

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – UFG
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

FREDERICO DUARTE PIRES DE SOUSA

A QUESTÃO COMUNICACIONAL DA TRANSMÍDIA

GOIÂNIA

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO – UFG
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

FREDERICO DUARTE PIRES DE SOUSA

A QUESTÃO COMUNICACIONAL DA TRANSMÍDIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação, Cultura e Cidadania

Linha de Pesquisa: Mídia e Cultura

Orientador: Prof. Dr. Daniel Christino

GOIÂNIA

2015

Ficha catalográfica elaborada automaticamente
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob orientação do Sibi/UFG.

Duarte Pires de Sousa, Frederico
A Questão Comunicacional da Transmídia [manuscrito] / Frederico
Duarte Pires de Sousa. - 2015.
192 f.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Christino.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade
de Informação e Comunicação (FIC) , Programa de Pós-Graduação em
Comunicação, Goiânia, 2015.
Bibliografia.

1. Comunicação. 2. Fenomenologia. 3. Mídia. 4. Ricoeur. 5.
Transmídia. I. Christino, Daniel, orient. II. Título.

FREDERICO DUARTE PIRES DE SOUSA

A QUESTÃO COMUNICACIONAL DA TRANSMÍDIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás (Linha Mídia e Cultura), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação, aprovada em _____ de _____ de _____ pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr. Daniel Christino

Orientador – FIC/UFG

Prof. Dr. Lisandro Magalhães Nogueira

FIC/UFG

Prof. Dr. Carlos Oiti Berbert Junior

FH/UFG

GOIÂNIA

2015

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **Dissertação** **Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação

Autor (a):		Frederico Duarte Pires De Sousa					
E-mail:		fredericodsousa@gmail.com					
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página?		<input checked="" type="checkbox"/> Sim		<input type="checkbox"/> Não			
Vínculo empregatício do autor							
Agência de fomento:						Sigla:	
País:	Brasil	UF:	GO	CNPJ:			
Título:		A Questão Comunicacional da Transmídia					
Palavras-chave:		Comunicação; Fenomenologia; Mídia; Ricoeur; Transmídia;					
Título em outra língua:		The Communicational Transmedia Question					
Palavras-chave em outra língua:		Communication; Phenomenology; Media; Ricoeur; Transmedia;					
Área de concentração:		Comunicação, Cultura e Cidadania					
Data defesa:		17/09/2015					
Programa de Pós-Graduação:		Mestrado em Comunicação					
Orientador (a):		Daniel Christino					
E-mail:		dchristino@gmail.com					
Co-orientador (a):*							
E-mail:							

*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.

Assinatura do (a) autor (a)

Data: ____ / ____ / ____

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Uma vez mais, aos invisíveis no mundo.

“O maior desafio para qualquer pensador é enunciar o problema de tal modo que possa permitir uma solução.”

Bertrand Russell

RESUMO

Assume-se por objetivo neste trabalho tratar da transmídia, e a partir desta, da comunicação. Chama-se de “questão comunicacional da transmídia” uma hipotética divergência que supõe-se existir entre a ideia de comunicação que sustenta a visão conceitual de transmídia e a natureza da experiência comunicacional na própria vivência de uma situação transmidiática. Para uma possível formulação desta questão optou-se por contrapor dois sistemas interpretativos a respeito da transmídia e cujos quais dividirão esta dissertação em duas partes. Em um primeiro momento procurar-se-á mapear e diferenciar alguns conceitos de transmídia e termos correlatos – como multimídia, crossmídia, hipermídia, convergência midiática etc. – e através desta discussão, buscar-se-á extrair ou encontrar a noção de comunicação em pauta. Posteriormente, se recorrerá a uma postura fenomenológica e nos ocuparemos da análise eidética de um objeto transmidiático específico – no caso em questão, a franquia *Injustice: God Among Us*, da *Warner Bros*. Na descrição da vivência deste fenômeno e com o auxílio de algumas teses centrais da obra de Paul Ricoeur, buscaremos individuar o que nos diz a própria vivência quanto a comunicação. Embora alcançar a questão comunicacional da transmídia possa ser estabelecido como o norte desta dissertação, circularmente, a própria dissertação em si é a formulação da questão.

Palavras-chave: comunicação; fenomenologia; mídia; Ricoeur; transmídia;

ABSTRACT

It is assumed aim in this paper to consider the transmedia, and from this, the communication. We are calling by “communicational transmedia question” a hypothetical divergence that we suppose exist between the idea of communication which supports the concept of transmedia and the nature of communicational experience in the transmedia situation experience itself. At first, we will try to map and differentiate some concepts of transmedia and related terms – such as multimedia, crossmedia, hypermedia, media convergence etc. – and from this discussion extract or find the notion of communication at stake. Later, we will use a phenomenological approach and occupy by the eidetic analysis of a specific transmedia object – in this case, the franchise *Injustice: God Among Us*, by *Warner Bros*. In describing the experience of this phenomenon and with the aid of some central theses presents in Paul Ricoeur's work, we will seek to individuate what it says in the course of experience about communication. Although to formulate the question may be established as the north of this dissertation, round, the dissertation itself is the formulation of the question.

Keywords: communication; phenomenology; media; Ricoeur; transmedia;

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
PARTE I – A TRANSMÍDIA E SUAS CONCEITUAÇÕES.....	19
1. PRIMEIROS CONCEITOS.....	19
2. A FUNÇÃO DA MÍDIA.....	29
3. CULTURA CONVERGENTE.....	37
4. DE VOLTA À TRANSMÍDIA.....	44
4.1 As fronteiras conceituais da narrativa transmidiática.....	44
4.2 Diferenciando conceitos: monomídia, multimídia, hipertexto e hipermídia.....	54
4.3 A transmídia além da narrativa.....	67
5. A COMUNICAÇÃO ENQUANTO PROCESSO.....	82
PARTE II – A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA SOB O OLHAR FENOMENOLÓGICO.....	102
6. A FENOMENOLOGIA E SEU MÉTODO.....	102
7. ANALISANDO <i>INJUSTICE</i>	114
8. A REDUÇÃO FENOMENOLÓGICA.....	126
8.1 A descrição	126
8.2 A redução eidética.....	130
8.3 A narrativa em Paul Ricoeur.....	134
8.4 <i>Epoché</i>	149
CONCLUSÃO	169
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	181

INTRODUÇÃO

O presente trabalho pode ser considerado uma nova proposta em relação à anterior, apresentada no processo de qualificação. Ali procurava-se pontuar, por um viés evolucionista, a conexão entre a comunicação e a técnica na constituição de um suposto novo estágio de complexificação das relações socioculturais, e a partir daí, buscaríamos entender o que dizia a transmídia – enquanto condizente com este novo estágio – a respeito da comunicação. Nossa questão-problema se resumia, assim, em discutir qual a ideia e qual o sentido de comunicação, em sua intersecção com a técnica, capazes de abarcar adequadamente a transmídia. O diálogo com as ciências biológicas foi a ferramenta sugerida tanto para se individuar aquilo que pode ser supor de humano nas comunicações, bem como um caminho interpretativo para a relação entre comunicação e técnica – uma relação de convergência evolutiva. Entretanto, foi acordado com a banca, durante a qualificação, que faríamos algumas alterações quanto à nossa abordagem. A mais drástica delas seria no que refere-se a perspectiva evolucionista, a medida que foi sugerido que se abrisse mão da aproximação com a ciências biológicas e focássemos mais especificamente no objeto. Porém, a nossa correlação com as teses darwinianas não foram despropositais: o contato com as ciências biológicas e a postura evolucionista era a própria via de fundamentação da reflexão proposta. Era a lógica de argumentação segundo a qual assumia-se o objeto e a forma pela qual o questionaríamos. E afinal, seria por meio deste caminho metodológico que se alcançaria o nosso problema.

Deste modo, para se acatar as decisões da banca, tornou-se necessário encontrar uma nova fundamentação teórica. Mas não é tão simples alterar os fundamentos metodológicos sem que isso não implique no caráter daquilo que se busca pontuar, pois embora possamos manter o objeto, tal mudança acarreta diretamente em outras posturas para com ele, nos coloca diante de novas formas de questioná-lo. Portanto, é nesse sentido que apesar de ainda nos ocuparmos de discutir a transmídia, e a partir desta, a comunicação, este é um novo trabalho. O objeto se mantém – e em algum nível também o nosso posicionamento quanto a ele – mas o percurso que nos leva ao objeto e o que problematizaremos durante este percurso precisaram ser rearticulados. A nossa própria questão precisou ser também repensada. A intersecção entre técnica e comunicação, embora ainda válida, já não mais imediatamente nos interessa, tendo em vista que precisamos abrir mão da lógica interpretativa que a partir desta conexão nos le-

varia a transmídia. Porém, isso não significa que não se discutirá a técnica. O que ocorre é que como no caso da comunicação, aquilo que se apresenta abertamente por meio da técnica são as mídias, optou-se por tratar diretamente deste conceito. Logo, aqui a técnica dará lugar a mídia. O que não implica em tomar o debate quanto ao midiático como um objeto central da discussão, como ocorreria com a técnica na proposta anterior, pois afinal, se se discutirá a mídia aqui, é enquanto um pano de fundo conceitual para se poder tratar da transmídia.

Mas então como problematizaremos nosso objeto? Se não pela intersecção da comunicação com a técnica, por qual relação? Para responder este questionamento precisa-se antes esclarecer que o objetivo central daquela outra abordagem era pontuar o que a há de comunicacional no transmidiático e a partir daí individualizar qual a ideia de comunicação capaz de considerar a transmídia. Nossa hipótese era que uma relação de evolução mútua entre a técnica e a comunicação culminaria numa comunicação de ordem transmidiática. E portanto, haveria mais a ser dito no que refere-se a comunicação do que de fato o conceito de transmídia faz. Assim, a abordagem anterior estava concentrada em dois objetivos principais: primeiramente considerar a técnica e a comunicação em uma conexão evolutiva e, em seguida, discutir como a transmídia se configura enquanto comunicação. No presente trabalho, optou-se por efetuar um recorte metodológico e se aprofundar no segundo objetivo. O nosso problema assume então um novo caráter: discutiremos diretamente a relação entre transmídia e comunicação. O meio para isso é a formulação do que chamaremos de *questão comunicacional da transmídia*. Alcançar esta questão será o nosso norte ao longo desta reflexão, sendo nosso objetivo não necessariamente resolvê-la, mas sim formulá-la, caso isso seja possível. Ela se baseia numa suposição que pode ser estabelecida da seguinte forma: a ideia de comunicação na qual se sustenta os conceitos de transmídia está em diálogo com a natureza da situação comunicacional em uma operação transmidiática de fato? Naturalmente, esta proposta é uma tentativa de abordar as relações entre a complexidade das coisas no mundo e as formas que partir da linguagem tentamos apreendê-las, defini-las e organizá-las. Para tal, pretende-se articular esta discussão a partir de dois momentos: um primeiro dirá respeito ao mapeamento conceitual do objeto, procurando levantar e contextualizar o que já se diz e já se sabe, de um modo geral, sobre transmídia – isto é, discutir as definições e as premissas que permeiam e trazem à luz o tema, ainda que com isso não se tenha qualquer pretensão de esgotar a literatura da área; na outra

1 Sempre que se referir a palavra “coisa” ao longo de nossa reflexão, seja como “coisa-em-si” ou como “coisas no mundo” ou ainda “coisas se manifestando”, deve-se ter em mente o uso cotidiano em nossa língua e o sentido lato de tal termo. Coisa como sendo algo, independente do quê, que pode ser aquilo que é.

via, se buscará elaborar uma descrição do objeto em si, naquela operação no mundo que buscamos apreender com a ideia de uma transmídia, tal qual é suposta por tantos autores. Esses dois momentos serão, na medida do possível, os nossos operadores para que se possa chegar aquilo que aqui se assume por *questão comunicacional da transmídia*.

Entretanto, mais do que tentar reconsiderar algo já pontuado por Paul Ricoeur (1995), quando este buscou mostrar que a linguagem não é o mundo em si, mas algo que referencia o mundo², o ponto aqui é antes olhar para o objeto da transmídia e ver o que aquela operação em si pode nos dizer da comunicação e de que forma aquilo corresponde nas conceituações padrões. Pois, ainda que a transmídia possa ser tratada a partir de diversas abordagens que levam em consideração as suas mais distintas características – estéticas, estruturais, midiáticas, mercadológicas, socioculturais, etc. – supõe-se nesta discussão que em qualquer frente que se possa tratá-la, ela será, antes de mais nada, uma operação-situação comunicacional. Essa seria uma conclusão lógica dado que mesmo nos termos de uma narrativa transmidiática, conforme pontuada por Henry Jenkins (2009), esta surge no contexto de uma cultura da mídia pautada na complexificação de relações comunicacionais. E justamente por se tratar de uma narrativa, apesar de todas as suas outras características igualmente fundamentais, esta somente teria sentido enquanto comunicação, já que o próprio termo narrar – do latim *narrare*, literalmente “tornar conhecido” – refere-se ao ato de contar ou relatar alguma coisa ou história. E afinal, se em algum sentido se narra, é visando narrar a “narrativa” a alguém. É claro que é possível construir um discurso narrativo, assim como um de qualquer outra ordem, e jamais comunicá-lo, mas esse será um discurso sem vida e sem sentido, uma narrativa em potencial, jamais concretizada comunicacionalmente. No caso específico de uma narrativa que se estabelece enquanto transmídia, se removermos seus aspectos comunicacionais, ela simplesmente deixa de ser o que quer que ela seja. A cargo de exemplo, imagine-se um livro que, por algum motivo qualquer, seja impossível de ser lido. Por mais que posteriormente se possa atribuir novas utilizações a este livro, em sua utilidade primária, este livro estará inutilizado, descaracterizado. Obviamente há outros aspectos substanciais tanto para narrativa quanto para a transmídia, mas aquele que nos interessa especificamente – e que acreditamos ser o fundante – é o sentido comunicacional. Pois há muito a ser resolvido ainda a respeito do problema da comunicação e acreditamos que a transmídia pode nos dizer bastante quanto a natureza tensional desta opera-

² Diz Ricoeur: “A linguagem não é um mundo próprio. Nem sequer é um mundo. Mas porque estamos no mundo, porque somos afectados por situações e porque nos orientamos mediante a compreensão em tais situações, temos algo a dizer, temos experiência para trazer à linguagem.” (RICOEUR, 1995, p.71).

ção. Não nos confundamos: o nosso objeto é a transmídia, mas a lógica segundo a qual se procura apropriar aqui deste objeto visa discutir a comunicação.

Agora cabe tratar da natureza metodológica desta dissertação – que é também a postura para com o todo de nossa reflexão: a fenomenologia. Afinal, se irá se considerar as relações entre a experiência de uma operação no mundo e os nomes e conceitos que a ela são atribuíveis, não poderia haver caminho melhor – em nossa opinião – que aquele que problematize justamente o modo como as coisas se manifestam enquanto tais, em si, a nossa consciência. E é precisamente esse caminho que a fenomenologia – mais do que um mero método, uma verdadeira teoria que trata das condições de possibilidade do conhecimento – nos diz respeito. Em síntese, Inês L. Araújo irá nos esclarecer que:

A fenomenologia é um método que pretende cumprir duas exigências: a exploração do campo da consciência e os modos de relação desta com os objetos. Ou seja, a fenomenologia quer inovar uma questão crucial da Teoria do Conhecimento: a da relação entre sujeito que conhece e objeto conhecido, por meio da atividade da consciência, da intencionalidade da consciência. (ARAÚJO, 2012, p.98).

Os pormenores do método fenomenológico serão discutidos posteriormente, quando aqui se ocupar da descrição do objeto, concerne neste momento apenas dizer como será trabalhada a fenomenologia. Afirmou-se anteriormente que em primeiro lugar seria feito um mapeamento conceitual quanto ao objeto. Estritamente falando, isto não parece estar de acordo com a fenomenologia – já que ela diz respeito a uma suspensão de juízos para discutir a experiência em si do objeto. No entanto, para que possamos descrever a experiência da transmídia, [e preciso ter alguma noção prévia do que se está considerando por transmídia, ainda que esta noção prévia possa ser um juízo falso. Além do que, para que se suspenda juízos, para que os coloque entre parênteses, é preciso que haja algum juízo que nos permita pelo menos antecipadamente intuir a respeito da experiência do objeto. Lembremos uma vez mais: nosso objetivo é antes de tudo ver como se dá a relação entre estes juízos convencionados – os conceitos que encontramos na literatura – e a vivência da transmídia de fato e o que poderemos conceber quanto a comunicação a partir daí. Assim, é claro que a fenomenologia é o nosso método, no entanto, nem por isso, ela precisa se tornar algum tipo de limite alienante. O método deve se adequar a natureza do objeto, e não o inverso (ARISTÓTELES *apud* GADAMER, 2003).

E dentro da própria fenomenologia encontra-se um autor que nos dará a base para este tipo de debate, entre uma descrição hermenêutica e conceitual do objeto por um lado e a descrição fenomenológica do outro: ninguém menos do que Paul Ricoeur (1913-2005). Afinal esta é a abordagem que ele mesmo delineia em algumas de suas principais obras como *Metáfora Viva* (2005), *Teoria da Interpretação* (1995) ou ainda em *Interpretação e Ideologias* (1983). Não obstante, é justo em Ricoeur que encontraremos um forte aliado, embora este só nos possa ser útil a medida que se tiver sido alcançada certa familiarização com o objeto. Afinal, Ricoeur não discutiu a transmídia em sua obra, e cabe a nós, portanto, estabelecer qualquer ponte possível. Sua obra nos permite duas vias de diálogo que tocam a mesma esfera, apesar que por sentidos diversos: sua teoria da narrativa e sua teoria da interpretação. Tentaremos, a medida do possível, uma aproximação com ambas. Ricoeur certamente será crucial para aquilo que está sendo aqui proposto, mas não estaremos restritos a ele. Não é do interesse deste trabalho estabelecer um conceito ou uma teoria da narrativa transmidiática “segundo Ricoeur” ou quaisquer autores que se for trabalhar. Tanto Ricoeur como os demais serão antes operadores que nos auxiliarão em momentos específicos de nossa discussão.

Para se concluir estas considerações introdutórias, disponha-se a ver algumas das consequências preliminares envolvidas com um questionamento como “o que é isto, a transmídia?”. Uma opção bastante direta para responder tal questão seria supor que um conceito *a* refere-se a uma operação *b* e partir daí revisar toda uma rede bibliográfica que concorde com a nossa suposição. Ou mesmo selecionar algumas das opções expostas pela bibliografia e nos adequarmos ela. Ainda que este seja um lugar-comum, seria uma opção bastante reducionista – e em certo sentido, também inadequada. Quer-se assumir o mapeamento aqui proposto a partir de um ponto de vista crítico e não de forma parcial. Não nos interessa a mera revisão da bibliográfica. Esta revisão deve nos dizer algo a respeito de nosso objetivo. Ela precisa ajudar ir ao encontro daquilo que se busca. Assim, as observações a seguir nos servirão de ponto intermediário entre nosso mapeamento conceitual e nossa descrição fenomenológica. Elas se referirão a uma questão básica, que de um modo geral, ambos os momentos desta dissertação terão que lidar – embora não necessariamente responder.

Portanto, cabe perguntar: o que é isto, a transmídia? Apesar de sua obviedade, esta questão apresenta muitas formas de ser considerada. Naturalmente, o caminho mais óbvio, conforme já pontuado, seria buscar respostas para ela discutindo aquilo que já foi dito por aqueles que tentaram respondê-la – e também por aqueles que a primeiro formularam. E certa-

mente fazer isto será fundamental para este trabalho. Mas há outras importantes implicações que uma melhor ponderação quanto a questão poderá revelar a respeito do conceito de transmídia. Agora a pouco chamou-se a “transmídia” de conceito. O que significa ser um conceito? Um conceito não é algo estritamente equivalente a uma definição, ainda que ambos sejam tentativas de se delimitar um dado objeto. O conceito – de *conceptus*, aquilo que se concebe na mente, o que é formado no pensamento – como a origem etimológica sugere, é antes uma forma de pensar um objeto, uma representação dele na mente. Esta representação é sempre contextual. É uma espécie de ponto de vista relacionado a um quadro maior quanto a um objeto. Isto traz a um conceito maior plasticidade e multiplicidade no que concerne a suas características referenciais. Diz Alejandro Arrabal: “Busca-se determinar um “contexto” para delimitar o objeto. Ou seja, no Conceito, algo ‘é’ a partir de um determinado meio físico, social ou teórico. Ao estabelecer um Conceito, o pesquisador descreve o objeto em razão e a partir de um entre inúmeros cenários contextuais possíveis.” (ARRABAL, 2013, s.p.). Ao que tudo indica, o conceito é, de um modo geral, um organizador contextual. É um termo a partir do qual pode se considerar uma dada forma de enxergar a realidade de um objeto. Nesse sentido, tende a ser mais complexo trabalhar com conceitos do que com definições.

A definição, por outro lado, visa explicar um objeto estabelecendo os limites, as extensões e as características da coisa definida. Ela é um enunciado que delimita, sempre da forma mais precisa e específica possível, o modo como algo é aquilo que é em suas categorias essenciais. Todavia, a definição está tão necessariamente interessada no objeto que ela de fato precisa lhe recortar de seu contexto. A definição de algo, problematiza a coisa em si, naquilo que seja fundamental para explicá-la:

Na Definição, tenta-se dizer o que algo é a partir da determinação da singularidade do objeto, ou seja, busca-se descrever aquilo que o objeto investigado tem de específico e distinto em relação aos demais. Uma Definição descreve a qualidade, característica ou substância sem a qual o objeto deixa de ser o que “é”, em qualquer circunstância. De certa forma, trata-se de uma caracterização endógena e pretensamente universal do objeto pesquisado. (ARRABAL, 2013, s.p.).

A cargo de exemplo, é nesta perspectiva que pode-se diferenciar uma definição genérica de consciência e o conceito de consciência em Husserl. Enquanto a definição pode ser con-

siderada em um simples enunciado fechado como: “estado psíquico no qual um indivíduo estabelece suas relações de percepção com o mundo”; o conceito, por sua vez, será algo contextual, aberto, intrínseco a quem o enunciou, a visão de mundo que ele propunha e os sentidos que buscava considerar ao tratar a consciência como uma estrutura doadora e intencional, sempre referente, sempre *consciência de*. Para Husserl, a consciência teria o próprio mundo “com todas as realidades nele contidas a título de objetos intencionais. Mas, por outro lado, o mundo continua sempre transcendendo a esfera imanente da consciência e esta se encontra em contínuo movimento de dar sentido e constituir as realidades.” (ZITKOSKI, 1994, p.54). É evidente que se refere aqui a um conceito de uma pessoa específica. Mas isto apenas deixa mais claro como o conceito é antes de mais nada uma forma de pensar o objeto – ainda que no exemplo em questão, o conceito de consciência de Husserl possa ter algum nível de equivalência com uma definição genérica de consciência, ou mesmo que possamos falar que o Husserl estabelece por consciência seja, em certo sentido, também uma definição. Porém o que ele chama de consciência é algo que ao mesmo tempo funda e que está fundado em referência a sua teoria. Não pode ser isolado de seu sistema de pensamento. Assim, pode-se concluir esta diferenciação dizendo que enquanto a definição se fixa na coisa para enunciá-la, o conceito por sua vez diz a coisa a partir de uma visão maior e contextual, sendo portanto, referente.

Tendo dito isso, se se pretender assumir a transmídia porquanto conceito, isto implicará considerar em conjunto o panorama ao qual ela se refere. Não se pode tratar conceitualmente a transmídia de forma fechada, como seria caso estivéssemos lidando com uma definição. Assim a nossa questão “o que é isto, a transmídia?” teria que viabilizar uma outra questão que perguntasse pelo contexto no qual se dá isto que chamamos de transmídia. Mas por que está se supondo que a transmídia é um conceito e não uma definição? Por que foi dessa forma que a literatura da área se ocupou deste problema. Isto ficará claro a medida que se prosseguir em nossas discussões, mas de um modo geral pode-se afirmar que a maioria dos autores que consideraram a transmídia, sempre a viram e a estabeleceram tendo em vista um contexto. Este contexto é ao mesmo tempo um contexto de ideias e um contexto sociocultural. Tendo recebido diversos nomes ao longo do tempo – como *cultura da convergência*, *cibercultura*, *pós-modernidade* ou ainda *cultura da mídia* – é possível dizer que este é também um conceito, mais amplo, que se funda em referência a inúmeros outros conceitos, dos quais a transmídia é uma de suas manifestações, uma de suas consequências. Esses conceitos mais amplos

querem apreender e organizar as mudanças culturais contemporâneas em seus muitos espectros e ao mesmo tempo mapear cada uma das manifestações deste panorama em um quadro teórico e por fim dar-lhe um nome. Assim, a transmídia é um conceito dentro de um quadro conceitual maior, e concerne a alguma operação ou coisa específica que está diretamente imbricada nesta rede de relações complexas que está sendo pontuada pelo quadro. O contexto é fundamental para entender a origem do conceito do ponto de vista teórico, afinal é em referência ao primeiro que é possível se estabelecer aquele modo característico de pensar o objeto na forma do conceito. O que interessa a esta discussão a este respeito é justamente que o conceito de transmídia se funda em um contexto conceitual – o da Cultura da Convergência. Nesse sentido, ainda que nosso objeto seja justamente a transmídia, e por enquanto especificamente os conceitos de transmídia, precisaremos tratar da Convergência em algum momento.

Todavia restrinja-se aqui a um passo por vez e deixe-se em suspenso a reflexão a concernente a Convergência para que se conclua o que ainda se tem a ser dito quanto a questão inicial deste tópico. Ao se perguntar “o que é isto, a transmídia?” está se perguntando por aquilo – o que quer que seja – que atribuímos tal nome. Isto é fato. Porém, há também uma constatação implícita: a implicância de que há uma categoria de modos de ser que caracterizam o que é ser algo transmidiático. E a partir desta categoria, poderíamos pensar – e ainda delimitar – aquilo que pertenceria a ela, e logo seria transmidiático, e aquilo que não se encaixaria. Esta categoria conceitual é próxima, mas não equivalente a uma definição. Ou seja, se estamos perguntando o que seria isto, que é a transmídia, parece estar ao menos em algum nível subentendido dois modos de se lidar com ela: em uma via, a interpretação padrão e mais direta nos diria que o objeto da questão é o “isto”, a coisa que ao *ser* o que for que seja, é transmídia, e a coisa é a transmídia e o nome não será uma categoria, mas uma ferramenta para podermos considerar a coisa ou a operação; e de um outro lado, a questão se inverte e pergunta pelo nome, ou seja, pressupõe-se que a transmídia é o “isto”, mas não como uma coisa e sim enquanto forma de ser, supondo por exemplo que seja uma categoria, a qual podemos referir e atribuir a outros objetos cujos quais satisfaçam as condições pressupostas para tal.

Cada forma de compreender a questão inicial implica em uma diferente forma de respondê-la. Ou a transmídia é por um lado, uma coisa, uma operação em si mesma, e só poderemos falar de transmídia enquanto sendo tal, isto é, o que quer que seja transmídia só possa ser “transmidiaticamente”; ou então a transmídia é um caráter que se atribui a algo, um grau de

complexificação em relação a uma coisa no mundo por exemplo, um estágio, um dado modo de ser de alguma classe de objetos que poderiam ser diferentes. Tem-se assim uma possível diferenciação prévia a respeito do nome do objeto: ou este nome está considerando – para se dizer em termos gramaticais – algo substantivo ou está tratando de uma categoria adjetiva. Considere-se as diferenças a partir de um exemplo: as ideias de grandeza e de cor. Estas nos são dificilmente acessíveis em estado puro por serem, ao que podemos supor, referenciais – o *objeto x* é vermelho, o *objeto y* é grande, a medida que um outro *objeto z*, poderia ser pequeno e/ou azul. Para se colocar fenomenologicamente, a única forma de vivenciar a experiência do grande é a partir de um objeto que seja grande, assim como a experiência do vermelho só se abre a consciência mediada pela experiência de um objeto que seja vermelho – o vermelho do sangue, o vermelho da tinta, o vermelho na tela do computador ou na parede. É antes um objeto que está carregando esta característica. Como pensar o grande ou pequeno sem um quadro de objetos para termos como referência? Tente-se: suponha-se a ideia do grande em si mesmo, sem qualquer objeto para tal, sem qualquer oposto como a ideia de pequeno por exemplo. Ou então a “vermelhidão”. Esqueça-se as explicações físicas e fisiológicas para que nossos olhos sejam capazes de enxergar o modo como a luz reflete em algumas superfícies com esta cor. Não se pense em vermelho como frequência e comprimento de onda. Mas enquanto cor. É possível a vivência da cor na própria cor? Ou parece mais lógico que a cor se desvela para nós enquanto o modo como um outro objeto pode *aparecer* para nossa consciência? Experienciamos o grande enquanto um fenômeno em si ou enquanto uma dada possibilidade de *manifestação* de outro objeto? Se nossa suposição estiver certa, isto implica dizer que o vermelho é a vivência de uma forma de objetos aparecerem a nossa consciência e não uma coisa em si. Afinal, um objeto vermelho poderia ser azul, branco ou listrado. Ser vermelho não era o que fazia ser aquilo que era, mas sim o que o fazia ser o que era enquanto sendo vermelho. Mas aqui já estaríamos lidando com um problema para a fenomenologia da cor, e não para nós.

Na outra via, há aquelas coisas cuja possibilidade de experiência estão em si e não nos objetos em que se manifestam. Considere-se o exemplo de um triângulo. Ele pode aparecer de várias formas, com diferentes traçados. Mas enquanto for uma figura com três lados e cuja a soma de seus ângulos internos for equivalente a 180° graus, ele será um triângulo. A vivência deste objeto dirá respeito a vivência de um triângulo. Um objeto que for um triângulo não será um quadrado ou um círculo, não poderia sê-lo. O triângulo não é uma categoria referente,

como é por exemplo “ser grande”. Claro que se pode falar que algo é triangular ou que carregue características triangulares. Poderia-se também dizer que um triângulo não aparece em si, mas em uma superfície de papel, em forma de tinta na parede ou em como é possível rearranjar três tábuas. O que de fato é problemático. Todavia está-se aqui considerando a vivência do fenômeno. Como a consciência se intui no objeto. No vermelho, não é possível intuir sem um objeto referencial. É difícil mesmo imaginar tal ideia. Ainda que a experiência da cor nos seja bastante clara. Mas por outro lado, somos facilmente capazes de imaginar um triângulo em si, a essência de um triângulo não como um modo de aparição de coisas que não ele.

Então fica a questão: a transmídia é um objeto ou um modo de aparição de outros objetos? Se ela é um objeto em si, que objeto é este? O que o caracteriza enquanto o que é e não enquanto outra coisa? E então nossa busca será pelo objeto. Por outro lado, se a transmídia é uma forma de ser, precisamos indagar os limites desta categorização, o que os estabelece enquanto tal, e também o que faz com algo possa aparecer transmidiaticamente ou não e quais fenômenos a transmídia está disponível enquanto manifestação. Perguntamos em ambos os casos pelos limites e pelas fronteiras do conceito.

Todas estas pontuações nos mostram que já numa simples questão, por mais básica que seja, há muitas controvérsias possíveis a respeito de como formulá-la e quais respostas virtualmente disponíveis. Aqui foi possível derivar algumas questões pertinentes: a transmídia é um conceito ou uma definição? – supomos que seja um conceito; sendo um conceito, a transmídia se alicerça em um contexto, o que este nos diz do objeto? A transmídia é uma coisa em si ou um modo de coisas serem? Entender como alguns autores estão resolvendo ou tratando estas questões – se é que há autores que pontuam tais questões – e ver como elas se manifestam em uma descrição fenomenológica faz parte do nosso caminho em direção a formulação da *questão comunicacional da transmídia*. Como tudo isso poderá nos ajudar a problematizar o que o conceito de transmídia nos diz da comunicação e o que a transmídia enquanto vivência nos dirá é o que tentaremos empreender a partir de agora.

PARTE I – A TRANSMÍDIA E SUAS CONCEITUAÇÕES

1. PRIMEIROS CONCEITOS

O que anteriormente se propôs chamar de mapeamento conceitual nada mais é do que um levantamento geral de algumas das principais considerações teóricas a respeito deste termo. Em síntese, veremos algumas interessantes respostas a questão: “o que é isto, a transmídia?”. Disponha-se a começar pela mais básica das abordagens: façamos uma breve consideração etimológica. Quais significados semânticos carrega o vocábulo “transmídia” a partir de sua origem enquanto palavra? Transmídia é a adaptação portuguesa da expressão inglesa *transmedia*. A palavra é composta por dois termos: a preposição *trans* e o substantivo *media* – ambos de origem latina. *Media*³ é o que se considera em nossa língua por mídia, frequentemente associando a *Mass Media*, ou seja, o conjunto daqueles meios da comunicação cujo fluxo informacional e modo de operar dá-se a partir de uma lógica de massificação da mensagem, tal qual é o caso da televisão, do rádio, da mídia impressa etc. Utiliza-se, de uma forma geral, a palavra mídia, para se referir a dispositivos que filtram, veiculam e suportam a comunicação. Pierre Levy parece concordar com esta linha, pois categoricamente afirma: “a mídia é o suporte ou veículo da mensagem.” (LEVY, 1999, p.61). No latim, a palavra *Media* originalmente era utilizada para se tratar do plural de *medium*, termo que literalmente designava “meio”. Ao que especificamente se referia este *meio*? Pode-se citar basicamente três ideias que poderiam ser relacionadas a noção de meio: “centro”, “espaço entre” e “metade”. Podem parecer correlatos, mas mesmo em nossa língua há importantes distinções entre cada sentido que atribuímos a ideia de meio. Para nós, por exemplo, o meio pode inclusive ser um ambiente. Um ponto interessante que cabe atentarmos é que *medium* é a forma substantivada da expressão adjetiva *medius a um* – cuja livre tradução poderia ser algo entre “aquilo que está no meio de...” ou “um elemento intermediador que se põe entre a...””. Aqui acredita-se que tenha sido, talvez, a partir dessa linha que a noção de mídia tenha se desenvolvido rumo ao seu

3 A respeito de cada verbete latim que recorremos, consultamos as seguintes obras: BRÉAL, Michel; BAILLY, Anatole. **Dictionnaire Étymologique Latin**. Paris: Hachette, 1918; CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. 3 ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2007; ERNOUT, Alfred; MEILLET, Alfred. **Dictionnaire étymologique de la langue latine: histoire des mots**. Paris: Klincksiek, 1951; e NASCENTES, Antenor. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1955. Também contamos com o auxílio da página eletrônica *Origem da Palavra*, disponível em: <<http://origemdapalavra.com.br/site/>>.

uso contemporâneo. Ao menos em nossa língua, vemos que o uso padrão do vocábulo está muito mais próximo da ideia de um *medius a um* do que de *medium*, como viu-se com Levy. A seguinte definição parece corroborar com esta lógica: “O conjunto dos meios de comunicação, e que inclui, indistintamente, diferentes veículos, recursos e técnicas, como por ex. jornal, rádio, televisão, cinema, outdoor, página impressa, propaganda, mala-direta, balão inflável, anúncio em site da internet, etc.” (FERREIRA, 1986, p.1334). Ou pode-se ainda acrescentar, de forma um tanto mais funcional, que mídia seria:

Todo suporte de difusão da informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens; meios de comunicação social de massa, não diretamente interpessoais (como p. ex as conversas, diálogos públicos e privados) [Abrangem esses meios o rádio, o cinema, a televisão, a escrita impressa (ou manuscrita, no passado) em livros, revistas, boletins, jornais, o computador, o vídeo-cassete, os satélites de comunicação e, de um modo geral, os meios eletrônicos e telemáticos de comunicação em que incluem também as diversas telefonias. (HOUAISS, 2001, p.1919).

E quanto ao prefixo *trans*, que significados se atribuem a ele? *Trans* é uma preposição latina que normalmente era utilizada para se considerar algo “além de” ou “através de”, ou ainda “depois de”. Enfim, qualquer coisa que ocorre, aconteça ou se dê em vista de outra coisa, em meio a outra operação. O caso de “através de” deixa isso ainda mais claro. Por que algo que ocorre através outra coisa, pode estar tanto ocorrendo atravessando esta última, quanto estar acontecendo justamente *a partir* desta última. Por exemplo: quando nos comunicamos através do telefone estamos nos comunicando *a partir* deste meio, por outro lado quando atravessamos uma porta, estamos *passando* por ela. Não obstante, é também a partir desta preposição que deriva a nossa palavra *transmitir* – de *transmittere*: “fazer transitar”, “deixar passar além”, “mandar algo de um lugar a outro”.

Feitas tais considerações, como poderíamos apreender a noção de transmídia a partir de um viés etimológico? Por um lado seu prefixo refere-se a algo que ocorre “através de” – a partir de. Seu radical por sua vez nos diz: esta operação que estamos considerando é também algo “ao meio de” ou “intermediado por”. Isso soa bastante redundante, por que em ambos os aspectos – *através de* e *ao meio de*, – o que está sendo posto em jogo é a ideia de que há algo que ocorre a partir de outra coisa. Se as mídias são de fato aquilo que se considera como sen-

do os meios de comunicação, independente de serem massivos ou não, é natural que aquilo que as mídias *mediam* seja a própria comunicação. Se há algo *ao meio* do que um canal midiático possa estar, não é outra coisa senão antes a comunicação. Quanto ao sentido desta mediação podemos dizer, ao menos de forma geral, que as mídias são estruturas transmissoras de informação. São aquelas ferramentas *através* das quais é possível fazer com que um material de comunicação transite de uma área a outra. Viu-se há pouco algumas definições do termo mídia designando-a como os suportes e difusores de informação que parecem reafirmar estas suposições. Esta abordagem a mídia sugere que estas estruturas são então, antes de mais nada, operadores capazes de fazer a informação transitar – não obstante, talvez seja justo por isso que é comum usar a expressões tais quais “veículo de informação” como sinônimo de mídia. Portanto, seguindo por este viés interpretativo, o que seria uma *transmídia*? Um *trans*-veículo informacional? Existem, pelo menos, duas respostas possíveis: ou é uma redundância, caso o prefixo refira-se estritamente a seu sentido originário, pois se as mídias são veículos informacionais, então por definição todos eles são ferramentas que fazem coisas transitarem – no caso informação. Pois *trans*, pode referir-se tanto a trânsito quanto a transmissão. Uma outra interpretação pode ser que *trans* concerna a um processo de segunda ordem em relação a comunicação e que diga primeiramente respeito a própria mídia. Acabamos de dizer que trânsito também é um sentido originário da preposição latina *trans*. Se estivermos corretos nesta suposição, podemos então considerar dois tipos de trânsitos que poderiam competir a *transmídia*: há em primeiro lugar, quanto a comunicação, a transmissão informacional – a informação circula entre as fontes emissora e receptora; e em segundo lugar – ainda que tudo aconteça simultaneamente – há um trânsito midiático – a informação circula entre veículos. O trânsito se dá em relação a própria mídia. Mas para isso ter alguma lógica a *transmídia* precisa ser algo “*entre mídias*”, a *transmídia* não poderá ser uma coisa fechada, um tipo de mídia, mas antes uma situação midiática que leve em conta o uso e trânsito entre operações midiáticas. Pois se o trânsito se restringir a uma única plataforma, o trânsito informacional será entre a fonte emissora e a receptora e não entre os canais de comunicação. Então, para o conceito não ser uma redundância da ideia de mídia, é coerente que: em primeiro lugar, além da transmissão informacional comum as mídias, ocorra um trânsito; estamos supondo que este trânsito se refira aos canais midiáticos – um trânsito entre mídias; para isso, a *transmídia* não pode dizer respeito a apenas uma única mídia. Agora o que é transitado, como é transitado e quem opera este trânsito, é preciso mais do que uma abordagem etimológica para poder-se pontuar. Sendo assim, é

preciso que se mantenha em suspenso estas conclusões e analisar como em outras frentes a transmídia está sendo pensada. Nesse sentido, nosso primeiro passo é discutir possibilidades e fronteiras:

O primeiro desafio para quem se propõe a desenvolver uma investigação sobre “transmídia” é problematizar essas fronteiras. É frequente que o termo seja empregado para designar meramente a possibilidade de acessarmos um mesmo conteúdo em múltiplas telas (TV, tablets, smartphones, computador). Tratando como “transmídia” essa disponibilização de dados em distintos dispositivos, acabamos, no entanto, usando o termo para descrever a ideia mais geral de convergência midiática ou tráfego de conteúdos, agora digitalizados, entre distintos meios. Se concordarmos que não cabe designar como “transmídia” essa propriedade mais geral dos conteúdos digitais, resta ainda identificar o que poderia particularizar esse fenômeno no ambiente de convergência como algo distinto de tantas outras manifestações da cultura participativa. (FECHINE *et al.*, 2013, p.22).

O termo transmídia se popularizou nos últimos 15 anos, sobretudo partir dos trabalhos de Henry Jenkins e em especial com *Cultura da Convergência* (2009). Ali Jenkins ao buscar mapear todo um cenário cultural, fruto das interações entre o plano sociocultural e as tecnologias da comunicação, nos fala de uma de suas importantes manifestações: a *transmedia storytelling*. Em resumo, segundo Jenkins, nesse novo panorama cultural vê-se a emergência de uma nova estética de construção narrativa tendo em vista o recurso de múltiplos canais midiáticos. Dirá o próprio autor: “a narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento.” (JENKINS, 2009, p. 47).

Mas antes mesmo de Jenkins pontuar sua *transmedia storytelling*, a ideia de processos de transmídiação já havia sido pensada por outros autores. Segundo Gosciola (2011) o termo transmídia aparece primeiramente no campo da composição musical através da expressão “*trans-media composition*”, criada por Stuart Saunders Smith em 1976. Esta se referiria a composição criada por Smith para a peça *Return and Recall* (1976), “uma composição em que melodia, harmonia e ritmo diferentes de cada instrumento são novamente compostos por cada

executor, que complementaria a obra em coerente harmonia e sincronia com os outros instrumentistas / compositores da peça [...]” (GOSCIOLA; VERSUTI, 2012, s.p.). Contudo, será com o livro *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1993) de Marsha Kinder que o conceito de transmídia será utilizado para problematizar operações dentro campo da comunicação e da cultura da mídia. Kinder ocupa-se em sua obra da descrição de sistemas intertextuais de entretenimento (FECHINE *et al.*, 2013), isto é, aquelas franquias que ampliam seus pontos de acesso, como as que vão ao título do livro. Estas franquias se ramificam em diversos suportes midiáticos como histórias em quadrinhos, séries de televisão, desenhos animados, filmes, brinquedos, jogos eletrônicos etc. de modo tal que levam Kinder a cunhar a expressão *transmedia intertextuality*, assumindo assim haver uma intertextualidade que alimenta e vincula os diversos níveis de experiência que uma franquia pode oferecer a um indivíduo. Estes canais de entretenimento, dotados de “intertextualidade transmidiática”, Kinder chamará de “sistemas comerciais transmídia”. A respeito deste panorama, devemos ainda acrescentar que:

Ela usou essa expressão para explicar fenômenos como “Tartaruga Ninjas” e “Pokémon”, que exploravam um personagem ou um grupo de personagens em um conjunto de produtos correlacionados, tais como filmes, seriados de TV, quadrinhos, brinquedos, entre outros. A base de fenômenos como esses descritos por Kinder, nos anos 90, e repropostos por Jenkins, uma década depois, foi, por um lado, o interesse da indústria do entretenimento de diversificar e incentivar o consumo de seus produtos e, por outro lado, o incremento na atuação dos grandes conglomerados empresariais. Diante da globalização cultural e econômica, as grandes companhias procuraram controlar todos os aspectos do seu próprio mercado, diversificando-se, quando necessário, em uma gama de empresas interconectadas (Silverstone, 1996, p.154-5). É nesse cenário que proliferam os fenômenos da transmídia, o que nos permite pensá-los a *priori* como uma lógica comercial e uma forma cultural que refletem não apenas a convergência de conteúdos, mas também de propriedade. (FECHINE *et al.*, 2013, p.26).

Gosciola e Versuti (2012) nos falam também da designer e escritora Brenda Laurel que em um artigo publicado no ano de 2000, *Creating Core Content in a Post-Convergence World*, retoma o termo transmídia para considerar a necessidade de um novo modo de se pen-

sar projetos midiáticos a partir de uma perspectiva que pontue as conexões multimidiáticas. É o que ela define como *Think Transmedia*. É só então, em 2001, que Jenkins entrará em cena com seu artigo *Convergence, I Diverge*. Nesse artigo ele nos apresenta as noções de: “exploração transmidiática das propriedades de marcas” (*transmedia exploitation of branded properties*) – que refere-se a forma como os grandes conglomerados midiáticos estariam, segundo ele, explorando o mercado das franquias de entretenimento; e a narrativa transmidiática (*transmedia storytelling*), que é a maneira pela qual alguns proprietários de marcas criativas estão utilizando a convergência midiática para construir e expandir os universos ficcionais de suas franquias. Ou seja, já nesta primeira apresentação, a transmídia aparece como consequência de um quadro cultural: a convergência das mídias e os modos como a sociedade – e o mercado – estão se apropriando desta convergência.

Essa breve “gênese” das formas como a transmídia foi pensada é então resumida por Gosciola da seguinte forma:

Em 1975, Stuart Saunders Smith criou o conceito *trans-media music*, uma composição de melodias / harmonia / ritmo diferente para cada instrumento e para cada compositor que complemente a obra coerentemente. Em 1993 Marsha Kinder publica o livro *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, cria o conceito *transmedia intertextuality* para definir um super-sistema de comunicação que promove uma intertextualidade transmídia. Henry Jenkins, em 2001, preocupado com o comportamento das grandes conglomerações desenvolve o conceito *transmedia exploitation of branded properties* e no mesmo artigo apresenta o conceito *transmedia storytelling* para explicar como a convergência das mídias propicia a narrativa transmídia no desenvolvimento de conteúdos através de múltiplas plataformas. (GOSCIOLA, 2011, p.04).

Evidentemente seria um contra-senso supor que apenas estes quatro autores consideraram a transmídia antes de sua popularização com a Cultura da Convergência (2009), é certamente possível que outros muitos pesquisadores intermediários tenham tanto reconsiderado e ressignificado cada qual destas abordagens, bem como elaborado suas próprias visões do que seria a transmídia. Mas infelizmente não conseguimos mapeá-los. Todavia, não é nosso objetivo nos aprofundar nos limites da história do conceito de transmídia. Até porque nós iremos

nos apropriar deste conceito sobretudo a partir do corpo teórico construído por Jenkins, que é a quem daremos certa prioridade. Seja como for, estas visões pontuadas nos foram suficientes para que sigamos com nossa discussão, já que a partir delas, podemos chegar em Jenkins.

Deve-se ainda acrescentar que agora possui-se aqui algum material para lidar tanto com aquilo que fora discutido na introdução quanto com as conclusões que deixou-se em suspenso nas ponderações etimológicas anteriormente feitas. A mais óbvia das conclusões que pudermos delinear já neste primeiro momento traz duas consequências. Jenkins, Kinder, Smith e Laurel, ainda que com muitas conexões, aplicam o termo “transmídia” a objetos distintos, como forma de repensar questões e relações entre coisas que já existem com outros sentidos. Afinal, pode-se dizer com alguma segurança que o “*think transmedia*” surge em oposição ao pensar monomidiático, e esse por sua vez, ao pensar não-midiático; a composição transmídia é um tipo novo de composição em relação as composições “padrões; a narrativa transmídia, como coloca o próprio Jenkins, é um *novo tipo* de estética narrativa. Tudo isso serve para nos levar a crer que a transmídia surge conceitualmente como uma perspectiva referente a uma dada complexificação que ocorre num pano de fundo maior, mas que tem implicâncias diretas em vários setores da vida cotidiana como na música, nas narrativas, no entretenimento, e, por fim, até na forma como podemos organizar nossos pensamentos. Portanto, a transmídia deriva de um contexto, está totalmente intrincada nele. Não se pode pensar a transmídia isolada deste contexto, não se pode cortá-la da lógica de mundo a qual pertence. Assim, ao que parece, a transmídia não é exatamente uma definição, mas sim um conceito. É justamente uma forma de pensar um – e talvez mais – objeto.

Outro ponto foi que nenhum destes quatro autores colocou a transmídia como *coisa em si*, mas antes como um *modo de coisas se manifestarem*, de se diferenciarem. Isso pode ser uma indicativa de que a transmídia seja uma categoria referencial no que diz respeito a como objetos podem ser e se manifestar. Porém não tomemos nenhuma conclusão precipitada e vejamos quais outras evidências quanto a isto nossa discussão poderá nos oferecer antes de assumirmos qualquer posicionamento no que referir a este tópico. De qualquer modo, ainda que cada um destes quatro autores esteja aplicando o adjetivo “transmídia” a operações distintas – embora possivelmente convergentes – todos utilizam o termo com uma significação correlata: para que qualquer uma destas operações pontuadas seja transmidiática – em qualquer conceituação que estejamos considerando – ela precisa levar em conta a multiplicidade dos canais midiáticos. Mas esta multiplicidade não pode ser em um sentido inerte e estéril, ela precisa ser

criativa e estabelecer conexões. Mais do que inúmeros pontos de acesso, aparentemente, o que interessa é como e o que se transita entre estes pontos de acesso. Isto é proveitoso já que, ao que tudo indica, foram as mesmas considerações que conseguimos elaborar do ponto de vista etimológico: a transmídia como um termo que se refere ao trânsito entre mídias. Agora já tem-se meios – ainda que hipotéticos – para reformular essa conclusão: aparentemente a transmídia não se refere ao trânsito entre veículos midiáticos, mas se aplica antes a aquilo que pode transitar por esta rede de conexões. Todavia, ainda permanecem nossas questões: o que transita, como se dá o trânsito e quem delimita os limites e opera tal trânsito.

Para respondê-las, precisamos entender quais os limites conceituais da transmídia. E aqui, Jenkins nos será útil mais do que qualquer uma das abordagens anteriores nos poderia ser, já que é sobretudo a partir de sua obra que as discussões a respeito da transmídia estão repercutindo e sendo consideradas (FECHINE *et al.*, 2013). Mas como bem colocam Gosciola e Versuti (2012), é somente em um artigo escrito dois anos depois de *Convergence, I Diverge* (2001) que Jenkins se propõe a tratar diretamente da narrativa transmídia. É em *Transmedia Storytelling*, publicado em 2003 no *MIT Technology Review*, que ele conceituará de fato o uso que está fazendo desta expressão:

In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best-so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption. That is, you don't need to have seen the film to enjoy the game and vice-versa. As Pokemon does so well, any given product is a point of entry into the franchise as a whole. (JENKINS, 2003, s.p.)⁴.

Logo, a não ser pelo enfoque na questão narrativa, o que Jenkins está visando discutir a partir deste conceito está bastante próximo ao que Kinder estava chamando de intertextualidade transmidiática: o modo como é possível se ter uma experiência mais “complexa” e “profunda” de um conteúdo midiático a medida que se tem não apenas mais pontos de acesso para

4 Livre tradução: “Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor, de modo que a história possa ser introduzida por um filme, expandida através de serializações para tv, romances e histórias em quadrinhos, e esse mundo poderá ser explorado e experienciado através de jogos. Cada ponto de acesso da franquia deve conter o suficiente para permitir um consumo autônomo. É isto, você não precisa ter visto o filme para explorar o jogo e vice-versa. Como Pokémon faz tão bem, qualquer produto distribuído é um ponto de entrada para a franquia como um todo.”

tal conteúdo, mas também, uma conexão entre os usos e experiências que os múltiplos pontos de acesso oferecem. Porém Jenkins vai além da intertextualidade de Kinder ao estabelecer que na transmídia, não é apenas um conteúdo transitando entre mídias, mas há também um trânsito de conteúdos. Uma narrativa transmidiática é uma grande narrativa que se ramifica em narrativas menores, cujo o todo não é necessariamente a soma das partes e nem as partes uma cópia do todo, em tese é uma narrativa que se complexifica de tal forma e que está disponível em múltiplos canais e em múltiplas narrativas menores. Cada canal prolonga uma experiência diferente, oferece uma percepção sensorial específica. Há ainda outro ponto fundamental: os interesses mercadológicos em relação aos pontos de acesso. Em *Cultura da Convergência* enfatiza:

A lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente – isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores de mídia – dita o fluxo de conteúdos pelas mídias. Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. Filmes e televisão provavelmente têm os públicos mais diversificados; quadrinhos e games, os mais restritos. Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. Entretanto, se houver material suficiente para sustentar as diferentes clientelas – e se cada obra oferecer experiências novas –, é possível contar com um mercado de intersecção que expandirá o potencial de toda a franquia. (JENKINS, 2009, p.138 e 139).

E é justamente em *Cultura da Convergência* que Jenkins vai de fato ter consolidado sua visão a respeito da transmídia, agora fundada em uma teoria interpretativa dos processos midiáticos-socioculturais com a qual ele nomeia seu livro. O ponto nesta obra é chamar atenção para os modos como, a partir de uma apropriação social das condições de interatividade oferecidas pelas tecnologias digitais, indivíduos comuns estão transformando os contornos de sua ambiência cultural. A respeito da transmídia ele nos diz:

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para vi-

ver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p. 49).

E mais adiante Jenkins procura delimitar as fronteiras de como, em sua visão, uma narrativa transmidiática deve funcionar:

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, 2009, p.138).

Mas o que de fato é esta cultura da convergência de que nos fala Jenkins? Como ela influencia as situações transmidiáticas? E qual o impacto da convergência das mídias em nossas comunicações? A partir daqui, para podermos nos aprofundar na discussão crítica da transmídia – sobretudo tal qual postulada por Jenkins – precisamos de um melhor entendimento a respeito daquilo que Jenkins está chamando de cultura da convergência. É ainda igualmente pertinente que se considere o impacto das mídias e os seus papéis em nossas comunicações, já que a transmídia não deixa de ser um fenômeno correlato as mídias. Precisamos entender como nos relacionamos com estas extensões tecnológicas da comunicação. A cultura da convergência é o próprio contexto conceitual no qual Jenkins ancora sua “teoria” da transmídia, é desta rede de postulados que ele extrai sua visão do fenômeno transmidiático. É fundamental

levar em conta a rede contextual por trás do conceito. Portanto, será necessário deixarmos por um momento a nossa problematização da transmídia para tratarmos – mesmo que brevemente – destas duas questões nos dois capítulos a seguir

2. A FUNÇÃO DA MÍDIA

Neste capítulo, antes de adentrarmos na leitura do atual contexto sociocultural que Jenkins faz, tentaremos levar em conta algumas considerações a respeito do modo como as mídias se articulam em nossas comunicações, como elas se realocam em nossas relações com os outros e com o próprio mundo. Como dissemos, as mídias são estruturas mediadoras, veículos de conteúdo informacional. Seja a língua falada ou mais complexo meio de comunicação, em tese toda informação dentro da comunicação humana precisa de um canal para sua veiculação. Ao longo deste trabalho, utilizaremos o conceito de informação em sua acepção usual na língua comum: um conjunto de dados mais ou menos organizáveis sobre um determinado assunto, tema, evento, fato ou fenômeno no mundo. Em resumo, o conteúdo da comunicação, a mensagem.

Considere-se o caso da narrativa por exemplo. Não se pode falar de uma narrativa “pura”, que não irá se ancorar em nenhuma linguagem, em nenhum sistema semiótico que a carregue, pois a narrativa, seguindo a concepção barthesiana, é uma manifestação discursiva, e ao o ser, será a narrativa em si mesma, um meio, um modo, de comunicação e seguindo a lógica de McLuhan (2002), os meios andam aos pares. Obviamente, a questão é mais profunda do que isso, pois a narrativa é um dos discursos do homem sobre o mundo e o homem para enunciar seus discursos a outrem, faz, para isso, uso da linguagem. Esta, para ser possível, se baseia em códigos que sejam mais ou menos conhecidos tanto pelo emissor quanto pelo receptor. A linguagem é a faculdade que possibilita e condiciona a comunicação. Thompson enfatiza:

Na produção de formas simbólicas e na sua transmissão para os outros, os indivíduos geralmente empregam um *meio técnico*. O meio técnico é o substrato material das formas simbólicas, isto é, o elemento material com que, ou por meio do qual, a informação ou conteúdo simbólico é fixado e transmitido

do produtor para o receptor. Todos os processos de intercâmbio simbólico envolvem um meio técnico de algum tipo. Mesmo o intercâmbio de afirmações linguísticas face a face pressupõe alguns elementos materiais – laringe, cordas vocais, ondas de ar, ouvidos, tímpanos auditivos, etc. – em virtude dos quais os sons significativos são produzidos e recebidos. Mas a natureza do meio técnico pode variar grandemente de um tipo de produção simbólica (e intercâmbio) para outro, e as propriedades dos diferentes meios técnicos facilitam e circunscrevem os tipos de produção simbólica e intercâmbios possíveis. (THOMPSON, 2012, p.44).

No contexto desta discussão, irá se entender por mídia, seguindo a concepção McLuhaniana, as extensões as quais o homem pode recorrer para colocar em jogo novos modos do agir comunicacional. Afinal, tal qual McLuhan (2002), está-se de acordo que – as mídias – acrescentam novas possibilidades a estruturação da comunicação, operam em outros níveis de sentido e complexidade, potencializam e virtualizam as operações comunicacionais, possibilitam armazenamento massivo, rompimento com limitações espaciais e temporais. Thompson (2012), que ao problematizar a comunicação midiática a partir do prisma da interação, observando o modo como os indivíduos recorrem aos meios de comunicação, acrescenta:

Argumento que sempre que indivíduos usam os meios de comunicação [...] eles estão se envolvendo em formas de ação e interação que diferem, de certas maneiras básicas do tipo de interação face a face que caracteriza a maioria dos encontros da vida diária. Estão não só intercambiando informação ou consumindo um produto (embora também possam fazer isso): estão também participando de formas de interação que têm propriedades bastantes específicas. (THOMPSON, 2012, p.9).

E assim, ao procurar compreender a dinâmica da interação que as diferentes mídias possibilitam aos indivíduos, Thompson irá individuar dois campos possíveis: a interação mediada e a quase-interação mediada. São estabelecidas do seguinte modo:

Por “interação mediada” quero dizer o tipo de interação envolvida quando usamos um meio técnico tal qual o telefone para interagir à distância com outras pessoas. Por “quase-interação mediada” quero dizer o tipo de relacio-

namentos sociais estabelecido pelo uso de meios como livros, jornais, rádio, televisão etc. – aquilo que é normalmente descrito como “mídia de massa” [...] Tanto a interação mediada quanto a quase-interação mediada envolvem a extensão das relações sociais através do tempo e do espaço. Enquanto a interação face a face ocorre em um contexto de copresença em que os participantes compartilham um sistema de referência espacial-temporal comum, as duas formas de interação mediada envolvem a interrupção da ligação com os contextos de copresença; portanto, os participantes já não compartilham um arcabouço espacial-temporal comum e precisam adaptar seu comportamento à nova situação, usando outros meios de se orientar com relação a outras pessoas distantes. Mas há diferenças importantes entre as duas formas de interação mediadas. Enquanto que a interação mediada é dialógica por natureza e envolve um fluxo de comunicação em dois sentidos, a quase-interação mediada é normalmente monológica; e enquanto a interação mediada está orientada para outros específicos (por exemplo, a pessoa para quem você está fazendo uma ligação telefônica), a quase-interação mediada está orientada para uma série indefinida de receptores potenciais. (THOMPSON, 2012, p.9 e 10).

É evidente que o ponto em Thompson será ligeiramente diferente do que é trabalhado por McLuhan, indo mais para o campo social, buscando entender como os usos da mídia dentro da sociedade influem nas interações e ações dos indivíduos uns com os outros. Já McLuhan fixa-se principalmente no contexto tecno-midiático destes impactos. Em ambos os autores e também em Jenkins, o que aqui interessa é entender que os meios impactam nas estruturas sociais e culturais, as reorganizam e modificam. Toda inserção de um meio, seja midiático ou não, acrescentará novas possibilidades as faculdades humanas, ao interagirem a partir destes meios com o mundo, novos “paradigmas” socioculturais serão gradualmente construídos. Pois tal qual afirma Thompson, é importante salientar que:

[...] os meios de comunicação não são apenas transmissores neutros que transmitem informação ou conteúdo simbólico de um indivíduo (ou grupo de indivíduos) para outro – uma espécie de esteiras transportadores de significado por assim dizer; ao contrário, quando novos meios de comunicação são desenvolvidos e introduzidos, eles mudam as maneiras pelas quais os indiví-

duos relacionam uns com os outros e com eles próprios. (THOMPSON, 2012, p.9).

A implicância de tais constatações, que são também objeto dos outros supracitados autores, serão abordadas mais adiante. Cada suporte de comunicação, cada extensão midiática, irá apresentar seu próprio conjunto de especificidades, prolongar determinado sentido da experiência comunicacional. De forma análoga a linguagem, cada meio de comunicação, em última instância, delimita a organização do discurso comunicacional de acordo com os limites de suas possibilidades. Porém, por outro lado, cada meio de comunicação coloca em jogo também outras formas de interação entre receptor e emissor. Em trabalho anterior⁵, buscou-se demonstrar como esse processo se estabelece do ponto de vista estrutural. O ponto de partida era entender como as articulações de um dado meio se organizam para viabilizar um determinado sentido da operação comunicacional. É também nestes termos que Marshal McLuhan considerará a comunicação, deixando claro o teor de suas concepções naquela que talvez seja sua maior máxima, “o meio é a mensagem”. Sintetizando os trabalhos de McLuhan, Olga Pombo⁶ dirá:

Enquanto suporte material da comunicação, o meio tende a ser definido como transparente, inócuo, incapaz de determinar positivamente os conteúdos comunicativos que veicula. A sua única incidência no processo comunicativo seria negativa, causa possível de ruído ou obstrução na veiculação da mensagem. Pelo contrário, McLuhan chama a atenção para o fato de uma mensagem proferida oralmente ou por escrito, transmitida pela rádio ou pela televisão, pôr em jogo, em cada caso, diferentes estruturas perceptivas, desencadear diferentes mecanismos de compreensão, ganhar diferentes contornos e tonalidades, em limite, adquirir diferentes significados. Por outras palavras, para McLuhan, o meio, o canal, a tecnologia em que a comunicação se estabelece, não apenas constitui a forma comunicativa, mas determina o próprio conteúdo da comunicação.

5 DUARTE, Frederico. **A análise estrutural da narrativa gráfica**: a linguística dos quadrinhos e uma breve contextualização no panorama da cultura da convergência. Monografia apresentada para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal de Goiás. Goiânia: UFG, 2013

6 POMBO, Olga. **O meio é a mensagem**. Disponível em:

<http://www.educ.fc.ul.pt/docentes/opombo/hfe/cadernos/mcluhan/estudo_mcl_olga.pdf> Acesso em: 18. 2013.

Os meios de comunicação, em si, são expressão da capacidade técnica do ser humano, mais uma entre a infinidade de respostas que o homem põe em frente a necessidade de enfrentar a complexidade imposta pelo ambiente natural. Tendo isso em vista, talvez seja coerente pressupor que as mídias, os suportes da comunicação, quase sempre serão fruto da luta por respostas as adversidades de algum tipo de situação imposta pelos limites do existir humano. Por técnica, queira se referir, no contexto da presente discussão, a forma como o homem interfere e busca dominar a natureza do ambiente para o bem de seus interesses. O modo e o sentido cujos quais o ser humano recorre para se colocar diante a natureza, para então, se apropriar dela. Estabeleça-se a técnica também em seu sentido mcluhaniano, de extensão das faculdades humanas, uma resposta alternativa as limitações do corpo e da espaço-temporalidade do ser humano:

Pois a “mensagem” de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas, humanas. [...] os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência. (MCLUHAN, 2002, p.22 e 23).

A técnica, pode ser considerada, antes de tudo, como sendo um meio e um modo de ser do homem, é uma prática que implica no seu agir no mundo. É a construção e desconstrução de sentido do que é natural, é uma abertura para as possibilidades do homem no mundo, e nesse sentido, deve-se ter em mente que, como bem diria Heidegger “[...] a essência da técnica não é nada de técnico” (HEIDEGGER, 1997, p.93). Para Heidegger, segundo Signates (2009, p.40), a técnica pode ser ponderada a partir de duas perspectivas não necessariamente excludentes: a de “meio para certos fins” e a de “atividade do homem”. E assim, coloca o autor:

Inicialmente, ao reconhecimento, com Heidegger, da ambivalência do sentido da técnica – como instrumento ou meio e como forma de vida ou o “fazer humano”. Pelo primeiro, o homem interpela a natureza, produzindo dominação, e, dentro do segundo é interpelado por sua própria interpelação, enrodiando-se em seu próprio fazer ou, como metaforiza Silva, “o criador trans-

forma-se em fantoche da criatura” (SILVA, 2000), mas esse envolvimento é dialético e nele, o homem produz cultura. (SIGNATES, 2009, p.43).

É importante frisar que a técnica não é a única reação do ser humano aos encargos do ambiente, e que também não é um processo que visa tão somente a adaptação, a técnica faz parte de uma rede de sistematizações do agir humano, muito mais complexa, que determina os modos de autonomização de sua existência no mundo, isto é, a maneira pela qual institui a sua realidade, propriamente, humana, e através da qual se contrapõe como um ambiente adverso ao ambiente natural. Esse processo ocorre tanto em nível social, a partir das relações que o homem estabelece com os seus semelhantes e se estabelece entre eles, quanto natural, na forma como o homem enquanto organismo participa do mundo natural diante de todas as suas limitações ou ainda psíquico, no sentido como se estabelece diante de si enquanto ser pensante, e vinculado ao plano da consciência. Seguindo por tal lógica, a questão da técnica mostra-se como mais uma dentre uma miríade de facetas da rede de sentidos que estruturam a realidade humana, como é o caso da linguagem, da comunicação, da cultura, dos processos de sociabilização entre outros. Paz acrescenta:

A técnica é uma realidade tão poderosamente real – visível, palpável, audível, ubíqua – que a verdadeira realidade deixou de ser natural ou sobrenatural: a indústria é nossa paisagem, nosso céu e nosso inferno. Um templo maia, uma catedral medieval ou um palácio barroco eram alguma coisa mais do que monumentos: pontos sensíveis do espaço e do tempo, observatórios privilegiados de onde o homem poderia contemplar o mundo e o transmundo como um todo. Sua orientação corresponde a uma visão simbólica do universo; a forma e a disposição de suas partes abriam uma perspectiva plural, verdadeira encruzilhada de caminhos visuais: para cima e para baixo, na direção dos quatro pontos cardeais. Pontos de vista total sobre a totalidade. Essas obras não só eram uma visão do mundo, como estavam feitas segundo a sua imagem: eram uma representação da figura do universo, sua cópia ou seu símbolo. A técnica se interpõe entre nós e o mundo. (PAZ, 2005, p. 102 e 103).

Voltando a questão das mídias e seus impactos na estrutura social, podemos considerar o exemplo das histórias em quadrinhos que em sua manifestação clássica, dependeram de um

impactante período de transição tecnológica, que decorreu da consolidação da reprodutibilidade técnica. Em sua expressão moderna, que começa a se consolidar com *Yellow Kid* (1896), os quadrinhos surgem enquanto encartes de jornais, e por isso ligados a voracidade massiva da imprensa. Posteriormente vão se estabelecendo como meio individual, passando de semanários à publicações e antologias fechadas, constituindo toda uma lógica de nichos e mercados. Fato é, que até então, antes da reprodução em massa, a narrativa gráfica poderia ser estabelecida entre arte e uma mídia cuja relação com o seu receptor talvez estivesse mais próxima de algum outro tipo de interação mediada do que da quase-interação mediada de Thompson, já que as primeiras narrativas gráficas⁷, enquanto obras unitárias, como deixa claro o exemplo de *As Tentações de Santo Antão*⁸, quadro tríptico pintado por Bosch entre 1495 e 1500, que narra sequencialmente as passagens da vida de Santo Antão, estavam bem longe, em seu contexto original, de poderem ser conceituadas enquanto mídia de massa. Com o advento da reprodução técnica, há uma alteração no contexto sociocultural em que se estabelece a narrativa gráfica, contexto este que se caracteriza pelo fato de, como coloca Thompson, “A reprodutibilidade das formas simbólicas [ser] uma das características que estão na base da exploração comercial dos meios de comunicação.” (THOMPSON, 2012, p.46). A própria narrativa assume dentro de uma sociedade de forte cultura midiática, como a do século 20, outras funções sociais, mais ligadas a uma lógica de mercado e de entretenimento, embasada em discursos ideológicos em voga nesta dada cultura, que implicam diretamente nos modos e nos meios de sua produção. Essa virada na produção midiática decorrente da industrialização acarretou na modificação gradual da dinâmica de interação entre receptor e emissor, afinal, ao longo desse período, novos meios de comunicação foram aparecendo e se consolidando (cinema, rádio, televisão, etc). Cada qual acrescentando novas técnicas, novas possibilidades, novos nichos. O efeito dessas mudanças na construção do quadrinho moderno foi o aprimoramento de suas estruturas internas (vocabulário gráfico, narrativa, sequenciamento, colorização) que foram se tornando cada vez mais complexas, pois não apenas as condições de reprodução foram radicalmente alteradas, mas também as de produção, afinal o desenvolvimento do suporte permitia a consequente evolução do processo. Assim a reprodutibilidade influenciou diretamente na forma como quem recebe a comunicação interagirá com ela, de modo que o unitário foi dando

7 Seguindo a linha de Scott McCloud (2005), pode-se dizer ser o caso, numa livre abstração, da escrita hieroglífica, das tapeçarias medievais, dos emakimonos japoneses ou de qualquer forma de narrativa que tenha se estabelecido visualmente e seja precursora do quadrinho moderno.

8 BOSCH, H. *As Tentações de Santo Antão*, 1500. 1. original de arte, óleo sobre madeira de carvalho, 131.5 cm × 119/53 cm. Museu Nacional de Arte Antiga, Lisboa.

lugar ao múltiplo, fruto de uma evolução midiática exponencialmente mais acelerada. A consistência e a multiplicidade viabilizaram códigos e convenções gradualmente mais complexas, conclusões mais abertas a medida que o sequenciamento gráfico foi se firmando enquanto característica inerente do meio, relegando um papel ao receptor cada vez mais ativo.

A comunicação é um fenômeno sociocultural. Colaborando para a construção e ainda assim refletindo toda a realidade social a qual está submetida. Não é fruto apenas de inovações tecnológicas, ainda que esteja intrincada a elas, mas de cenários culturais. Jenkins assegura que “meios de comunicação são também sistemas culturais.” (JENKINS, 2009, p.41). Nesse contexto, é válido enfatizar que o estudo da mídia em geral pode também lançar luz sobre a cena social de uma época; e o atual panorama, por sua vez, nos permite ver, talvez com maior clareza do que antes, o valor de um dos mais importantes imperativos de análise, no que diz respeito ao estudo dos *mass media*, dentro de uma dada realidade cultural: a influência direta das relações que surgem entre o homem e a tecnologia midiática. Assim, para retomar Thompson (2012), seria inviável se propor a pensar qualquer fenômeno sociocultural contemporâneo sem se estabelecer relações com o panorama comunicacional e midiático. Afinal, tal qual colocava também McLuhan (2002), toda inserção de uma nova tecnologia da comunicação reconfigura o quadro das relações humanas e, conseqüentemente, sociocultural, no qual esta é inserida. É válido constar ainda, que essa noção da influência da mídia nos fenômenos de ordem social, já chamava a atenção Walter Benjamin (1936) em suas concepções, uma vez que este via em seu próprio tempo a inserção de novas mídias revolucionar – independente se para o bem ou para o mal – as artes. Não obstante, Santaella colocará: “Cada período da história é marcado por meios de produção de linguagem que lhe são próprios. Quando novos meios surgem, seus potenciais e usos, ainda desconhecidos, têm de ser explorados” (SANTAELLA, 2008, p. 36).

Contemporaneamente, vive-se também em um período de forte transição midiática. Se ao fim do século 19 havia uma tendência a multiplicação de canais e conteúdos que se dispersam em diversas frentes, o cenário midiático atual tende a convergência. Jenkins (2009) assume que talvez nenhuma outra sociedade tenha sido tão ávida por informação quanto a atual, em nenhuma outra sociedade o receptor dessa informação teve papel tão decisivo na forma como a mensagem chega até ele e em como ela é construída. Ainda que possa não ter ciência disto, é justamente o consumidor midiático quem deteria o poder. Para Jenkins, se antes a informação era escassa, e diferentes meios atendiam diferentes demandas, se antes presumia-se

um receptor passivo, uma lógica mercadológica que condicionava toda a produção cultural, este panorama irá se inverter totalmente a favor do receptor, que gradativamente irá ganhar um poder midiático. Ele se conscientizará de que é ele quem decide a informação que vai consumir, é ele quem, em última instância, escolhe o canal pelo qual quer receber essa informação. Não é necessário dizer as inúmeras formas dessa informação chegar até ele. Tampouco da miríade de escolhas, em termos de conteúdo, que tem a sua disposição. Mas o receptor ainda pode mais, ele pode participar na produção ou mesmo produzir conteúdos, ele pode interferir, se tornando um *prosumer*. O acelerado desenvolvimento técnico-científico e o conseqüente “boom” comercial das novas tecnologias, aliados a outros fatores culturais inerentes a sociedade contemporânea, acarretaram em implicações significativas para o campo das comunicações. Acrescentadas às formas através das quais a sociedade até então dialogava consigo mesma, novas plataformas, tem nos mostrado ao que vieram. Os principais pilares da tradicional comunicação em massa tiveram de sair de sua zona de conforto para se adaptarem a era digital, para se manterem enquanto plataformas viáveis ao novo paradigma midiático. Nesse sentido, cabe enfatizar que não basta interagir ou se inserir dentro do plano digital, é necessário se integrar e agregar a este. A rede mundial, o aparato tecnológico, a inundação de novos softwares, a pirataria, a velocidade de informação e de divulgação são apenas alguns dos pontos a se citar desse admirável mundo novo, cuja única característica de que se pode ter certeza são as suas constantes mudanças. É esse quadro de mudanças que Jenkins visa mapear com a sua *Cultura da Convergência*.

3. CULTURA CONVERGENTE

No glossário de *Cultura da Convergência* (2009), Jenkins assim define o termo chave de seu pensamento:

Convergência: palavra que define mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura. Algumas das ideias comuns expressas por este termo incluem o fluxo de conteúdos através de várias plataformas de mídia, a cooperação entre as múltiplas indústrias midiáticas, a busca de novas estruturas de financiamento das mídias

que recaiam sobre os interstícios entre antigas e novas mídias, e o comportamento migratório da audiência que vai a quase qualquer lugar em busca das experiências de entretenimento que deseja. Talvez, num conceito mais amplo, a convergência se refira a uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente. Convergência é entendida aqui como um processo contínuo ou uma série contínua de interstícios entre diferentes sistemas de mídias, não uma relação fixa. (JENKINS, 2009, p.377).

Henry Jenkins, busca entender o quadro midiático para além do, que segundo ele considera, determinismo tecnológico – as mídias como resultado tão somente do aprimoramento técnica. O autor acredita que as respostas sociais do homem aos avanços tecnológicos, bem como em quais aspectos essas novas formas de se comunicar se encaixam e que funções desempenham dentro do contexto sociocultural dos indivíduos nele inserido, devem ser o prisma a partir do qual se problematizar o cenário midiático contemporâneo, uma vez que:

Um processo chamado “convergência de modos” está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as comunicações ponto a ponto, tais como o correio, o telefone e o telégrafo, e as comunicações de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico – sejam fios, cabos ou ondas – pode transportar serviços que no passado eram oferecidos separadamente. De modo inverso, um serviço que no passado era oferecido por um único – seja a radiodifusão, a imprensa ou a telefonia – agora pode ser oferecido por várias formas físicas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está correndo. (POOL *apud* JENKINS, 2009, p.37).

Segundo Jenkins, a cultura estaria em transição de modo tal que seu quadro comunicacional seria fruto de um fluxo de informações, conteúdos e experiências midiáticas em rota de colisão. Para o autor tudo está convergindo: mídias se hibridizam, o analógico se digitaliza, o digital se vende analógico, a produção de conteúdo deixou de pertencer tão somente aos grandes conglomerados e sua lógica mercadológica, gradualmente os receptores foram adquirindo um poder midiático, seja interagindo com conteúdos já veiculados, seja consumindo-os, seja produzindo seus próprios conteúdos.

A grosso modo, a convergência poderia ser entendida apenas como o “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia” (JENKINS, 2009, p.29). O fenômeno, não é novo, é algo que vem se enraizando na sociedade moderna desde o início do século 20, com as primeiras transposições multimidiáticas e obviamente, não pode se resumir apenas a ascensão das novas tecnologias. Ao contrário de tal pressuposição, Jenkins defenderá a convergência como um cenário cultural em que um dado comportamento social para com a mídia é estabelecido pelos indivíduos. É nesse sentido que por cultura da convergência, será entendido aqui, o processo de modificações culturais que se estabelece a partir dos novos modos de relações e interações entre indivíduos e mídia, e a forma como esse contexto geral impacta na manutenção do imaginário social.

No entanto Jenkins enfatiza que só é possível pensar em uma convergência das mídias, tal qual ocorreria hoje, devido às bases culturais que permeiam a vida do homem contemporâneo. De fato, está de acordo que a inserção de uma nova mídia em um dado contexto social, acarreta em uma alteração de suas dinâmicas, o que conseqüentemente implicará também no processo de recepção e interação com estas mídias, pois como ele próprio assegura, “a convergência dos meios de comunicação impacta o modo como consumimos esses meios.” (JENKINS, 2009, p.44). No entanto, esse imperativo sociocultural, Jenkins chama atenção, não decorre de um processo tecnológico:

Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. [...] A convergência não ocorre por meio de aparelhos por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros (JENKINS, 2009, p. 29 e 30).

Assim, Jenkins aponta a partir desta expressão, cultura da convergência, todo um quadro de mudanças que seguem em diversas frentes mas que estão intimamente ligadas aos meios de comunicação, sobretudo ao advento das novas mídias relacionadas à internet. Ao estabelecer a convergência enquanto um cenário, Jenkins individua os níveis, até o momento de sua atuação, por meio dos quais essas mudanças se estruturam na composição da nova lógica social, a saber: a convergência das mídias, a inteligência coletiva e a cultura participativa.

A convergência, como o próprio nome irá supor, é a mesclagem, a transição, a intera-

ção entre diferentes mídias a partir daquilo que se veicula, seja qual for o discurso ou a experiência midiática objeto da comunicação. É importante, antes de mais nada, diferenciar convergência midiática, no sentido que Jenkins dá a esta, de *crossmedia*. Ainda que a convergência das mídias envolva em seus processos muito do que seja entendido por *crossmedia*, os conceitos não se equivalem. Por *crossmedia* é possível definir como sendo a transposição de um mesmo conteúdo ou experiência midiática por diversas mídias diferentes. A convergência, por outro lado, é também um processo cultural e social, afinal, como enfatizado por Jenkins logo acima, ela ocorre primeiramente no cérebro dos receptores. Na verdade, a *crossmídia* é uma das manifestações da convergência e não um paralelo a ela. Jenkins, então conceituará:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29).

A inteligência coletiva, por sua vez, é um termo que em certo sentido Jenkins toma emprestado de Pierre Levy (1999), que o define originalmente como sendo “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 1999, p. 28). Jenkins acrescentará que dentro do cenário contemporâneo, a inteligência coletiva deve ser entendida também enquanto os processos que dizem respeito aos novos modos de se consumir conteúdos, serviços, produtos, informações em conjunto, processos esses que adquirem tons de um poder midiaticamente autonomizado. São as comunidades de fãs, os fóruns de discussão, os blogs. Toda forma coletivamente construída em ambiente virtual voltada a comunicação de determinado tópico ou tema.

Quanto à cultura participativa Jenkins diz:

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo.

(JENKINS, 2009, p. 30).

A respeito da cultura participativa podemos ainda acrescentar que trata-se do:

[...] cenário e o conjunto variado de possibilidades abertas aos consumidores de maior acesso, produção e circulação de conteúdos midiáticos, a partir da digitalização e convergência dos meios. A cultura participativa define, nessa perspectiva, novos comportamentos no uso das mídias, associados, sobretudo, ao compartilharem, publicação, recomendação, comentários, remix e reoperação de conteúdos digitais (criados e disponibilizados em meios digitais, especialmente na internet). No contexto específico da transmídiação, Jenkins (2008, 2010) destaca como esse ambiente de convergência propicia, por um lado, a fluidez com que o conteúdo midiático passa por diferentes plataformas e, por outro lado, a capacidade do público de empregar redes sociais para se conectar de maneiras novas, moldando ativamente a circulação desse conteúdo e desenvolvendo habilidades tanto para filtrar quanto para se envolver amplamente com os produtos espalhados nas distintas mídias. Para Jenkins (2008), os consumidores são agentes criativos fundamentais na constituição do universo ficcional transmídia, pois são eles que, ao atenderem o convite para estabelecerem essas conexões, definem não apenas os usos das mídias, mas também aquilo que efetivamente circula entre elas a partir de suas distintas plataformas. (FECHINE *et al.*, 2013, p.26).

A ideia que Jenkins faz de convergência, exemplifica o quão conexa é a relação entre cultura e comunicação. Mostra também o quão impactante podem ser as transformações midiáticas, tendo como pano de fundo as novas tecnologias, na vida e nas relações sociais. Na instituição da ideia que se faz de mundo. Afinal, as mídias e as outras tecnologias relativizaram e virtualizaram dados sentidos de espaço e tempo. Porém, a convergência, ainda prova que as transformações culturais também impactam nas dinâmicas midiáticas, nas necessidades e sentidos que se atribuem as suas possibilidades.

No entanto, é importante chamar atenção para algumas limitações da obra de Jenkins quanto a noção que este faz de técnica, pois ao querer abordar a relação entre cultura e comunicação, para além de um determinismo tecnológico, fez transparecer que a tecnologia é apenas o produto final de um processo. Apenas um meio para um fim, não considerando com isso

o processo e o seu sentido, mas apenas material bruto resultante. Assumir tal concepção, mostra a falta de uma percepção mais aprofundada do sentido de técnica e acaba por deixar de lado todo o caráter ontológico que este conceito pode implicar. Fato é, que o enraizamento filosófico é algo de que Jenkins carece em sua abordagem.

Se se dispor a tomar por técnica, seguindo as concepções que se apresentou anteriormente, como mais do que um modo do agir humano, mas também o sentido próprio do agir, da interposição humana com o mundo, e aqui até Aristóteles (2011)⁹ chamará atenção pelo modo como a técnica, deve-se antes ser entendida pelo que suscita o “produzir” do que pelo que é “produzido”, ao colocar:

Entre as coisas que podem ser de outro modo, há aquilo que se pode produzir e aquilo que podemos fazer. São coisas distintas a produção e a ação (a respeito desse assunto, fiamo-nos também nas obras divulgadas). Consequentemente, também são coisas distintas a habilitação racional para agir e a habilitação racional para produzir. Por isso, essas coisas não estão contidas uma na outra: nem a ação é produção, nem a produção é ação. Dado que a arte de edificar é certa técnica e, precisamente, certa habilitação racional para produzir, e dado que não há técnica alguma que não seja habilitação racional para produzir, e não há nenhuma habilitação desse tipo que não seja técnica, equivalem ao mesmo “técnica” e “habilitação para produzir por raciocínio verdadeiro”. Toda técnica diz respeito ao vir a ser, isto é, a empreender e examinar como se engendra algo que pode ser e não ser e cujo princípio reside no produtor, não na coisa produzida. De fato, a técnica não tem por objeto as coisas que são ou vêm a ser necessariamente, tampouco as coisas que são ou vêm a ser por natureza – pois estas têm em si mesmas o princípio. Dado que produção e ação são coisas distintas, necessariamente a técnica se inclui na produção, não na ação. E de certo modo a técnica e o acaso dizem respeito às mesmas coisas, como também Agatão o disse: “a técnica ama o acaso, e o acaso, a técnica”. Portanto, conforme foi dito, a técnica é certa habilita-

⁹ Deve-se ter em mente, que o sentido aristotélico de técnica está correlacionado a sua etimologia na língua grega, tendo enquanto termo correlato *τέχνη* (*téchne*), cuja livre tradução poderia tanto referir-se a noção de “arte” quanto de “ciência”, ou ainda a “ofício”. O significado de técnica, esteve a princípio atrelado a ideia que os gregos atribuíam a arte e ao fazer. Platão por exemplo, já em seu tempo, considerava *τέχνη* a partir de seu duplo sentido, como arte e ciência, na constituição de uma modalidade específica do saber. Para Aristóteles a técnica – no sentido da arte – é antes de tudo um ofício racional, cuja realização, se institui antes no criador do que no objeto criado.

ção para produzir com raciocínio verdadeiro, tendo como objeto aquilo que pode ser de outro modo (ao passo que a incompetência técnica é o contrário, uma habilitação para produzir com raciocínio falso). (ARISTÓTELES, 2011, p.288 e 289).

O ponto importante é entender, que para Aristóteles a técnica não será nem o resultado final de um processo, e nem tão somente o método da criação, o conceito de técnica no sentido aristotélico remeterá a um processo racional, um modo de expressão completamente consciente das faculdades intelectuais humanas, é um saber criador, o que implica considerar que aquilo que é criado, se destaca, se diferencia e existe antes de mais nada no criador. A esse respeito, numa interpretação da mesma passagem da obra de Aristóteles, Paul Ricoeur acrescenta:

[...] há tantas *tékhnai* quanto atividades criadoras; uma *tékhne* é alguma coisa mais elevada que uma rotina ou prática empírica e, a despeito do fato de que ela seja concernente a uma produção, contém um elemento especulativo, a saber, uma investigação teórica sobre os meios aplicados à produção: é um método, e este traço aproxima-a da ciência mais do que da rotina. (RICOEUR, 2005, p.51).

Talvez então, não fosse coerente supor, no mínimo em última instância, que comunicação e cultura, não são em grande parte, interpenetradas pela própria realidade técnica humana? Que enquanto o modo de constituir o agir e o saber humano, ante as forças externas do ambiente, a técnica poderia também imbricar-se no sentido de uma conceituação, tanto de comunicação, quanto de cultura? David K. Berlo (2003), ainda que tacitamente, ao menos parece considerar a comunicação por este viés epistemológico. O diálogo deste autor com Aristóteles, é notório. O próprio sentido que Berlo atribui a comunicação refere-se, implicitamente, a uma operação técnica quando a conceitua “como sendo o processo através do qual um indivíduo suscita uma resposta num outro indivíduo, ou seja, dirige um estímulo que visa favorecer uma alteração no receptor por forma a suscitar uma resposta” (BERLO, 2003, p.40). É interessante perceber, que inclusive a concepção técnica de Berlo, se beneficia da noção de convergência. Se se tem em mente o sentido que este atrela a comunicação, a convergência apenas é o resultado consequente da adaptação dos processos comunicacionais frente as novas

adversidades que vão surgindo no campo das relações socioculturais.

A convergência, não deixa em sentido algum, de ser permeada pela técnica. Se a convergência, é antes resultado de mudanças estruturais nas relações culturais e sociais, estas, em grande parte, só o foram possibilitadas pelo recurso de novas tecnologias, e das relações que daí derivam entre homem e tecnologia, pois tal qual coloca Eagleton, “Se somos seres culturais, também somos parte da natureza que trabalhamos” (EAGLETON, 2003, p.15). Jenkins está certo, a convergência não é determinada pelas tecnologias, não é um resultado técnico. Mas também não é tão somente resultado de mudanças culturais. Faz parte das respostas do homem na instituição de seu mundo. A convergência é a resposta a globalização, ao fim das barreiras espaciais e temporais, das fronteiras culturais, das múltiplas extensões linguísticas e tecnológicas. O que talvez Jenkins não tenha percebido é que essas mudanças, para além de mudanças de mercado, de produção de conteúdo, de emissão e recepção, de fluxo de mensagens, estéticas comunicacionais, elas colocam em jogo novos sentidos do existir humano, de sua organização no mundo.

4. DE VOLTA À TRANSMÍDIA

4.1 As fronteiras conceituais da narrativa transmidiática

Tendo em vista as discussões dos capítulos anteriores, poderemos agora retomar nossas considerações quanto a transmídia e retornar a conceituação de Jenkins. Pode-se com alguma segurança concluir, a partir do que já se viu, que a narrativa transmidiática de Jenkins refere-se a um dado conjunto de obras cujos universos ficcionais são abertos, expandidos em diferentes ramos e obras correlatas e ao mesmo tempo oferecendo ao público múltiplos pontos de acessos. Franquias clássicas como *Star Wars*, *Star Trek*, *The Godfather* e mesmo as mais recentes como *Harry Potter*, *God of War*, *Saint Seiya* têm sido tomadas como exemplos da Transmídia – ou narrativa transmidiática – de Jenkins. O próprio autor faz uma breve análise (2009) de *Matrix* e tece também algumas considerações a respeito de *Pokémon*. Mas o que implica considerar uma narrativa cujo universo se expande? O que é um mundo ficcional ampliado? Basicamente, podemos dizer que esse mundo ampliado é o que mantêm a coesão entre

as ramificações da obra principal. Aqui podemos dizer que essa característica da franquia é o que dá sentido a intertextualidade transmidiática de que Kinder nos falou anteriormente. Assim, universo, é esse mundo ficcional – essa dimensão espaço-temporal – aonde um conjunto de histórias podem ser ambientadas. As partes da franquia não podem ser desconexas, não basta que tenham apenas o mesmo nome e remetam aos mesmos personagens, um pano de fundo criativo deve vincular a franquia as suas partes. E de tal modo, o todo será maior do que a soma das partes. As histórias acontecem dentro de uma história maior – que pode ou não ser guiada por uma das partes da franquia como um todo:

Cria-se uma franquia em volta do produto principal e cada acesso a essa franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ler os quadrinhos para entender o filme ou o game, e vice-versa. Cada um dos produtos criados é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio das diversas mídias sustenta a profundidade da experiência que leva o público consumidor a consumir. Para que o processo de transmídia ocorra com sucesso em meio aos fãs, as histórias não devem ser redundantes. Elas devem sempre oferecer novos níveis de revelação e experiência, sempre trazendo algo a mais para o universo criado em torno da obra principal, renovando assim a franquia e sustentando a fidelidade do consumidor. Se as narrativas paralelas não se completarem ou por algum motivo começarem a se repetir ou a não trazer nenhuma novidade, acaba fazendo com que os fãs percam o interesse e acabem migrando para outra franquia melhor executada. Mídias diferentes atraem públicos diferentes, essa é a lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente, ou seja, onde uma única empresa tem empreendimentos por várias mídias diferentes. Sabe-se que filmes e televisão tem maior diversidade e um maior alcance de público e que quadrinhos e games são mais restritos, mas uma boa franquia de transmídia trabalha para atrair públicos múltiplos, simplesmente alterando o tom do conteúdo de acordo com a mídia. (ROCHA, 2011, p.45 e 46).

Mas como funcionam os limites da transmídiação de uma franquia? Como se pode pensar essa construção de universo? Deve-se dizer que pouquíssimos são os casos de uma narrativa que é pensada e estruturada de forma transmidiática *a priori*. Na verdade, como o próprio Jenkins (2003, 2009) chega a colocar, é somente após alcançar algum sucesso em al-

guma mídia e com algum público que os criadores de uma dada franquia procuram aumentar suas margens de lucro potencializando o acesso a esta. O universo construído pelos irmãos Wachowski em *Matrix* (1999) e que Jenkins considera, é um dos raros exemplos – com alguma ressalva – de uma narrativa que desde sua origem foi planejada pensando no melhor da experiência sensorial que cada mídia pode oferecer. Mas nem sempre é assim. Há casos aonde o mundo ficcional e transmidiático é construído com o tempo e nem mesmo pelas mãos do criador da franquia original. Aonde nem todas as ramificações da obra estão expandindo a história ou são outras versões com outras consequências para uma mesma narrativa. E que ainda assim estão oferecendo novas experiências daquela história. *The Godfather* por exemplo é um caso complexo: A franquia surge com o livro de Mario Puzo, publicado em 1969, retrata a saga da Família Corleone e o mundo da máfia nos Estados Unidos da primeira metade do século XX. Posteriormente foi adaptada ao cinema por Francis Ford Coppola na forma de uma trilogia, todos os três roteirizados em conjunto com Puzo. Os filmes não correspondem estritamente ao livro, ainda que em sua essência sejam a mesma história. Mas também não a contradizem, os filmes não são uma outra versão da mesma história. Mas muito menos são uma mera adaptação: há fatos e personagens no livro que complementam o que se vê no filme, e por outro lado os filmes mostram a história para além do que o livro abarca, ela avança no tempo ficcional e acrescenta consequências nas vidas dos personagens cujas quais não aparecem no livro. E mais, Puzo escreveu outros de livros que complementam seu universo ainda que estes não sejam continuações diretas e nem toquem fatos específicos da narrativa de *The Godfather*. Seus livros *O Siciliano* e *Omertà*, por exemplo, fazem alusões a personagens e acontecimentos do mundo construído por ele. Em *O Siciliano*, uma das figuras centrais de *The Godfather*, o personagem Michael Corleone, tem uma importante participação, atuando como observador da trama, ainda que esta não seja uma história sobre a família Corleone. Já em *Omertà*, Puzo constrói uma narrativa para tratar dos limites daquilo que é considerado o “código de ética da máfia” cujo nome vai ao título do livro – o que é igualmente um grande centro de interesse na sua obra principal. E também aqui, Puzo faz uma série de alusões as grandes famílias da máfia e que controlam o crime em seu universo ficcional e cujas quais são elementos fundamentais para a narrativa de *The Godfather*. Posteriormente, com a morte do autor, a família de Puzo decidiu organizar, em conjunto com a editora responsável pelos direitos da obra de Puzo, um concurso literário para retomar a obra e o legado do escritor. O vencedor, Mark Winegardner, ampliou ainda mais esse universo publicando duas continuações:

The Godfather Returns e *The Godfather's Revenge*. Há ainda os dois jogos eletrônicos lançados pela *Electronic Arts* que se passam dentro da história dos dois primeiros filmes, que embora estejam levando em conta muitos dos acontecimentos da história principal, apresentam uma série de novos personagens e novas possibilidades para a narrativa.

Podemos no caso de *O Poderoso Chefão* falar de uma narrativa transmídia? Afinal, há um universo no qual se passa um conjunto de histórias e que é expandido justamente em função destas histórias. Algumas delas foram exploradas em meios de comunicação diferentes, acrescentando a experiência do público. Existe uma certa pertinência intertextual entre as distintas narrativas – ainda que não estrita ao sentido atribuído por Jenkins ao conceito de *transmedia storytelling*. O consumo de qualquer das partes isoladas é um consumo válido em si mesmo. Mas o consumo do todo traz uma experiência daquele ambiente ficcional em um nível de compreensão que a parte não é capaz de fornecer. Embora, no caso em questão, hajam partes que repitam ou reescrevam elementos da história de outras partes, existem aquelas que transcendem a narrativa: há redundância e ao mesmo tempo não há. Estamos, portanto, diante de um processo transmidiático? Certamente podemos falar de uma espécie de “trânsito” entre mídias, um conteúdo que se complexifica justamente neste trânsito. Mas há também uma repetição de conteúdo, ainda que essa informação redundante se manifeste em uma outra forma – adaptação – e isso seja em algum sentido um novo conteúdo. Talvez *The Godfather* não seja de fato uma narrativa transmídia, ao menos não nos termos postulados por Jenkins – principalmente por que ela não foi pensada para ser algo neste sentido. Porém supomos que no que refere-se ao público que a consome, independente de ter sido ou não projetada enquanto transmídia, ela pode potencialmente ser compreendida e interpretada enquanto transmídia. Isso depende de qual ótica assumirmos para discutir a transmídia: a partir daquele que constrói o conteúdo ou daquele que o consome. Algo que nos leva a supor que a transmídia possa ser algo relativo, referente e contextual. Mas para entender as consequências desta colocação precisamos antes tratar da comunicação. Ou melhor, entender como é possível pensar a comunicação segundo a lógica conceitual da transmídia. Porém, ainda não é o momento para isso e deixemos esta discussão para adiante.

Deve-se ainda dizer que se *O Poderoso Chefão* não for um exemplo de narrativa transmidiática, dificilmente também será o caso com franquias como *Star Wars* e *Star Trek*. Pois mesmo nestas, nem todas suas manifestações narrativas estão acrescentando a obra – muitas não passam de adaptação de conteúdo. Outro ponto crucial diz respeito ao fato que, assim

como a obra de Puzo, não apenas não foram projetadas para serem transmídias, mas a expansão do universo ficcional nestas franquias é resultado mais de interesses mercadológicos do que de aspectos criativos. Cria-se uma continuidade antes para se vender o produto e a marca do que para oferecer novas tramas em relação aquele ambiente ficcional. Não é ao acaso que Marsha Kinder (1993) tratará estas questões a partir daquilo que concebe como “sistemas comerciais transmidiáticos” (FECHINE et al. 2013). Afinal são franquias de entretenimento e não podemos esquecer que ainda que envolvam uma série de processos criativos e estéticos, justamente por serem franquias são também estratégias mercadológicas de controle e distribuição de marca: “o franchising é, nada mais, nada menos do que um método e um arranjo para a distribuição de produtos e/ou serviços.” (CHERTO, 1989, p.4). Ou para dizermos em outros termos, ao assumirmos que algo é uma franquia precisamos ter em mente que estamos lidando com uma:

[...] operação pela qual um empresário concede a outro o direito de usar a marca de um produto seu com assistência técnica para sua comercialização, recebendo em troca determinada remuneração. É um contrato que se aproxima da concessão exclusiva, da distribuição, do fornecimento de prestação de serviços. Não é, outrossim, locação nem mandato, mas figura autônoma embora híbrida. (GOMES *apud* ROCHA, 1996, p.61).

O próprio Jenkins é quem nos chamará a atenção que quanto ao caso específico das franquias de entretenimento, a rede franqueada muitas vezes está sob controle de um mesmo conglomerado, o que facilita e potencializa muito mais a comunicação entre setores. Jenkins enfatiza que isso deve ser utilizado antes de mais nada como uma ferramenta criativa. O que acompanhado de suas falas anteriores nos leva a crer que, em algum sentido, sua concepção de narrativa transmidiática talvez seja mais um dever-ser do que um ser-de-fato. Isto é: Jenkins parece mais interessado em descrever como um processo deve se configurar para ser o que ele chama de narrativa transmidiática do que tratar de alguma operação específica em si. Assim, aparentemente, a forma como ele pensa esse conceito não é um “pensar um objeto no mundo”, mas como um objeto deveria se manifestar dentro de uma nova visão de mundo: a da convergência. E para se justificar, procura apontar alguns exemplos que possam validar sua hipótese – mesmo que estes exemplos estejam em momentos intermediários entre uma narrativa não transmidiática e uma narrativa transmidiática. Mesmo aquilo que ele chama de Cultu-

ra da Convergência, como ele bem coloca, é um processo transitório e gradual. Não há um momento específico em que se possa estabelecer uma fronteira exata e bem delimitada entre a era da convergência de um lado e o panorama cultural que a precedeu do outro. A convergência é fruto de intensas mudanças, choques socioculturais e a sua natureza é a própria transitoriedade. A convergência *converge de convergências*. Jenkins enfatiza ainda como não sabemos quais mais características são possíveis assumir a respeito deste quadro, o quanto ainda pode mudar. A transmídia, supõe ele, pode vir a ser o modo como as narrativas virão a se configurar. Ou melhor: ele assegura que o mercado do entretenimento narrativo terá que se transmediatizar – e certamente se adequar a lógica da convergência – para não cair no desinteresse do público. É uma possibilidade. Mas nós aqui não queremos ter que lidar com o campo da previsão e dos prognósticos. Nos interessa mais como as coisas são.

É possível que Jenkins tenha elaborado sua conceituação de transmídia em consonância com modelos reais e aproximados. Todavia, mesmo sagas como *Star Wars* estão cheias de redundância em seus cânones narrativos. A própria franquia *Matrix*, por exemplo, apresenta seus aspectos meramente comerciais de redundância com dois jogos vinculados a série, *The Matrix: Path of Neo* (2005) e *The Matrix Online* (2005), que não expandem em nada o universo ficcional para além dos filmes – ainda que o segundo ofereça a oportunidade da vivência daquele mundo na forma de um avatar pessoal – como faz o outro jogo *Enter The Matrix* (2003) que tem o papel crucial de estabelecer conexões entre o segundo e o terceiro filme. Existe ainda um outro ponto problemático: Jenkins fala da autossuficiência das histórias dentro do universo expandido. No caso de *Matrix* as coisas não funcionam bem assim, cada ramo é bem intrincado ao outro, há muita interdependência. Ao contrário de *O Poderoso Chefão*, aonde o acesso em cada veículo seria válido por si mesmo, em *Matrix* o consumo de uma única parte não viabiliza uma compreensão adequada o suficiente nem mesmo em relação a narrativa construída para aquela parte em específico. Jogar só o jogo ou ver só a animação é uma experiência confusa. Na verdade, aqueles que apenas viram os filmes sentem uma defasagem em sua experiência, Jenkins (2009) trata disso em sua análise. A trilogia parece deixar muitos pontos em abertos se forem vistas como estruturas autossuficientes – por outro lado, vistas no conjunto da obra, tudo se encaixa.

É provável que não possamos considerar *O Poderoso Chefão* como uma narrativa transmidiática por excelência. Não nos termos de Jenkins. Temos nossas dúvidas mesmo em relação a *Matrix*. Mas sendo a transmídia o fruto da convergência que se supõe que ela seja, é

de se esperar que a mesma carregue em si as características deste contexto – então certamente veremos muitos exemplos de convergências de tipos diferentes de narrativas midiáticas. O Poderoso Chefão é o que podemos chamar de uma hibridização – convergência – de dois processos distintos: crossmídia e transmídia. Há características de transmidiação e há características de adaptação. Qual delas pesam mais e aonde pesam mais, fica relativo a abordagem e ao observador. Embora já tenhamos falado algo a respeito da crossmídia anteriormente, precisamos dar uma atenção maior a este conceito. A separação de ambos é crucial para Jenkins. Na verdade ela se tornou fruto de um polêmico debate entre este e David Bordwell, tendo em vista que o segundo vê com desconfiança as grandes novidades a respeito da transmídia “profetizadas” por Jenkins. Para ele a transmídia seria algo que sempre existiu, ao passo que homem sempre está perpetuando suas histórias fazendo uso de todas as linguagens que tem a disposição, fazendo-as fluir entre estas linguagens:

A narrativa transmídia é muito, muito velha. A Bíblia, os épicos Homéricos, a Bhagvad-gita, e muitas outras histórias clássicas foram transformadas em peças e em artes visuais através dos séculos. Há pinturas retratando episódios da mitologia e das peças de Shakespeare. Mais recentemente, cinema, rádio e televisão criaram suas próprias versões de literatura ou de peças de teatro ou de óperas. Toda a área daquilo que chamamos de adaptação é uma questão de histórias passadas entre mídias. (BORDWELL *apud* SANTOS, 2013, p.20).

Jenkins entretanto não enxerga estes fatos pelo mesmo prisma, pelo contrário, enfatiza:

[...] os vários dos exemplos de Bordwell são simplesmente adaptações de trabalhos produzidos em um meio para execução em outra plataforma. E para vários de nós, uma simples adaptação pode ser —transmídia, mas não é —narrativa transmídia, por que se trata da simples rerepresentação de uma história existente em vez de expandir o mundo ficcional. [...] Eu acredito que haja uma distinção a ser feita entre —extensões do núcleo narrativo ou do universo ficcional, e a adaptação que simplesmente move o conteúdo de um meio para outro. (JENKINS *apud* SANTOS, 2013, p.21.).

Este é o cerne principal da distinção entre transmídia e crossmídia: expandir e reapre-

sentar. Enquanto a transmídia, segundo Jenkins, acrescentaria, ampliaria os horizontes de uma obra, por sua vez, a adaptação, apenas traria redundância. Podemos considerar este segundo tipo como uma narrativa crossmidiática. O *crossmedia* – a mídia cruzada – que pode ser definido como o processo através do qual um dado conteúdo, originalmente veiculado em uma dada mídia, é transportado e adaptado a um outro suporte midiático e a seus recursos. Ainda que se estabeleça dentro da cultura da convergência, não é um fenômeno particular a esta, já que narrativas são adaptadas a outras formas de comunicação desde sempre, basta citar a multiplicidade de mitos que se tornaram pinturas, esculturas, romances, peças de teatro etc. Ou mesmo os exemplos de que nos fala Bordwell. Portanto, uma narrativa que é interpretada em outro veículo diferente daquele original, que é suportada a partir de outras estruturas de comunicação, sendo condicionada por estas, será uma narrativa que se estabeleceu crossmidiaticamente. Como é o caso da adaptação cinematográfica de O Poderoso Chefão em relação ao livro de Puzo. A respeito deste conceito podemos acrescentar ainda, conforme nos dizem Martins e Soares, que:

O conceito de crossmídia surgiu na área da publicidade e do marketing, através da “possibilidade de uma mesma campanha, empresa ou produto utilizar simultaneamente diferentes tipos de mídia: impressa, TV, rádio e Internet”. (Lusvarghi, 2007, p. 2). Contudo, esse uso não acontece veiculando o mesmo conteúdo em outro meio, isso seria convergência. Segundo Quico, “define-se Cross-Media como um produto e/ou serviço interativo que envolve mais do que um medium”. (MARTINS; SOARES, 2011, p.59).

Porém, ao contrário do que supõe Jenkins, uma adaptação não é necessariamente redundante. Esse tipo de narrativa sofre alterações na sua composição original, se relacionando com as particularidades de distintos suportes, se estabelecendo em diferentes níveis e sentidos de tal modo que possamos assumir com alto grau de confiabilidade que um filme adaptado de uma obra literária não será capaz de transmitir a mesma narrativa de forma idêntica como ela é apresentada em seu meio original. Uma narrativa oral se difere de uma narrativa textual, não apenas pelas diferenças óbvias de meios, mas pelos próprios modos de configuração e apresentação do conteúdo, pelos limites e possibilidades estéticas de criação. O mesmo ocorre com qualquer outra “linguagem”. Isso por que cada meio demanda – por meio de suas operações funcionais – do receptor percepções diversas: uma história em quadrinhos é um meio

predominantemente visual, o cinema audiovisual, literatura depende mais da imaginação do que de qualquer sentido. Assim, ainda que O Poderoso Chefão do cinema remeta a mesma narrativa presente na obra de Puzo, os seus métodos de exposição e descrição, a composição de mundo, a narração, em suma, tudo que configura a narrativa será desencadeado por processos diferentes. Isso é a base da visão de McLuhan de mídia e não o determinismo tecnológico ao qual inadvertidamente Jenkins limita o primeiro. E como também poucos são os exemplos de adaptações literais, elas estão sempre acrescentando ou fazendo releituras em relação a obra original. Isso pode de fato ampliar a experiência do mundo ficcional, embora não estabeleça as adaptações enquanto processos transmidiáticos. A *crossmedia* é um processo de transposição, o conteúdo cruza canais midiáticos, mas não flui entre eles. O cruzamento é estéril, não dá margem para trânsito nem para intercâmbio de conteúdo entre os pontos de acesso. Embora, como já citamos, haja bastantes casos de convergência entre ambas operações. Santos acrescenta:

É coerente afirmarmos, então, que não é a simples transposição de conteúdos através de mídias que faz uma narrativa transmídia. Em geral, transmídia pode significar apenas —através de mídias, podendo ser utilizada nos mais variados contextos. Mas é preciso reservar o termo narrativa transmídia (ou narrativa transmidiática, ou transmedia storytelling) para se referir a uma estética contemporânea particular, que utiliza de recursos estratégicos coordenados de dispersão de conteúdos em múltiplos canais de mídia para se contar histórias acerca de um universo ficcional. (SANTOS, 2013, p.21).

Deste modo, ao contrário da crossmídia, pode-se aparentemente ver que o conceito de transmídia está procurando pontuar uma espécie de sistema complexo. Conforme coloca Halévy (2010), um sistema complexo – tendo em vista o fato deste autor assumir por complexidade a densidade informacional que virtualiza e desmaterializa a informação – é uma configuração cuja qual aquilo que a caracteriza e a organiza não se reduz a soma de seus componentes, o que torna a análise e descrição metódica das partes uma ferramenta insuficiente para se considerar o modo como o todo se constitui. Diz Halévy:

A questão é: “por que o método analítico não funciona nos sistemas complexos?”. A resposta é trivial: porque o que é complexo não pode ser reduzido

por análise a um conjunto de componentes. Portanto: o todo é mais que a soma das partes. [...] Em um sistema complexo, o todo é mais que a soma das partes e jamais pode ser reduzido a elas. Aparecem propriedades emergentes que não estão em nenhum de seus componentes. Essas propriedades tipicamente complexas nascem das interações densas e fortes entre as partes e geram características segundas, coletivas, globais. Em resumo, em um sistema complexo, o todo é igual à soma das partes *mais* o conjunto dos processos de interações combinatórias entre essas partes. (HALÈVY, 2010, p.43 e 44).

Em um sistema complexo haveria um nível de “sistematização” informacional superior ao nível individual das partes, de tal modo, que ainda que derive destas, se estabelece antes pelo jogo e rede de relações entre estas partes. Um bom exemplo seria a consciência humana. Caso a assumamos por sistema, a mera descrição do funcionamento das partes envolvidas – descrição modular dos processos cerebrais e redes de sinapses etc. – ainda não nos permite entender como essas redes de primeira ordem abrem o caminho para consciência – que como colocaria John Searle (2010), é um fenômeno complexo de segunda ordem.

Porém, não nos será interessante aprofundar em uma discussão nestes termos mais do que até aqui, embora isso não signifique que estas foram considerações vazias. Pelo contrário, elas nos permitem tratar a narrativa transmídia a partir do seguinte viés: a transmídia como sendo uma dada configuração (hiper) narrativa cuja qual o todo é mais do que a soma das partes individuais, é uma virtualidade informacional que se dá justamente na rede de relações – também informacionais – estabelecidas entre os componentes, mas nunca se reduzindo a linearidade daquilo que compõe o conjunto. *Hipernarrativa* devido ao fato de estar-se lidando uma narrativa que se funda a partir de outras narrativas – um universo expandido. A intertextualidade transmidiática de Kinder parece seguir por este caminho. Um conteúdo de relações que se constrói em meio a redes informacionais:

A chave dessa experiência transmídia são os desdobramentos e a complementaridade entre narrativas que, vistas em seu conjunto, são interdependentes, embora dotadas de sentido em si mesmas. Há, portanto, uma organicidade entre os conteúdos postos em circulação e disponíveis para acesso dos agentes criativos (consumidores). Essa interdependência e organicidade entre os eventos distribuídos entre os diferentes meios é o que nos permite enxer-

gar o conjunto como um tipo particular de narrativa que investe na integração entre meios para propor aprofundamentos a partir dessa distribuição articulada de conteúdos (FECHINE; FIGUEIRÔA, 2011, p.26).

Entretanto, precisamos nos atentar para um novo problema que surge ao falar-se de uma *hipernarrativa*, pois aqui esbarraremos em uma outra fronteira conceitual: a da *hipermídia* – e com ela do *hipertexto*. E como já se diferenciou a *transmídia* da *crossmídia*, é pertinente que se faça algumas considerações igualmente a respeito da *hipermídia*. Mas disponha-se a mais: considere-se também a *multimídia* – e vejamos por meio deste conceito qual a diferença entre plataformas multimidiáticas e sistemas transmidiáticos, pois os termos não são sinônimos. Começemos perguntando o que todos estes termos – *crossmídia*, *transmídia*, *multimídia* e *hipermídia* – trazem em comum? Vejamos também a *monomídia*. Do ponto de vista gramatical e semântico, certamente, são todas palavras formadas a partir do vocábulo “mídia”. Tal constatação pode nos servir de argumento para que se possa supor que aqueles fenômenos que estas palavras pontuariam se correlacionam, em algum nível, com aquilo que a própria ideia de mídia está correlacionada. Isto implica assumir que estes termos possam ser complexificações – independente de qual aspecto específico no que se refere a mídia tais conceitos problematizem – do fenômeno midiático.

4.2 Diferenciando conceitos: monomídia, multimídia, hipertexto e hipermídia

Por fenômeno midiático chama-se no contexto desta discussão aquilo, seja o que for, que recorremos a palavra mídia para nomear. Viu-se algumas possibilidades de definições e conceituações de mídia ao longo dos dois primeiros capítulos e a medida que o objetivo de nossa reflexão não é encontrar uma verdade factual e final a respeito do conceito de mídia, não há por que considerar outras possíveis definições. Isto não equivale dizer que as que considerou-se são as únicas possibilidades válidas ou mesmo se são as possibilidades mais corretas. No entanto, pode-se de bom grado assumir tais visões a respeito da ideia de mídia porquanto importantes ferramentas para o questionamento de nosso objeto. Seja na abordagem de Levy, McLuhan, Thompson ou mesmo naquela nossa primeira interpretação etimológica – independente de serem ou não as mais corretas concepções – estamos diante de perspectivas

válidas o suficiente para nos permitir operar uma complexificação do fenômeno midiático aos moldes da transmídia. Elas nos servem como unidades de compreensão a respeito daquilo que se supõe ser mídia de modo que seja possível lidar com a transmídia sem que nos falte total conhecimento sobre requisitos conceituais e teóricos quanto a natureza do objeto midiático. E no que se refere a estas abordagens – e talvez as demais possíveis – mesmo sem se ter adentrado nos pormenores de cada visão ou teoria da mídia, mesmo sem se ter mapeado a evolução histórica de tal e tal teoria, contextos e quadros de referências, pode se assumir que se há um ponto consensual no tocante aquilo que o termo mídia pode problematizar é quanto ao fato de estar se tratando de um veículo, um canal, um meio – geralmente, mas não necessariamente, tecnológico – a partir do qual se comunica, se transmite, se processa conteúdos informacionais: a mídia como estrutura mediadora da comunicação. Evidentemente, foram formuladas uma série de considerações concorrentes a respeito da mídia e que objetificam diferentes aspectos desta classe de objetos – aspectos ideológicos, aspectos ontológicos, aspectos culturais, aspectos sociais, aspectos mercadológicos. Mas estas considerações só serão pertinentes a medida que nos dizerem mais quanto ao que problematizam, em geral, só podemos assumir das características de um objeto tendo em vista uma compreensão prévia do que se trata o objeto em si. Por exemplo: podemos citar uma série de características a respeito da transmídia – muitas inclusive podem ser fundamentais para existência deste objeto, de tal modo que na ausência destas, o objeto deixe de ser transmídia – todavia, nos parece ser lógico que a possibilidade de se mapear tais características vem de um mínimo conhecimento prévio que nos permita individualizar o objeto, precisamos antes perguntar pelo que é transmídia para então perguntar quais as causas e consequências, entre outros aspectos. Das conclusões das questões subsequentes se torna possível uma reformulação tanto da resposta quanto da própria questão inicial. Nesse sentido, é plausível que, com certo cuidado, assumamos lidar com algo próximo a um círculo hermenêutico – que podemos resumir como sendo a lógica a partir da qual a Hermenêutica estabelece a compreensão e cuja qual postula que em relação a um texto, a compreensão das partes de um todo dependem da compreensão do todo e a compreensão do todo se fundamenta necessariamente na compreensão das partes, em uma circularidade inerente. Sobre o círculo hermenêutico precisamos ainda acrescentar que a:

Expressão que aparece frequentemente na discussão hermenêutica atual, quer no âmbito filosófico quer no âmbito teológico. Refere a lógica interna da compreensão hermenêutica, isto é, a regra segundo a qual é necessário

compreender o todo de um texto a partir das suas partes e estas a partir do todo. De acordo com H. G. Gadamer, esta é uma regra cuja origem remonta à antiga retórica e que penetrou na hermenêutica moderna através da problemática protestante das condições de legibilidade e inteligibilidade do texto bíblico. A esta ideia de círculo hermenêutico subjaz, de facto, a apropriação hermenêutica moderna da retórica clássica e com ela um pressuposto que devemos caracterizar do seguinte modo: compreender um texto é, antes de mais nada, poder-ser por ele interpelado, de tal modo que uma antecipação de sentido conduz sempre a nossa compreensão. Interpretar não é partir de um grau zero mas, pelo contrário, de uma pré-compreensão que envolve a nossa própria relação com o todo do texto, embora apenas se torne compreensão explícita quando, por sua vez, as partes que se definem a partir do todo, definem este mesmo todo. (DA SILVA, 2014, s.p.).

Assim, compreender um objeto envolveria antes uma noção prévia – o que não equivale a um total e completo conhecimento da coisa objetificada – que nos servisse de operador para que se seguisse considerando aquilo que se problematiza para então, cientes da circularidade da compreensão, retornarmos ao questionamento inicial munidos de novos conhecimentos quanto a natureza do objeto. No entanto, ainda que adiante se verá mais a respeito da compreensão, neste momento não se pretende estabelecer a noção de *mídia* a partir de um círculo hermenêutico. Ao menos não em sua totalidade: contentar-se-á em não fechar este círculo. Formularemos a questão principal e partir dela trataremos de algumas complexificações do objeto. Diante disso, qual a questão inicial capaz de nos fornecer um conhecimento prévio a respeito de *mídia*? Naturalmente: “O que é *mídia*?”. Afinal, se estivermos certos em assumir a *multimídia* e a *hipermídia* como complexificações da questão *midiática*, então antes de seguirmos nos posicionando a respeito destes demais *momentos* da questão *midiática*, precisamos de uma resposta a esta questão. A resposta não precisa ser definitiva e nem final, ela precisa apenas nos ser válida o suficiente para podermos seguir em frente. E a resposta é bastante simples e quase consensual, falamos dela agora a pouco. Portanto, podemos com segurança perguntar: ora, o que é a *mídia* caso não os veículos do conteúdo comunicacional, aquilo que *está ao meio* de uma situação comunicacional, servindo de canal da informação?

A palavra “*mídia*” evoluiu da palavra inglesa *media*, que é o plural de *me-*

dium, termo de origem latina que significa “meio”. A partir da década de 1920, de acordo com Briggs e Burk [2004, p.13], as pessoas começaram a falar em “mídia”, que passou a ser empregada para designar os meios que sustentam ou mantêm a comunicação. Nos anos 1960, o teórico Marshall McLuhan lança o conceito de que as mídias são “extensões do homem.” Segundo o autor, “toda extensão é uma amplificação de um órgão, de um sentido ou de uma função (...)” [MCLUHAN, 1964, p. 197]. [...] Já para Régis Debray [1994, p.23], mídia designa qualquer suporte de difusão maciça da informação (imprensa, rádio, televisão, cinema, publicidade, etc.). Sua forma singular, o médium, segundo o autor, pode ser entendida em quatro sentidos: 1) um procedimento geral de simbolização (palavra, escrita, imagem análoga, cálculo digital); 2) um código social de comunicação (a língua natural na qual a mensagem verbal é pronunciada: latim, inglês ou tcheco); 3) um suporte material de inscrição e estocagem (argila, pergaminho, papel, banda magnética, tela); 4) um dispositivo de gravação conectado a determinada rede de difusão (gabinete de manuscritos, tipografia, foto, televisão, informática). (S.A *apud* DIÉMÉ, 2013, p.02).

Com estas considerações temos meios de seguir em direção a tarefa que nos propomos já que a partir daqui podemos procurar entender quais tipos de mudanças são necessárias para que aqueles veículos de conteúdo comunicacionais, aquelas estruturas mediadoras da informação deixem de ser definidas apenas por tais aspectos e se tornem, em certa medida, outros tipos de objetos. Assim, ao perguntarmos pela hipermídia, por exemplo, deixamos de perguntar tão somente por aquilo que há de midiático em tal termo – uma vez que já temos uma noção prévia quanto a este –, para indagarmos o que a tornaria *hiper*. Mas voltemos ao básico apenas uma vez mais, ao midiático. Não vamos nos aprofundar nas questões comunicacionais neste momento, mas para os fins pragmáticos necessários para discutir os termos deste capítulo, assumamos que em tese a comunicação seja uma relação entre dois sujeitos – ou entidades – que se interajam a partir de um tráfego informacional. Uma situação cuja qual um polo emissor faz com que um dado conteúdo chegue a um outro polo, o receptor. A mídia é aquilo que é utilizado para ancorar e fazer trafegar o conteúdo informacional de acordo com as necessidades e a lógica da situação comunicacional em questão. Seguindo as teses mcluhanianas, por exemplo, as mídias servem para rompermos os nossos limites, estendendo nossas possibilidades. Deste modo, a cargo de exemplo, nas comunicações cujas quais seja preciso cumprir lon-

gas distância podemos fazer uso de mídias como o telefone ou o telégrafo para veicular a mensagem. Naquelas situações em que se costuma fazer o uso de uma única plataforma midiática específica e sua respectiva linguagem – no sentido estético do termo – para se fazer transitar a informação entre emissor e receptor, podemos falar em *monomídia*. Assim, são monomidiáticas as experiências comunicacionais tais quais a leitura de um livro, o diálogo por via telefônica, ouvir uma música etc. É possível que se assumam por monomidiático necessariamente o uso de um único suporte da comunicação e supor que “A monomídia assume que todas as pessoas podem ser atingidas por um único canal, cabendo somente ao criador controlar a mensagem. A atenção da audiência é por interrupção.” (ARNAUT et al., 2011, p.265). Ou seja, estaríamos focando na questão da quantidade dos suportes utilizados para então discutir a questão comunicacional, o que não deixa de ser uma perspectiva válida. Por outro lado, em uma outra abordagem, com a quantidade de suportes envolvidos podemos considerar a monomídia tendo em vista a “linguagem midiática” posta em questão pela mídia recorrida. Seguindo as teses mcluhanianas, estamos chamando de linguagem midiática a lógica estética de construção e propagação de conteúdo, inerentes a cada meio, são os limites, os códigos e possibilidades que cada suporte informacional estabelece em relação a questões criativas, sensoriais, perceptivas, em resumo, é o modo como o meio permite que se opere a comunicação. Por exemplo, além da plataforma de interação escolhida, um diálogo face a face irá se diferir de um diálogo por telefone ou por cartas também pelas suas possibilidades estéticas de criação e percepção, não apenas lidarem com sentidos específicos mas também por que cada mídia institucionaliza códigos e estruturas semânticas intrínsecas ao modo do meio suportar informação – o “alô” ao atender uma ligação, o “caro senhor” ao iniciar-se uma carta, o sequenciamento gráfico para se gerar uma narrativa ou os balões de fala em uma história em quadrinhos, as notas musicais em uma canção, em suma, qualquer modo específico de um meio (re)apresentar e combinar o conteúdo a ser comunicado.

Estas colocações são em certa medida parte do que McLuhan propõe com suas teses – o meio é a mensagem, no sentido de o meio ser a estrutura que molda os limites e as possibilidades de cada conteúdo passível de ser comunicado. E basta que retomemos o modelo da crossmídia para tratarmos na prática destas questões, afinal, segundo este tipo de situação comunicacional, toda informação que por ela é veiculada é uma adaptação de conteúdo: filmes baseados em livros (Senhor dos Anéis, Ensaio Sobre a Cegueira, O Caçador de Pipas, *Jurassic Park*), em quadrinhos (*Watchmen*, 300, *Superman* etc.) ou jogos baseados em filmes (*Ma-*

trix: *Path of Neo, Captain America*), livros baseados em jogos (*Resident Evil, God Of War, Magic The Gathering*), peças de teatros derivadas de livros (os Miseráveis), os exemplos são inúmeros. O caso de *Os Miseráveis* é especificamente interessante: o livro escrito por Victor Hugo (1802-1885) e publicado pela primeira vez 1862, é uma obra representativa de sua época, retratando não apenas os aspectos históricos de seu tempo – a França do Século XIX e as condições sociais de miséria nas quais estavam imersas as camadas mais pobres da sociedade – mas também as posições políticas de Victor Hugo em relação a batalha de *Waterloo* e os Motins de 1832, período entre o qual se decorre a narrativa que segue a história de Jean Valjean – um homem condenado por roubar pão para alimentar sua sobrinha; A obra ganhou uma série de adaptações ao longo dos últimos cem anos, adaptações inclusive para o cinema e para a teledramaturgia brasileira respectivamente com *Os Miseráveis* (1958, dirigido por Dionísio Azevedo) e *Os Miseráveis* (1967, novela de Walter Negrão), para o cinema japonês com *Mizeraburu Re: Kami a Akuma* (1950, dirigido por Daisuke Ito), para o cinema egípcio com *El Boassa* (1944, dirigido por Kamal Selim). Mas para além de toda a inúmera série de adaptações que o livro de Victor Hugo possui, quando falamos de algo especificamente interessante a respeito de *Os Miseráveis*, estávamos nos referindo a versão cinematográfica de 2012, *Les Misérables*, dirigida pelo britânico Tom Hooper, pois aqui, estamos lidando com uma adaptação de uma adaptação, já que o filme de Hooper se baseia no musical francês *Les Misérables*, de 1980, composto por Claude-Michel Schönberg e com libreto de Alain Boublil. Ou seja, o filme é uma versão de terceira ordem, sem que isso o desmereça ou descaracterize sua validade estética. Ela usufrui de instrumentos, ferramentas, lógica de mercado e de construção midiática distintas do espetáculo musical de Schönberg, mas é igualmente fiel a mensagem original da obra de Victor Hugo, acrescenta em certos âmbitos novos elementos estéticos e perde em outros, porém nem por isso deixa de ser uma reprodução válida de *Os Miseráveis*, assim como o musical o é em relação ao livro, cada versão não apenas se destina a diferentes públicos mas também chegam a este público a partir de diferentes processos sensoriais, despertando modelos distintos de fruição – em um livro, por exemplo, cabe ao leitor imaginar o personagem, mesmo que essa imaginação seja guiada pelas descrições do autor; em um musical, o receptor deve encontrar na própria musicalidade o desenvolvimento da trama, completando em sua imaginação as lacunas narrativas. São as mesmas histórias, mas contadas de maneiras diferentes, e assim, são em algum sentido também histórias diferentes. Pois articulam modos de compreensão distintos, caminhos interpretativos que podem se convergir, e para aqueles

que se aventuram por todas as versões, formar um entendimento distinto em relação ao assunto. Ainda que não seja nosso objetivo responder tal questão, é certamente válido perguntarmos qual a diferença, o que muda, o que está em jogo, do ponto de vista comunicacional e frutivo, em situações comunicacionais que perpassam por diferentes canais estéticos. E aquelas comunicações que possuem o mesmo conteúdo, mas que podem ser acessadas por plataformas diversas, parecem ser um lugar privilegiado para aqueles que de algum modo pretendem tratar diretamente de tal problema. Nós nos contentamos apenas em deixar claro que o uso de uma mídia – monomídia – acarreta no uso de um conjunto específico de estéticas de criação.

Em uma outra via, podemos ainda acrescentar que a interpretação da monomídia nestes termos – o meio e sua “linguagem” – é uma chave de acesso à multimídia. Pois se tratarmos por monomídia apenas a partir da quantidade dos meios – monomidiático, uma mídia – seria uma consequência lógica que multimídia seria a multiplicação dos meios, aquelas experiências comunicacionais que se pautam na pluralidade dos suportes informacionais, sejam dois, três, quatro etc. – “bimídia”, “trimídia”, “polimídia” e assim por diante. Ainda que Levy (1999) pontue a multimídia como um dado tipo de recurso que emprega diversos canais comunicacionais, a multimídia não é necessariamente uma questão de multiplicação de plataformas:

A primeira referência ao termo multimídia surgiu em 1959, no livro *Institutional Media and Methods* de Brown, Lewis e Harclerod, segundo reportam Clark e Craig (1992: 27). Desde então, o termo tem aparecido em expressões variadas, como apresentação multimídia, espetáculo multimídia, software educativo multimídia, pacote multimídia, sistemas multimídia, computador multimídia, entre outros. Por exemplo, Lévy (2000) utiliza a expressão “estratégia multimídia” para descrever a utilização de diferentes meios de comunicação que têm uma função de complementaridade na promoção e venda de produtos, mencionando que “a estreia de um filme dá lugar simultaneamente à comercialização e venda de um jogo de vídeo, à difusão de uma série televisiva, camisolas, jogos, etc” (Lévy, 2000: 68). Mayer (2001) também considera o termo multimídia muito abrangente e perspectiva-o segundo três pontos de vista: (a) os meios, no sentido de aparelhos, utilizados para apresentar a mensagem, de que são exemplo o écran do computador, gravadores de vídeo e de áudio, projectores; (b) os modos de apresentação, isto é, os formatos utilizados para apresentar a mensagem: texto, imagens, anima-

ções, som e (c) os sentidos implicados na recepção da mensagem, isto é, o receptor tem que ter dois ou mais sentidos envolvidos na descodificação da mensagem. (CARVALHO, 2002, p. 245 e 246).

Já aqui vemos que a multimídia trata-se daquelas experiências comunicacionais estabelecidas antes na convergência de linguagens do que na multiplicidade das plataformas, na verdade muitos dos ditos meios multimidiáticos são apenas um único aparato tecnológico – como o computador, os *smartphones*, os *videogames* etc – que são capazes de oferecer aos indivíduos uma infinidade de experiências, integrando diferentes estéticas – com elementos sonoros, visuais, audiovisuais, dialógicos, etc. A fruição, neste sentido, não fica restrita nem pautada a uma única estrutura sensorial. Isso fica claro caso levemos em conta definições como as de Fetterman e Grupta que dizem que: “Multimédia Digital, ou simplesmente multimédia, define-se como a integração de até seis tipos de media num ambiente interactivo e colorido por computador.” (FETTERMAN & GRUPTA *apud* CUBAL, 2010, p.04). Ou ainda como coloca Vaughan: “Multimédia é qualquer combinação de texto, arte gráfica, som, animação e vídeo apresentada ao utilizador por um computador ou por outro meio electrónico.” (VAUGHAN *apud* CUBAL, 2010, p.04). Romão e Gonçalves, por sua vez nos dirão que:

Multimídia é apenas um rótulo. O conceito é antigo, existia expresso, por exemplo, em queima de fogos com música e em um *show* de *laser*. Chiariglione definiu multimídia: “A habilidade para criar, entregar, consumir e ter acesso a mundos virtuais.” Ao nosso redor tudo passa por uma percepção do observador, utilizando o senso visual, de som, processos tácteis e olfato. Com isso, pode-se dizer que “[...] multimídia é o processo de percepção (real ou virtual) como um efeito de fatores que impressionam o processo sensitivo humano.” (ZANETE; TAZIMA, 2006). Para Lipton (*apud* GOSCIOLA, 2008), multimídia é a integração de gráficos, animações, vídeo, música, fala e texto, baseada em computador, para comunicar conteúdo intelectual aos leitores por um caminho simples ou uma linha de apresentação (como um livro tradicional), ou por um navegador não direcional. Já para Laufer e Scavetta (*apud* GOSCIOLA, 2008), multimídia é o conjunto de meios utilizados ao mesmo tempo para a comunicação de conteúdos que pode ser navegado de maneira linear ou não linear. As palavras e símbolos, falados ou escritos, são os sistemas mais comum de comunicação. Deve-se ter rigorosida-

de e explicação nos textos escritos em razão do fato de que uma palavra pode ter vários significados. Os rótulos são muito importantes para designar as telas de títulos, menus e botões de multimídia por meio da utilização de palavras que tenham significados precisos e fortes o suficiente para expressarem o que precisam dizer. (ROMÃO; GONÇALVES, 2013, p.24).

A multimídia é certamente um processo que se alicerça no uso de tecnologias, meios e técnicas da comunicação, mas também só será multimidiático – caso assumamos nestes termos – a medida que seja um fenômeno que se funde na combinação, na integração de elementos estéticos de outras mídias como textos, gráficos, imagens, vídeos, áudios, animação, e qualquer outro tipo de recurso disponível que permita os usuários interagirem com a informação ali veiculada. Há uma simbiose entre estaticidade e dinamicidade, entre interação e passividade: “A interactividade dá ao utilizador poder e controle sobre o documento, resposta imediata do sistema, possibilidade de navegar ao ritmo pessoal e acesso à parte da informação de cada vez, podendo suscitar curiosidade e descoberta”. (CARVALHO, 2002, p.248). Embora não seja preciso questionar a validade destas considerações, precisamos estar atentos quanto ao perigo de se supor que processos comunicacionais mediados por veículos não multimidiáticos acarretam comunicações necessariamente passivas. Postura com a qual não concordamos, ainda que estejamos de acordo que diferentes mídias – e linguagens – assim como diferentes discursos oferecem graus de interatividade distintos, o que não significa supor que a recepção ou emissão do conteúdo seja intrinsecamente passiva.

Agora nos resta tratar da hipermídia e, conseqüentemente, do hipertexto. Ambos os termos foram criados pelo filósofo de tecnologia da informação Theodore Nelson, utilizando-se destes a partir do prefixo “hiper” – do grego "υπερ", sobre, além – para considerar dois tipos de fenômenos da informação que romperiam com a linearidade padrão da comunicação. Começemos pelo hipertexto. Este conceito refere-se a uma dada lógica de construção discursiva e textual, presente sobretudo nos meios digitais, cujo conteúdo se estabelece pela composição de blocos estruturais, passíveis de integração, cujos recursos variam – jogos, sons, imagens, vídeos – mas se inter-relacionam a partir de mecanismos de ligação – os chamados *links* e *hyperlinks*. Dirá Carvalho:

O hipertexto caracteriza-se por uma estrutura não sequencial ou não linear, suportada por computador, sendo constituído por nós de informação, de ex-

tensão variável, com apontadores, as ligações, que facultam o acesso a outros nós ou a uma parte de um mesmo nó. Essas ligações permitem uma organização não sequencial ou não linear da informação (Conklin, 1989), que facultam ao utilizador interactividade e exploração do conteúdo de acordo com os seus interesses ou necessidades. (CARVALHO, 2002, p.263).

Em resumo, hipertextos são textos remetendo a outros textos, compondo sempre um mosaico maior de informação, com discursos dentro de discursos, acrescentando novos dados, a respeito de um ou mais temas. E é nesse sentido que pode-se falar de uma quebra de linearidade textual, pois o texto não segue apenas em direção a sua conclusão, mas ele está sempre abrindo novas portas, novos textos. Assim, Pierre Levy irá com razão afirmar que “A metáfora do hipertexto dá conta da estrutura indefinidamente recursiva do sentido, pois já que ele conecta palavras e frases cujos significados remetem-se uns aos outros, dialogam e ecoam mutuamente para além da linearidade do discurso, um texto já é sempre um hipertexto, uma rede de associações.” (LÉVY, 1993, p. 73). O hipertexto é o que define a textualidade dos meios digitais – ditos multimidiáticos como o computador e os *smartphones* – é a linguagem padrão presente na internet, caracterizada pela não linearidade, pela multiplicidade, pela interatividade e pela conectividade. Foi tendo em vista este quadro conceitual que chamamos as narrativas transmídias de hipernarrativas, pois o sentido informacional não se dá necessariamente por meio de uma continuidade baseada em uma lógica binária e teleológica, mas antes nas relações entre os textos envolvidos e na capacidade/possibilidade do receptor de seleccionar como seguir nestas relações textuais, assumindo assim um papel central e participativo na construção de sua própria compreensão comunicacional. Para concluir, podemos ainda acrescentar a respeito do hipertexto que:

Há no hipertexto um movimento claro, portanto, de quebra de linearidade, característica geralmente associada ao texto tradicional, “estável”; esse movimento, no entanto, não guarda uma relação direta, como se poderia supor num primeiro momento, com o suporte informático através do qual o próprio hipertexto se tornou conhecido. De fato, o hipertexto não é algo indissociável desse suporte informático; a própria estrutura dos livros, como os conhecemos hoje, com seus sumários, notas de rodapé, referências, comentários etc., já remetem, de alguma forma, a uma estrutura hipertextual. O suporte

informático apenas lhe confere uma distinção – no entender de Lévy, essencial –, que é a velocidade, maximizando a não-linearidade com a “quase instantaneidade da passagem de um nó a outro”; viabilizando, enfim, uma verdadeira metamorfose da leitura – a navegação – propiciada pelo hipertexto (LÉVY, 1993, p. 37). Em um movimento reverso, o hipertexto vem, por outro lado, influenciando a estrutura formal do livro impresso, tornando-se hoje mais comum a incorporação de caixas (boxes) de informações suplementares, conexões com gráficos etc. na estrutura da página impressa. (SOBRINHO E HAGUENAUER, 2012, p.109).

Quanto a hipermídia, resta-nos dizer que o próprio Theodore Nelson (1992) irá compará-la a multimídia, apesar de acreditar que a ideia por trás da multimídia não é tão bem expressa quanto seria caso se utilizasse seu conceito. Carvalho enxerga esta questão de outro ângulo e afirma: “o conceito multimídia [...] é mais abrangente que o conceito hipermídia.”(CARVALHO, 2002, p.263). Podemos supor que enquanto extensão do hipertexto, a hipermídia irá também tratar de uma quebra de linearidade, mas neste caso pontuando os canais de acesso, o que nos levaria a considerá-la como sendo: “O conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não linear, possibilitando fazer *links* entre elementos de mídia, controlar a própria navegação e, até, extrair textos, imagens e sons cuja sequência constituirá uma versão pessoal desenvolvida pelo usuário”. (GOSCIOLA, 2003, p. 34). A hipermídia é o limite criativo do hipertexto – sua estética de criação – oferecendo os *nós* de ligação não-lineares entres os textos e os sentidos de participatividade abertos tanto a emissores quanto a receptores. Toda a lógica por trás da hipermídia e do hipertexto é a comunicação em rede, tudo se vinculando e viabilizando conexões: nenhum texto é um ponto final, mas sim um gancho que o vincula a uma série de demais textos. E a hipermídia – o computador por exemplo – surge como o possibilitador deste tipo de discursos, a ferramenta que oferece os recursos. Desta maneira, o conteúdo hipermidiático irá se definir como um conteúdo capaz de estabelecer ligações, de se abrir em redes – para além de toda linearidade ou sequencialidade – uma informação aberta e em multiformatos. Os limites conceituais são controversos, e em certo sentido redundantes, mas há aqueles que defendem uma distinção entre multimídia e hipermídia. Porém, para isso, precisamos discutir um pouco mais a hipermídia e suas características, conforme fazem Dancosky e Renó. Estes também partem da definição de Gosciola para fundarem o conceito de hipermídia a partir de três pilares: a in-

teratividade, a hipertextualidade e a multimídia:

Gosciola refere-se a um “conjunto de meios”, ou seja, multimeios (ou multimídia), utilizados concomitantemente, com ênfase na interatividade não linear (em outras palavras, além de o usuário poder interagir com o texto na forma de comentários, compartilhamento, e até na produção, também há uma navegabilidade possível entre os conteúdos – que não devem se sobrepor e sim se complementar). O ato de “fazer links entre elementos de mídia”, mencionado pelo autor, nada mais é do que o hipertexto, tido por Palacios como uma das características mais singulares da web (a ideia do termo hipertexto, na verdade, é de Ted Nelson – também usada por Landow nos títulos de suas obras Hipertexto 1.0, 2.0 e, por fim, em 3.0). E o fato de a sequência da navegabilidade escolhida pelo usuário constituir uma versão pessoal, pode ser entendida como personalização. Além destas quatro características, o conceito de hipermídia engloba um quinto componente indispensável: a memória. Sem o armazenamento de dados possibilitado pela web 2.0, que permite resgatar informações, dialogar textos antigos com textos novos, hospedar vídeos, áudios, galerias de fotos, etc., este tipo de navegabilidade não seria possível. Para Gosciola (2003) a hipermídia é um produto com um nível de navegabilidade, de interatividade e de volume de documentos maior do que a multimídia e com mais intensidade em conteúdos audiovisuais do que o hipertexto. Em outros termos, é tudo isso e mais um pouco, e atualizado – observação que dialoga mais uma vez com a definição de Canavilhas. Ou, como descreve Denis Renó (2014) a diferença entre multimídia e hipermídia é que a última é produzida a partir de um modelo digital, o que significa novos processos e novos procedimentos na produção – algo importante, já que o “receptor/usuário da web 2.0 faz sua navegação pelo processo cognitivo e não pelos fragmentos disponibilizados pelo meio” (RENÓ & FLORES, 2012, p.49), e os links e a navegação não linear possibilitam encontrar novas vozes ou novas versões de uma mesma notícia. Em suma, pode-se afirmar que os três grandes pilares do conceito de hipermídia são a interatividade, a hipertextualidade e a multimídia (com suas devidas atualizações conceituais). A produção hipermidiática na web é possível para os mais diversos conteúdos, e isto é o que demarca a verdadeira distinção entre a web e outros

meios. Tal aspecto vale também para o jornalismo produzido para web no cenário convergente em que vivemos, ao menos como uma potencialidade, ou seja, como uma ferramenta cuja utilização tornaria o produto jornalístico mais sintonizado com as demandas dos usuários da web. Em complemento, Luciana Mielniczuk (2004) afirma que a hipermídia permite uma nova forma de apresentar a notícia, pois revela uma maneira muito mais rica do ponto de vista do contexto histórico, político e cultural. (DANCOSKY & RENÓ, 2014, p. 03).

Não procuraremos nos aventurar mais neste terreno tão pouco palpável da diferenciação conceitual, já que o que nos interessa é entender que tanto a hipermídia como a multimídia – e também os demais conceitos que observamos – parecem ser tratados sobretudo por meio de dois tópicos fundamentais: a questão da interatividade de um lado e uma hibridização de linguagens, canais, textos e contextos do outro. Mesmo em suas especificidades, a compreensão destas duas polaridades é crucial para se considerar cada qual dos conceitos pontuados. E o caso da transmídia não é diferente, afinal ela também é uma manifestação da cultura da convergência. Seja como for, podemos interpretar estas duas polaridades como diretamente referentes a comunicação: as possibilidades de interação – e consequentemente de recepção e compreensão – e as possibilidades de criação – e emissão a partir de uma convergência de meios e mensagens. Mas estas polaridades são também consequências de nossa cultura tecnocientífica, dos usos sociais e culturais que estamos fazendo em nossas relações com os outros e o com o mundo de nossas tecnologias. O mundo segue no processo de globalização e aculturação, novas possibilidades de diálogo e interação se fazem cada vez mais necessárias – se serão ou não satisfeitas tais necessidades, e se todos terão lugar nesse diálogo são questões cujas respostas ainda não nos foram dadas. Outro ponto para o qual precisamos nos atentar é se de fato há situações comunicacionais que não sejam interativas – mesmo se o forem monomidiáticas – ou se a interatividade deve ser discutida pelos graus de complexidade disponíveis em cada situação, porém partindo do pressuposto que toda comunicação deva por excelência ser interativa – já que uma comunicação passiva é algo etimologicamente contraditória: a “comunicação” não deve chamar à ação? E também podemos falar de uma comunicação monomidiática que seja pura e neutra de fato? Que não faça uso de recursos de estéticas de outros meios? Um texto que não seja hipertexto? Mesmo que não esteja presente em ambiente digital, afinal, todo discurso remete a outro discurso, nenhum texto é isolado e fechado em si – e a

linguagem humana é uma rede sentidos muito mais antiga do que a web 3.0. Acreditamos que estas são questões pertinentes o suficiente para merecerem ao menos serem colocadas. O simples fato de chegarmos a elas já é uma operação válida e nos lança luz a respeito de problemas da comunicação que não são necessariamente evidentes. Certamente não estamos a altura de oferecer soluções definitivas a cada uma delas, mas ao longo deste trabalho tentaremos entender melhor as consequências de questionamentos como estes a medida que formos tratar da comunicação – pois são de fato questões de ordem comunicacional, e ainda que não pretendamos construir qualquer tipo de tratado da comunicação, é de nosso interesse tentar olhar epistemologicamente para esta operação e ver o que podemos quanto a ela dizer.

4.3 A transmídia além da narrativa

Pretensões a parte, acreditamos ter cumprido a tarefa a qual nos propomos – de discutir e esclarecer os conceitos de multimídia, hipermídia, hipertexto, e monomídia tendo por base parte da literatura da área. Podemos agora retornar a transmídia cientes das diferenças e convergências dela em relação a estes outros processos e das questões comunicacionais a serem pontuadas. Assumimos a narrativa transmidiática como um modelo de hipernarrativa, e portanto pautada no hipertexto. Nela também encontraremos hibridizações de processos mono, cross e multimidiáticos, pois o trânsito de conteúdo é aberto e intertextual.

Agora precisamos ter em mente que ao contrário do que é possível que se tenha sugerido até aqui, a transmídia não se reduz a sua forma narrativa. Assim como as narrativas não se reduzem as suas possíveis manifestações transmidiáticas. É importante que a transmídia possa ser pensada para além do viés narrativo. Sendo as narrativas informações – independente da complexidade destas informações e do jogo com o mundo que elas pontuem, são informações por excelência – então é cabível que suponhamos que narrativas transmidiáticas possam ser também consideradas *informações transmidiáticas*. E como narrativas não são o único tipo de informação que processamos e trocamos em nosso mundo por meio de nossas comunicações, talvez possamos estender o conceito a uma série de outras situações comunicacionais e pensarmos na ideia de uma *comunicação transmidiática*. Se é logicamente possível refletir por tal caminho, cabe então ponderar se é o caso ser possível observarmos tais situações no mundo cotidiano. Se como vimos anteriormente com Kinder e os demais pensadores da

transmídia, cada qual pontuando um fenômeno específico a partir da ideia de uma convergência midiática, poderemos concluir que aquilo que transita e converge for o conteúdo das experiências postas em jogo – um conteúdo comunicacional – podemos muito bem chamar este conteúdo de informação. Aqui não faz diferença os contornos que apliquemos a uma conceituação de informação, não estamos questionado pela natureza ontológica de uma interpretação deste conceito – não pensemos nos nomes, mas antes nas coisas –, há algo que em cada comunicação é comunicado, há um conteúdo – chamemos de conteúdo, mensagem ou informação – que se põem em interação em uma situação deste tipo. O que a partir desta situação-interação se abre é uma outra questão. De qualquer forma, o que para nós interessa a partir desta questão é que como uma narrativa – seja transmidiática, oral ou de qualquer outra ordem que o for – é também algo que se dá tendo em vista uma lógica comunicacional, isto é, a narrativa é um material da comunicação, além de todas suas demais características e em virtude delas também. E se a narrativa é passível de se configurar transmidiaticamente, não poderíamos falar ou pensar o mesmo de outros materiais da comunicação? Ou transmídia se reduz a sua manifestação narrativa?

A imprecisão conceitual é ainda maior por que o termo “transmídia” difundiu-se primeiramente, no Brasil, a partir da descrição proposta por Jenkins (2003, 2008, 2010) da chama *transmedia storytelling*, uma das principais formas de transmídiação, mas que nem por isso, pode ser tomada como seu sinônimo por que designa apenas uma das suas manifestações. Não podemos esquecer também que as ideias de Jenkins estão apoiadas na análise de experiências bem localizadas na indústria de entretenimento norte-americana, sobretudo em seriados exibidos pela TV ao longo de sucessivas temporadas (*Lost, Heroes, True Blood, 24 hours*, por exemplo). Pela necessidade de um “guru” e de um aporte teórico capaz de explicar fenômenos cada vez mais evidentes e diversificados de articulação entre mídias, suas postulações repercutiram rapidamente e foram aproveitadas em distintos campos de produção cultural (teledramaturgia, jornalismo, publicidade etc.), sem que houvesse a preocupação de se problematizar, em cada um deles, a pertinência e os limites das apropriações conceituais. Em pouco tempo, no mercado e na academia, as expressões “transmídia” e “transmídiação” foram adquirindo tamanho grau de generalização que passaram a se confundir com noções mais amplas de convergência de mídias ou cultura participativa, que são precondi-

ções para a emergência do fenômeno que nos interessa descrever. (FECHINE et al., 2013, p.21 e 22).

Pensemos a respeito deste problema. Nos parece ser o caso que se buscamos postular quanto a narrativa transmidiática, mesmo nos termos tratados por Jenkins, alguma característica essencial e fundante, esta, não poderia ser outra coisa senão o modo como um fluxo de conteúdo entre plataformas midiáticas se sistematiza criativamente em um “mundo” informacional em expansão. É uma maneira de se dispor uma narrativa, de apresentá-la. Mas também é um modo de complexificar o conteúdo, de trazer novas informações para um mesmo sistema informacional e assim acrescentar à experiência e à compreensão de uma rede de sentidos na qual os indivíduos que se intuem em tais situações se aventuram. Por isso, podemos assumir a transmídia também enquanto um convite, um chamado à participação. A experiência de uma narrativa nestes contornos depende da capacidade de se pôr em jogo daqueles que a experienciam. É preciso correr atrás das partes não para se acessar ao todo, mas antes para que se acompanhe o salto de complexidade do todo em relação a junção das partes. Assim Fechine e seus companheiros estão certos ao colocarem como instrumentos fundadores de uma narrativa transmidiática, a convergência das mídias e a cultura participativa – tal qual faz também o próprio Henry Jenkins. E mais certos estão por atentarem para diferenciação entre tais operações: não se tratam de equivalentes – a *storytelling transmedia* não é sinônimo processos de convergência midiática, embora se ancore e derive desta. Não basta que um conteúdo convirja entre mídias e nem que chame os indivíduos à ação – ou a recepção. Isso é fundamental, é claro. Mas é preciso de algo mais. Nosso palpite, diante deste caminho metodológico, é de que a articulação convergente do trânsito informacional entre mídias deve acarretar em um novo nível relação com este conteúdo. E assim, a comunicação que se dá naquela forma deixa de ser linear e para se tornar multirreferencial. Isso se assumirmos que as demais situações comunicacionais possam ser entendidas enquanto lineares. Talvez seja melhor tratar em outros termos – não a comunicação, mas o conteúdo sai dos limites da linearidade para tornar-se um *hiperconteúdo*. Um conteúdo que se sustenta e ao mesmo tempo sustenta a outros conteúdos, que referencia a si mesmo mas também a outros níveis de composição informacional. É nesse sentido que falamos de uma hipernarrativa, que não é mais pensada apenas como um início, meio e fim. De impasses entre protagonistas e antagonistas. Estaríamos diante de uma narrativa com múltiplos fins e múltiplos inícios virtualmente possíveis. Estas várias formas de se experienciar o conteúdo abrem a obra aos indivíduos, e cada fim é um fim em relação ao início de

uma parte subsequente. A compreensão desta estruturação de sentido narrativo é a verdadeira porta de entrada ao segundo nível de um conteúdo configurado transmidiaticamente, a porta que nos colocaria de frente ao *universo expandido* – um todo maior que as partes.

Todavia, nenhuma destas características do processo transmidiático precisam se restringir ao discurso narrativo. Pelo contrário, se nos lembrarmos de que a narrativa é também um conteúdo comunicacional e informacional e que existem muitas outras sistematizações discursivas além da narrativa, não há por que argumentar em favor da restrição. Há narrativas orais e escritas, há jornalismo audiovisual e impresso, há discurso pedagógico oral e em hipertextos multimidiáticos, há histórias em quadrinhos sem textos e outras com recursos sonoros. Composições do conteúdo comunicacionais que hibridizam diferentes recursos e linguagens midiáticas podem não ser recorrentes mas isso não implica sua impossibilidade. Se a transmidiação for uma forma de apresentar e sistematizar uma narrativa, sendo esta última um material da comunicação – uma mensagem informacional – não parece haver no próprio conceito alguma lei ou regra intrínseca específica que restrinja este processo a comunicações narrativas. Não que não possa haver tal lei, mas caso haja, não parece ser evidente.

Não é uma contradição que, por exemplo, em uma situação comunicacional tal qual uma aula de matemática, um professor utilize o quadro-negro e o diálogo com os alunos para explicar uma dada operação, recorra a um livro para passar exercícios de fixação em relação ao conteúdo ministrado e também passe um vídeo mostrando a história e as aplicabilidades daquele conteúdo. Podemos supor ainda que fosse desenvolvido pelo professor um jogo ou um aplicativo para celulares sobre aquela temática, mas que o jogo mostrasse a relação daquela operação com outras disciplinas ou outros conteúdos, mostrasse as causas que a ausência daquela operação poderia trazer para a ciência. Um exemplo bastante factível. Na verdade, muitos elementos deste processo são recorrentes em salas de aula. Porém o mais importante para nós aqui é que este pode ser um exemplo de situação transmidiática. Todos elementos estão aí: cada parte mostra uma faceta do todo, a soma das partes traz uma compreensão em relação ao conteúdo que é mais complexa que a mera junção de cada parte. E, no entanto, cada parte também possui sua autonomia quanto a sua informação, os alunos que se intuírem apenas em relação a uma dada parte – seja a fala do professor, o vídeo ou o jogo – terão uma compreensão válida a respeito do conteúdo que aquele ponto de acesso carrega. Não acessarão aquele *universo informacional expandido* que o todo representa, mas ainda assim estarão dentro de uma situação comunicacional válida em si. Já aqueles que fizerem as conexões e ex-

perenciarem a completa sistematização informacional, estarão em jogo com a compreensão e possível domínio de um sistema complexo, terão mais informações da operação em questão, mais pontos de acesso e melhores formas de se apropriarem destes. Cada ponto acessado é uma expansão em relação ao conteúdo, é um aumento de densidade informacional. Neste exemplo podemos ver também que há uma convergência entre as mídias, conteúdos que referenciam um conteúdo maior fluindo entre plataformas midiáticas. E no caso não estamos tratando especificamente de uma narrativa, mas sim de uma situação de ensino, um discurso pedagógico.

O exemplo poderia ser outro, poderia tratar de conteúdos jornalísticos, campanhas políticas, textos científicos. Ao menos a nós, parece que as possibilidades de aplicação da transmediação como modo de dispor conteúdos da comunicação estão abertas. E talvez por isso que aqui a transmídia nos termos de Kinder possa soar mais interessante do que nos de Jenkins, pois a intertextualidade transmidiática aparenta olhar mais para a forma como conteúdos se referenciam entre si na composição de algo maior do que para a natureza discursiva daquele conteúdo como faz Jenkins. Enquanto a intertextualidade transmidiática pode abrir o conceito de transmídia para as demais comunicações, a narrativa transmidiática pode trazer uma certa limitação. Porém o que implicaria lidarmos com uma intertextualidade? Em sua significação comum em nossa língua, intertextualidade é a forma como se pode sobrepor relações de um texto a outro, estabelecendo aí referências e conexões desejadas. Mas também concerne a utilização de uma multiplicidade de textos ou de partes de textos anteriores para a elaboração de um novo material. Isso nos obriga a olhar para a clássica colocação de Julia Kristeva, a primeira a tratar deste conceito, que afirma: “(...) todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto.” (KRISTEVA, 1974, p. 64). Kristeva chama atenção ainda para o pensamento de Bakhtin, quem também discute a complexa interdependência de sentidos entre discursos. Não obstante, Antoine Compagnon dirá que: “escrever, pois, é sempre rescrever, não difere de citar. A citação, graças à confusão metonímica a que preside, é leitura e escrita, une o ato de leitura ao de escrita. Ler ou escrever é realizar um ato de citação”. (COMPAGNON, 1996, p.31). Em termos latos, todo texto remete a outro texto, o que implica em redes de sentido remetendo a outras redes de sentido – a produção simbólica da comunicação humana seria uma rede de significações referentes e vinculadas:

Como se pode notar na constituição da própria palavra, intertextualidade significa relação entre textos. Considerando-se texto, num sentido lato, como um recorte significativo feito no processo ininterrupto de semiose cultural, isto é, na ampla rede de significações dos bens culturais, pode-se afirmar que a intertextualidade é inerente à produção humana. O homem sempre lança mão do que já foi feito em seu processo de produção simbólica. Falar em autonomia de um texto é, a rigor, improcedente, uma vez que ele se caracteriza por ser um “momento” que se privilegia entre um início e um final escolhidos. Assim sendo, o texto, como objeto cultural, tem uma existência física que pode ser apontada e delimitada: um filme, um romance, um anúncio, uma música. Entretanto, esses objetos não estão ainda prontos, pois destinam-se ao olhar, à consciência e à recriação dos leitores. Cada texto constitui uma proposta de significação que não está inteiramente construída. A significação se dá no jogo de olhares entre o texto e seu destinatário. Este último é um interlocutor ativo no processo de significação, na medida em que participa do jogo intertextual tanto quanto o autor. A intertextualidade se dá, pois, tanto na produção como na recepção da grande rede cultural, de que todos participam. Filmes que retomam filmes, quadros que dialogam com outros, propagandas que se utilizam do discurso artístico, poemas escritos com versos alheios, romances que se apropriam de formas musicais, tudo isso são textos em diálogo com outros textos: intertextualidade. (WALTY, 2011, s.p.)

A questão da intertextualidade é altamente relevante: ela nos mostra que a relação entre conteúdos na composição de um novo não é algo que surge necessariamente com os processos transmidiáticos. A intertextualidade faz parte de nossas comunicações, pois são com elas que nos referenciamos ao mundo e o nosso mundo é um mundo de referência simbólica. A complexificação informacional que surge na intertextualidade transmidiática talvez derive da própria intertextualidade – e a questão das mídias e dos pontos de acesso não sejam de fato tão fundantes a não ser nos termos mcluhanianos. Ou talvez toda intertextualidade seja transmidiática – já que todo texto se ancora em uma plataforma que o comunica-o, seja um veículo midiático, seja em um indivíduo falante –, e o trânsito de conteúdo não implica especificamente em um trânsito por veículos diferentes – um discurso pode fluir intertextualmente pela própria linguagem falada e ainda assim, trazer aquela densidade informacional de um “intertexto”. São possibilidades a se pensar. Como podemos ver, apesar de interessante e per-

tinente, a intertextualidade é um conceito problemático demais, amplo o suficiente para abarcar toda a produção discursiva humana, de tal modo que podemos dizer que todo texto é intertexto, toda comunicação intercomunicação, já que a comunicação humana tem lugar naquela rede de sentidos e referências que é o nosso mundo simbólico – tal qual ponderado por Ernst Cassirer (2005) que nos diz:

É óbvio que esse mundo não é nenhuma exceção às regras biológicas que regem a vida e todos os demais organismos. No entanto, no mundo humano encontramos uma característica nova que parece ser a marca distintiva da vida humana. [...] O homem descobriu, por assim dizer, um novo método para adaptar-se ao seu ambiente. Entre o sistema receptor e o efetuator, que são encontrados em todas as espécies animais, observamos no homem um terceiro elo que podemos descrever como *sistema simbólico*. Essa nova aquisição transforma o conjunto da vida humana. Comparado aos outros animais, o homem não vive apenas em uma realidade mais ampla; vive, pode-se dizer, em uma nova *dimensão* de realidade. Existe uma diferença inconfundível entre as reações orgânicas e as respostas humanas. No primeiro caso, uma resposta direta e imediata é dada a um estímulo externo; no segundo, a resposta é diferida. É interrompida e é retardada por um lento e complicado processo de pensamento. [...] Não estando mais meramente num universo físico, o homem vive em um universo simbólico. (CASSIRER, 2005, p. 47 e 48).

Portanto, talvez uma intertextualidade transmidiática seja uma redundância. A intertextualidade pode não ser o que de fato caracteriza a transmídia. Porém, para nos posicionarmos de fato quanto a estas colocações, precisamos retomar Kinder e ver como ela própria assume este problema:

What I found [from recording Saturday morning children's TV] was a fairly consistent form of transmedia intertextuality, which positions young spectators (1) to recognize, distinguish, and combine different popular genres and their respective iconography that cut across movies, television, comic books, commercials, video games, and toys; (2) to observe the formal differences between television and its prior discourse of cinema, which it absorbs, paro-

dies, and ultimately replaces as the dominant mode of image production; (3) to respond to and distinguish between the two basic modes of subject positioning associated respectively with television and cinema, being hailed in direct address by fictional characters or by offscreen voices, and being sutured into imaginary identification with fictional character and fictional space, frequently through the structure of the gaze and through the classical editing conventions of shot/reverse shot; and (4) to perceive both the dangers of obsolescence (as a potential threat to individuals, programs, genres, and media) and the values of compatibility with a larger system of intertextuality, within which formerly conflicting categories can be absorbed and restrictive boundaries erased. (KINDER, 1993, p.47)¹⁰.

Kinder parece não adentrar na problemática conceitual da intertextualidade, assumindo o termo em seu sentido lato, como relação e referenciação entre conteúdos, textos ou discursos. Na verdade, mesmo que ela trate a transmídia pelo viés da intertextualidade, ela está mais interessada na forma como estes conteúdos interdependentes chama seus receptores à ação, ao consumo e a participação do que no mosaico informacional que tal sistematização compõe. Muito daquilo que ela pontuou na citação anterior se correlaciona com o que Jenkins chama de *cultura participativa*. Somente no primeiro e no último dos tópicos que ela assinala, o conteúdo transmidiático é considerado especificamente e não em relação a forma como os indivíduos interagem e consomem este tipo de informação. E aqui, esse modelo de comunicação não está além daquela rede convergente de conteúdos que deriva da soma de suas partes, mas, ao mesmo tempo, é mais esta soma. A relação e a referência entre as partes abre um novo mapa de sentidos, cabendo ao receptor o papel de se intuir e participar deste universo expan-

10 “O que eu encontrei [a partir da gravação da programação televisiva infantil dos sábados de manhã] foram formas bastante consistentes de intertextualidade transmidiática, que posicionam expectadores jovens (1) a reconhecer, distinguir, e combinar diferentes gêneros populares e suas respectivas iconografias que atravessam filmes, televisão, histórias em quadrinhos, comerciais, videogames, e brinquedos; (2) a observar as diferenças formais entre televisão e seu discurso antes do cinema, que absorve, parodia, e ultimamente o substitui como modo dominante de produção de imagem; (3) a responder e distinguir entre os dois modos básicos de posicionamento de conteúdos associados, respectivamente, com a televisão e o cinema, sendo saudado no endereço direto por personagens ficticiais ou por vozes fora da tela, e sendo suturado na não identificação imaginária com o personagem fictício ou com o espaço fictício, frequentemente através da estrutura da contemplação e através das clássicas convenções de edição de cortes/cortes reversos; e (4) a perceber ambos os perigos de obsolescência (como uma ameaça potencial para indivíduos, programas, gêneros e mídias) e os valores de compatibilidade com um sistema maior de intertextualidade, no qual, categorias anteriormente conflitantes podem ser absorvidas e limites restritivos apagados.” Tradução nossa.

dido de informação. Em tese, poderíamos sintetizar a transmídia como uma teia de conteúdos disponibilizada diferentemente por várias frentes de modo a formar um novo conteúdo. O problema é que isso é algo que o conceito de intertextualidade também já pontuava – excetuando a questão midiática inerente. A redundância não está em considerar os múltiplos pontos de acesso midiáticos, mas no prefixo “*trans*”, pois a intertextualidade já é em algum sentido um trânsito transcendente da informação. Talvez faça mais sentido em falar numa *intertextualidade midiática*. Esta é uma interpretação possível, sobretudo se levarmos em conta as definições de intertextualidade de autores como Kristeva e Bahktin. Mas em sua significação vulgar, o termo intertextualidade convém ao uso que Kinder faz dele, ainda que para ela tal uso só sirva para tratar da maneira segundo a qual franquias de entretenimento chamam indivíduos ao consumo. Não que não haja uma “intertextualidade” nos processos transmidiáticos.

Precisamos nos atentar ainda que a intertextualidade muitas vezes não está nas mãos do emissor, muitas vezes não é controlada, e é estabelecida nas leituras polissêmicas de um receptor. A intertextualidade é característica de toda obra aberta – para fazer uso dos termos de Umberto Eco. As muitas leituras possíveis abrem margem para a leitura de um intertexto – um texto em relação as outras leituras do receptor, em relação as outras leituras históricas passíveis de serem feitas como vimos na fala de Walty (2011) anteriormente. Diante disso, podemos falar de duas intertextualidades na comunicação: uma primeira intertextualidade aberta, mais a cargo do leitor/consumidor/receptor do que daquele responsável pela criação do conteúdo e ancorada nas conexões que o receptor julgar cabíveis de acordo com o contexto – não necessariamente restritas as vontades do emissor; a outra intertextualidade é a que o próprio emissor estabelece a seu texto, os vínculos que ele espera que seu leitor ideal estabeleça em relação a sua obra e para tal deixa as pontes necessárias no próprio material textual, podendo deixar ou não pistas e dicas para tais ligações, são os convites ao “intertexto” que o emissor propõe ao seu receptor, a forma como ele chama um indivíduo a se intuir, a participar da comunicação criando as conexões – que neste caso o emissor desejaria. Esta é uma intertextualidade que permanece no campo da vontade, do convite, pode ou não ser estabelecida, depende do quão convincente e claro o emissor pode ser em deixar as vinculações a serem feitas e se seus receptores irão ou não fazer. A primeira é uma intertextualidade que ocorre, está no campo do fato, são as leituras que os indivíduos de fato fazem do sentido que o texto lhes abrem. Poderíamos ainda falar de uma intertextualidade inerente do texto e considerar as relações do texto em si – para além das vontades do emissor e das leituras do receptor – com seu tempo,

com seu contexto, com seus termos, com a forma que é ressignificado em outras culturas, com o que referencia etc. Estes três níveis intertextuais se sobreporiam e se inseririam em menor ou maior grau em uma situação comunicacional. Isso caso o que estamos aqui postulando por estes três níveis de fato correspondam a realidade e possam ser questões verificáveis. Mas formular uma teoria da intertextualidade não é o nosso objetivo, queremos apenas chamar atenção para a possibilidade de interpretação trazida à luz a partir destes três níveis. Como pensar a intertextualidade transmidiática por meio deles? Em qual nível ela predominaria? Pelo viés de Jenkins e Kinder – sobretudo por enfocarem tanto na questão participativa do receptor – poderíamos suspeitar que fosse no primeiro nível, o do receptor. Mas um olhar mais atento na forma como eles organizam seus conceitos de transmídia vemos que para eles esta participação é mediada – para não dizer ditada – pelo emissor e a forma como ele chama os primeiros à ação – que no caso, é o consumo. Porém, cabe perguntar se de fato é neste nível que a transmídia se manifesta enquanto intertexto na experiência factual de uma situação transmidiática. Ou melhor, se é neste nível que ela predomina. As vontades do emissor podem controlar as possibilidades do receptor? O leitor não precisa ser convidado a participar para tecer suas “intertextualidades”. Na segunda parte de nosso trabalho, ainda que com outros termos, veremos a importância do agir daquele que recebe um conteúdo e como este não é um papel passivo como se supõe.

Entretanto, não percamos o foco e nem nos aprofundemos tanto na problemática da intertextualidade. Tudo isso apenas serve para nos mostrar o quão controverso um conceito pode ser dependendo da forma que se faça uso de seu pano de fundo e em referências a quais outros conceitos este se estabeleça. Não é fácil seguir em direção a transmídia nem restrito a narrativa e nem pelo viés da intertextualidade – ao menos não sem tratar diretamente da questão da intertextualidade como faz Kinder. Quais caminhos mais são disponíveis? Não há muito a respeito da composição transmidiática de Saunders Smith e o *think transmedia* de Brenda Laurel, por mais interessante que possa ser discutir a transmídia pela categoria do *pensar* que a engendre, não podemos ser simplistas ao ponto de supor ser possível considerar um pensamento transmidiático – uma mentalidade cujas suas criações expressem suas potencialidades transmidiaticamente – possa ser tratado levando em conta apenas as questões midiáticas e comerciais tais quais as mudanças trazidas pela cultura da convergência e pela cultura participativa para o consumo do conteúdo midiático. Assim como nos faltaria rigor falar de uma intertextualidade transmidiática sem abordar conjuntamente a problemática da intertextualidade e

suas conceituações, seria extremamente questionável abordar um *pensar transmidiático* sem considerar, ainda que brevemente, uma teoria do pensamento ou da consciência, capaz de discutir o pensar não-transmidiático. Nós não temos nem meios e nem a necessidade de percorrer tais caminhos. Da mesma forma não nos parece válido considerar a narrativa transmidiática sem antes tratar da evolução histórica de todas as demais manifestações narrativas não-transmidiáticas, olhar para uma teoria da narrativa que nos diga o que é de fato uma narrativa, quais elementos nos permitem distinguir uma narrativa das demais sistematizações discursivas e então ver como eles se reorganizam em uma situação transmidiática.

Não dá para simplesmente assumir e tratar a transmídia como um modo de apresentação e composição dependente de outro objeto sem também considerar as demais formas de apresentação e composição deste objeto. Mas ao que parece, ainda que a transmídia possa ser uma lógica, a partir da qual coisas possam se manifestar, ela poderia não ser necessariamente dependente daquelas coisas nas quais se manifestam. Ou para colocar em termos mais adequados, poderíamos perguntar se a transmídia não precisaria ser um conceito dependente de outros conceitos como intertextualidade, narrativa ou pensamento, e poderia ser assim conceito em si mesmo. Ao menos assim o assumem Fechine e seus colaboradores ao substituírem a transmídia pela transmidiação:

O conceito basilar é o de transmidiação, pois dele derivam vários outros – conteúdos transmídia, televisão transmídia, estratégias e práticas transmídias. Entendemos *transmidiação* como um modelo de produção orientado pela distribuição em distintas mídias e plataformas tecnológicas de conteúdos associados entre si e cuja articulação está ancorada em estratégias e práticas interacionais propiciadas pela cultura participativa estimulada pelo ambiente da convergência. Por envolver uma cadeia criativa multiplataforma, esse modelo de produção é adotado mais frequentemente por corporações que atuam em distintas mídias. (FECHINE et al., 2013, p.26).

No entanto, ainda que intentem em tratar um conceito basilar – a transmidiação – eles o assumem enquanto um modelo de criação de conteúdo. É *um modelo* de comunicação fundado na lógica da cultura participativa. E poderíamos facilmente substituir o que eles estão chamando de transmidiação por uma expressão como estratégia transmídia ou criação-produção transmidiática – embora eles queiram antecipar o modelo de produção as estratégias trans-

mídia. E assim, o conceito que pretende englobar todas as demais manifestações transmidiáticas se prende circularmente em outro objeto – as estratégias, as manifestações do modelo de produção. O que portanto viabiliza a pergunta, afinal quais seriam os demais modelos? Qual modelo de produção de conteúdo – ou de comunicação – não transmidiáticos? Falamos das possibilidades hipermidiáticas, crossmidiáticas e monomidiáticas, seriam estas as outras formas de pensar as estratégias de comunicação? Isso já nos faz voltar ao entendimento de outros conceitos para ponderarmos a transmídia e assim mais uma vez precisamos mediar a discussão da transmídia a partir da discussão do objeto por via do qual ela se manifesta.

Embora possamos de fato dizer que a comunicação envolva usos estratégicos e retóricos – seguindo as concepções de Berlo (2003) talvez – ela certamente não se limita a esse aspecto. Há mais na comunicação do que as formas que podemos nos organizar em relação a nossos receptores, de acordo com as finalidades que visamos alcançar, a comunicação é também – talvez antes – sobre compartilhar o mundo que habitamos. Podemos sim dizer que a comunicação foi uma *estratégia* de compartilhamento de mundo, um *modelo* de interação encontrado pela vida e complexificado pelos humanos, mas o próprio uso estratégico já está mapeando outros princípios fundamentais da comunicação. Falaremos algo a este respeito posteriormente, mas mais uma vez precisamos deixar discussões sobre a comunicação para outro momento. Claro que a comunicação não pode ser tratada somente enquanto um padrão de produção ou estética de criação, mas precisamos ser justos com Fechine e seus companheiros pois eles não estão em momento algum considerando as coisas em tais termos. O objeto deles é a transmídiação e sua lógica interna – embora aqui nós estejamos enxergando toda a problemática da transmídia visando a comunicação. E assim eles a assumem enquanto uma estratégia de produção e disponibilização de conteúdo – o trânsito entre mídia de que falamos – já pontuando o comportamento do consumidor em relação este conteúdo: um consumidor participativo, que escolhe, que conclui. Até aonde vai a ação deste consumidor é algo que nos intriga e que precisaremos discutir. Todavia, entender a transmídiação enquanto estratégia também nos ajuda a correlacioná-la com os outros conceitos abordados anteriormente como a monomídia e os demais. Afinal, como vimos, em muitos sentidos, eles também não deixam de ser modelos de comunicação. Lógicas estratégicas.

Por outro lado, voltando a um questionamento que levantamos em nossas considerações introdutórias – se a transmídia é um conceito em si ou um conceito representativo do modo das coisas serem – seja pelo viés da transmídiação, seja pelos termos de Kinder ou mes-

mo nos de Jenkins, ao que podemos concluir, a transmídia refere-se a uma forma específica de permitir que algo se manifeste: um modo de ser, um modo de produzir, um modo de apresentar, uma lógica de disponibilizar. E ao que tudo indica, parece que nenhum dos autores recorridos trata o conceito em si mesmo, sempre ancorando-o em algum outro objeto conceitual: uma *narrativa* transmidiática, uma *intertextualidade* transmidiática, e mesmo a transmídiação é um *modelo de produção*. Talvez um caráter mediato seja inerente ao conceito de transmídia, já que usamos este para nos referir a um modo coisas se manifestarem.

Podemos ainda acrescentar que as diferentes abordagens da transmídia – assim como dos conceitos correlatos – permitiram elaborar, facilmente, considerações quanto a comunicação. Nós, particularmente, entendemos a comunicação enquanto o que fundamenta – e dá sentido – a transmídia: transmídia-se aquilo que se comunica ou que se pretende comunicar e assim, o que se transita entre distintas mídias é justamente o material da comunicação e a intenção (atenção) das partes envolvidas. A importância da comunicação para a transmídia é ainda mais evidente a medida que nos lembramos que a transmídia, assim como a hipermídia e a multimídia, independente de todos os outros níveis de questões culturais e sociais em jogo, são necessariamente fenômenos derivados da existência e dos usos que fazemos de mídias – nossos canais de comunicação. Embora a lógica mercadológica, estética, sociocultural proposta por Jenkins possa ajudá-lo a considerar este objeto, que ele chama de narrativa transmídia, ele se esquece do crucial: a justa relação entre comunicação e mídias – que é o que em certo sentido dá as bases para o que ele chama de cultura da convergência. Para ele, a comunicação é um pano de fundo quase inominado, aparece na figura de um receptor ativo imerso na cultura participativa, resultado de mudanças sócio-históricas no panorama cultural, muitas advindas das inovações tecnológicas e do consumo e produção de entretenimento. Não é que Jenkins não trate de comunicação ou mesmo de mídia – a questão é sua ancoragem, é como ele considera a comunicação. Assumir uma cultura participativa é ao mesmo tempo negar todas demais culturas como passivas e conseqüentemente todas comunicações como inertes. A bricolagem de conteúdo contemporâneo que ele constata com tão bons olhos é algo facilmente mapeável em qualquer choque cultural ao longo da história humana. O próprio cristianismo nos parece um bom exemplo. Embora certamente possamos falar de uma cultura que possivelmente devido as novas tecnologias possuam elementos mais participativos e ativos em suas comunicações em relação a outras estruturas culturais, é preciso bastante cuidado – ou talvez ignorância – para se vender uma ideia de cultura participativa como algo novo: qual cultura

não faz vinculações de conteúdos, não renova mitos, não ressignifica sua história e a história de outros povos, que é tão isolada e estática a ponto de não possuir conexões informacionais? Nem mesmo a cultura de um povo cego, surdo e mudo. Aonde houver linguagem haverá participação e comum-ação. Haverá bricolagem de discursos. Afinal, muito antes da rede de computadores tão bem-vista pelos entusiastas da “cibercultura”, houve a linguagem, a mais potente de rede de sentidos que inventamos – se é que fomos nós que a inventamos. Há linguagem sem internet mas é difícil imaginar a internet sem linguagem. Não que a internet e as novas mídias não sejam ferramentas incríveis, capazes de revolucionar nosso mundo comunicacional e o próprio mundo de nossas relações socioculturais, não que elas não estejam criando um outro nível de experimentação da realidade. Não discordamos do potencial e nem da importância dos elementos que compõem a “cultura da convergência”. Só queremos atentar que muitos dos termos conceituais aí propagados para considerar novos objetos – no que diz respeito a seus objetos e funções, estes já estavam presente em muitos outros objetos. Talvez em menor complexidade, em menor grau de abrangência? Disso não temos dúvida. Pelo menos no que se refere a potencialidade de participação cultural, vinculação e ressignificação de conteúdos e discursos, temos razões para crer que não são fenômenos que surgiram somente há algumas décadas na cultura de entretenimento norte-americana como parece sugerir Jenkins. Além do que, como podemos ver a transmídia epistemologicamente à luz da cultura participativa sem termos bases justificadas para definir ou conceituar o que é cultura e o que é participação? É muito fácil dizer que transmídia refere-se a um novo tipo de produção de conteúdo que está de acordo com a lógica de consumo da cultura participativa. Mas qual é a visão de cultura em jogo? De participação? Chamar de estratégia de produção participativa de conteúdo não parece ajudar mais.

A cultura participativa não nos aparenta ser um conceito forte o suficiente para servir de base para a transmídia. Dentro da cultura da convergência, Jenkins ainda elenca a inteligência coletiva e a convergência midiática. A inteligência coletiva a nosso ver carece do mesmo problema da cultura participativa: é preciso ter antes um estudo comparativo e relevante entre distintas manifestações das chamadas “inteligências” seja em nível grupal, social, individual dentro e fora da cultura midiática, para podermos realmente ter alguma noção do que de fato difere. Afinal, a produção ou compressão de um conhecimento ancorada na ação de múltiplos indivíduos, colaborando em suas potencialidades, cada qual complexificando e adicionando ao todo informacional e o poder de ação que daí resulta, seja em nível pedagógico, ide-

ológico, científico ou político, não parece implicar de maneira evidente no uso de qualquer tecnologia midiática específica – muito embora o uso de uma mídia possa facilitar a produção deste conhecimento, seja na aproximação dos indivíduos envolvidos ou na possibilidade de registrar e transmitir o conteúdo em questão, ou qualquer outro fim possível. A nosso ver sim, de fato, a internet no uso que a maior parte da sociedade faz dela pode ser encarada como exemplo de uma inteligência coletiva aos moldes pontuados tanto por Jenkins quanto Levy. Mas o que faz comunidades ou grupos dentro da internet poderem ser vistos como inteligências coletivas não é necessariamente a tecnologia disponibilizada mas antes nossa capacidade de colaborarmos socialmente uns com os outros buscando algum interesse específico em comum. A inteligência coletiva – se existe algo do tipo – é antes qualidade do homem do que da mídia. E mais uma vez exemplos podem ser encontrados em outros panoramas históricos para além da cultura da convergência: a religião, a filosofia, a ciência. Por que não poderiam ser interpretadas como modelos de inteligência coletiva? Não são conhecimentos construídos e compartilhados histórica e socialmente pelo todo de seus agentes e não especificamente por um único indivíduo? Podemos ir mais longe em nossa abrangência e também pontuar a própria linguagem como a primeira inteligência coletiva? É algo possível de ser interpretado com algum esforço, embora possamos estar errados em alargar tanto os limites conceituais impostos por Pierre Levy para esta expressão. De qualquer modo, não estamos aqui querendo redefinir as bases conceituais da inteligência coletiva, apenas procuramos demonstrar que esta não pode ser a pedra sobre a qual se ergue a “igreja” da transmídia sem que nos envolvamos em uma série de controvérsias desnecessárias. Ainda mais por que podemos muito bem formular uma narrativa transmidiática sem precisar pressupormos uma inteligência coletiva para produzi-la ou consumi-la, ou mesmo indivíduos fora do panorama de tal inteligência podem experimentar o conteúdo de uma narrativa como *Star Wars* sem grandes perdas comunicacionais.

Resta nos apenas a convergência de meios e mensagens, a convergência (multi) midiática. Este é evidentemente um aspecto óbvio do cujo qual um conteúdo, para ser transmidiático, não pode carecer. O conteúdo precisa transitar e convergir entre distintos meios – e talvez mensagens – para poder ser de fato transmidiático. Fenomenologicamente, a transmídia não pode carecer da convergência midiática. É óbvio: se o conteúdo não flui, se não transita, não é transmídia. Mas o que é o conteúdo e o que é o transitar entre mídias? Estes são termos que só fazem sentido se pensarmos comunicacionalmente. É válido acrescentar ainda que própria mídia é um problema do campo da comunicação. E portanto, assumir a transmídia pelo

viés midiático é também assumi-la comunicacionalmente: se o que uma mídia media é a relação comunicacional entre dois agentes, o que a transmídia transmídia deve por conseguinte ser esta mesma relação. Devemos portanto assumir a comunicação como o fundamento da transmídia? Ao menos se o quisermos pontuá-la a partir da transição de conteúdo por vias midiáticas parece ser uma boa alternativa. E na nossa busca pela formulação da *questão comunicacional da transmídia* é o caminho que precisamos trilhar. Todos os conceitos de transmídia que vimos dependem, em maior ou menor grau, do fluxo de conteúdo entre distintas plataformas. E ao que tudo indica, justamente pela questão de se comunicar a partir do trânsito informacional por diferentes canais, são complexificações do comunicar-se por um único canal, monomidiaticamente. Para chegarmos a possibilidade desta nossa questão transmidiática precisávamos ver qual ideia comunicação por trás dos conceitos de transmídia. Embora tenha sido possível elaborar toda uma série de pontuamentos de ordem comunicacional a respeito da transmídia, nenhum dos conceitos parecem lidar de maneira direta ou específica com a comunicação, a não ser na forma subentendida de uma relação de troca informacional entre um emissor e um receptor. Que é também a ideia de comunicação por trás do conceito de mídia. Vamos nos adentrar mais neste terreno no capítulo a seguir, e discutir uma das possibilidades interpretativas a respeito da comunicação a partir da ideia de mídia, já que a transmídia é também matéria da mídia.

5. A COMUNICAÇÃO ENQUANTO PROCESSO

Nossa primeira questão deve ser pela relação entre comunicação e mídia. Vimos algumas possibilidades interpretativas com McLuhan e Thompson, mídias enquanto extensões, mídias enquanto facilitadores da comunicação. Embora tecnologias midiáticas e suas funções não devam ser encaradas como a totalidade do fenômeno comunicacional, isso não invalida a importância da mídia para compreensão e operação da comunicação, ainda que seja importante deixar claro a prioridade de cada objeto: é por que há antes uma comunicação que pode se haver a necessidade do uso de veículos informacionais criados pela técnica e não o inverso. Certamente novas mídias criam novas possibilidades comunicacionais, novos ambientes de interação e rompem os limites padrões de nossas comunicações. Limites estes, de ordem física

e temporal, como por exemplo: a evanescência da fala articulada e o limitado alcance espacial de que se dispõe com a simples oralidade. As dificuldades que tais limites impuseram e a necessidade que nós, enquanto animais que nos organizamos cultural e socialmente, temos para aprender, ensinar e perpetuar nossas tradições e saberes ao longo das gerações, podem ter sido os fatores cruciais que levaram a nossa espécie muitas vezes a recorrer ao seu *Saber Fazer* como resposta as adversidades que fossem surgindo neste nível. Afinal, a invenção da escrita, é uma invenção também de ordem midiática. Ou ainda, a sistematização e convenção da linguagem em códigos acordados e compartilhados por um grupo, é ao seu modo, também, uma sistematização midiática. A medida que o mundo humano vai se complexificando, seja pelo choque intercultural entre diversos povos, seja pelo excesso de novas informações, seja pelo aumento populacional de nossa espécie ao redor do planeta, ou ainda pelo fato de surgir uma demanda para que nossas comunicações percorram distâncias e espaços maiores do que o face-a-face poderia abarcar, ou qualquer outro problema que caiba a ordem da técnica resolver, recorreremos a distintos meios e modos – aparatos e sistemas de compreensão – para solucionarmos os limites e adversidades que nos são interpostos em ambiente comunicacional.

A inserção de uma nova resposta por meio da técnica a comunicação em âmbito socio-cultural não é algo que ocorre sem grande impacto. Na verdade, de um modo geral, a história nos diz que muitos dos “meios”, sejam estes da comunicação ou não, rearticularam de forma decisiva a maneira como somos no mundo. Os códigos linguísticos que foram a condição de possibilidade da escrita e que romperam com os limites temporais de uma comunicação oral; o meios de transporte que reduzem gastos energéticos e aproximam o mundo; a eletricidade que nos trouxe a luz do dia para a noite; a internet que, em tese, tornou acessível a todos todo o conhecimento humano. Enfim, todas estas e muitas outras tecnologias são formas a partir das quais seguimos “pondo ao meio” facilitadores para nossa relação com o mundo. Elas impactam tanto em como nos colocamos frente as forças que nos são externas, como na forma de nos organizarmos e nos dispormos dessas – e também daquelas que lhes forem anteriores – tecnologias na vida cotidiana. A escrita, permite um tipo de aprendizado e organização do sistema linguístico que a oralidade sozinha seria incapaz de viabilizar, e pois quando esta surge, traz consigo a possibilidade de aprimoramento da própria linguagem, a partir de regras gramaticais e de sintaxe, o que em última instância, faz com que a escrita interfira na fluidez da fala. O avião substitui de maneira eficaz o transporte de pessoas e cargas, percorrendo com maior velocidade, e a menor custo, longas distâncias do que seria caso fosse feito por outros meios,

como por navios, trens ou mesmo por automóveis. E ainda que estes últimos continuem cumprindo, em certas situações, as mesmas tarefas do avião, o surgimento deste abre a possibilidade de usos e funções outras para aqueles.

Diante desse breve panorama, não seria estranho considerar que o modo como as tecnologias transformam a estrutura sociocultural e as dinâmicas comunicacionais se tornasse um tópico fundamental nas teorias da comunicação. Para usar os termos de Umberto Eco (2008), de um modo geral, *Apocalípticos e Integrados*¹¹ vêm constantemente apontando seus olhares para esta forma de encarar a interface entre comunicação e técnica. Começando com Aristóteles, em a *Retórica*, até Henry Jenkins em a *Cultura da Convergência*, passando por nomes como Harold Lasswell, Paul Lazarsfeld, Theodor W. Adorno, Norbert Wiener, Walter Benjamin, Marshal McLuhan, David K. Berlo, Edgar Morin, Pierre Levy, John Thompson, e tantos outros, temos exemplos de autores que, em algum momento ou outro de suas obras, enveredaram por esta temática. Devemos chamar atenção, no entanto, para o fato de que muitos destes chamados teóricos da comunicação ocuparam-se antes das técnicas e tecnologias da comunicação do que da comunicação propriamente dita. Boa parte da história das teorias da comunicação pode ser atribuída ao impacto e ao papel da técnica, por meio da mídia, em nossas dinâmicas interacionais. Isto é, o problema da comunicação, é frequentemente – para não dizer exclusivamente – acessado por via da questão midiática. E nesse quesito, talvez McLuhan (2002) seja o mais proeminente autor, uma vez que seu foco de interesse é sobretudo – e necessariamente – o modo como a sociedade “consome” suas tecnologias de comunicação e as transformações que estas desencadeiam.

Mas não podemos deixar de notar um certo movimento – por parte de autores como Nicholas Negroponte, Pierre Levy e André Lemos – que seguem por outros caminhos, atendendo não somente para as mudanças sociais que os novos dispositivos técnicos trazem consigo, mas também para o processo inverso, isto é, como a própria vivência cotidiana reorganiza

¹¹ Umberto Eco observa uma certa distinção entre aqueles que questionam a comunicação e a função das mídias, nesta, e na produção cultural em geral. De um lado, individua aqueles que assumem declaradamente uma postura negativa e crítica em relação aos meios de comunicação, enxergando nestes apenas operadores alienantes de uma sociedade capitalista e industrial, sendo os meios, necessariamente, instrumentos homogenizadores da cultura. A este grupo, Eco dá o nome de Apocalípticos. Do outro lado, encontram-se os Integrados, aqueles indivíduos que assumem uma postura acolhedora em relação aos meios de comunicação em massa, uma vez que, segundo este grupo, as mídias não apenas dinamizam a comunicação, como também oferecem a possibilidade de acesso a informação a uma parcela da sociedade que sempre esteve privada, ou seja, ainda que possam padronizar a cultura, democratizariam a informação. Ver mais em: ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

e ressignifica os usos e funções originários de novos e antigos aparatos. A questão do impacto de nos comunicarmos por tecnologias dá lugar ao fato de que nos comunicamos nas tecnologias. Ou seja, estamos diante aqui de um olhar que se preocupa, ainda que em segunda instância, em como a comunicação se apropria da técnica. Tratam a respeito de como dispositivos facilitam e viabilizam novas possibilidades – mesmo que possam não terem sido criados com tal intuito – para a comunicação. A internet parece nos ser um bom exemplo. Esta, que em seu surgimento, tinha como premissa o uso militar, é hoje utilizada como espaço social e político de produção cultural e aprendizado. Esses são apenas alguns de seus inúmeros usos atualmente em curso¹².

Mas além de todos os seus usos possíveis, as mídias são estruturas mediadoras. Como dito anteriormente, são coisas que “estão ao meio”. E sabemos que aquilo em que estão ao meio é da própria comunicação. Facilitam, possibilitam, potencializam situações comunicacionais. Cabe então perguntar de que forma operam esse “estar ao meio de”. Se se tem a necessidade de se comunicar uma dada informação a um amplo grupo de indivíduos, é necessário que se faça uso de algum potencializador da comunicação face-a-face, pois esta apresenta os mesmos limites da corporeidade do ser humano. Nosso corpo, em suas vias naturais, por exemplo, não é capaz de estar em vários lugares simultaneamente. Não é capaz de fazer longas distâncias em um período relativamente curto de tempo. E a nossa voz não se faz ouvir além do raio de algumas dezenas de metros. Mas por vias midiáticas podemos romper, em dada maneira, com tais limites. A televisão permite que, de certo modo, se esteja em vários lugares simultaneamente. Permite que alguém seja visto e ouvido mesmo estando em um país distinto em relação a quem se comunica. Enfim, se perguntarmos com qual sentido dispositivos interpõem a comunicação, a resposta lógica seria: são filtros, são possibilitadores, são potencializadores e facilitadores, extensões e por vezes o próprio ambiente aonde se desenlaça situações comunicacionais. Em um só termo, são mediadores. Embora pareça óbvio demais, se estamos questionando como os meios se articulam em relação a comunicação, não é com um sentido outro, senão o de mediar.

Ora, a ideia da mediação está na própria natureza da palavra mídia. A correlação é evidente. E se isto não é suficiente, vejamos que na própria origem do termo, o vínculo é inegável. Pois a expressão *medius a um* suscita intrinsecamente, dois outros importantes verbe-

12 André Lemos faz um breve apanhado deste desenvolvimento histórico dos usos, e dos meios para tal, da internet em seu livro *Cibercultura*. Ver mais em: LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2013.

tes: o substantivo *mediationis* (ou *mediatio*) – que se refere não apenas a ideia da mediação propriamente dita, mas também, a termos correspondentes como interposição, intersecção ou ainda, intervenção; e o verbo *mediare* (de *medios*, mediar) – o ato de estar mediando, isto é, estar no curso de uma mediação, estar ao meio, por-se entre, colocar-se em relação a algo.

Se seguirmos por tal linha de raciocínio, então poderíamos concluir que mídia, diz respeito a *aquilo* a partir do que mediamos situações e relações comunicacionais. Esse *aquilo*, comumente, são aqueles aparatos ou dispositivos que recorreremos para tal. O mediar, pode assumir distintas formas, de acordo com a situação e com o meio em questão. A maneira como mediamos uma situação comunicacional pelo telefone é bastante distinta daquelas em que utilizamos apenas a escrita. Estão envolvidos padrões comportamentais e códigos interacionais distintos – aos moldes do que discutimos a respeito da monomídia. No entanto, ainda assim, estamos tratando de mediações. Porém, o que significa para nós o fato de que podemos mediar nossas comunicações a partir de instrumentos de uma mídia? Afinal, que ideia de comunicação pode estar em jogo com tais conjecturas?

Se a mídia concerne aos dispositivos que interpelam as situações comunicacionais, isto é, aos mediadores de nossas comunicações, logo, seria lógico poder supor que se mediam algo, são as partes que precisam estar em relação entre si. Ou seja, se podemos falar de mediação, no que refere-se a comunicação, é no sentido de que estas estruturas mediadoras possam serem postas “ao meio” das relações entre os elementos em questão de uma dada comunicação. Como já enfatizamos, esse “poder por-se entre” pode se manifestar de diferentes formas de acordo com o contexto, com o meio recorrido, com a natureza da comunicação desencadeada. Entretanto, esse mediar é também um articulador de novas possibilidades do poder se comunicar. Isto é, as mídias abrem novos campos e modos de como podemos, não apenas trocar informações, mas realmente ir de encontro ao outro. Claro que, conseqüentemente, afetam de maneira direta as formas como participamos e agimos em nossas comunicações

Dito isso, devemos agora enfatizar que a noção e o sentido de comunicação comumente associados as mídias e suas funções mediadoras nos direcionam, ao menos em parte, para uma interpretação processual. Esta irá nos dizer que *o mediar* diz respeito ao modo como articulamos dispositivos em nossos processos de trocas de informações, isto é, como emissor e receptor se relacionam a partir de sistemas midiáticos. Nas conceituações de mídia que vimos anteriormente era justamente disso que se tratava esta classe de objetos: ser suporte ou veículo de informações. Levy e Thompson são categóricos quanto a isso. A ideia da troca informacio-

nal nos coloca, uma vez mais, diante da dialética entre emissor e receptor. Verdade seja dita, grande parte da história das teorias da comunicação se ocuparam de seu objeto a partir desta relação. É na dialética entre estes dois polos que talvez a comunicação, enquanto campo do saber, tenha encontrado seu primeiro axioma.

É hora de esclarecermos esta relação. Até aqui, tratamos de três estruturas funcionais que constituiriam um processo da comunicação: emissor, elemento mediador, e receptor. Como estamos lidando com a comunicação humana, é evidente supor que em suas condições normais e sociais esta se dê por meio da linguagem. Do ponto de vista estrutural, Saussure (2006), irá nos dizer que, ao considerarmos a linguagem, é fundamental que atentemos para o fato de que, esta, enquanto um instrumento de interação, existe e se enraíza, apenas, na mente daqueles que a compartilham. Não sendo em essência uma concretização, mas sim uma abstração da realidade que, para se concretizar, depende do ato comunicacional (a fala). Nesse sentido, se a comunicação concretiza a linguagem, a primeira só se manifesta em sua forma simbólica, enquanto e a partir, do acervo linguístico. A linguagem funciona, portanto, como uma espécie de arcabouço partilhável de significados e significantes, de nomes e sentidos, aos quais se atribui as coisas, sensações, situações e etc. – em suma, em todas as manifestações da realidade ao homem, no modo como a vida se abre a ele – a fim de com isso melhor compreender e compartilhar a experiência que se tem de mundo.

Mas nem todas as culturas acessam a linguagem pelas mesmas vias. Sejam mais específicos, nem todos se comunicam por meio da mesma língua, isto é: aquele sistema de regras, normas e fundamentos de produção de sentido, mediante a lógica significante e significado, virtualmente estabelecido e culturalmente compartilhado. A língua é o código que permite que aquilo que é intuído em nível intrapessoal possa se tornar passível de ser transmitido a outros de forma inteligível. Logo, uma comunicação pressupõe que os polos envolvidos, emissor e receptor, para que possam trocar informações, possuam algum nível aproximado de competências em relação a um código que devam partilhar. Estamos diante de mais uma estrutura funcional da comunicação, pois afinal, é a partir do código que se articula o conteúdo e o sentido da comunicação que parte de um emissor em direção a um receptor. Conseqüentemente, a estrutura seguinte seria aquilo que é transmitido, isto é, o conteúdo, a informação. É *aquilo* que o *destinador destina* ao *destinatário*. Pode ser uma experiência, uma ideia, uma ordem, um estímulo, enfim, é o que de fato que se comunica, em primeira instância, em uma comunicação. Consideremos esta estrutura como sendo a mensagem comunicacional.

Resta ainda uma última estrutura-funcional para a qual devemos chamar atenção. Ela se vincula diretamente a questão da linguagem. Ela nos mostra que para uma melhor compreensão – acordo – quanto ao tema das comunicações que são desencadeadas, emissor e receptor, devem pertencer a *quadros referenciais* em relação ao mundo mais ou menos compatíveis. Quer-se com isso considerar o fato de que a cada situação comunicacional, os *horizontes de compreensão* do emissor e do receptor se interpõem e se chocam. Isso é o que poderíamos chamar de *tornar comum*. Este referencial é a rede de significações e interpretações válidas e validadas em uma comunicação. É o próprio contexto situacional de sentidos que é criado na comunicação, acessando, remetendo e colaborando para a contínua construção de nosso mundo simbólico. É, por exemplo, aquilo que faz com que um receptor escolha o significado mais adequado diante de uma comunicação polissêmica. Em um só termo, é o que podemos chamar de horizonte ou contexto da comunicação.

Certamente seria possível acrescentar algumas outras estruturas-funcionais da comunicação, tais quais as intenções do emissor, as predisposições do receptor, o lapso de tempo entre emissão e recepção, a margem de erro ou de ruído de uma comunicação ou mesmo a própria polissemia. Poderíamos ainda substituir a ideia de uma recepção – geralmente tida porquanto, até certo ponto, passiva – por conceitos como “interpretação” ou “compreensão”, o que nos levaria a considerar que uma mensagem não é apenas recebida, mas também pensada, deliberada, assimilada e o impacto que isso traz para o indivíduo. Seria plausível também dizer algo a respeito das características de cada meio, da forma como mediam nossas comunicações, quais percepções sensoriais prolongam ou problematizam. Enfim, no que se refere a relação entre emissor e receptor, podemos individuar uma notável quantidade – para fazermos uso dos termos de David K. Berlo (2003) – de ingredientes. Mas de um modo geral, seguindo por esta visão, são estas as principais estruturas que comporiam o processo da comunicação. Tanto Berlo quanto o linguista Roman Jakobson¹³ parecem estar de acordo conosco em relação a isso.

Agora que já expomos os componentes, nos cabe organizá-los. Sendo a comunicação um processo tal, baseado nas tentativas de interação e troca informacional entre um corpo emissor (E) e um corpo receptor (R), essa relação parte da possibilidade de (E) tentar suscitar

13 Jakobson baseia sua teoria da comunicação num esquema similar do processo comunicacional e que se estruturaria tendo em vista os seguintes elementos: o contexto – o objeto situacional da comunicação; a mensagem – o material da comunicação em si; o locutor – aquele que destina a mensagem; o ouvinte – aquele a quem é destinada a mensagem; o canal/meio – o veículo pelo qual se destina a mensagem; e o código – por meio do qual a mensagem é organizada. A cada um destes elementos, Jakobson associará uma função linguística diferente, sendo elas: função emotiva, função referencial, função conotativa, função fática, função poética e função metalinguística. Ver mais em: JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2007.

algum tipo de resposta em (R) a respeito de algum modo de ser, agir ou saber em relação ao mundo, fazendo uso para isso de trocas informacionais. Ou melhor colocando, (E) busca se *fazer saber* por (R) destinando-lhe mensagens (M). Seria a partir deste tipo de operação, que um indivíduo poderia ir de encontro a outro para lhe transmitir ordens, saberes, valores, ideias, opiniões, memórias, enfim, qualquer experiência (e) que cabe ser compartilhada e trocada. Essas experiências são o próprio material das mensagens a serem formuladas por uma entidade emissora. Dizemos que (e) constitui (M), pois (e) não pode ser acessada por um indivíduo (R) a não ser pela forma como (M) pode remeter ou manifestar sua significação (e) para (E). Paul Ricoeur (1995), que em alguns aspectos de sua teoria da interpretação parte do sistema comunicacional de Jakobson, irá nos dizer que:

Para o linguista, a comunicação é um facto e mesmo até, o facto mais óbvio. As pessoas, efectivamente, falam umas às outras. Mas, para uma investigação existencial, a comunicação é um enigma e até mesmo um milagre. Porquê? Por que o estar junto, enquanto condição existencial da possibilidade de qualquer estrutura dialógica do discurso, surge como um modo de ultrapassar ou de superar a solidão fundamental de cada ser humano. Por solidão não quero indicar o facto de, muitas vezes, nos sentirmos isolados como numa multidão, ou de vivermos e morreremos sós, mas, num sentido mais radical, de que o que é experienciado por uma pessoa não se pode transferir totalmente como tal e tal experiência para mais ninguém. A minha experiência não pode tornar-se directamente a vossa experiência. Um acontecimento que pertence a uma corrente de consciência não pode transferir-se como tal para outra corrente de consciência. E, no entanto, se algo se passa de mim para vocês, algo se transfere de uma esfera de vida para outra. Este algo não é a experiência enquanto experienciada, mas a sua significação. Eis o milagre. A experiência experienciada, como vivida, permanece privada, mas o seu sentido, a sua significação, torna-se pública. A comunicação é, deste modo, a superação da radical não comunicabilidade da experiência vivida enquanto vivida. (RICOEUR, 1995, 66).

A definição de comunicação que nos propõe Ricoeur é excelente. Em um só tempo nos mostra como um sistema ancorado apenas na dialética entre, para usar os termos de Jakobson, locutor e ouvinte, não dá conta da totalidade do processo comunicacional pois,

como já enfatizamos, não temos garantia alguma de que uma mensagem possa ser compreendida e apreendida por um receptor tal qual fora intuída pelo emissor. Como podemos afirmar que dois indivíduos podem ter a mesma chave de compreensão em relação a uma experiência de abertura do mundo, se cada indivíduo se constitui por processos históricos e culturais, ainda que possam ser similares, distintos? Mesmo que o tema de um diálogo, possa ser justo uma experiência ou vontade em relação a tal, compartilhada por ambos no exato momento de sua ocorrência, a forma como cada um irá interpretar e compreender tal experiência passará por articulações diferentes. Outro aspecto fundamental da comunicação de que podemos pressupor a partir de Ricoeur, diz respeito ao fato de esta não “parar” na troca informacional. Além do quê, o *continuum* das comunicações não é apenas um grande e ininterrupto fluxo de trocas informacionais. As situações comunicacionais são um processo de transformação e manutenção do indivíduo e do mundo e da forma como estes se encontram. Isto é importante, pois nos leva a enxergar outros ângulos de como a comunicação se manifesta e se abre a nós como constituidora de nossa forma de interagirmos no mundo. A comunicação se inicia antes no estar junto de que nos fala Ricoeur. Afinal, é porque compartilhamos um ambiente e não temos controle, ou mesmo meios para conhecer e experienciar o outro tal qual o fazemos conosco, que precisamos ir de encontro, entrar de acordo, influir e sermos influídos, pelo que nos é externo. Comunicamos pois há um mundo aonde comunicar.

E assim, o comunicar passa a ser um operador fundamental da forma como podemos nos realocar neste mundo. E o mais interessante, é que por comunicarmos, pelas vias cujas quais fazemos, esse mundo segue podendo ser um mundo nosso em vez de um ambiente dado, tal qual é o mundo natural. É por comunicamos que o mundo pode ser organizado a partir de uma rede de sentidos, pode ser simbolizado. E é porque habitamos em um mundo tal, que precisamos articular comunicações simbólicas. Pelo fazer saber, possibilitamos o tornar comum, que é a condição de possibilidade para que participemos e nos relacionemos com o mundo e com a alteridade. E circularmente, é por que nos relacionamos e participamos do mundo, que precisamos seguir tornando compartilhável, e para tal, precisamos nos fazer saber.

No entanto, ainda não é o momento para nos aprofundarmos neste terreno. Apenas procuramos apontar a forma como a experiência (e) pode chegar a um receptor na forma de uma mensagem (M), e que ao olharmos por outras vias, vemos que há muito mais em jogo do que poderíamos apreender, se simplesmente considerarmos a comunicação como sendo transmissão e troca de dados informacionais. É claro que dentro de uma situação tal qual a comuni-

cação, a troca de informações é um momento crucial e mesmo fundamental. Mas não podemos reduzir a comunicação a apenas esta operação, sem que no mínimo estejamos dispostos a correr o risco de deixarmos de fora o que há de especificamente humano – e talvez realmente comunicacional, ao menos na forma como assimilamos tal situação. Afinal, troca e processamento de informação, matéria bruta e máquinas fazem. E em certo sentido, toda forma de vida também o faz. Algumas espécies dominam complexas táticas interacionais para fazê-lo. E já no caso destas espécies, suas táticas para se “comunicarem” abrem margem para um relacionamento com o ambiente e com os outros indivíduos – intra e extra-espécies – de forma tal, que não podemos simplesmente considerar tais táticas somente a partir de uma lógica instintiva baseada na premissa estímulo-resposta. No caso do ser humano, o problema é ainda mais complexo. Afinal, nós construímos a partir de nossas “táticas interacionais” toda uma rede de sentidos. Toda uma forma de nos organizarmos e agirmos tanto no mundo natural quanto neste mundo simbólico. Essa possibilidade de podermos nomear as coisas, é ainda a chave para nossa metacognição, a nossa capacidade crucial de podermos saber que sabemos. Como podemos assim considerar que as relações e interações que se dão neste ambiente simbólico, estão totalmente restritas ao fato de que tudo é troca de informações? Um discurso filosófico em relação ao problema da ética, como o faz Kant, está em um nível de complexidade, sentido e abertura para o mundo tão distante em relação ao ato de trocar energia ou acender uma lâmpada como está uma água-viva de defender uma tese de doutorado em Harvard. Ainda que todos os processos em questão devam envolver, diretamente, trocas informacionais. Ainda que digam respeito, e ao mesmo tempo dependam, da lógica de mundo que pertençam. Seja esse mundo, o mundo natural, o mundo simbólico, ou mundo das partículas quânticas. E mesmo que estes mundos¹⁴, no fim das contas, sejam apenas divisões e nomenclaturas que por meio da linguagem utilizamos para acessar áreas complexas do que chamamos de *realidade*, que também é só mais um termo para nos referirmos a isso, que é, o que quer que seja, que nós, estamos experienciando ao longo disso que dizemos ser a vida.

Mas de qualquer modo, estas trocas informacionais consideradas tocam espaços e articulam funções distintas. E mais: mesmo trocas informacionais entre máquinas e seres brutos, não podem ser reduzidas a tais. A física, não poderia simplesmente explicar a natureza de uma molécula ou de uma partícula só pelo fato de trocarem energia. Há mais em jogo a ser considerado: Por que trocam energia? Como se dá esta troca? O que é este trocar energia em rela-

14 Mundo aqui no sentido de espaço/ambiente aonde um dado conjunto de relações e articulações por meios das partes envolvidas se estruturam e sistematizam em suas manifestações como um todo.

ção a estas partes em questão? O que o fato de trocarmos energia diz respeito delas e do mundo físico de que fazem parte? O que aconteceria caso não trocassem? Caso a troca fosse realizada a partir de outras vias? Caso se ao invés da energia considerada, se trocassem alguma de outro tipo? Questões como estas nos fazem ver que simplesmente saber que existe uma troca informacional, e quais estruturas comporiam tal troca, não é o suficiente para a série de problemas subsequentes que aparecem. E ainda que possamos tratar a troca de informações na lógica estímulo/resposta – emissor/receptor, em cada campo da realidade em que tais trocas se derem, elas articularão distintos sistemas e composições, umas em conexão com as outras. Afinal, a comunicação humana de fato se difere do ato de acender uma lâmpada. Ainda que ambas envolvam crucialmente como condição de possibilidade a troca de informação.

E talvez podemos inclusive falar, com certa força de abstração, da longa e contínua evolução dos processos de troca de informação e com isso dizermos que a comunicação humana é apenas uma de suas possíveis manifestações na atual conjectura do mundo, pois afinal, há infinitas formas de se trocar informação que não tratam, necessariamente, do *problema do encontro* com o outro, ao menos não na forma do interagir dos animais superiores e do comunicar dos homens. E poderíamos então aqui dizer que trocar informação, diz respeito ao modo como coisas operam ao se correlacionarem e interdependerem. Agora não apenas o mundo é compartilhado, mas o próprio universo, a teia da realidade, é uma rede de relações entre as coisas, aonde nós, e a nossa forma de nos relacionarmos, somos apenas uma de suas mínimas facetas.

Mas podemos simplesmente parar no operar das coisas? Falar que comunicação é quando um emissor envia uma mensagem a um receptor, nos ajuda a entender a dinâmica de nosso mundo simbólico? O que pode nos dizer a troca informacional quanto as tão distintas culturas? Das polissemias discursivas? Do conflito de interpretações? Das várias línguas? De nossos problemas filosóficos e éticos? Da questão do ser e do ser em relação ao outro? Do fato de que até aonde sabemos, apenas nós humanos agimos e somos algo no mundo a partir de um sistema de sentidos emaranhados e tantas mais questões? Se o pode, tem nos dito muito pouco. Não nos iludamos: estes são problemas, fundamentalmente, da comunicação. E cabe aqueles que por ela se enveredar resolver. Assim, devemos dizer, que é necessário uma postura que reconheça a valor da troca informacional, mas que saiba seguir adiante. Que reconheça tal operação como apenas um dos momentos, ou das articulações de uma situação comunicacional. Ao menos se estamos nos questionando a respeito de como a comunicação se abre a

nossa experiência. Uma postura tal qual a assumida por nomes como Paul Ricoeur e Hans G. Gadamer. E esse será o caminho – a saber, a partir das teses de autores como estes – para o qual pretendemos direcionar, na segunda parte desta dissertação, a nossa reflexão sobre a comunicação.

Entretanto, neste momento, ainda precisamos concluir a ideia de processo comunicacional que estávamos extraindo da noção de mídia. Pois ao seu modo, é nela que encontramos o sentindo que é predominantemente atribuído a comunicação, como observaremos a partir de alguns conceitos que veremos mais adiante. Estávamos discutindo a respeito de como, um emissor (E) direciona suas experiências (e), ou ao menos os significados destas, na forma de uma mensagem (M) a um receptor (R). Estas experiências a serem transmitidas pelo emissor, já em sua fonte originária, digamos na consciência ou mente¹⁵ do emissor, são configuradas e intuídas a partir de códigos linguísticos. Afinal, está-se aqui de acordo que interpretamos o mundo a partir da linguagem. Qualquer experiência que temos dele e nele, se abre a nós por via da linguagem. Então, se podemos dizer que (e) é o material da mensagem, o verdadeiro conteúdo a ser transmitido, esse só é tornado inteligível, no que diz respeito a comunicação humana, a medida que é articulado em códigos linguísticos (C). Para se fazerem entender, (E) e (R) precisam partilharem do mesmo código. Idealmente, com competências similares quanto ao uso da língua em que se daria a comunicação em questão. As vezes, o fato do emissor e do receptor compartilhar (C) pode significar que também pertençam ao mesmo quadro de referências culturais. No entanto, isso nem sempre será via de regra. Um brasileiro pode aprender alemão e até ter fluência no idioma, mas nem por isso, compreender os pormenores dos aspectos morais, culturais, éticos, históricos, etc. da sociedade alemã. E ainda que o povo brasileiro, por ser também uma cultura ocidental fundada sobretudo em uma ética cristã, ou por via da contínua globalização e do processo de aculturação decorrente, Brasil e Alemanha possam apresentar conexões culturais, o quadro de referências, o repertório (r), de um alemão será diferente do de um brasileiro. O que pode influir diretamente nas comunicações entre ambos. Em alguns países asiáticos, por exemplo, tem-se o costume de comer carne de cachorro e insetos. Faz parte da tradição cultural e histórica de tais países. No entanto, para nós ocidentais, isso pode parecer um pouco grotesco. Talvez pela forma como assimilamos as figuras e os papéis do cachorro e dos insetos em nosso imaginário. Mas em uma situação comunicacional entre um indivíduo ocidental e um que compartilhe de tal costume, o acordo da comunicação – assim como o respeito mútuo – só será possível a medida que ambas as partes compreende-

15 Aqui, fazemos uso destes dois termos em seu sentido corrente e vulgar em nossa língua.

rem que seus repertórios (r) foram constituídos em realidades socioculturais distintas. Em comunicações cujas quais as partes ou o tema da comunicação distanciem os repertórios dos indivíduos, do ponto de vista ético, a melhor solução seria o reconhecimento da diferença e da importância de cada quadro referencial. Nem sempre é o que ocorre.

Todavia, suponhamos que (E) e (R) pertençam a mundos culturais próximos, e que portanto, seus respectivos repertórios viabilizam um diálogo coerente. Mas também que emissor e receptor estejam separados por muitos quilômetros de distância. Como poderia a fonte (E) transmitir seus estímulos codificados em mensagem (M) ao seu destinatário? Uma das respostas possíveis, seria recorrer a um elemento que potencializasse seus modos de transmitir mensagens. Algo que mediasse os limites espaçotemporais do corpo humano. Por exemplo, supondo que seja uma (M) falada, já que a voz humana apresenta uma potência de alcance limitada, dependendo da distância e do número de receptores em questão, uma resposta viável ao problema poderia tanto ser um telefone quanto um alto-falante. Ambos são dispositivos (D) que facilitam e potencializam as formas de (E) fazer com que (M) chegue a (R). Ou seja, estamos tratando de suportes/veículos da informação. Assim, estes dispositivos, ou meios da comunicação, cumprem a função de mediar a relação entre emissor e receptor tendo em vista os limites e problemas que uma situação dialógica e face-a-face não seria o suficiente para dar conta.

E aqui devemos nos atentar quanto ao fato de este mediar ser distinto daquele posto em curso pela linguagem, pois esta, é o meio mediador, no sentido de ser o ambiente e a própria condição de possibilidade da comunicação tal qual a praticamos. Certamente alguns dispositivos podem se tornar ambientes da comunicação, mas aqui estaríamos tratando mais de habitats, lugares, espaços – físicos ou virtuais – aonde se desenlaçam comunicações do que de um mundo simbólico. E mesmo que estes dispositivos se tornem ambientes comunicacionais, as comunicações que por eles, e neles, ocorrem ainda se “ambientariam” na linguagem. Portanto, o que seria comunicação seguindo a ideia de mídia como sendo um veículo mediador da informação? Seria um processo tal, em que (E) poderia veicular a partir de (D), (e) codificado por (C) na forma de (M) a (R), que poderia assimilar o (e) de (M) mediante os contornos de (r). Para colocarmos em outros termos:

Processo que envolve a transmissão e a recepção de mensagens entre uma fonte emissora e um destinatário receptor, no qual as informações transmitidas por intermédio de recursos físicos (fala, audição, visão, etc) ou de apare-

lhos e dispositivos técnicos, são codificadas na fonte e decodificadas no destino com o uso de sistemas convencionados de signos ou símbolos sonoros, escritos, iconográficos, gestuais, etc. [...] (HOUAISS, 2001, p.781).

Ou poderíamos também dizer:

[Do lat. *communicatione*.] *S.f.* **1.** Ato ou efeito de comunicar(-se). **2.** Ato ou efeito de emitir, transmitir e receber mensagens por meio de métodos e/ou processos convencionados, quer através da linguagem falada ou escrita, quer outros sinais, signos ou símbolos, quer de aparelhamento técnico especializado, sonoro e/ou visual. **3. P.ext.** A ação de utilizar os meios necessários para realizar tal comunicação. **4. P. Ext.** A mensagem recebida por estes meios. [...] **6.** A capacidade de trocar ou discutir ideias, de dialogar, de conversar, com vista ao bom entendimento entre pessoas. [...] **11. Eng. Eletrôn.** Transmissão de informação de um ponto a outro por meio de sinais em fios, ou de ondas eletromagnéticas. **12. Teor. Inf.** Transmissão de mensagem entre uma fonte e um destinatário, distintos no tempo e/ou espaço, utilizando um código comum. [...] (FERREIRA, 1986, p.443).

E no final das contas, o que podemos ver por meio destas definições padronizadas nos dicionários nada mais são do que ecos das concepções de grandes nomes, de distintas “escolas” da teorização comunicacional, como David K. Berlo, que considera a comunicação “como sendo o processo através do qual um indivíduo suscita uma resposta num outro indivíduo, ou seja, dirige um estímulo que visa favorecer uma alteração no receptor por forma a suscitar uma resposta.” (BERLO, 2003, p.40); ou John B. Thompson, que diz ser esta um “[...] tipo distinto de atividade social que envolve a produção, a transmissão e a recepção das formas simbólicas e implica a utilização de recursos de vários tipos.” (THOMPSON, 2012, p.25); ou ainda Colin Cherry, que categoricamente, afirma: “comunicação significa compartilhar elementos de comportamento ou modos de vida, pela existência de um conjunto de regras.” (CHERRY, 1974, p. 42). Estas e tantas outras definições que compõem os manuais das teorias da comunicação servem para ilustrar um ponto já bastante frisado até aqui: como de diferentes formas, com distintas possibilidades de abordagem, objetos de aplicação e campos de alcance, a noção de comunicação está fortemente atrelada a relação entre emissor e receptor, e os modos como estes podem trocar e compartilhar informações. Vemos isso claramente,

mesmo em uma conceituação fora do próprio campo da comunicação:

A comunicação é uma modalidade de comportamento cujo início se confunde com a origem da vida. Todos os animais se comunicam. As crianças, inclusive antes de dominarem minimamente a linguagem, se comunicam também. Então, o que é comunicação? Qual a razão da sua existência? Os organismos vivem e se desenvolvem em nichos ecológicos, estabelecendo entre eles uma rede de relações necessárias para a sobrevivência. Para que essas relações pudessem ocorrer com êxito adaptativo, foi preciso que se desenvolvesse um conjunto de comportamentos especializados que coletivamente receberam o título genérico de comunicação. A comunicação é um complexo fenômeno psicológico que se resume de uma forma simplista através do seguinte esquema: emissor/mensagem/receptor. (PALERMO-NETO; ALVES, 2010, p.26).

Ainda que já tenhamos apontado algumas críticas a esta esquematização reducionista da comunicação não queremos com isso, nem por um momento sequer, desconsiderar o grande valor desta sistematização, bem como da pesquisa daqueles que seguem por tal via. Afinal, não podemos deixar de levar em conta, e nem temos o por que de o fazê-lo, o fato de que situações comunicacionais envolvem troca de informação, envolvem emissores e receptores, mensagens e estruturas mediadoras. A questão talvez seja apenas que a forma como estas “trocas” se abrem e colocam os indivíduos em jogo com o mundo, não seja passível de ser apreendida apenas pelo processamento do fluxo informacional. O que a situação institui é maior e mais complexo que a soma das partes que articulam o processo. Poderíamos considerar que estes aspectos ontológicos do comunicar talvez não dissessem respeito ao campo específico da comunicação. Mas quem delimita esse campo, se nem mesmo o objeto parece estar claramente delimitado? Se estamos tratando da comunicação humana, afinal não cabe a nossa busca ser por aquilo que a torna humana? Pelo sentido que ela desencadeia em nós a cada vez que dela fazemos uso? Pois se comunicação é trocar ou compartilhar mensagens pelas vias facilitadoras disponíveis, a simples constatação deste fato não nos permite diferenciar a comunicação do homem das táticas interacionais de animais ou máquinas. Talvez o problema seja um tanto mais óbvio: se a ideia da troca informacional é suficiente para dar conta de todas as facetas da comunicação, por que então precisaríamos de um outro vocábulo – o próprio termo

comunicação –, que coloca em questão outros aspectos do ser e se relacionar com o outro – o *comum-agir* – para além do se *fazer saber*? Lembremos que estamos aqui tratando de como o comunicar dialoga com os meios e modos para transformar o “mundo” de nossas comunicações. E o caminho pelo qual tentamos construir algumas respostas possíveis, que é o caminho que nos direciona a transmídia, nos mostra, que o uso humano da técnica em suas comunicações, é um processo de variação e evolução não apenas dos dispositivos disponibilizados, mas também, e de forma impactante, dos padrões comportamentais e culturais que envolvem o uso de tais dispositivos. Em como esse diálogo transforma a vida em relação ao outro. O que a troca informacional pode nos dizer a este respeito?

Pensemos no caso da transmídia, como vimos, um dado tipo de comunicação que se ambienta em fluxos discursivos a partir de vários aparatos e fonte emissoras, uma comunicação, cujo conteúdo, é a soma de outros conteúdos menores disponibilizados em múltiplas plataformas de acesso. Assim, suponha-se que tenhamos vários pontos de acesso a respeito de um tema – e não necessariamente uma única mensagem – da comunicação que se constrói a partir das ligações que um receptor faz ao acompanhar este fluxo. Mas se quem estabelece a continuidade e o vínculo entre os pontos de acesso é o receptor, por que então ele não pode fazer isso em relação a outras comunicações? Seguir criando vínculos entre outros discursos, que não pertençam necessariamente ao mesmo conjunto de fontes emissoras, que apresentem temáticas, que o destinatário julgar, em comum? Ou como podemos garantir que aquele que não faz as “ligações”, que não acompanha o fluxo em sua totalidade, não está comunicando ou estabelecendo suas ligações com outros materiais constitutivos de seu horizonte de compreensão? Quem estabelece e concretiza a comunicação? Ou, permita-se que reformulemos a pergunta: em uma situação transmidiática, aonde se dá a comunicação? No emissor ou no receptor? Em ambos? Se assumirmos apenas a ideia do sistema comunicacional que vimos anteriormente, não iremos conseguir responder tais questões. Aqui, quem é o emissor? Quem define o conteúdo veiculado? E o sentido final deste conteúdo? Pois quem faz as ligações, faz as que julgar necessárias e a ele interessantes. Claro que em uma comunicação narrativa, a sua manifestação transmidiática pode até se pretender um tanto mais fechada. Entretanto, há uma série de ligações e conexões aleatórias que um receptor pode considerar sem que estejam explícitas ou mesmo implícitas na narrativa transmídiatizada. Ora, vejamos os clássicos de Homero, *A Ilíada* e *A Odisseia* e as franquias *Percy Jackson e Os Olimpianos*, de Rick Riordan, *God of War*, da *Santa Monica Studios* e *Saint Seiya*, de Masami Kurumada. Esqueçamos os

apontamentos estéticos e os valores culturais e artísticos de cada obra em questão. Tratemos apenas do tema e do mundo que é ficcionalizado em cada narrativa. Todas utilizam como pano de fundo para construção de seus respectivos ambientes ficcionais, a mitologia grega. Cada qual faz as releituras necessárias – em relação a aspectos temporais e socioculturais de acordo com o ponto de vista abordado – dos mitos gregos. Resignificam personagens, lugares e sentidos do universo mitológico, inserem outros, contextualizando tal universo à época a qual se inserem. Tornam-se assim importantes portas de entrada para aquela visão de mundo articulada pela mitologia. Essas novas portas dialogam com as anteriores, se remetem umas as outras, acrescentam novas interpretações e modos de compreensão em relação a própria visão de mundo originária. Além do que, estabelecem compatibilidade entre si. É plausível que, com algum esforço, um receptor possa consumir a *Ilíada* e as outras três obras que citamos como pertencendo e transcorrendo dentro de um mesmo universo narrativo. Ou poderíamos arriscar menos, e estabelecer uma certa continuidade ficcional entre as grandes epopeias como *Teogonia*, de Hesíodo, a *Odisseia* e a *Ilíada*, de Homero, a *Eneida* de Virgílio, a *Gigantomaquia* de Claudiano e a *Divina Comédia* de Dante Alighieri. Alguns personagens, inclusive, se repetem em uma obra ou outra. E atentemos uma vez mais: não interessa aqui a questão dos estilos de cada autor, do que caracterizaria uma obra como sendo arte em detrimento da outra. O que nos interessa é, necessariamente, aquele “mundo” projetado pelo texto. E esses mundos que cada discurso encarna, são passíveis de conexões – a variar daquele os “consome”, é claro – por que antes de mais nada, esses mundos, como nos dirá Ricoeur (1995), fazem referência ao nosso próprio mundo. Pois não é essa uma das funções originárias dos discursos? Se referir ao mundo? E aqui já não importa mais se estamos falando de mundo natural ou simbólico, pois em nossa experiência cotidiana, os dois estão extremamente emaranhados.

Outra característica importante, excluindo em parte as obras de Homero, é que todas são narrativas com algum nível de “transmídiaicidade”. Certos espaços de seus mundos narrados desembocaram e desencadearam novos pontos de acesso em relação ao meio originário, isto é, migraram para outras mídias. Alguns destes novos pontos narrativos são complementares a história principal, outros apenas adaptações. E como discutimos anteriormente, adaptações não são o suficiente para configurarem uma comunicação em nível transmidiático. Porém, também é relevante notarmos que muitos dos novos pontos de acesso ao mundo ficcional não são criados por seus autores originais, mas por aqueles indivíduos a quem um conglomerado midiático responsável pelos direitos autorais sobre a obra designou tal tarefa. Ou seja, a

obra flutua entre distintas fontes emissoras, ainda que estas possam compartilhar de um único objetivo em relação a seus destinatários. Nada impede, a não ser talvez questões legais, que um indivíduo qualquer possa se apropriar desta temática narrativa, e construir ele mesmo suas continuidades daquele universo, independente dos meios que dispor para posteriormente transmitir a outros. Esta é premissa por trás da ideia do *fanfic*, do inglês *fanfiction*, que literalmente designa a ficção criada por fãs. Fãs no sentido daqueles indivíduos que criam certos laços afetivos em relação a um dado discurso midiático a ponto de desejarem construir suas próprias histórias dentro daquele mundo. Dirá Siqueira

Um termo abrangente para ficção sobre personagens ou ambientes escritos por fãs do trabalho original, especialmente fãs dos criadores originais. *Fanfiction* geralmente descreve trabalhos que não são encomendados pelo proprietário do trabalho, e geralmente (mas não sempre) trabalhos que não são publicados profissionalmente (SIQUEIRA, 2008, p.18).

A *fanfiction* nos dá mais uma excelente base para questionar a lógica emissor-receptor. Pois ela nos coloca de frente com a figura do *prosumer*. O termo cunhado por Alvin Toffler em *A Terceira Onda* (1980), um neologismo criado a partir da fusão entre as palavras *producer* (produtor) e *consumer* (consumidor) e diz respeito a um dado novo padrão comportamental de indivíduos em relação aos seus modos de consumir, sobretudo informação. Diante das complexas relações que compõem a vida social contemporânea – decorrentes de fatores como a aculturação, a globalização, o excesso populacional e informacional, o fácil acesso a muitas tecnologias, etc. – levam cada vez mais indivíduos a se conscientizarem do poder de suas escolhas e de seu papel na estrutura econômica e social. No que refere-se a assuntos mercadológicos, consumidores se tornaram mais exigentes e ativos em relação a aquilo que consomem, seja no quesito que for. Já do ponto de vista comunicacional, a figura do “prossumidor” substitui aquela visão de um receptor passivo apenas esperando pelo estímulo adequado, por um receptor que não apenas seleciona a quais estímulos responder mas também como responder. E mais: um receptor que produz conteúdo, repassa-os e comunica. Transforma aquele que recebe, se apropria ou desconsidera aquilo que não lhe interessar. Faz as ligações que lhe couber. Ou ainda, dá a continuidade que achar cabível a situação comunicacional a qual estiver imerso. Dirá Toffler:

A desmassificação dos meios de comunicação de massa desmassifica igualmente as nossas mentes. Hoje, em vez de massas de pessoas recebendo todas as mensagens, grupos desmassificados menores recebem e enviam grandes quantidades de suas próprias imagens de uns para os outros. (TOFFLER, 1980, p.171).

Beatriz B. Bezerra complementa:

Os consumidores transformam-se de meros receptores passivos de informação a produtores de conteúdo em constante e crescente atividade. Podem reproduzir interferir ou demandar dados dos veículos de comunicação, bem como criar e difundir suas próprias mensagens. Registram fatos do cotidiano em aparelhos portáteis e compartilham nas redes sociais digitais e denunciam a impunidade. Atuam como repórteres amadores e ganham credibilidade também junto aos veículos de comunicação, que passam a utilizá-los como fonte de conteúdo. (BEZERRA, 2014, p.03).

Até aqui, já vimos que a nossa forma de sistematizar o processo comunicacional, precisaria ser reformulada. De uma, passaríamos para variadas fontes emissoras, assim como estruturas e veículos mediadores. De um receptor cuja única função seria decodificar a mensagem, agora este não apenas precisa fazer os vínculos necessários para ter a experiência do conteúdo comunicacional em sua completude, mas também é um receptor que produz, que escolhe, que delimita, que se intui ativamente no processo. Para que uma comunicação transmediática, em tese, possa funcionar como tal é preciso de um receptor atuante e interessado. É preciso de um contexto convidativo para isso. Mas que garantia temos quanto as competências do receptor? Se tornaram, de imediato, todos, *prosumers*? Já dizia McLuhan (2002) que a inserção de tecnologias em nossa vida social é algo que complexifica nossas relações uns com os outros. Porém, em que nível de complexidade podemos falar quando inserimos em meio entre nossas comunicações, não apenas uma, mas várias tecnologias? E não estamos ainda, nem tratando dos aspectos ontológicos que poderíamos supor, é a própria troca informacional que se complexifica.

Ora, um indivíduo que consome um universo ficcional a partir de um *fanfic*, ou que faz os vínculos com outros discursos que não fazem necessariamente parte do “cânone” da-

quele universo em questão, estaria em uma situação transmidiática? Ou só configura transmídia o consumo daquilo que é construído por quem detém os direitos legais em relação a obra? Podemos considerar uma comunicação em sentido transmidiático? Podemos estender a ideia da transmídia ao consumo de notícias? Aos nossos diálogos com os outros? Ora, todas nossas comunicações podem, sim, fluir por várias plataformas, concretizarem ou se ocuparem de um único tema, e assim, abrir um novo sentido da experiência comunicacional. E isso, não diz respeito a vontade de conglomerados midiáticos e detentores de direitos autorais. Comunicamos pelas formas e meios disponíveis, sempre em busca da melhor forma de nos fazermos saber e assim participarmos do mundo compartilhado. O consumo, produção e transmissão de qualquer informação, só pode para nós ser transmidiático, por que o compreender é “transdiscursivo”. Assimilamos todo sentido que é produzido no mundo a partir de uma rede de sentidos que já lhe é anterior. Compreendemos com base em um horizonte de compreensão. É claro que aqui estamos diante de uma outra visão do fenômeno comunicacional, uma visão que possui uma ancoragem muito mais interessante para ponderarmos a transmídia. Mas para irmos em direção a estes outros conceitos que nos ajudarão a pensar a comunicação para além do determinismo “emissor-receptor”, precisamos ver no próprio objeto da transmídia as aberturas para esta abordagem. Até por que, embora enxerguemos a comunicação como o objeto conceitual mais fundamental para que se formule a *questão comunicacional da transmídia*, a perspectiva restrita na dialética emissor-receptor não nos parece oferecer as bases adequadas para tal. Todavia, foi a interpretação cabível de ser extraída das noções padrões de mídia e que em certo modo também se subentendeu nos conceitos de transmídia trabalhados, sobretudo o de Jenkins. Agora cabe partirmos para o segundo momento de nosso projeto na busca pela formulação de nossa questão, para isso, tal qual propomos anteriormente, recorreremos a fenomenologia para pontuar a transmídia e a lógica comunicacional na qual esta se insere.

PARTE II – A NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA SOB O OLHAR FENOMENOLÓGICO

6. A FENOMENOLOGIA E SEU MÉTODO

Vemos ao longo de todo nosso percurso assumindo que, em um dado momento de nossa discussão, faríamos uma guinada metodológica em direção a fenomenologia. Nesse sentido, antes de mais nada, cabe tratar da natureza metodológica desta parte – que é também a postura predominante na forma como organizamos nossa reflexão. A fenomenologia – do grego *phainesthai*, “aquilo que se manifesta” ou “o que se mostra e se expõe” e *logos*, a capacidade de refletir, de explicar – surge enquanto sistema de pensamento com Edmund Husserl (1859-1938), por um lado como uma reação ao psicologismo e ao naturalismo antimetafísico de sua época e em outra via, sobretudo, como uma busca por uma ciência das essências que fosse sólida o suficiente para se tornar capaz de fundamentar a filosofia e conseqüentemente, a partir desta última, as demais ciências. De fato, tornar a filosofia uma ciência rigorosa pode ser visto como um dos principais objetivos de Husserl, mas mais do que isso, a fenomenologia husserliana irá diretamente tratar das condições de possibilidade para o conhecimento e das formas de acesso que podemos ter a tal relação com o mundo. Para isso, Husserl, partirá de uma reformulação das premissas cartesianas quanto a sistematização binária do conhecimento – uma relação entre sujeito conhecedor e um objeto a ser conhecido, *res cogitans*, *res extensa* – chamando a atenção para a importância dos fenômenos mentais neste processo. Portanto irá assumir que as possibilidades de conhecimento a respeito de qualquer coisa do mundo se funda em nossa percepção mental da coisa percebida, na consciência. Será antes nesta operação que se dará a relação entre sujeito e objeto, ou melhor, segundo Husserl só assim pode-se dar tal relação: somente em uma intencionalidade do sujeito para com o objeto. É possível nesse sentido notar uma clara mudança na forma de se considerar a consciência: de estrutura fechada em si, ela torna-se uma contínua operação, uma estrutura doadora de sentido, que explode em direção ao mundo. Como bem coloca Araújo:

A consciência não é uma espécie de alma do sujeito, ela é um tipo de atividade-

de constituída por atos como o de querer, intuir, perceber e imaginar. Toda consciência é de algo, não é um espaço interno vazio que é preenchido pelas sensações. A distinção entre sujeito e objeto é dada imediatamente. O sujeito é capaz de atos de consciência, como perceber, julgar e recordar; e o objeto se apresenta nesses atos: é percebido, apreciado, rememorado etc. Assim Husserl pretende superar o dualismo sujeito/objeto, e também o problema do realismo, como saber se o objeto externo, real, é apreendido pela consciência tal como ele é, sem intermediação, ou se há uma intermediação, e com isso o real é pensado; se é pensado, não é mais real. (ARAÚJO, 2012, p.100).

Diante disso, podemos concluir que a fenomenologia é uma ciência da consciência que visa discutir os modos a partir dos quais os objetos se a apresentam a ela, enquanto fenômenos. Porém é preciso ter alguma ressalva para lidar com estas considerações. Como dito anteriormente, em Husserl, a consciência não é uma coisa em si, mas um estado, uma operação, a consciência é o estar consciente de algo. Portanto, a consciência é sempre referente, sempre intencional, sempre *consciência de* alguma coisa. Isso leva a crer que a consciência não se resume a uma ideia de “razão” e as suas estruturas, aqui, ela diz respeito antes aos atos e percepções psíquicas: as vivências intencionais. E quais são seus objetos, qual a referência? São as experiências que temos das coisas. Um objeto é sempre um objeto da consciência, um objeto a ela referido, por ela intencionado. Logo, como colocará Husserl (2001), para nós, todo objeto é um objeto percebido, um objeto lembrado, um objeto pensado, um objeto considerado ou imaginado, mas nunca a coisa física – ou virtual – em si e em sua própria natureza. Assim, de um modo geral, toda nossa relação com o mundo é instituída a partir de percepções mentais. Em algum sentido, essa seria nossa via de acesso ao mundo. Husserl fará a distinção entre *noesis* e *noema*: a primeira refere-se a tomada de consciência quanto as coisas, as distintas formas de se perceber um objeto; *noema* por sua vez é a coisa objetivada pela consciência, o material da vivência nas infinitas formas que um objeto pode se “mostrar” ao sujeito. Mas atentemos, o *noema* não é o objeto em si, a coisa no mundo, mas o conteúdo da consciência consciente deste objeto, a complexa rede de predicados que atribuímos em relação a experiência deste objeto.

Como toda consciência é sempre de algo, há dois momentos: o conhecimento do objeto, o que aparece é o conhecido, que Husserl chama de “noema”;

ao mesmo tempo, tem-se consciência, há o vivenciar, o visar o que aparece, chamado por Husserl de “noese”. Todos os atos psíquicos fazem aparecer objetos, essa concepção fenomenológica difere bastante do realismo. Para o realismo o mundo exterior é tal e qual, independentemente de haver ou não sujeito que conhece. Para a fenomenologia, importa descrever o que se dá à consciência, o que nela se manifesta e nos limites em que se manifesta. (ARAÚJO, 2012, p.104).

A fenomenologia husserliana, portanto, se interessa antes pela forma como o mundo “se manifesta” a cada indivíduo a partir de suas percepções do que em como as coisas são de fato, sendo, inclusive, esta facticidade das coisas apenas uma de suas possíveis manifestações. Consideremos um exemplo. A ideia de uma árvore. Ela pode ser pensada e objetificada das mais diversas maneiras, nos mais diversos campos. Mais: cada indivíduo terá uma distinta ideia mental a respeito de árvore com base em suas vivências anteriores, suas competências, sua área de atuação ou seu plano cultural. A árvore pode ser questionada em seus aspectos biológicos, moleculares, em suas relações com a cultura de um povo, enfim, nas milhares de formas – noéticas – como a mente humana pode se intuir e atribuir sentido a ela. Mas ao mesmo tempo, todas essas formas de dizer algo a respeito sobre uma árvore carrega uma essência, de modo que essa coisa essencial – seja o que for – da ideia de árvore, permite que de certo modo reconheçamos como sendo árvore, independente da forma como possamos falar sobre ela. Outro exemplo mais simples: imaginemos um triângulo. Podemos pensar num triângulo com lados equivalentes, um triângulo preenchido pela cor vermelha, um triângulo que contenha milhares de outros triângulos, um desenho de um triângulo, a palavra triângulo, um triângulo que não seja composto por retas mais por letras que emulem o papel da figura. Porém não podemos imaginar um triângulo de quatro vértices e dizer que esta figura ainda continuará sendo um triângulo. Assim, em nossas distintas formas de nos conscientizar de algo, há uma unidade essencial que está na própria natureza da experiência do objeto. Em relação a todo o conjunto de predicados noemáticos que pela via da noesis nossa mente apreende quanto aos objetos, há aqueles que cujos sem os quais os objetos se descaracterizariam. É nesse sentido que fenomenologia dirá respeito ao “voltar-se as coisas mesmas”, as suas essências. E o que são as essências?

As essências são universais, são conceitos, quer dizer, são objetos ideais

(algo semelhante ao *status* ontológico das ideias para Platão), são elas que permitem classificar, adjetivar, atribuir uma modalidade, reconhecer, distinguir uma propriedade ou característica marcante de algo. Como exemplo, o rugoso de um tronco (a rugosidade é um traço universal), o verde das folhas, a altura da árvore, a espessura e o entrelaçamento dos galhos. Enfim, sempre que a consciência reconhece a particularidade, tem-se a universalidade e isso a cada vez que a consciência intui os fenômenos que apresentam a ela. (ARAÚJO, 2012, p.104).

É evidente que essa breve síntese não teve o intuito de abordar todos os aspectos da fenomenologia husserliana. Certamente há muito ainda a ser considerado e aprofundado. No entanto, devemos deixar claro desde já que não é nossa pretensão nos filiarmos – e nos restringir – a fenomenologia husserliana. Primeiramente por que ainda que assumamos uma postura fenomenológica, não pretendemos aqui estabelecer uma fenomenologia, aos moldes da de Husserl, da narrativa transmidiática. Disponha-se a explicar aqui a diferença: o olhar fenomenológico que procuraremos aplicar em nosso objeto visando formular aquilo que estamos chamando de questão comunicacional da transmídia ainda que se sirva de muitos dos aspectos metodológicos da fenomenologia, esse olhar não derivará necessariamente das constatações conceituais de Husserl. É importante que se frise bem a diferença entre as questões teórico-conceituais da fenomenologia e sua metodologia. É certo que o método fenomenológico – aqui devemos estar cientes de que ainda estamos falando da fenomenologia de Husserl – se funda, de um modo geral, em uma teoria do conhecimento, ainda que os limites entre o que é método e o que é teoria não estejam bem claros. Todavia o real motivo pelo qual não iremos nos aprofundar no terreno husserliano diz respeito ao segundo momento – se pudermos assim colocar – da fenomenologia de Husserl, quando este sai do campo descritivo das vivências, o que ele chama de fenomenologia empírica – ou psicológica – para tratar das questões apriorísticas do conhecimento, a sua fenomenologia transcendental. Aqui Husserl irá se ocupar necessariamente dos fenômenos da consciência constituinte, isto é, essa consciência que intenciona o mundo, que explode em direção aos objetos e possibilita nossas vivências destes últimos. Desse modo, a fenomenologia adquire os contornos de uma crítica da razão constituinte do conhecimento – ou da consciência enquanto consciência, por assim dizer:

As “Investigações Lógicas” fazem passar a fenomenologia por psicologia

descritiva (embora fosse nelas determinante o interesse teórico-cognoscitivo). Importa, porém, distinguir esta psicologia descritiva, e, claro, entendida como fenomenologia empírica da fenomenologia transcendental.... O que nas minhas “Investigações Lógicas” se designava como fenomenologia psicológica descritiva concerne à simples esfera das vivências, segundo o seu conteúdo incluso. (HUSSERL *apud* GALLEFFI, 2000, p.16 e 17).

Pois afinal, toda vivência é um ato consciente de um eu vivenciador, são experiências experienciadas por um sujeito, e de tal forma, referem-se empiricamente às coisas da natureza, as objetividades do mundo. São estas experiências vividas dos fenômenos, tais quais eles se manifestam à consciência, a possibilidade do conhecimento de um objeto por parte de um sujeito conhecedor. Husserl continua:

Mas, para uma fenomenologia que pretende ser gnosiológica, para uma doutrina da essência do conhecimento (a priori), fica desligada a referência empírica. Surge, assim, uma fenomenologia transcendental que foi efetivamente aquela que se expôs em fragmentos nas “Investigações Lógicas”. Nesta fenomenologia transcendental não nos havemos com ontologia apriórica, nem com lógica formal e matemática formal, nem com geometria como doutrina apriórica do espaço, nem com cromometria e foronomia apriórica, nem com ontologia real apriórica de qualquer espécie (coisa, mudança, etc.). A fenomenologia transcendental é fenomenologia da consciência constituinte e, portanto, não lhe pertence sequer um único axioma objetivo (referente a objetos que não são consciência....). O interesse gnosiológico, transcendental, não se dirige ao ser objetivo e ao estabelecimento de verdades para o ser objetivo, nem, por conseguinte, para a ciência objetiva. O elemento objetivo pertence justamente às ciências objetivas, e é afazer delas e exclusivamente delas apenas alcançar o que aqui falta em perfeição à ciência objetiva. O interesse transcendental, o interesse da fenomenologia transcendental dirige-se para a consciência, enquanto consciência, vai somente para os fenômenos, fenômenos em duplo sentido: 1) no sentido da aparência (Erscheinung) em que a objetividade aparece; 2) por outro lado, no sentido da objetividade (Objektivität) tão só considerada, enquanto justamente aparece nas aparências e, claro está, «transcendentalmente», na desconexão de todas as posições

empíricas.... Dilucidar estes nexos entre verdadeiro ser e conhecer e, deste modo, investigar em geral as correlações entre acto, significação e objeto, é a tarefa da fenomenologia transcendental (ou da filosofia transcendental). (HUSSERL *apud* GALLEFFI, 2000, p. 17).

Essa fala de Husserl sintetiza claramente sua ideia de fenomenologia transcendental enquanto uma espécie de gnoseologia da consciência (GALLEFFI, 2000). Todavia, é justamente por isso que neste trabalho não cabe adentrar na fenomenologia transcendental sem correr o risco de contradizer o princípio fundamental desta: pois em nossa discussão é justamente a vivência do objeto que nos interessa e pretendemos colocar em questão. Para dizermos em outros termos, trataremos especificamente da fenomenologia descritiva.

É claro que no quadro conceitual que buscamos resumir anteriormente levamos em conta muitos aspectos que dizem mais respeito a fenomenologia transcendental do que a descritiva. Isso foi necessário para mostrarmos que a segunda fundamenta-se na primeira. Ainda que não tratemos especificamente da fenomenologia transcendental, precisamos deixar claro que ela é o que sistematiza os aspectos metodológicos da fenomenologia descritiva, já que em algum sentido, ao tratar da consciência constituinte, ela está tratando das condições de possibilidade de uma fenomenologia empírica. Não se deve cair no erro de elaborar uma fenomenologia, de qualquer objeto que seja, sem se esclarecer a lógica de conhecimento pressuposta pelo método fenomenológico, a ideia de consciência, intencionalidade, a relação *noesis-noema*, enfim todas estas categorias que Husserl elencou para tratar das formas como é possível a um sujeito conhecer um objeto e tudo que pode estar em jogo neste tipo de situação. Portanto, para nós ao menos, se recorreremos a fenomenologia é tendo em vista a teoria do conhecimento em que ela se sustenta – ainda que não tratemos e nem nos restrinjamos a ela.

A importância destas considerações atinge diretamente nossa discussão, pois o pouco das linhas teóricas da fenomenologia que tratamos já é o suficiente para nos obrigar a reformular a dicotomia que estávamos levantando a respeito da questão comunicacional da transmídia: não podemos mais propor um problema nos termos de uma relação entre conceito e coisa no mundo, já que a operação no mundo em si, só nos é acessível por via da consciência constituinte, de nossas percepções mentais. A experiência que temos do objeto, ainda que se refira e diga o objeto, não é o objeto em si. E mesmo os conceitos, são percepções predicativas que podemos traçar a respeito do objeto, mas que ainda assim não são o objeto em si. Diante disso, se temos o intuito de manter uma postura fenomenológica, precisamos reconstruir

a nossa suposição anterior – a saber: “a ideia de comunicação na qual se sustenta os conceitos de transmídia está em diálogo com a natureza da situação comunicacional em uma operação transmidiática de fato?” – e adequá-la a lógica de conhecimento na qual se sustenta a fenomenologia e assim dizer: a ideia de comunicação na qual se sustenta, em geral, os conceitos de transmídia está em diálogo com a experiência de comunicação que se desvela na vivência de uma situação transmidiática? Esta sim é uma questão que pode ser formulada a partir de uma abordagem fenomenológica.

Feitas tais considerações, podemos agora tratar dos aspectos necessariamente metodológicos da fenomenologia:

O método fenomenológico começa com uma descrição, uma situação vivida no cotidiano. Parte de uma posição anterior à do pensamento reflexivo, chamado de pré-reflexivo, que consiste na “volta às coisas mesmas”. O pesquisador obtém depoimentos sobre aquilo que está diante dos seus olhos, tal como aparece. Pode-se dizer que os depoimentos descrevem “a presença do dado”, não a sua existência. Neste momento, é importante a atitude fenomenológica adotada pelo pesquisador, que lhe permite abertura para viver a experiência de uma forma gestáltica, ou seja, na sua totalidade tentando isolar todo e qualquer julgamento que interfira na sua abertura para a descrição. Ele procura deixar de lado todo e qualquer pensamento predicativo, concepções, julgamentos que possa ter. Ao fazer este movimento, o pesquisador está colocando o fenômeno em epoché. A meta do pesquisador é, trabalhando com a descrição do fenômeno, buscar a sua essência, a parte mais invariável da experiência, tal como situada num contexto; a essência consistindo, portanto, na natureza própria daquilo que se interroga. A fenomenologia tem como ponto essencial a intencionalidade da consciência, entendida como a direção da consciência para compreender o mundo. A consciência está intencionalizada para o mundo, que ela não envolve ou análise descritiva do campo da consciência, o que levou HUSSERL a definir a fenomenologia como “a ciência descritiva das essências da consciência e de seus atos”. (SADALLA, 2004, p.2 e 3).

Portanto, cabe perguntar como uma descrição pode problematizar uma experiência vivida. Qual o caminho da problematização? A proposta de Husserl é que nos voltemos *às coi-*

sas mesmas. Para tal, é fundamental que efetuemos uma suspensão de juízos, que em nossa descrição daquela vivência específica busquemos por sua essência – eidética – deixando todos demais juízos predicativos entre parênteses. A *epoché* é o nome que Husserl atribui a esta suspensão. A este respeito Angela A. Bello complementa:

Husserl afirma que o primeiro passo desse caminho que é o método fenomenológico, é colocar em evidência o fato de que nós conseguimos imediatamente captar o sentido essencial (*eidós*) das coisas. [...] Então, Husserl propõe *colocar entre parênteses* a existência das coisas, entendida como fatorial (o que significa que esta não me interessa, não que não exista). Esse é o ponto importantíssimo do método husserliano, que não visa abordar o plano da existência fatorial, mas o da essência, do sentido das coisas, plano este que tinha sido eliminado pelo positivismo. Husserl, sendo matemático, entende a operação de *colocar entre parênteses* do ponto de vista de uma expressão algébrica: aquilo que é colocado entre parênteses existe entre parênteses. (BELLO, 2004, p.82 e 83).

Assim, a fenomenologia começa com a descrição eidética aliada a *epoché*. Mas a descrição do fenômeno não é um juízo de verdade a respeito de um objeto, mas sim uma busca pela essência do que é essa *experiência* de se *experienciar* a *experiência* de um objeto. O sentido por trás da *consciência* de se *conscientizar* de algo. Em outros termos, a fenomenologia enquanto método procura descrever o sentido essencial da vivência de um fenômeno – e nisso alcançar o noemático pela via do noético. Por fenômeno, caso ainda não esteja claro, podemos considerar tudo que a consciência pode se referir, e assim se tornar consciente, independente dos modos perceptivos para tal – imaginação, memória, razão, juízo etc. O fenômeno é tudo que pode ser conteúdo intencional da consciência, justamente enquanto tal. Ou seja, o fenômeno está na consciência e não fora dela. É nesse sentido que a postura fenomenológica é um portar-se em relação ao fenômeno, enquanto *experiência que se vive*, ou para dizer em termos husserlianos, a *Erlebnis*:

Quando nós vemos e tocamos o copo e temos consciência disso, o que nós estamos vivendo? A sensação do tocar e do ver: ou seja, nós estamos percebendo o copo. Esse *ter percepção* é vivido por nós, nós estamos vivendo a percepção. O *ter percepção* é vivido. Então, nós nos damos conta do perce-

ber. E o que é esse perceber? Esse perceber é o fato de que estamos vivendo uma sensação: *estamos vivendo*. Em vez de utilizar toda essa frase comprida, na língua alemã é possível usar um substantivo, um vocábulo apenas, o que é o perceber? É um *Erlebnis*. *Leb* indica vida: trata-se da mesma raiz saxônica comum à língua alemã e à língua inglesa (vide o verbo *to live*), ao passo que o idioma latim utiliza o termo *vida* (em latim, *vita*). *Erlebnis* é um substantivo. Utilizando o termo alemão, perceber é um *Erlebnis*, é aquilo que nós estamos vivendo nesse momento através de uma sensação, é o registro da sensação, da qual temos consciência. (BELLO, 2004, p.87).

Para acessarmos o fenômeno em sua essência precisamos reduzi-lo a tal, e para isso Husserl nos fala da *epoché*, também chamada de redução fenomenológica. É função dela suspender todos os juízos – ainda que isso deva ser entendido com certo receio, pois ela não é a negação destes e nem do mundo, esta redução apenas os deixa provisoriamente à parte, suspensos – como convicções, opiniões, preconceitos em relação ao fenômeno, colocá-los entre parênteses e permitir que este apareça em sua própria natureza, enquanto experiência que se vive. É um desvelar o fenômeno para sua própria evidência. A respeito da *epoché* dirá Marcio J. Fabri:

A restrição aos puros fenômenos. Tenho a intuição do sentido, este, o primeiro passo do método, a intuição que o revela como uma possibilidade para captá-lo. Assim, se retirarmos um pedaço reduzimos, permanecendo uma outra parte. Redução a essência (*Eide*) pode dizer algo como: tirar a existência e colocá-la sob observação, ou seja, algo como, em vez de pedirem para descrever o que você vê, os “objetos” de sua experiência visual, considere que tivessem pedido a você para descrever seu *ver* dos objetos; desloque sua atenção dos objetos para sua experiência, além dos sentidos, ao *Eidos*, ou essência. A *redução eidética* é transição da atitude *natural*, na qual estamos direcionados a objetos materiais particulares, para a atitude eidética, na qual nos direcionamos para as essências. (FABRI, 2013, s.p.).

A *epoché* equivale a primeira redução fenomenológica. A outra redução é um pouco mais complexa, Husserl a chamou de redução transcendental. Esta por sua vez se direciona ao “ego transcendental” e a forma de alcançá-lo é tendo em vista uma nova suspensão, agora co-

locando entre parênteses o que se alcançou com a redução eidética. A tese de Husserl é que com a redução transcendental é possível desvelar consciência em seu estado puro e intencional. Segundo Fabri, a redução transcendental:

Consiste em nossa reflexão a respeito do ato em si mesmo em lugar de seu objeto, assim, descobriremos em seguida que nosso estar direcionado ao objeto consiste numa complicada interação de três elementos, a saber: 1) as experiências estruturadas no ato – *a noese*; 2) a estrutura correlata dada no ato – *o noema*; 3) as experiências supridoras e restritivas – *a hylé*. A doutrina husserliana sobre a redução transcendental foi sugerida na tentativa de construir conhecimento objetivando uma consequência sistemática, uma ordem entre os níveis de evidência; tal objetivo sistemático é que leva Husserl ao conceito de ego transcendental, este, não precisa ser afirmado em termos de conteúdo, mas é preciso conhecê-lo em sua necessidade imanente (em traços realistas); a redução transcendental não é uma busca “arbitrária” de apoio, como por exemplo, para as teorias contemporâneas tal qual a do movimento existencialista. Nos parece que aqui Husserl se lança com certa radicalidade e uma universalidade acentuada que está para além, também, da solução kantiana da oposição entre realismo e idealismo de tal modo que para ele não existe mais sentido algum falar de elementos realistas no interior do idealismo, ou seja, podemos dizer: é correto colocar a redução transcendental ao nível de um certo idealismo que é possível deduzir de uma análise da consciência um conteúdo comum, sem necessitar, nesse contexto, de nada que não seja o essencial, o idealismo fenomenológico não conhece um “ideal” para a dedução. Como escreve Husserl em *Ideias*: “O real não é nada em sentido absoluto...., ele tem a essencialidade de algo que por princípio só é intencional”. Na redução transcendental a distinção entre essência e fato e o recurso à evidência do que é dado corporalmente na intuição das essências não satisfazem ao conhecimento, é necessário uma evidência apodítica (fundamentação última) e, somente assim, é possível conquistar uma ordem estrutural das evidências que faz jus à requisição de uma filosofia como ciência rigorosa. Portanto, o ponto de partida para a redução ao ego transcendental abarca as relatividades que estão estabelecidas - “no mundo da vida” - na pluralidade dos mundos históricos (conhecimento universalmente compartilhado) e no horizonte do mundo particular (experiência individual e atual do

mundo particular). (FABRI, 2013, s.p.).

E caso as diferenças entre ambas as reduções não estejam claras o suficiente, podemos enfatizar que:

A redução eidética é a suspensão do juízo do objeto para examinar as representações enquanto tais, prescindindo da divisão sujeito/objeto. A redução transcendental é a suspensão sobre qualquer conhecimento para ater-se à consciência pura. É o estudo do conhecimento, do eu que conhece. Ou seja, trata-se não de um eu pessoal, mas de um eu transcendental enquanto ser que conhece, sente, quer, deseja, etc. Esse eu transcendental não é um eu desvinculado do objeto. (CARUZO, 2012, s.p.).

Em linhas gerais, estes são os principais aspectos – que nos dizem respeito – da fenomenologia husserliana tanto enquanto teoria do conhecimento quanto método. Destes são imprescindíveis para nós a redução eidética, o *Erlebnis* e a descrição fundamentada nas noções de consciência e intencionalidade. No entanto, como já discutimos anteriormente, pela forma como intuimos questionar nosso objeto, tanto a fenomenologia transcendental como a redução transcendental não nos interessarão diretamente. Além do que, este trabalho, devido aos seus próprios limites, não está a altura de pretender uma abordagem fenomenológica rigorosa em sua totalidade. Na verdade, quanto a segunda parte da fenomenologia, poucos dos discípulos de Husserl estiveram a altura de fazê-la com o rigor necessário. Assim, nos contentaremos a nos ater a redução eidética e a fenomenologia descritiva, que é uma base mais do que adequada para a discussão que pretendemos formular. Isso ficará claro a medida que nossa discussão prosseguir.

Cabe por fim dizer como trabalharemos com a fenomenologia. Conforme colocado anteriormente, este trabalho se organiza em duas frentes: em um primeiro momento, o mapeamento conceitual que buscamos elaborar anteriormente e agora nossa abordagem fenomenológica. Lembremos uma vez mais: nosso objetivo é antes de tudo ver como se dá a relação entre estes juízos convencionados – os conceitos que encontramos na literatura – e a vivência do objeto de fato. A despeito de todas as nossas críticas ao conceito de narrativa transmidiática de Jenkins, por questões de facilidade metodológica, por serem exemplos mais acessíveis e mapeáveis, das possíveis manifestações da transmídia, optamos por selecionar este modelo de

transmídia como objeto de nossa descrição. Mas ao contrário do que fizemos na primeira parte de nossa reflexão, não separaremos em capítulos específicos a discussão quanto a transmídia e a parte que nos voltaremos para a comunicação, uma vez que nosso objetivo é tomarmos consciência da vivência de nosso objeto, precisamos nos atentar para a natureza de sua manifestação à nossa percepção mental. Portanto, não cabe dar lugar a uma separação apriorística entre transmídia e comunicação a menos que essa separação se mostre enquanto essencial ao fenômeno, pois diferente da primeira parte, não estaremos – necessariamente – considerando conceitos específicos na visão de um dado autor e como esse autor intenciona a possibilidade de se pensar a comunicação, mas iremos nos preocupar diretamente com o objeto e a nossa experiência dele, esquecendo os conceitos e abordagens que pontuamos na primeira parte – deixando-os momentaneamente em parênteses. Até por que, conforme já enfatizamos em outro momento, é importante ver que não faremos aqui uma espécie de fenomenologia especificamente narrativa transmídia em si. Nosso olhar fenomenológico é um olhar que pergunta antes pela comunicação, pelo que pode a vivência do fenômeno – a narrativa transmidiática – desvelar em nossa experiência enquanto comunicação. Em síntese, faremos uma redução eidética da natureza comunicacional da narrativa transmidiática. E para tal, em alguns momentos, ainda que a fenomenologia diga respeito a uma suspensão de juízos, por vezes poderemos nos aproximar – mas não delimitar ou pautar – nossa discussão da visão conceitual de outros autores – também pertencentes em certo ponto a corrente fenomenológica como é o caso de Paul Ricoeur. A aproximação será de caráter antes ilustrativo e elucidativo na hora de discutirmos certos aspectos de nossa abordagem do que necessariamente metodológicos.

Diante destas considerações, devemos neste momento pontuar melhor o nosso objeto, já que não poderemos mais nos ancorar a perspectivas conceituais: precisamos da vivência – *erlebnis* – do objeto. Poderíamos falar de uma experiência ou vivência em nível conceitual, traçar a fenomenologia do conceito de transmídia, mas como em certa altura e com alguma ressalva isso seria algo próximo ao que fizemos no primeiro momento desta dissertação, não parece que estaríamos avançando. Como então devemos nos posicionar em relação a este o objeto? Como realizar esta vivência? Ao que tudo indica, devemos nos colocar em jogo com uma experiência transmidiática. Devemos estar no curso da situação comunicacional que se desvela transmidiaticamente e então começar com uma descrição e posteriormente redução eidética desta dada experiência. De fato, vivenciar fenomenologicamente o objeto. Certamente, mas que objeto? Qual seria a experiência adequada que nos permitiria chegar a esta suposta

essência da natureza comunicacional da experiência transmidiática? Como dissemos, optamos pela narrativa transmidiática porquanto o nosso modelo. Mas haveria um exemplo de narrativa transmidiática representativa de todas? E o que esse nos diria da comunicação poderia valer para demais situações comunicacionais? A tais questões podemos responder relembando o exemplo do triângulo: embora haja muitas formas de se pensar, experienciar ou construir um triângulo, há algo de essencial que permite que reconheçamos todas estas distintas manifestações do objeto como sendo diretamente referentes a ele. E assim pode ser também o caso da narrativa transmidiática – ainda que haja milhares possibilidades de construir narrativas transmídias, fenomenologicamente, há uma essência que todas compartilhariam e as fariam ser o que de fato são, de tal modo que talvez o mesmo possa ser dito quanto sua natureza comunicacional. Tendo em vista tais colocações, é de bom tom que para sairmos do plano de generalização superficial procuremos especificar um objeto em uma descrição particularizada. Para tal faremos uso da franquia *Injustice: God Among Us* (2013), da *Warner Bros*. E é a ela que dedicaremos o próximo capítulo.

7. ANALISANDO *INJUSTICE*

Antes de seguirmos com a fenomenologia de fato, precisamos primeiramente nos familiarizar com o objeto de nossa descrição, entender o contexto do qual ele emerge – assim como fizemos com o próprio conceito de narrativa transmidiática. Por isso, este capítulo será uma espécie de descrição prévia a descrição fenomenológica. Discutiremos e analisaremos algumas questões pertinentes ao objeto. *Injustice: God Among Us* surgiu como um jogo produzido pela *NetherRealms Studios* a partir dos personagens e do universo ficcional da *DC Comics*. O jogo foi lançado pela *Warner Bros*. – conglomerado midiático responsável por ambas empresas – no primeiro semestre de 2013 para os principais consoles de sua época, como o *Playstation 3* e o *Xbox 360*. Em consonância com o lançamento do jogo também foi disponibilizada uma versão gratuita para celulares, que apesar de ser um ponto de acesso autônomo para franquia, não chega a ser exatamente uma nova criação dentro do mesmo universo ficcional, embora não se reduza a uma mera adaptação *mobile* do jogo. Por fim – excetuando-se o material de *merchandising* e produtos licenciados como brinquedos, cadernos, etc. – foi-se

criada uma série em quadrinhos, ainda em publicação, que complementa e acrescenta a narrativa do jogo. Portanto, de um modo geral, *Injustice* é basicamente uma narrativa transmidiática simples, atualmente com apenas três pontos de acesso direto: o jogo principal, o jogo mobile e a história em quadrinhos. Façamos algumas colocações a respeito destes pontos antes de lidarmos com a narrativa propriamente dita.

A *NetherRealms* é o estúdio também responsável por uma outra importante franquia transmidiática do grupo *Warner*, *Mortal Kombat*¹⁶, criação de John Tobias e Ed Boon, sendo este último o atual diretor da *NetherRealms Studios*. É válido considerar esse ponto uma vez que, apesar de *Injustice* possuir sua própria identidade enquanto jogo de luta, muito de sua *engine*, programação e até mesmo quanto ao modo como é disponibilizado ao jogador a inserção na construção da trama é resultado dos anos de evolução de *Mortal Kombat*. Na verdade, a despeito das diferenças e do próprio universo ficcional em que se transcorre a narrativa, no que diz respeito especificamente a jogabilidade, *Injustice* é bastante próximo de *Mortal Kombat* (2011), o *reboot* e nono jogo da série, que inclusive foi o primeiro desenvolvido pela *NetherRealms*. O estúdio é uma empresa de desenvolvimento de jogos eletrônicos fundada em 2010 com intuito de substituir a *WB Games Chicago*, que por sua vez foi como a *Midway Games* passou a ser conhecida após ter sido comprada pela *Warner Bros*. Dessa parceria entre *Midway* e *Warner* houve uma tentativa anterior de se trazer os personagens da *DC Comics* para o cenário dos jogos eletrônicos, mas com uma abordagem que mesclava ambas as franquias: *Mortal Kombat vs. DC Universe* (2008). O jogo não foi um grande sucesso nem de crítica e nem de vendas, e foi representativo de um momento de crise criativa na *Midway*. Mas com o bom retorno de *Mortal Kombat 9* e de um possível consolidação da *NetherRealms*, a *Warner* e a *DC* acreditaram que era um momento adequado para tentarem mais uma vez trazer seus personagens para uma roupagem próxima a de *Mortal Kombat*, embora não na forma de um *crossover*, mas de uma história original.

O jogo possui diferentes modos: *versus*, *online*, desafio e história. Enquanto os primeiros estão focados nos combates entre os personagens, liberação de itens e troféus, construção de *rankings* entre os jogadores, é no modo história que a narrativa se desenlaça – embora também este dê bastante enfoque nos combates, já que é quase necessariamente por meio destes que o jogador irá de fato jogar. Porém, o mais interessante é que neste modo história se mostra

16 Clássico jogo de luta, famoso por sua violência, criado em 1992 pela *Midway Games* e lançado para os *Arcades*. A franquia derivada fez bastante sucesso ao longo dos anos 90, desembocando numa série de produtos e narrativas relacionadas com animações, série de TV, filmes, jogos de cartas, websérie, além das 9 continuações do jogo principal e de inúmeros *spin-offs*.

todo o potencial multimidiático deste tipo de plataforma, com a narrativa se construindo entre animações e combates, mesclando linguagens, utilizando personagens de quadrinhos para criar um universo hibridizado em filme e jogo:

Assim como em *Mortal Kombat*, *Injustice* se diferencia de outros jogos de luta por apresentar um modo de história consistente. Esqueça aqueles modos de história “preguiçosos” encontrados em outros games, com imagens paradas e um texto explicando tudo. Aqui a coisa funciona como em um filme, com mais de três horas, onde o jogador participa de forma interativa com as lutas”. (VINHA, 2013, s.p.).

Agora consideremos o universo narrativo construído pelo do “mundo” do jogo. Como dito anteriormente, *Injustice* parte de uma releitura dos personagens da *DC Comics*¹⁷ – uma gigante dos quadrinhos norte-americanos de super-heróis e responsável por figuras icônicas como *Batman*, *Superman*, *Mulher-Maravilha* entre outros. Embora não seja uma mera adaptação, a releitura apresentada em *Injustice* também não vai contra as características essenciais dos personagens do Universo DC, ainda que este seja apresentado a partir uma nova estética – tanto visual quanto narrativa. Assim como nos quadrinhos, os diferentes personagens habitam a mesma realidade narrativa – embora nos quadrinhos cada personagem apresente sua própria revista, é comum participações ou mesmo revistas e sagas que aglomeram um grande número de personagens de acordo com a história que o roteirista deseje contar – e interagem entre si, estabelecem suas próprias relações. Embora o jogo se sustente por si mesmo, ele parte do pressuposto de que o jogador tenha um mínimo conhecimento prévio dos personagens, seja identificando suas histórias de origem e características actanciais ou entendendo a lógica de organização narrativa do Universo DC – a estruturação em multiversos: distintas realidades dos personagens existindo paralelamente em linhas temporais ou dimensionais divergentes, cada qual ressignificando um dado aspecto da realidade principal, de modo que a própria realidade representada em *Injustice* funcione como mais uma linha dentre deste múltiplo mosaico de

17 A *DC Comics* é uma empresa criativa subsidiária do grupo *Time Warner*. Fundada como *National Comics* nos primeiros anos da década de 1930, se consolidou como uma das duas principais editoras de histórias em quadrinhos dos Estados Unidos, responsável por franquias como Liga da Justiça, *Batman*, *Flash*, *Superman*, *Mulher-Maravilha*. Seus personagens se tornaram mundialmente famosos não apenas nos quadrinhos mas também em toda uma série de mídias relacionadas como brinquedos, séries animadas, filmes etc. “DC” advém de *Detective Comics*, uma das revistas mais vendidas da antiga *National*, em cuja qual, em sua 27ª edição, estreou o personagem *Batman*.

universos.

Para os fins de nossa discussão, não há necessidade de uma descrição pormenorizada de cada personagem presente na trama de *Injustice*, podemos fazer assim como o fazem os criadores da franquia e partir do pressuposto de que estes são, de um modo geral, do conhecimento do público. Mais interessante é discutir o tom da narrativa e o seu mote principal: *Injustice: God Among Us* procura trazer uma visão pessimista do arquétipo e do mito do herói, uma jornada invertida que, em certa medida, corrompe a clássica máxima dos quadrinhos “com grandes poderes, vem-se grandes responsabilidades”, ao pontuar quais limites seriam necessários ultrapassar para que os poderes distorcessem as responsabilidades, para que bem e mal perdessem os seus contornos, o que poderia levar um herói de defensor da justiça e da liberdade à tirania. Da estrela da manhã ao filho caído. Nesse sentido, o próprio título do jogo funciona como uma intertextualidade ao universo dos quadrinhos, querendo mostrar a corrupção do seu *status quo*, de Liga da Justiça, os heróis se tornam aqueles que disseminam injustiça, “deuses” sem limites, “deuses” que coabitariam um mundo juntamente os humanos comuns.

Na tradição dos quadrinhos, quase sempre o que vemos é o herói puro, aquele cuja missão não é resolver os problemas políticos do mundo, não é erradicar a fome ou impedir as falhas do homem comum, mas sempre o contínuo embate contra as forças do mal, um mal que é também de uma certa pureza, a figura do vilão maquiavélico buscando dominar o mundo, obcecado com sua *nêmesis*, sempre procurando superá-lo. Assim, a oposição entre bem e mal e a construção dos limites entre cada espaço ético e modo de ser parecem estar bem delineadas, de um lado o herói inocente, portador da justiça e da razão, dos caminhos certos e no lado contrário o vilão, a manifestação maior de um mal absoluto e cruel. Um exemplo claro seria Capitão América e seu arqui-inimigo, Caveira Vermelha: Enquanto o primeiro é a encarnação dos ideais americanos de justiça, bondade e moral, o indivíduo que abre mão de si por sua pátria, que veste a bandeira nacional em defesa da liberdade, o seu antagonista é representado por uma oposição dramática do mesmo patriotismo, Caveira Vermelha é um nazista sádico, assassino obsessivo e megalomaniaco e que busca apenas afirmar-se enquanto supremo ditador. Ambos enfrentam uma jornada similar, de homens comuns a símbolos ideológicos daquele contexto que representam – os dois personagens foram criados por Joe Simmon e Jack Kirby para *Marvel Comics*¹⁸, em 1941, auge da segunda guerra mundial. É claro que ao longo

18 A outra grande gigante dos quadrinhos, fundada em 1939 como Timely Comics, hoje como Marvel Entertainment se consolidou enquanto empresa do mercado criativo, conduzindo produções em diversos e distintos ni-

dos mais 70 anos de histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis, constantes mudanças paradigmáticas apareceram com reinvenções e hibridizações do modelo, e a figura do anti-herói e do vilão justificado por vezes se tornou mais popular e rentável do que a do próprio herói puro. A partir do fim da década de 1980 é possível ver uma certa obscuridade nos personagens, tornando dúbias a natureza de cada arquétipo, os trabalhos de Alan Moore com *Watchmen* (1986), *Batman: A piada Mortal* (1988) e Frank Miller com *O Retorno do Cavaleiro das Trevas* (1986) e *Batman: Ano Um* (1987) são os mais ilustrativos exemplos dessa transição. O primeiro trabalho de Miller citado é interessantemente representativo, ali vemos um Batman anarquista levando ao extremo a lógica “os fins justificam os meios” em combate com um Superman passivo a serviço da vontade de líderes políticos.

De fato a *Marvel*, já nos anos 1970, procurava retratar um herói problemático, com escolhas questionáveis e problemas sociais ou emocionais, um herói falho ou mesmo uma sociedade que falhava com seus heróis, o caso dos mutantes em *X-Men*, heróis que sofrem racismo ou do Homem-Aranha, um herói pobre e com todas as questões da juventude, que por um erro permite a morte de sua namorada ou ainda, o Homem de ferro, um gênio bilionário porém alcoólatra. Mas é apenas na década de noventa que os limites entre bem e mal começam a ser questionados seriamente, o que fica evidente com a popularização de anti-heróis como *The Punisher*, *Spaw* e *Deadpool*. É nessa época, inclusive, que um dos personagens clássicos da era de ouro do Universo DC é retratado em uma insanidade que o faz romper com todos seus limites se tornando um controverso vilão, responsável pela morte de inúmeros outros personagens, o Lanterna Verde em *Crepúsculo Esmeralda* (1995). Embora alguns dos materiais produzidos neste contexto possuam seu valor enquanto obra narrativa, houve uma produção massiva e questionável desta visão pessimista e fatalista dos heróis – em uma tentativa de vender histórias em quadrinhos para adultos, muitas vezes apenas fizeram com que se tornasse gratuitamente violentas e obscuras. Houve períodos de abrandamento deste posicionamento editorial como ao início dos anos 2000, aonde os quadrinhos, devido as crises de vendas, procuraram se reinventar voltando as origens, com histórias mais lúdicas e com o velho combate entre heróis e vilões. Mas de tempos em tempos há uma retomada desta lógica mais sombria, por assim dizer, porém mais ancoradas em questões com teores filosóficos, sociais ou morais além da luta entre superseres – *Guerra Civil* (2005) da *Marvel*, por exemplo, discute o papel

chos e midiáticos, é por sua vez direta ou indiretamente responsável por franquias como Homem-Aranha, Homem de Ferro, Capitão América, Hulk, X-Men, Vingadores etc. Em 2009 a empresa foi comprada pelo grupo Disney por 4 bilhões de dólares, e atualmente se tornou uma subsidiária dela.

do governo em controlar, estabelecer limites e regular as atividades dos heróis, transformando-os em uma espécie de força militar ou policial, o que leva um rompimento dos heróis entre si, uns posicionando-se favoráveis e outros contra a lei de registros dos superseres.

É claro que não estamos falando de obras de artes, mas sim, de conteúdo de ficção para o entretenimento. Porém, mesmo estas narrativas, por mais comerciais ou simplórias que possam ser, ou complexas e ricas como os Irmãos Kamarazov (1880) de Fiódor Dostoiévski (1821-1881), elas fundam um mundo. Um mundo narrado interno a trama narrada, que possui sua lógica e seu quadro de referência. E como bem diz Paul Ricoeur (1995) a referência de todo mundo construído narrativamente, todo mundo na linguagem, é o próprio mundo, pois é essa a função primária da linguagem: dizer o mundo. “A linguagem não é um mundo próprio. Nem sequer é um mundo. Mas porque estamos no mundo, porque somos afectados por situações e porque nos orientamos mediante a compreensão em tais situações, temos algo a dizer, temos experiência para trazer à linguagem.” (RICOEUR, 1995, p.71). E assim, um mundo narrado pode potencialmente abrir novos sentidos hermenêuticos em relação ao próprio mundo real, dizer dele o que poderia não ter sido dito pelas vias padrões da linguagem, a narrativa funcionando não apenas como narrativa, mas em algum nível próprio, enquanto metáfora – isso independente dos desejos de seu emissor ou dos níveis de interpretação do receptor – ela está com um sentido potencial capaz de desvelar o mundo. Algo que leva a pensar mais – uma inovação de sentido. Aqui estamos nos aproximando de uma outra teoria de Ricoeur, a da metáfora viva (RICOEUR, 2005). Essa relação entre sua teoria da interpretação, teoria da narrativa e teoria da metáfora é algo que o próprio Ricoeur estabelece criando um círculo de fundamentação entre suas obras. A metáfora viva existe em oposição a metáfora morta, aquela cuja ambiguidade já se encontra fixada no senso comum – a expressão “pé-da-mesa” por exemplo – enquanto a primeira por meio de uma impertinência semântica dada a partir de uma controvérsia entre os sentidos literais com os quais “joga” a metáfora, e assim, viva, cria algo de novo no mundo discursivo – ao exemplo das imagens poéticas, que por serem metáforas vivas, levam a pensar mais. Ricoeur dirá:

[...] é na própria análise do enunciado metafórico que deve enraizar-se uma concepção referencial de linguagem poética que dê conta da abolição da referência da linguagem ordinária e se regule sobre o conceito de referência duplicada [...] a autodestruição do sentido, sob a influência da impertinência semântica, é apenas o inverso de uma inovação de sentido do enunciado in-

teiro, inovação obtida pela “torção” do sentido literal das palavras. Essa inovação de sentido constitui a metáfora viva. (RICOEUR, 2005, p.351).

O que nos leva a poder concluir que, em relação a metáfora viva, precisamos considerar como bem coloca Antonio Blanco:

Em primeiro lugar, o pressuposto fundamental em que se move a teoria da metáfora, tal como proposta por Ricoeur, é que a análise deve se deter ao nível da frase e não ao nível do nome ou da palavra. Em segundo lugar, a metáfora é uma relação entre duas ideias que estão sobre uma “tensão” determinada. Em terceiro lugar, a metáfora pressupõe o uso literal de certos termos, para que sobre esses possam ocorrer desvios semânticos. Em quarto lugar, a metáfora dá a ver uma nova relação entre ideias e coisas do mundo. Em quinto lugar, a metáfora, assim como o modelo científico, apresenta-se não isoladamente, mas de forma complexa, formando uma rede metafórica com coerência interna. Em último lugar, a metáfora suspende uma visão de mundo para instituir outra de modo mais fundamental. (BLANCO, 2011, s.p).

A narrativa enquanto a representação e criação de um mundo ficcional – que Ricoeur chamará de mundo do texto – tem por referência, como colocamos anteriormente, o próprio mundo real. A ficção existe em consonância com os limites da realidade possível e concebível. E dessa forma a narrativa é, em algum nível, uma metaforização do real. Com suas próprias aberturas possíveis para a inovação de sentido a partir de impertinências semânticas ou recriações simbólicas. Assim, ao tratarem de mundos possíveis a partir de uma metaforização do real, as narrativas levam a novas possibilidades de pensar o real, pensando-o em contrastes ao mundo narrado e a sua verossimilhança. Pelo narrado vê-se traços do real que talvez não estivessem tão facilmente acessíveis a linguagem cotidiana ou a outros níveis discursivos, vê-se o que antes talvez nem sequer poderia ter sido nomeado. São possibilidades que Ricoeur nos apresenta. E isso independe necessariamente da natureza artística da narrativa – talvez esteja mais relacionada a seus aspectos comunicacionais.

Mas deixemos em suspenso momentaneamente essa discussão a respeito do mundo do texto. Precisamos voltar a trama de *Injustice* para concluirmos nosso raciocínio. Devemos deixar claro que o que tratamos anteriormente a respeito dos quadrinhos de super-heróis não foi

com o intuito de descrever ou fazer qualquer apanhado histórico ou mercadológico deste tipo de mídia. Tampouco foi feito buscando mapear distintas manifestações ou visões de figuras arquetípicas como a do herói. Nosso objetivo era contextualizar a mudança da construção da relação entre herói e vilão – a impertinência criativa – capaz de fazer transitar um novo mundo ficcional. Aqui temos uma metáfora da metáfora. A referência é feita tanto em relação ao mundo real quanto em relação ao Universo DC tradicional. E é justamente neste sentido que podemos falar de uma inversão da jornada do herói – do homem comum enfrentando os desafios necessários para se sagrar herói de seu povo ou clã – em uma jornada do tirano, do vilão – o herói que cai em desgraça. No entanto, para tratar desta inversão, precisávamos que fosse claro a nós o que estava sendo invertido. A respeito desta inversão e da jornada do herói Costa e Pertriy nos dirão:

Ao utilizar super-heróis, uma categoria de personagens que retoma o mito clássico, “Injustice – God Among Us” reconecta seus jogadores e leitores à sua própria essência, pois, como aponta Campbell (2004), é função do herói “tornar o mundo moderno espiritualmente significativo — ou (enunciando esse mesmo princípio de forma inversa) o de possibilitar que homens e mulheres alcancem a plena maturidade humana por intermédio das condições da vida contemporânea”. Isso, por si só, demonstra a maleabilidade desse gênero de personagens e a amplitude de possibilidades quando se utiliza a estrutura da narrativa transmídia. Quando na narrativa do jogo o usuário é convidado a ver a trajetória do Superman indo de herói a vilão, até ser derrotado por sua contraparte de um universo paralelo, o convite é para vivenciar a chamada “Jornada do Herói”, conceito pensado por Campbell, e que também é chamado de monomito e diz respeito às estruturas que este mitólogo identificou como sendo similares nos mitos ao longo da trajetória da Humanidade. Entre alguns dos exemplos clássicos teríamos Prometeu, Ulisses, Perseu, Jesus Cristo e Buda. É, como diz o autor, algo que se dá internamente, como uma representação do subconsciente lutando para libertar o homem de suas agruras. Como coloca Costa (2012), “metaforicamente, o herói lido, assistido e jogado enfrenta as provas para que seu espectador/jogador não o faça. Ou ainda, o espectador/jogador terá a experiência de redescoberta do Eu pela leitura do quadrinho, assistência do filme e jogar do game”. (COSTA; PERTRY, 2014, p.05).

Agora descrevamos brevemente a trama de *Injustice*. A história possui uma ironia intrínseca na forma como constrói a inversão de seus arquétipos: o mais puro dos heróis e o mais insanos dos vilões, *Superman* de um lado e Coringa do outro. Após anos buscando levar *Batman* aos limites e sempre falhando, Coringa desiste da incansável luta com sua nêmesis e se dispõe a pregar uma peça em um outro representante da justiça, o mais benevolente deles: *Superman*. Seu plano consiste em eliminar cada traço da sanidade do herói. Para isso, não apenas destrói sua cidade natal, como também consegue fazer com que o próprio *Superman* mate sua esposa. Após estes acontecimentos *Superman* rompe de vez com seu voto de “não matar” e atravessa o peito de Coringa. Isso muda tudo. *Superman* com apoio de heróis mais extremistas, como a Mulher-Maravilha, chegam a conclusão que não cabe aos homens comuns regerem a humanidade, que um mundo aonde vilões e bandidos sempre possam reincidir, que não há punições em definitivo, um mundo em que a guerra seja uma constante, deve cessar.

A trama do game tem início com o Coringa, um dos vilões mais famosos cuja origem se deu nas estórias do Batman, detonando uma bomba nuclear no meio de Metrópolis, a cidade protegida por Superman. Como geralmente aconteceria em uma história e quadrinhos mais clássica, os super-heróis conseguiriam impedir a detonação da bomba e capturar o vilão, todavia, na trama do game, a detonação da bomba não é impedida, causando a destruição da cidade toda. De alguma maneira o Coringa ainda consegue manipular Superman fazendo com que ele mate sua amada Lois Lane, e seu amigo Jimmy Olsen. Este é então o início da trama do game, bastante violenta se compararmos com alguns arcos mais clássicos. A interação com o jogador, entretanto, inicia-se alguns anos a frente na cronologia, agora em um universo paralelo ou realidade alternativa onde a bomba não explodiu. (MUSSARELLI, 2014, p.07).

A narrativa realiza um salto de cinco anos. *Superman* é a lei, e os seus são os agentes dela. Uma nova ordem mundial foi estabelecida e aqueles que ficarem contra ela perecerão. É o caso de *Batman* e seu pequeno grupo de insurgentes que se opõem a este sistema ditatorial de todas as formas desesperadas possíveis. Seu último recurso é convocar os heróis de uma

realidade paralela na qual o Coringa não teve êxito em seu plano e *Superman* não enlouqueceu. E assim começa um embate entre versões diferentes dos mesmos heróis e é no meio desta luta que o jogador participa. Costa e Petry resumem a trama da seguinte forma:

A base para o jogo são as personagens consagradas no meio das histórias em quadrinhos (HQ) da editora DC Comics, com foco principal em Superman e em Batman. Trata-se de um game de lutas tradicional, mas que conta também com um modo narrativo no qual o jogador é conduzido por uma história e usa praticamente todas as personagens disponíveis, tendo assim uma experiência imersiva completa na narrativa. O roteiro do jogo tem a seguinte premissa: o Coringa destrói a cidade de Metrópolis com uma arma nuclear. Faz isso enganando Superman, que acreditava que estava a lutar contra o vilão Apocalypse em vez de impedir a explosão da bomba. O resultado é a morte de sua esposa Lois Lane e do filho do Superman que ela carregava no ventre. Enlouquecido de raiva, Superman assassina o Coringa diante de Batman e estabelece uma nova ordem mundial, que visa controlar tudo e todos. A partir daí inicia-se uma batalha entre as forças do Regime do Superman e os aliados da Rebelião de Batman. Ambos os lados possuem diversos heróis e vilões clássicos das HQs. No seguir da narrativa, a Rebelião descobre que existe um universo alternativo no qual o plano do Coringa não teve sucesso e transporta vários dos super-heróis daquele universo para o seu, a fim de ajudá-los a derrotar o Regime. Como se pode ver, a narrativa possui alta complexidade e este é um primeiro elemento de identificação com as revistas em quadrinhos. É uma tradição desse gênero de histórias, nesse meio (HQs), apresentar narrativas contínuas, com diferentes versões de um mesmo personagem. Esses elementos, somados também ao maniqueísmo, ao conflito e ao evidente componente fantástico, são itens apontados por Costa (2012) como definidores dos super-heróis. E, como seria de se esperar, acompanhado do jogo foi também lançada uma HQ no modelo chamado digital first, ou seja, era publicado primeiro em formato digital e depois reunida e publicada no suporte papel. A narrativa da HQ detalha os eventos prévios ao jogo (prequel) e, com o passar das edições vem avançando na história (que aparentemente teve fim no game). Os quadrinhos estão, por exemplo, apresentando personagens que não estavam no jogo, indicando novas possibilidades para uma continuação (que já vem sendo comentada no mercado) do jogo. (COS-

TA; PETRY, 2014, p.02).

É aqui que a história em quadrinhos vinculada ao universo de *Injustice* entra: uma *prequel* feita para suprir os cinco anos entre a morte de Coringa e a luta dos insurgentes contra o regime na qual o jogo enfoca. A história, ainda em publicação, é dividida em cinco arcos – cada qual representando um ano da transição do mundo e da evolução dos personagens. Assim, a hq segue amarrando as pontas soltas, explicando a presença ou ausência de dado personagem no jogo, quais motivos leva um dado herói ou vilão a se filiar a insurgência ou ao regime. O quadrinho é publicado semanalmente no formato digital e compilado posteriormente em mídia impressa. A respeito desta expansão narrativa, Mussarelli acrescenta que:

Diferente dos outros conteúdos adicionais, a narrativa apresentada pela história em quadrinhos contribui para aumentar a complexidade do universo em questão, propiciando que novos capítulos possam ser contados, em mídias distintas e por diversos outros autores. Conclui-se, portanto que apenas uma parte da estratégia de lançamento do game *Injustice* pode ser considerada como uma estratégia transmídia, estando as outras etapas do lançamento mais ligadas a aumentar a vida útil do game nos consoles do que contribuir para ampliar significativamente um universo em potencial. (MUSSARELLI, 2014, p.12).

Por fim há o jogo *mobile*, este aplicativo gratuito para celular que em parte simula os combates do jogo principal – embora por outro viés e com outro intuito. Esta versão do jogo funciona da seguinte forma: há os personagens presente no jogo principal e outros extras, com diversas *skins* – basicamente trajes diferenciados para os personagens – com os quais o jogador monta um time para uma série de combates nas campanhas que se realiza no jogo; a medida que se avança se libera mais personagens, trajes ou moeda do jogo para se comprar itens. Até aqui, o cenário é parecido com a versão dos consoles, excetuando-se os personagens extras. Entretanto, o sistema de combate é bastante diferente, seja com relação aos embates em si ou quanto ao fato se poder travar batalhas fazendo o uso de três personagens como uma equipe. O time é a chave do jogo, são três personagens que o jogador pode escolher entre aqueles que ele possui em seu inventário, o jogador pode melhorar cada personagem em relação as suas habilidades e níveis de luta e compatibilidade com o resto da equipe – o que não

está presente no jogo principal. Mas embora Mussarelli pontue que:

O uso de aplicativos móveis no auxílio narrativo, do ponto dos estudos da convergência midiática, explica Massarolo (2012, p. 160), têm desempenhado um papel importante no desenvolvimento de narrativas para o meio digital. O que diferencia o game para sistemas móveis ao game para consoles é que os mesmos personagens de universos diferentes possuem atributos distintos. O Batman do universo original possui pontuação nos atributos distinta do Batman do universo onde a bomba do Coringa explodiu. No game para consoles os atributos são os mesmos para ambos os personagens. (MUSSARELLI, 2014, p.11).

Devemos dizer que em relação a trama central de *Injustice* a versão mobile nada acrescenta narrativamente. Na verdade não há nem mesmo uma narrativa para o próprio jogo em si, de modo que ele funcione antes como algo análogo aos modos de combate presente no jogo principal. Há sim jogabilidade e talvez uma espécie de “mundo do jogo” presente no aplicativo, porém, o fato de utilizarem os mesmos personagens e cenários não apenas não é garantia de narratividade como não significa que se expande ali o universo ficcional – mesmo que tenhamos novos personagens. É um caso parecido com o que ocorre com a série em quadrinhos criada por Robert Kirkman, *The Walking Dead* (2003) e sua versão para TV (2010): se a relação entre as duas obras é construída apenas no sentido de uma adaptação, ainda que possa haver a criação ou remoção de personagens ou tramas em relação a narrativa central, não podemos falar de uma expansão do universo ficcional – pelo menos não no mesmo sentido em que se estabelece em *Injustice* com o jogo de consoles e os quadrinhos. Em *Injustice* vemos a unidade narrativa que se soma pela complementaridade das partes, há uma única história, se expandindo e ainda assim facilmente identificável. Já em *The Walking Dead* o que vemos são duas versões diferentes da mesma narrativa, cada qual conta com as características dos seus meios de produção e veiculação midiática, o mesmo mundo mas não em sentido complementar direto e canônico – o que vale para a versão em quadrinhos não vale necessariamente para a série de TV – se há algum nível de expansão narrativa ela não funciona pela complementaridade, mas antes no da concorrência, da diferenciação. No entanto, no caso de *Injustice*, sua versão *mobile* nem mesmo apresenta de maneira direta uma narrativa: há apenas o jogo. Talvez seja complicado falar mesmo em termos de crossmídia: um jogo crossmidiático talvez?

Mas seja como for, narrativamente ele não funciona como uma expansão digna de nota, não há complementaridade.

Porém, há sim um trânsito informacional entre a versão para celulares e a versão para consoles, as ações de um jogo em conjunto com o outro podem complementar determinados desafios, trazer determinadas vantagens aos jogadores – embora não o leve necessariamente a pensar mais e nem a constituir uma complexidade informacional. Isso nos coloca numa situação complicada para considerar *Injustice* enquanto transmídia, pois cada referencial permite um nível de classificação distinto. Se pontuarmos a partir dos aspectos narrativos, a transmídia se estabelece apenas entre o jogo principal e a história em quadrinhos – e versão *mobile* fica sendo uma espécie de crossmídia agregada. Se focarmos apenas no trânsito informacional generalizado ou na intertextualidade de *Kinder*, há transmídia entre tudo, mesmo em relação a conteúdos extras como as *skins*¹⁹ para os personagens, os brinquedos, cadernos etc., todo material que fizer referência a franquia e tudo que estiver acrescentando a experiência do receptor – nessa interpretação fica difícil separar as fronteiras entre transmídia e crossmídia. Poderíamos ainda recorrer a visão estratégica apresentada por Fechine e seus parceiros, transmídia enquanto modo de organizar e dispor a informação que se visa comunicar – todavia não parece que avançaríamos tanto em relação ao modelo anterior, embora pontuem temas ligeiramente distintos.

O problema tanto da intertextualidade quanto da visão estratégica da transmidiação, e indiretamente da narrativa transmidiática de Jenkins, é o conceito de comunicação que os fundamenta: a esquematização processual da comunicação, que como vimos anteriormente não pareceu ser suficiente para discutir a transmídia. Pois de mais a mais, todas estas abordagens se reduzem a comunicação, tratam dela, são manifestações dela. Contudo, como nós decidimos focar na abordagem narrativa – até por que parece ser também a abordagem mais inteligível uma vez que possibilitou uma classificação mais ou menos adequada de *Injustice* – seguiremos com ela em nossos questionamentos fenomenológicos que iniciaremos a partir de agora.

8. A REDUÇÃO FENOMENOLÓGICA

19 Como dito anteriormente, são na maioria das vezes trajes ou versões diferentes de um personagem que fazem referência a outras narrativas do universo DC, sejam nos quadrinhos ou no cinema. Podem ser compradas ou destravadas de acordo com o próprio desenrolar do jogo.

8.1 A descrição

De antemão precisamos explicitar que embora estejamos dispostos a pontuar fenomenologicamente nosso objeto – a narrativa transmidiática – a partir de uma de suas manifestações específicas, deve ficar claro que aquilo que estamos propondo tratar por via da fenomenologia não é, de forma alguma, a manifestação em si. Em outras palavras, não faremos aqui qualquer espécie de “fenomenologia da franquia *Injustice*” ou de sua narrativa que possa ser suposta. De fato, utilizaremos o exemplo deste universo ficcional para considerarmos diretamente a transmídia – e a natureza comunicacional deste fenômeno, se for este o caso – e não o inverso. Não se recorre a transmídia para dizer *Injustice*, mas a esta última para analisarmos as possibilidades da primeira. Até por que, uma fenomenologia de *Injustice* dificilmente nos diria algo além de si enquanto aquilo que é – a cargo de exemplo, poderíamos dizer que seria algo equivalente a abordar fenomenologicamente o relógio mas nos limitando a marca ou modelo do objeto em questão: a essência que tal fenomenologia desvelaria pouco provavelmente diria respeito a generalidade do fenômeno, mas sim, antes, a uma vertente específica, isto é, teríamos a essência do relógio da marca *x* ou do modelo *y*, mas não poderíamos garantir de ter alcançado a essência do relógio enquanto fenômeno. Isso não quer dizer que este seria um caminho necessariamente inválido a se seguir, apenas não é o que o que pretendemos trilhar. Por outro lado, não seria uma tarefa simples sugerir algum nível generalizado de imersão e vivência das narrativas transmidiáticas – a não ser que propuséssemos uma fenomenologia do próprio conceito – e portanto procuramos enraizar nossa análise em algo tanto mais sólido tomando por objeto algo mais papável do que todos os modelos possíveis de narrativas transmidiática. Mas como dissemos, nosso objeto deve ser o meio de acessarmos os demais e não o limite de nossos questionamentos.

Diante desta exposição, cabe agora perguntar em como devemos proceder. O próprio método fenomenológico nos oferece a resposta: com a descrição. Entretanto, nos ocupar de uma descrição de *Injustice* foi exatamente o que acabamos de fazer no capítulo anterior. Mas para a fenomenologia, conforme vimos, é um outro nível de descrição que interessa, uma descrição que se vê acompanhada da suspensão de juízos e conceitos prévios. Logo, para seguirmos por ela precisaríamos, por um momento, abrir mão de nossa familiaridade com a concei-

tuação da transmídia e outros termos afins. E embora não possamos abrir mão de todos os (pre) conceitos que carregamos a respeito de um fenômeno e de sua natureza, a não ser que nos disponhamos a fazer uma fenomenologia do *tudo*, alguns podem ser mais facilmente postos entre parênteses do que outros – não podemos abrir mão de nosso saber anterior do que é uma narrativa, uma mídia, etc. Em nosso caso suspenderemos, no limite que convier, a nossa discussão precedente da transmídia e da comunicação. Permitamos assim que a nossa própria tomada de consciência do fenômeno enquanto fenômeno que se vive o diga a partir desta relação.

O que é *Injustice* enquanto experiência? Certamente é um mundo ficcional que experienciamos narrativamente. O “mundo” de *Injustice* é baseado em uma série de outras narrativas correlatas dos quadrinhos, sobretudo no que diz respeito aos personagens e espaços utilizados. São derivados do Universo DC. Na qualidade de narrativa, *Injustice* chega a nós diretamente por dois pontos de acesso: um jogo de console e uma história em quadrinho. O jogo oferece uma série de modos de ser jogado, mas há um modo específico que apresenta e desenvolve a narrativa a medida que os demais modos apenas se utilizam da iconografia do universo narrado. A história em quadrinho é totalmente dedicada a construção narrativa e sua trama se passa anteriormente a trama narrada no jogo. O conteúdo apresentado em cada canal se adequa as características estéticas do meio – no quadrinho há a presença do sequenciamento gráfico, dos entrequadros, dos balões; no jogo o conteúdo é disponibilizado multimidiaticamente concedendo meios de imersão adequados a sua lógica discursiva, mesclando animações e jogo de luta. O quadrinho primeiro é disponibilizado virtualmente e posteriormente compilado em formato impresso. O jogo pode ser comprado em mídia física ou também em formato digital. Existe uma relação de complementaridade entre a narrativa apresentada no jogo e a apresentada no quadrinho, embora cada qual seja autossuficiente. Este vínculo permite identificar ambas como blocos constitutivos de uma narrativa maior. Também é válido dizer que a experiência isolada e a experiência conjunta dos conteúdos narrativos não são equivalentes. Contudo, no caso específico de *Injustice*, podemos assumir que a relação se dá na lógica da continuidade, a narrativa de um dá sequência a narrativa de outro – como é o caso de filmes com continuações, que embora os filmes se sustentem individualmente enquanto narrativa, há um sequenciamento de conteúdo em maior ou menor grau. E assim um indivíduo pode decidir ou não acompanhar a sequência dos filmes, mas aquele que acompanhar terá uma experiência expandida em termos narrativos.

Além do jogo e do quadrinho, existem outros pontos de acesso. Mas estes não se vinculam a franquia de forma narrativa – pelo menos não diretamente. Se há alguma integração com o conteúdo do jogo e do quadrinho, ela se dá em outro nível discursivo ou estético. Mas certamente outros pontos de acesso podem remeter e referenciar a narrativa, embora não se integrando narrativamente aquele mundo ficcional. Há ainda implícitas duas figuras: aquele que elabora e disponibiliza o conteúdo e aqueles que consomem. A respeito desta relação devemos acrescentar que o fato de *Injustice* se configurar enquanto narrativa²⁰ traz algumas implicações: uma narrativa é algo que narra-se, é um conteúdo que um indivíduo comunica a outro; mas é também algo criado e sistematizado. Portanto, de certa forma, há um ou mais indivíduos responsáveis pela construção e comunicação da narrativa. Isso não significa que teríamos, necessariamente, um mesmo indivíduo desempenhando as duas funções – narrar e criar. Seja como for, para nós, enquanto aqueles que cumprem o papel de consumidores da narrativa, esta só nos é coerente se nos for comunicada e se de fato já tiver sido construída enquanto narrativa, independente das especificidades dos encarregados por cada uma destas tarefas. Na experiência de *Injustice*, por exemplo, a nossa experiência não é a da elaboração e nem da disponibilização da narrativa – embora possamos agir na narrativa, não cabe a nós criar e “comunicar” a narrativa a alguém, nós não programamos o jogo, não produzimos a história em quadrinho e nem os disponibilizamos ao mercado. Nós experienciamos o conteúdo discursivo, nossa relação com os produtores e com o processo de produção se estabelece apenas indiretamente.

O vínculo entre os emissores e o público se dá por meio do texto, na medida que os primeiros organizam suas intenções semanticamente dentro da narrativa. Jogamos o jogo, lemos os quadrinhos, entramos nos pontos de acesso e ao nos conectarmos com o conteúdo, ingressamos, embora indiretamente, numa interação com os emissores. Isso nos leva a crer que, ao menos neste tipo de situação comunicacional, o emissor é figura suspensa, mediada em seu discurso. Na narrativa, o autor não se presentifica direta e imediatamente como em um diálogo face-a-face. Barthes (2009) já nos dizia isto. Ele se distancia pela própria forma como a narrativa se configura – embora, com menor grau de eficácia, possamos estender esse modo de operar as demais formas discursivas. Permitamo-nos um exemplo: a leitura de um texto narrativo. Neste tipo de comunicação, caso a chamemos assim, o que ocorre não é, pelo me-

20 Embora podemos de fato dizer que *Injustice* não se reduz a narrativa mas sim uma mesclagem de diversos níveis discursivos e estéticos da comunicação de modo que isso configura um espaço semântico virtualizado do qual a narrativa é apenas um dos seus constituintes, tivemos que optar por analisar especificamente a narrativa transmidiática. Isto implica que no que diz respeito ao conteúdo, interessa-nos a medida que se manifeste narrativamente. Portanto, quando falamos aqui de mundo ficcional, universo de *Injustice* ou de outras expressões afins, estamos nos referindo diretamente a narrativa.

nos não em primeira instância, uma interação entre um emissor e um receptor, pois em um texto desta categoria, o emissor enquanto autor – atentemos, autor não equivale a narrador – se distancia. O que está antes em jogo, do ponto de vista comunicacional, é a possibilidade de abertura do leitor ao mundo ficcional que lhe é proposto. Isto é, o choque de horizontes entre o mundo do indivíduo e o mundo do texto. É tendo em mente essa interessante característica que a comunicação assume em sua forma narrativa, bem como o fato de que ao momento ser justo neste campo que a transmídia vem encontrando a mais palpável de suas manifestações, que aqui, se se ocupa da transmídia, é considerando sobretudo seu viés narrativo. Há, por fim, aquele a quem se narra e o papel que se espera deste. Não procuraremos nos adentrar nas especificidades desta figura, nos interessa sobretudo suas funções, o que ele desempenha para o andamento da narrativa, isto é, as suas disposições para com a comunicação que experiênciamos. Há de fato um receptor neste tipo de situação, agora cabe então perguntar qual a natureza de sua participação para com a narrativa transmidiática.

Poderíamos acrescentar fatores como inteligência coletiva, cultura participativa, intertextualidade transmidiática, mas estes não são autoevidentes. Eles não se revelam na própria natureza do fenômeno como é o caso quanto a narrativa. Ao menos não nos termos utilizados por Jenkins e os demais. Seja como for, deixemos estes conceitos também em suspenso para concluirmos nossa descrição retomando o que ela nos mostrou: *Injustice* enquanto um “mundo” ficcional narrativamente constituído; a narrativa é disponibilizada midiaticamente a partir de dois canais principais; em cada canal a narrativa apresenta um conteúdo especificamente construído que é complementar a narrativa do outro canal; há outros pontos de acesso que se vinculam a franquia de modo não narrativo; *Injustice* por ser narrativa é algo que narra a alguém, portanto passível de uma relação entre um emissor e um receptor. Podemos deduzir, portanto, três níveis de relação: a relação entre as narrativas na constituição de uma complementaridade, a relação entre as mídias e a relação entre emissor e receptor, mediada pelo conteúdo, na concretização da comunicação em questão.

8.2 A redução eidética

Para que iniciemos nossa redução – que em tese deve nos direcionar para essência do

fenômeno – o primeiro passo a ser dado, ao que tudo indica, é considerar a natureza da organização semântica do objeto e seu modo de disponibilização. Isto é, o fato de ser uma narrativa transmidiática. Assim, a questão inicial deve perguntar se há alguma necessidade intrínseca ao fenômeno discutido para que ele seja uma narrativa. O conteúdo tematizado em *Injustice* e a informação ali contida poderiam ser construídos e comunicados a partir de outra sistematização discursiva? Acreditamos que, embora não especificamente nos mesmos termos, é de fato possível se pensar em comunicações equivalentes em relação a *Injustice*: nós mesmos fizemos algo do tipo ao considerar este universo narrativo de forma descritiva – devemos estar de acordo que a descrição de uma narrativa não é exatamente a narrativa em si. E caso nos permitamos alguma maior arbitrariedade, talvez possamos imaginar este conteúdo na forma de um diálogo, um programa de televisão ou uma peça de teatro, tendo em vista o que se está decidindo adaptar daquele universo ficcional: sua trama, sua moral, as características ideológicas dos personagens, os objetivos do emissor etc. E é exatamente isso, por exemplo, que o jogo *mobile* e os conteúdos extras (como cadernos, camisetas, brinquedos) fazem ao retratar e adaptar certos elementos daquela franquia em outras plataformas e visando atingir outros objetivos.

Já quanto ao modo de se disponibilizar a narrativa, ou seja, no que diz respeito a torná-la midiaticamente passível de comunicação – que aqui refere-se a transmídiação – o mesmo questionamento permanece válido: haveria outra forma de se disponibilizar, e em certo sentido organizar, este conteúdo que não transmidiaticamente? Se sim, quais as outras alternativas virtualmente possíveis? Bem, primeiramente podemos mais uma vez utilizar como exemplo a nossa descrição: completamente textual, e portanto, monomidiática. Embora uma descrição não possa aprofundar completamente nos pormenores da narrativa original, ela pode de sim oferecer uma compreensão satisfatoriamente válida do conteúdo em questão. E se estivermos dispostos a considerar *Injustice* apenas por seu discurso narrativo, este poderia facilmente ser adaptado a oralidade – como é caso com narrativas tão ou mais complexas do que *Injustice*, como os poemas épicos por exemplo. Poderia também ter sido disponibilizada apenas textualmente, na forma de um livro, já que a relação entre as duas narrativas que constroem a trama “maior” de *Injustice* é, ao que parece, uma relação de continuidade cronológica de tal forma que aquilo que se passa no quadrinho e o que se passa no jogo poderia, com as adaptações necessárias, se passar em apenas uma das mídias ou mesmo em um único livro. Não aparenta haver nada que impeça a narrativa de *Injustice* de ter sido construída para uma disponibiliza-

ção mono ou multimidiática. O que se passa no quadrinho e o que se passa no jogo não estabelecem sua complementaridade simplesmente pelo fato de se recorrer especificamente a duas mídias diferentes. O que não quer dizer que uma experiência monomidiática de *Injustice* estaria nos mesmos moldes da sua manifestação transmidiática. Não há dúvidas de que haveriam uma série de diferenças sensoriais e estéticas em relação a possibilidade de se experimentar ou mesmo elaborar o conteúdo narrativo de *Injustice* – já que conforme enfatizamos bastante ao longo deste trabalho, cada canal traz consigo seus limites e possibilidades. Todavia não há por que dizermos que a narrativa deixaria de ser complexa ou expandir seu próprio universo ficcional apenas por recorrer a um canal no lugar de três ou mais – ninguém tem dúvida da superior complexidade de *Em Busca do Tempo Perdido de Marcel Proust* em relação a *Star Wars*: apesar de pertencerem a gêneros e interesses completamente diferentes, ambos expandem e transcendem por suas respectivas maneiras os seus temas. Atrevemos a dizer que riqueza e complexidade de conteúdo não é questão da quantidade de mídias e meios, mas antes talento do autor.

Apesar desta exposição, estaríamos cometendo um engano se continuássemos a seguir por tal caminho. Não que este seja inválido ou impertinente para a discussão quanto a transmídia. Não é este o ponto. A questão é o objeto de nossa abordagem. Ao nos mantermos nesta rota, estaríamos apenas delineando o equivalente a uma “fenomenologia” de *Injustice* ou do conteúdo informacional desta franquia. O que, conforme já havíamos antecipado, não é o que pretendemos aqui fazer. Além do que, as poucas considerações que até aqui fizemos a respeito da construção e disponibilização de conteúdo em *Injustice* parecem nos indicar que para *Injustice* ser de fato *Injustice*, não é essencial que seja uma narrativa transmidiática. Seria algo análogo a propormos uma fenomenologia dos triângulos mas enfocando nossa descrição nos objetos de cores vermelhas – para ser vermelho o objeto não tem por que ser triângulo – para alcançarmos a essência do triângulo. Aqui nos vemos uma vez mais diante de um velho problema: a transmídia é essencialmente uma manifestação narrativa? Ao que podemos concluir, não necessariamente.

Uma vez colocada a discussão nestes termos, precisamos pensar em um meio de prosseguirmos. Devemos encontrar uma maneira de tratar fenomenologicamente a narrativa transmidiática sem que se torne tão simples abrir mão dela. A solução pode soar óbvia: considerando *necessariamente* a narrativa transmidiática. Mas para fazê-lo teremos de assumir algumas consequências. Seguir por tal via implica supor que estamos partindo do pressuposto de que o

nosso objeto *já é de fato* uma narrativa transmídia – embora pudesse não ser. Pensemos novamente no exemplo do relógio: um relógio é um relógio, tem sua essência, suas funções, suas características; mas um relógio específico, como um relógio de bolso, poderia não sê-lo e ser outro tipo de relógio, como um de pulso ou de parede, e ainda assim continuar sendo um relógio; embora todos sejam relógios, estes também são os tipos de relógios que são – de bolso, de parede, de pulso ou digital – e poderia não serem, poderiam ser outras coisas, além do que são, como peso de papel, relógio falso, item decorativo ou cenográfico; todavia, para se alcançar fenomenologicamente a essência da experiência do relógio, precisa-se ter claro o fato de que o fenômeno em questão já é um relógio – busca-se a essência da vivência do fenômeno e não daquele fenômeno que de outra forma poderia ser vivenciado. Portanto, acarreta dizer que muito embora a fenomenologia se pautе pela suspensão dos juízos, não podemos suspender o fato de que nosso objeto é uma narrativa transmidiática. Nos interessa ele enquanto fenômeno que já o é, em sua natureza narrativa e transmidiática.

Isto não significa que devemos assumir acriticamente a natureza do nosso fenômeno. Há consequências a serem consideradas: a começar pelo fato de ser uma narrativa. Pois a despeito de termos optado por seguir o viés da narrativa transmidiática aos moldes do objeto que Jenkins procurou mapear, embora não estejamos estritamente de acordo com a sua visão conceitual, é bastante evidente que Jenkins não sustenta sua abordagem a *transmedia storytelling* em nenhuma teoria da narrativa capaz de lhe oferecer a fundamentação necessária. Jenkins não se ancora em qualquer quadro conceitual específico e nem tampouco se propõe a elaborar sua uma visão sua do fenômeno narrativo. Apesar de Jenkins chegar a falar de narrativa como universos ficcionais, ao que tudo indica, ele apenas parte do uso comum do termo na linguagem, tomando a narrativa por um modelo de entretenimento – histórias que se contam; tramas que se narram. Certamente não podemos nos dar o luxo de aqui propor uma fenomenologia da narrativa. Isso por si só já acarretaria numa discussão muito mais complexa e densa do que a nossa. Por outro lado, não podemos seguir em frente sem ter em vista um pano de fundo operacional a respeito do conceito de narrativa. Ou seja, estamos numa encruzilhada: não podemos voltar atrás e pretender explicar adequadamente uma teoria da narrativa – já que não estamos nos propondo discutir a narrativa enquanto fenômeno ou mesmo discutir a narrativa transmidiática a partir de sua essência narrativa – mas também não podemos seguir em frente sem termos relativamente bem delineada uma interpretação válida quanto a narrativa. Todavia, devemos ainda nos atentar que a esta altura o fato de que assumirmos uma postura de

contornos fenomenológicos exige de nós que nossos diálogos sejam, a medida do possível, compatíveis com a tradição de pensamento a qual recorreremos: a fenomenologia. E temos de acrescentar também que o caráter da proposta de nossa discussão também exige compatibilidade. Afinal a narrativa transmidiática é nossa ferramenta, um meio para discutirmos a comunicação e não o nosso fim. Diante do que foi imposto, devemos então dizer que seja qual for a interpretação da narrativa que formos adotar, esta precisará nos ser útil antes para discutir a comunicação do que meramente para pontuar suas estruturas linguísticas, estéticas ou semânticas. E esta visão conceitual deve ainda estar em consonância com a própria fenomenologia. Por isso, recorreremos uma vez mais a Paul Ricoeur, que mescla hermenêutica e fenomenologia para construir sua teoria da narrativa e da interpretação. O tópico a seguir deve ser visto como um entreato, um instrumento que cumpre a função de nos esclarecer um determinado problema mas cuja qual o uso fica a cargo do contexto e não de uma obrigação propriamente dita. Terceirizaremos a nossa abordagem fenomenológica da narrativa com Ricoeur, no entanto isso não implica que consideraremos ou trabalharemos com todas as suas especificidades.

8.3 A narrativa em Paul Ricoeur

A teoria da narrativa de Ricoeur é principalmente exposta nos três volumes de *Tempo e Narrativa* (2012). Ali ele busca conceber uma relação entre a experiência humana do tempo e o ato da narração a fundando numa tese central que basicamente pode ser resumida da seguinte maneira: o tempo é humano a medida que se configura narrativamente e a narrativa, por sua vez, só se vê dotada de sentido enquanto capaz de representar a vivência do tempo humano. Essa relação pretendida por Ricoeur advém do dialogo que ele propõe estabelecer entre as obras *Confissões de Santo Agostinho* e a *Poética de Aristóteles*. A conexão que Ricoeur busca entre estes dois pensadores é uma saída para problemática do tempo apresentada por Agostinho. Como definir o tempo? Como tratar do passado se este está sempre se indo? Do presente sempre se evanescendo e deixando de ser? Ou mesmo do futuro sempre um passo adiante? Como elaborar uma ideia capaz de considerar a natureza destas tão inquietantes facetas do tempo? É possível ainda dizer, conforme faz Carvalho que:

Ainda outras dúvidas surgem: o tempo é uma dimensão apenas física, há um “ser” do tempo? Mesmo que as respostas nem sempre sejam claras, ou duradouras, pode-se dizer que há dimensões do tempo que vão além das cronológicas, a exemplo das dimensões psicológicas, capazes de tornar tempos cronológicos semelhantes distintos para pessoas diferentes, posto que cada uma está vivenciando experiências de mundo particulares. Assim, o tempo somente pode fazer sentido, portanto, livrar-se da aporia aprisionadora que impede um mínimo de explicação racional sobre sua condição, se o tomamos como realidade da temporalidade humana. Esta, pode tanto remeter a noções de eternidade, quanto de distensão do tempo ou finitude. Mas, essencialmente, o tempo somente faz sentido como parte da memória da humanidade, como o que pode ser resgatado, mas também como o que pode, em alguma medida, ser previsto. O que permite distender o tempo, recuperar o passado e fazer projeções sobre o futuro, além de fixar o presente? Para Ricoeur, a resposta está no ato de narrar. (CARVALHO, 2010, p.04).

Pellauer acrescenta:

Ricoeur começa sua apelação em prol da narrativa colocando o problema através de leituras baseadas em Agostinho e Aristóteles. Estas mostram que historicamente houve duas maneiras fundamentais de conceber o tempo, uma subjetiva (Agostinho) e outra objetiva (Aristóteles). Embora nenhum dos pensadores seja realmente capaz de conectar essas duas ideias de tempo, há, no entanto, sinais da teoria do outro na obra de cada um. Vai ser obra do tempo histórico conectar essas duas ideias de tempo através da ideia de um tempo humano, um tempo histórico que é o da nossa existência e experiência, mas que também as abrange e ultrapassa. Para tornar convincente essa argumentação, porém, Ricoeur precisa primeiro examinar mais de perto a natureza narrativa no sentido mais abstrato, porque a sua visão é de que expressamos esse tempo histórico fundamentalmente através da narrativa considerada em suas duas formas primárias: a história e a ficção. (PELLAUER, 2009, p.100).

Tendo em vista estas exposições, podemos entender o por que de Ricoeur (2012) supor

que cabe a narrativa solucionar a aporia do tempo, por que, segundo ele, somente a narrativa seria capaz de trazer uma unidade a dialética do *vir a ser*, do *ter sido* e do *se fazer presente*. Mesmo que o tempo da física possa não dizer diretamente ao encadeamento sequencial de momentos, nós seres humanos nos organizamos narrativamente enquanto seres históricos diante da vivência do tempo. Ricoeur nos chama atenção para o fato que a reconfiguração do tempo presente no discurso narrativo pode coordenar nossa compreensão do tempo na realidade cotidiana, pois “fazer uma narrativa é ressignificar o mundo na sua dimensão temporal, na medida em que narrar, contar, recitar é refazer a ação seguindo o convite ao poema” (RICOEUR *apud* PELLAUER, 2009, p.102). Esta característica da relação tempo-narrativa leva Ricoeur a concluir, segundo Pellauer, que o tempo não é um fenômeno que possa ser observado diretamente: a sua compreensão em uma dimensão prática só pode ser acessada narrativamente. Portanto a narrativa, sobretudo em suas manifestações ficcionais, permite que os indivíduos possam pensar no tempo de maneira inteligível no próprio *jogar* com o tempo que é a experiência da narrativa.

Mas não basta tomarmos consciência desta relação entre tempo e narrativa, é preciso desenvolvê-la, entender como ela é operada. Para tal, Ricoeur irá construir a partir de alguns elementos da poética aristotélica sua tese da tríplice mimesis. Esta será sua ferramenta mediadora para estabelecer a síntese entre a obra de Agostinho e a de Aristóteles. *Mimesis* – do grego *μίμησις*, imitação – ou mímese diz respeito a imitação e/ou representação das coisas. Já em Platão aparecia enquanto conceito central para discutir os processos de criação, já que para este criar é representar, é imitar, pois aquilo que é essencialmente verdadeiro é o mundo das ideias e portanto tudo que é trazido à luz da criação no mundo físico seria, em algum sentido, mimético. Aristóteles, por sua vez, não encarava o termo com tanta generalidade, embora também o pontuasse para considerar a capacidade do homem de representar ações – arte como simulação. Enquanto Platão utiliza o conceito de *mimesis* para discutir certos espaços da própria ontologia de seu mundo das ideias, em Aristóteles dirá respeito, mais especificamente, a lógica das artes poéticas – apesar de ambas as visões pontuarem a mimesis como uma criação que represente e referencie o real. Podem ainda acrescentar que:

Os conceitos de *mimesis* e *poesis* são nucleares na filosofia de Platão, na poética de Aristóteles e no pensamento teórico posterior sobre estética, referindo-se à criação da obra de arte e à forma como reproduz objectos pré-existentes. O primeiro termo aplica-se a artes tão autónomas e ao mesmo

tempo tão próximas entre si como a poesia, a música e a dança, onde o artista se destaca pela forma como consegue imitar a realidade. Não se parte da ideia de uma construção imitativa passiva, como acontece na *diegesis* platônica, mas de uma visão do mundo necessariamente dinâmica. A *mimesis* pode indiciar a imitação do movimento dos animais ou o seu som, a imitação retórica de uma personagem conhecida, a imitação do simbolismo de um ícone ou a imitação de um acto musical. Estes exemplos podemos colhê-los facilmente na literatura grega clássica. As posições iniciais de Platão, na *República*, para quem a imitação é sobretudo produção de imagens e resultado de pura inspiração e entusiasmo do artista perante a natureza das coisas aparentemente reais (o que se vê em particular na comédia e na tragédia), e de Aristóteles, na *Poética*, para quem o poeta é um imitador do real por excelência, mas seu intérprete, função que compete ao cientista, foram largamente discutidas até hoje. Em particular, a questão da poesia ainda permanece em aberto: seguimos com Platão se aceitarmos que a imitação fica ao nível da *lexis*, ou seguimos com Aristóteles, se aceitarmos que todo o mundo representado ou *logos* está em causa e que não resta ao artista outra coisa que não seja descrever o mundo das coisas possíveis de acontecer, coisas a que chamamos verosimilhanças e não propriamente representações directas do real? Os tratadistas latinos, como Horácio, vão defender o princípio aristotélico, reclamando que a pintura como a poesia (*ut pictura poesis*), por exemplo, são artes de imitação. (CEIA, 2013, s.p.).

Ricoeur por sua vez considera haver apenas um único conceito amplo o suficiente de *mimesis* na poética Aristotélica. Um conceito que segundo ele só pode ser considerado contextualmente e em apenas um de seus usos: o de representação da ação. Dito isso Ricoeur irá assumir em seu pensamento uma pertinente identificação entre a imitação ou representação da ação e o agenciamento dos fatos narrados – a intriga (ou trama). Dirá então que a quase equivalência entre as expressões é garantida pela própria hierarquização aristotélica que “dá prioridade ao 'o quê' (objeto) da representação – intriga, caracteres, pensamento – sobre o 'por quê' (meio) – a expressão e o canto – e sobre o “como” (modo) – o espetáculo” (RICOEUR, 2012, p.61). E a garantia é reafirmada por uma segunda hierarquização, dessa vez, no interior do próprio objeto (o quê) que prioriza a ação em relação aos caracteres e ao pensamento pois a arte poética (a tragédia) “se trata sobretudo de uma representação de ação [...] e a partir dela,

de homens que agem” (ARISTÓTELES *apud* RICOEUR, 2012, p.61). Ao Aristóteles propor estas duas formas de organizar hierarquicamente os elementos da tragédia, segundo Ricoeur, ele apenas confirmaria que é a ação o fundamento essencial da tragédia, seu objetivo e seu princípio, e afinal é o próprio Aristóteles quem diz que “É a intriga que é a representação da ação.” (op.cit.). E assim Ricoeur vê a possibilidade de salvaguardar a equivalência que propõe entre intriga e *mimesis*. E portanto dirá:

Essa equivalência exclui em primeiro lugar qualquer interpretação da *mimesis* de Aristóteles em termos de cópia, de réplica ao idêntico. A imitação ou a representação é uma atividade mimética na medida em que produz algo, ou seja, precisamente o agenciamento dos fatos pela composição da intriga. Saímos, num único movimento, do uso platônico da *mimesis*, tanto em seu emprego metafísico como em seu sentido técnico na *República III*, que opõe a narrativa “por *mimesis*” à narrativa “simples. [...] Conservemos de Platão o sentido metafísico dado à *mimesis*, ligado ao conceito de participação, em virtude do qual as coisas imitam as ideias e as obras de arte imitam as coisas. Enquanto a *mimesis* platônica afasta em dois a graus a obra de arte do modelo ideal que é o seu fundamento último, a *mimesis* de Aristóteles tem um único espaço de desdobramento: o fazer humano, as artes de composição. (RICOEUR, 2012, p.61 e 62).

Uma vez entendida a *mimesis* numa relação de quase equivalência com a intriga e assumida não como uma cópia artificial mas sim nos termos de uma representação verossimilhante da ação, caberá a esta estabelecer coesão a narrativa. Como coloca Pellauer (2009) o que de fato distingue a narrativa como forma discursiva é a existência de uma intriga. A intriga, também chamada de trama ou enredo, é o que produz a combinação de episódios, o agenciamento de situações de que fala Ricoeur, e história, vinculando-os numa unidade significativa. Essa característica da intriga se deve a predisposição que esta tem em reconfigurar narrativamente o que já estava configurado em linguagem cotidiana, que é uma rede conceitual anterior a narrativa e que também nos permite dizer a ação humana. Pellauer vai ainda acrescentar que a rede conceitual não é um sistema homogêneo e inclui conceitos distintos como os de “causa”, “razão”, “motivo”, “ação” e “paixão”, “trabalho”, “agente”, “paciente”, “objetivo” entre outros. Assim, a combinação destes em sentenças seria o que nos permitira mimetizar a

ação na língua corrente e “O que a narrativa faz é tomar tal discurso, já mimético por significar ou “figurar” ação em linguagem, e acrescentar-lhe novas características discursivas que lhe dão novo significado ao torná-lo história de algum feito.” (PELLAUER, 2009, p.101). Nesse sentido, a narrativa abre a possibilidade de uma forma discursiva concernente a ação que transcende o nível descritivo das sentenças particulares para tratar de acontecimentos que ocorrem não apenas temporalmente mas durante o próprio tempo, acrescentando aí, implicações a médio e longo prazo, pois a “narrativa faz isso contando uma história sobre a ação humana e seu significado”. (2009, p.101). Esta por sua vez, não importa se será lida, ouvida ou vista, o que interessa é que quando compreendida irá fornecer bases para reconfigurar a própria compreensão que temos da ação humana e de suas consequências.

Daqui em diante Ricoeur nos guia para sua tese da tríplice *mimesis*, que ele estabelece como sendo o fio condutor para mediar a relação entre tempo e narrativa. As três *mimesis* são a *prefiguração*, a *configuração* e a *reconfiguração*. A primeira mímese refere-se a pré-compreensão do mundo, o mundo de fato ainda não trazido a narrativa. É este mundo pré-narrado que oferece o material de referência para construção narrativa – a segunda mímese. “Dar sentido ao mundo e permitir a emergência de novos sentidos a esse mesmo mundo é o papel cumprido por mímese II.” (CARVALHO, 2010, p.08). A última operação mimética diz respeito ao leitor e ao ato de leitura, cuja experimentação do mundo configurado leva uma intersecção com seu mundo da vida. O mundo prático ao ser configurado pela intriga é acessado pelo leitor a partir de seu próprio mundo. Ou conforme resume Marcela Farré:

1. A *prefiguração* ou mímese I, que fornece o modelo do mundo ético ou representação do real, como pressuposições de verdade, que o leitor tem como certas.
2. A *configuração* ou mímese II é o domínio da *poesis*, dos mecanismos de criação que realizam diferentes instâncias narradoras.
3. A *reconfiguração* ou mímese III é a esfera que faz intervir a atividade receptora com atualização persuasiva e emotiva. (FARRÉ, 2004. p. 143).

A relação entre a pré-configuração e a configuração possibilita a conexão entre o mundo de fato e um mundo narrado (BARBOSA, 2008). O segundo existe em referência ao primeiro. A pré-narratividade presente no mundo da pré-configuração é a condição de possibilidade para se configurar este mundo em narrativa a partir do agenciamento dos fatos e da re-

apresentação da ação. Pois “Se em mimese I temos o mundo prefigurado, mimese II é o ato de tecer a intriga, entendendo, além disso, que a intriga é a mediadora por excelência entre o mundo que precede a narrativa e o que vem após a colocação em circulação da narrativa” (CARVALHO, 2010, p.08). E conforme pontua Barbosa, a medida que a mimesis é uma representação criadora e tendo em vista a identificação proposta por Ricoeur entre esta e a intriga, esses modos de agir só o fazem sentido caso assumam por pano de fundo um mundo que possa ser narrável.

Já em relação a reconfiguração, Ricoeur se aproxima da noção gadameriana de *fusão de horizontes* (*Horizontverschmelzung*) – em resumo basta considerarmos que, segundo Gadamer, a compreensão de um texto é sempre uma situação histórica e leva ao choque do horizonte do próprio texto com o horizonte de interpretação do intérprete, também um ser histórico, já que a tradição da qual ambos falam, texto e intérprete, não é um espaço de neutralidades. A reconfiguração é o processo no qual a partir da leitura – da comunicação – o leitor encontra o mundo narrativamente configurado abrindo novas possibilidades interpretativas para o seu próprio mundo. O texto apresenta seu horizonte próprio de interpretações, mimeticamente constituído, e este funde-se e reconfigura-se junto a consciência histórica do leitor. Ou como nas palavras do próprio Ricoeur:

Generalizando para além de Aristóteles, diria que a mimesis III marca a intersecção entre o mundo do texto e o mundo do ouvinte ou do leitor. A intersecção, portanto entre o mundo configurado pelo poema e o mundo no qual a ação efetiva se desdobra e desdobra sua temporalidade específica. (RICOEUR, 2012, p.123).

Há ainda o círculo da mimesis, que é forma como círculo hermenêutico se manifesta na relação entre tempo e narrativa. Este círculo se constitui pelo caminho que leva da *pré-configuração* à *reconfiguração* mediado pela *configuração*. A análise deste processo segundo Ricoeur seria circular, embora não necessariamente caísse numa circularidade viciosa:

Momento de síntese e de configuração do mundo prefigurado, mimese II faz a mediação com a leitura da narrativa, que define, em poucas palavras, mimese III. Mas não só. Ao estabelecer a mediação de mimese I e mimese III, mimese II estabelece o que Ricoeur denomina de “círculo hermenêutico”,

não somente pela razão em si de que é mimese II que permite ao mundo prefigurado a reconfiguração, ato essencialmente interpretativo, como também pelo fato de que as narrativas são formas privilegiadas de tomada de conhecimento do mundo. (CARVALHO, 2012, p.174).

Há muito ainda a ser discutido quanto a teoria narrativa de Ricoeur. Para que fosse feita justiça a complexidade de seu pensamento, deveríamos dedicar nossa reflexão inteiramente a sua obra, o que apesar de ser tentador não poderemos fazer. Porém, para os nossos fins, acreditamos que até aqui já é possível ter uma ideia do papel que Ricoeur atribui a narrativa e em como funciona a vivência dela, bem como que tipo de relação com o mundo se abre a partir de sua experiência. Quanto a tríplice mimese ela nos é uma interessante ferramenta para pensar o sentido comunicacional da narrativa, sobretudo a reconfiguração. Todavia há um aspecto ainda mais caro ao teor deste trabalho no que diz respeito as concepções *ricoeurianas* e cujo qual precisamos melhor explicitar: é essa formação de um mundo do texto e a relação do leitor com ele por via da compreensão – algo que esteve implícito ao longo de toda nossa discussão até aqui. Esta é uma reflexão mais marcante na Teoria da Interpretação (1995) de Ricoeur do que em suas considerações sobre a narrativa. A respeito desta relação mundo/texto ele nos diz:

Efectivamente, o que é que num texto se deve compreender – e, por conseguinte, apropriar? Não é a intenção do autor, que se encontra supostamente oculta por detrás do texto; não é a situação histórica comum ao autor e aos seus leitores originais; não são as expectativas ou sentimentos desses leitores originais; não é sequer a autocompreensão que de si tinham como fenômenos históricos e culturais. Aquilo de que importa apropriar-se é o sentido do próprio texto, concebido de um modo dinâmico como a direção do pensamento aberta pelo texto. Por outras palavras, aquilo de que importa apropriar-se nada mais é do que o poder de desvelar um mundo que constitui a referência do texto. Desta maneira, estamos o mais longe possível do ideal romântico de coincidir com uma psique alheia. Se se pode dizer que coincidimos com alguma coisa, não é com a vida interior do outro ego, mas com o desvelamento de um modo possível de olhar para as coisas, que é o genuíno poder referencial do texto. (RICOEUR, 1995, p.136).

Pellauer, ao tratar da narrativa ficcional, irá a este respeito acrescentar que:

O que é mais importante sobre o romance, no entanto, é que ele leva a novos desenvolvimentos da técnica narrativa por tratar de um gênero que constantemente luta para não ser reduzido a um conjunto fixo de convenções ao mesmo tempo que confronta os leitores com a questão: estamos diante da ilusão ou da semelhança com a realidade? A resposta de Ricoeur a essa questão leva-o a abandonar o seu uso anterior da ideia de “redescrição” para caracterizar o que acontece com a metáfora viva passando a ideia de “reconfiguração” a fim de captar o que acontece através da narrativa quando é ouvida ou lida e entendida. Isso porque, como toda narrativa, a ficção nos apresenta um mundo do texto no qual se supõe o desenrolar da história e este é um mundo que podemos nós mesmos imaginar habitando. Daí, com base nisso, a ficção narrativa é uma forma de ver o mundo diferentemente, mas também de modos que podem ser verdadeiros acerca do mundo tal como ele efetivamente é ou pode ser. (PELLAUER, 2009, p.107).

As falas de Ricoeur e Pellauer parecem garantir o que falamos anteriormente a respeito da comunicação narrativa e do distanciamento do autor e de como se dá a interação entre emissor e receptor em situações discursivas deste tipo. Porém, o mais interessante é ver que o sentido do texto não se constitui nem de uma tentativa de representar totalmente a realidade nem de uma diálogo direto entre duas instâncias comunicativas, mas sim a partir de uma abertura a mundos possíveis. E é o acesso a estes mundos possíveis que a compreensão – enquanto reconfiguração – concretiza, afinal “O momento da compreensão é aquele em que o leitor transpõe o sentido do texto, passando para o(s) mundo(s) referenciais que ele abre.” (GOMES, 1995, p.44). Assim, a referência do texto passa a ser encarada como (projeto) de um mundo possível e não um discurso restrito as vontades de um autor. E o mesmo precisa ser considerado em relação ao leitor: se o texto projeta um mundo, não é o leitor quem primeiramente a si mesmo projeta. Conforme Ricoeur (1995), o leitor antes alargar-se na sua autoprojeção, ao reconfigurar a partir do ato da leitura um novo modo de ser em relação ao mundo. Portanto:

Nesse sentido, a apropriação nada tem a ver com qualquer tipo de apelo pessoa a pessoa. Aproxima-se antes do que Hans-Georg Gadamer chama de fu-

são de horizontes (*Horizontverschmelzung*): o horizonte do mundo do leitor funde-se com o horizonte do mundo do escritor. E a idealidade do texto é o vínculo mediador neste processo de fusão de horizontes. (RICOEUR, 1995, p.136).

A compreensão por sua vez irá se constituir ao passo que atingir uma “semântica da profundidade” (GOMES, 1995) e acessando por via dessa os mundos possíveis abertos pelo texto a medida que neste último a referência ao mundo prático não é tão evidente e direta como no diálogo face-a-face. Disso decorre que a compreensão do mundo projetado pelo texto implique em possíveis novos modos do leitor se orientar em relação ao mundo em si: “O texto fala de um mundo possível e de um modo possível de alguém nele se orientar. As dimensões deste mundo são propriamente abertas e descortinadas pelo texto.” (RICOEUR, 1995, p.132). O mundo do texto é a impertinencia criadora que aos moldes da metáfora viva ao referenciar o mundo da vida a partir de outros termos, traz uma nova experiência de mundo com a leitura. Leva a pensar mais. Afinal é conforme diz Ricoeur: “Vai além da mera função de apontar e mostrar o que já existe e, neste sentido, transcende a função de referência ostensiva, ligada à linguagem falada. Aqui, mostrar é ao mesmo tempo criar um novo modo de ser.” (op. cit.). Schmidt acrescenta:

Seguindo a distinção de Gottlob Frege entre sentido – o significado de um enunciado – e referência – sua reivindicação de representar a realidade, Ricoeur afirma que na ficção e na poesia as referências de primeira ordem são abolidas. Ou seja, o sentido ou significado de um texto não reivindica representar a realidade. Entretanto, isto permite uma referência de segunda ordem que se refere não apenas a objetos no mundo mas a algo como o ser-no-mundo de Heidegger. Ou seja, o significado do texto apresenta um mundo possível. Este mundo possível de segunda ordem é “o problema hermenêutico mais fundamental”. Isso implica que o intérprete não busca o estado psicológico do autor por trás do texto, mas precisa interpretar o “mundo proposto que poderia habitar” que está “à frente do texto”. Ao interpretar o mundo à frente da obra, o intérprete o trata com referência a suas próprias possibilidades de ser. É “o problema da apropriação (*Aneignung*) do texto, sua aplicação (*Anwendung*) à situação atual do leitor”. (SCHMIDT, 2012, p.219-220).

Mas o que propriamente é este mundo do texto de que fala Ricoeur? Como vimos, a direção da referência do texto se autonomizaria em um todo semântico capaz de constituir um mundo próprio e logicamente possível. Ao contrário do diálogo que funda sua referência direta no mundo prático e portanto pré-configurado. Isso não significa que o mundo do texto, o mundo narrado, não refira ao mundo da vida. O que está em jogo são os termos desta referência: mediada pelo campo do possível. Diz-se o próprio mundo ao dizer um mundo outro. Questiona-se o mundo da experiência cotidiana por meio daquele que seria provável. O mundo do texto, ou *coisa do texto* conforme Ricoeur chega a chamar, é a autonomia semântica do discurso capaz de dizer um mundo que pode levar o leitor reconfigurar a forma como este se relaciona com seu próprio mundo. Aqui nos aproximamos, embora seja necessário algum cuidado, com as teses de Hans R. Jauss (1994). Mais precisamente com a sua sétima tese, na qual Jauss chama atenção para o aspecto transformador da literatura na vida cotidiana. Seu caráter emancipador, comum as demais artes, capaz de rearticular os horizontes de expectativas dos indivíduos, causar rupturas com visões de mundo já institucionalizadas, despertar a consciência crítica ou mesmo consciência social:

A relação entre literatura e vida, explicitada na sétima tese de Jauss (1994), pressupõe uma função social para a criação literária, pois, devido ao seu caráter emancipador, abre novos caminhos para o leitor no âmbito da experiência estética. O fato de o leitor ser capaz, por meio da literatura, de visualizar aspectos de sua prática cotidiana de modo diferenciado é justamente o que provoca a experiência estética, pois “a função social somente se manifesta na plenitude de suas possibilidades quando a experiência literária do leitor adentra o horizonte de expectativas de sua vida prática.” (COSTA, 2011, p.06).

Não tentemos forçar um diálogo entre Ricoeur e Jauss além disso, embora Jauss também trate a compreensão discursiva nos termos gadamerianos de uma fusão de horizontes e também assuma uma autonomia textual. A referência a Jauss é apenas a cargo de ilustração. Voltemos portanto ao mundo do texto ricoeuriano. Segundo Nalli (2006), Ricoeur utiliza este conceito para reposicionar a importância semântica do discurso tendo em conta as abordagens estruturalistas que priorizam as vinculações entre os componentes significantes do texto em relação ao todo discursivo. A visão sistemática do estruturalismo relega o discurso a um se-

gundo campo desconsiderando a sua referência com a realidade e sobretudo sua autonomia enquanto um material que é por si só significante. A análise estruturalista assim, se reduziria a uma análise da combinatória do sistema significante. Ricoeur se recusa a aceitar tal método como capaz de tratar adequadamente todos os níveis do texto, assim como é o caso de uma abordagem que se encerre nas intenções do autor: o discurso é mais do que a soma das partes, é mais do que seu criador propôs. O texto não se limita nem a combinação de estruturas e nem de vontades, “Intenção e estrutura designam o sentido; o mundo do texto designa a referência do discurso, não o que é dito, mas aquilo *sobre que* ele é dito. A coisa do texto é o objeto da hermenêutica. E a coisa do texto é o mundo que o texto desdobra diante de si.” (RICOEUR apud NALLI, 2006, p. 169). Afinal, como bem coloca Ricoeur, interpretar não é uma “investigação de outrem e das suas intenções psicológicas que se dissimulam atrás do texto e se já não queremos reduzir a interpretação à desmontagem das 143 estruturas [...] interpretar é explicitar o modo de ser-no-mundo exposto diante do texto.” (RICOEUR, 1989, p.121). E conforme bem pontua Nalli, o mundo o qual o texto diz e sua relação com o mundo da vida, não é evidente. A referência não é ostensiva, diretamente observável em atos ou signos no texto, o *Umwelt* (NALLI, 2006). A coisa do texto, o mundo que é por ele instituído, *Welt*, seria antes, nas palavras do próprio Ricoeur, o conjunto de:

[...] referências não situacionais que sobrevivem ao desaparecimento dos precedentes e que, doravante, se oferecem como modos possíveis de ser, como dimensões simbólicas do nosso ser-no-mundo. Tal é, para mim, o referente de toda a literatura: já não o *Umwelt* das referências ostensivas do diálogo, mas o *Welt* projectado pelas referências não ostensivas de todos os textos que nós lemos, compreendemos e de que gostamos. [...] é este alargamento do *Umwelt* às dimensões do *Welt* que nos permite falar das referências abertas pelo texto; seria melhor dizer que estas referências abrem o mundo. Mais uma vez a espiritualidade do discurso se manifesta pela escrita, libertando-nos da visibilidade e da limitação das situações, abrindo-nos um mundo, a saber, novas dimensões do nosso ser-no-mundo. (RICOEUR apud NALLI, 2006 p.170).

Agora precisamos esclarecer alguns problemas. Primeiramente, a coisa do texto, segundo Ricoeur, refere-se necessariamente ao discurso escrito, por isso a oposição a ostensividade do discurso, já que apenas neste nível o autor se distancia. É certo que com algumas

adaptações o mesmo ocorre com a narrativa – já que é a ela que ele aplica as suas três mímeses – embora não necessariamente em suas manifestações escritas. Podemos dizer que há um mundo “texto” em narrativas orais, televisionadas ou mesmo jogadas, pois a forma como neste tipo de discurso um mundo possível se autonomiza enquanto um referencial não decorre da plataforma de veiculação utilizada, mas, antes, pela sua própria constituição enquanto narrativa. Ao que nos parece, ao menos no caso da narrativa, a *coisa do texto* é resultado do fato de *ser* uma narrativa não de ser uma narrativa escrita ou oral. É por propor um mundo, por dizer um mundo, por situar um mundo e assim, a partir deste mundo outro, dizer nosso mundo por outro caminho – metáfora viva, impertinência inovadora – que não o caminho ostensivo do diálogo que a narrativa é configuração reconfigurável do pré-configurado. Porém não nos é nada evidente que isto derive de seu caráter de narrativa escrita. É preciso acrescentar ainda que, embora concordemos com muitos dos pensamentos de Ricoeur que discutimos, temos um certo receio em aceitar o fato de que é por *ser texto* que o discurso ofereça um mundo. Que o diálogo remeta diretamente ao mundo da vida por ser diálogo e o texto por ser texto escrito se autonomize enquanto conteúdo semântico oferecendo uma relação mundo-indivíduo mediada em segunda ordem – o mundo é acessado a partir da reconfiguração do mundo. Isso seria assumir haver uma descontinuidade em relação aos tipos de comunicação. Que comunicar textualmente, narrativamente, ou oralmente, são coisas distintas por natureza do que são e não pela forma, conteúdo ou modo. Uma ideia muito arriscada para se lidar diretamente com a comunicação.

Não queremos bater de frente com Ricoeur, longe disto. Mas não podemos deixar de dizer que seria válido estender a ideia de mundo do texto – embora com menores graus de obviedade e implicâncias – a própria comunicação simbólica e não a natureza do meio ou do modo da comunicação se manifestar. Seria interessante enxergarmos um mundo possível mesmo ao nível do diálogo, a despeito de que neste tipo de situação a necessidade ou cotidianidade exija que a “coisa do diálogo” remeta mais diretamente ao mundo da vida. É possível que a situação por vezes exija que o conteúdo da comunicação se configure de forma mais equivalente ao mundo pré-configurado e em outras tantas vezes exija um nível de reflexão menos direto. Pois se pensarmos por um instante veremos que toda relação que temos com o outro enquanto relação comunicacional é mediada por um conteúdo – mesmo no caso do diálogo. Nós nunca acessamos o outro diretamente, na vivência do que é ser este outro. Apenas interagimos com seus diálogos, com seus discursos, com o que ele informa e permite se informar. Portan-

to, poderíamos dizer que há casos cuja comunicação seja talvez mais óbvia na natureza de sua referência e em outros mais oblíqua, mas que toda comunicação funda um mundo e remete a este. No diálogo a sobreposição entre mundo pré-configurado e mundo configurado talvez seja quase equivalente, exigindo uma reconfiguração mínima por parte do receptor. Já a narrativa, a poesia e a música se distanciariam mais na equivalência, mas também remetendo ao mundo da pré-configuração. Consideremos um exemplo: um indivíduo pergunta ao outro quantas horas são, ao passo que este responde lhe que são 14 horas; este diálogo só faz sentido referindo a um mundo em que horas, horários, perguntas, tempo, relógio e respostas são atitudes válidas; o diálogo acessa um mundo referencial e o atualiza, o afirma, o diálogo assume um dado mundo possível, uma dada lógica de ser para com o mundo – perguntar horas aos outros – e remete a ele; o outro, a quem se pergunta responde assumindo uma dada lógica de se portar-se em relação a pergunta, informando um conteúdo que é também lógico ao “mundo” da pergunta: são 14 horas; esta resposta só faz sentido também remetendo a um mundo aonde 14 horas é uma resposta válida a pergunta “quantos horas são?” ao passo que “triângulos vermelhos” não seria; acontece que este mundo da pergunta remete mais ostensivamente ao mundo cotidiano do que uma narrativa escrita poderia remeter.

Mas o que seria o mundo? Essa é uma questão difícil de responder. Mundo é um conceito situacional, depende do contexto e da referência. Depende do uso idiossincrático que quem o discute faz. Heidegger tem sua visão, Husserl tem sua visão e Habermas também. E Ricoeur oscila entre os três além de estabelecer implicitamente um olhar sobre o que seja o mundo. Mas infelizmente não podemos nos dar ao luxo de discutir o conceito de mundo segundo cada qual autor. Sejam idiossincráticos. Aqui mundo remete ao espaço virtual e simbólico das experiências e relações humanas, mundo é o espaço da comunicação, é o que há entre dois indivíduos e permite que haja interação. Mundo da vida, mundo cotidiano, mundo prático, mundo dos homens, um mundo dito pela linguagem, uma rede de significados e significâncias a partir da qual mediamos e instituímos o modo de experienciar tanto este mundo quanto aquele mundo outro, das coisas, o mundo físico. Esse mundo, que podemos nomear de mundo simbólico se insere e se submete as lógicas do mundo natural, no entanto, pelo mundo simbólico, o homem tem a abertura para deliberar, agir, alterar, transformar o mundo natural, como nos disse Cassirer (2005). Mundo é o lugar aonde podemos ser. É o campo das ações, das reflexões. É tudo que envolve o homem enquanto homem e em conjunto com os outros homens. Mundo enquanto o que compartilhamos, enquanto o campo das vivências hu-

manas. Mundo são as referências que nos oferecem os modos de ser como vimos há pouco com Ricoeur. Em suma, mundo é aquilo que faz com que a pergunta “quantas horas são” possa ser respondida por “14 horas”. Isto é, o *mundo da vida*, o conjunto dos saberes compartilhados, o contexto da intersubjetividade dos sujeitos, que conduz a ação comunicativa rumo ao entendimento, a “totalidade das interpretações pressupostas pelos participantes como um saber de fundo” (HABERMAS, 2012, vol. I, p. 31). Esse é o mundo pré-configurado. O mundo que acessamos pela linguagem. Uma rede suspensa de modos de agir, pensar e ser. Para Ricoeur este mundo é mimetizado na linguagem cotidiana, a referência do diálogo é direta. Mas talvez seja o caso de refletir se o diálogo não acessa esse mundo, se não traz a linguagem a medida que o diálogo não constitui ou inter-relaciona-se enquanto um mundo de relações possivelmente válidas diante de uma dada situação. É ao ancorar-se na linguagem, que a comunicação autonomiza seu sentido na construção do existir humano, pois, tal qual Sodr  (2003), est -se de acordo que   fun o da comunica o, mais do que nomear, instituir o mundo.

Nos contemos em ir apenas at  aqui. Seguir por tal discuss o sem os fundamentos e as bases necess rias seria um tiro no escuro – algo que n o estamos a altura de arriscar. Seja como for, estas considera es s o necess rias por outro motivo. Para tratar de *Injustice. Injustice* n o   um discurso escrito – envolve m ltiplas inst ncias midi ticas. Mas fenomenologicamente se manifesta enquanto um mundo fact vel. Uma representa o criadora arquitetada no agenciamento de fatos. Uma rela o configuradora da experi ncia do tempo. Um mundo que podemos imaginar habitando e interagindo – um mundo tal, cuja pr pria experi ncia comunicacional viabiliza a imers o neste a partir do jogar. Uma narrativa que configura um universo sem ntico que   capaz de reconfigurar a rela o do consumidor a respeito do seu mundo. O que discutimos anteriormente quanto a invers o da jornada do her i, sobre a quebra da linearidade do arqu tipo, sobre o salvador ca do. O choque com este discurso pode levar o jogador e o leitor a questionar as rela es de poderes na sua vida pol tica e econ mica por exemplo. E o mundo de *Injustice*   de fato a configura o de um mundo j  pr -configurado. Diz de outra forma o que j  havia a ser dito. Talvez de um mundo j  propriamente configurado ao tomar por material personagens conhecidos do universo dos quadrinhos. O arqu tipo   reinventado. A queda do filho pr digo pode ser um tema recorrente em mitos e narrativas, mas est  sempre sendo recontado, viabilizando novas leituras. Estar mos lidando com a configura o de um mundo j  configurado?   uma forma de se interpretar. Seja como for, n o podemos duvidar

que *Injustice* é uma narrativa, uma narrativa tal que nos oferece um mundo factível, experienciável. Um mundo que nos concede a possibilidade de desvelar um novo nível de relação com nosso próprio mundo. Um mundo com o qual nos chocamos em nossos horizontes. O mundo não deriva dos meios midiáticos nos quais se disponibiliza a narrativa mas, uma vez mais vale enfatizar, do fato de ser narrativa. Ao menos no caso específico em questão. E o que o fato de uma narrativa transmidiática pode nos dizer a este respeito? Influi de alguma forma nesta relação? Se para Ricoeur o discurso escrito se diferencia da linguagem falada cotidianamente pelo caráter ostensivo de sua referência, o que podemos considerar a quanto a transmídia? Para isso precisamos voltar para nossa redução eidética. É o que faremos.

8.4 Epoché

Quanto ao fato *Injustice* se tratar de uma narrativa e quais as implicações deste modo de ser, podemos dizer estar relativamente claro. Falta agora lidar com o outro lado do problema, a questão narrativa se manifestar transmidiaticamente. Portanto, é imprescindível retomarmos uma questão anteriormente proposta e perguntarmos: o que está em jogo quando uma narrativa – ou mesmo qualquer outra forma discursiva – se dá transmidiaticamente? Pensemos no caso de *Injustice* e no que este exemplo pode nos dizer sobre seu modo de ser. Trata-se de uma narrativa que é tornada disponível por via de dois canais distintos e cada qual com particularidades estéticas próprias. Cada mídia viabiliza a produção de conteúdos a partir de um conjunto específico de possibilidades e limites – a linguagem midiática – e por consequência, estabelece uma experiência perceptiva característica. Assim, a vivência do que é comunicado em um canal se difere daquilo que é veiculado no outro não apenas pelo conteúdo, mas, também, pelo caráter da experiência que se experimenta. No entanto, isso não significa que em *Injustice*, a despeito das diferenças, não exista uma unidade semântica que integre a experiência, já que, ao que tudo indica, ler o quadrinho e jogar o jogo parecem ser uma vivência que tem por referência um mesmo tema. Portanto, precisamos refletir a respeito desta relação entre experiências que faz com que se integrem, precisamos entender a natureza da complementaridade em jogo. O que leva a unidade? E o que a abre enquanto possibilidade?

Embora tenhamos optado por colocar entre parênteses nosso conceitos prévios quanto

a transmídia, podemos lembrar apenas que, de um modo geral, a transmídia poderia ser tratada em termos de um trânsito intra-midiático de conteúdo, isto é, uma mensagem que flui e se acrescenta por meio de múltiplos pontos de acesso. Todavia, ao que nosso objeto nos permite ver, não há um trânsito. O conteúdo é evidentemente estático, preso ao seu veículo e a lógica operacional deste. O quadrinho não invade o jogo e nem vice-versa. Não vemos de forma direta dados informacionais fluindo de um lado para outro. Mesmo que haja um mundo ficcional que é referenciado por ambas as partes, isso não é a garantia de que exista um trânsito informacional capaz de vincular a história em quadrinhos e o jogo numa síntese de conteúdo. Não é nada evidente que a relação entre a HQ e o jogo se dá como o trânsito de informação que ocorre nos computadores – não há *bytes* indo e vindo de um ponto de acesso ao outro. A informação propriamente dita está no quadrinho e está no jogo. Certamente se complementam e até se referenciam, mas disso não implica em um “diálogo” entre mídias.

Mas então quem opera o trânsito e aonde este se dá? Por que na vivência de *Injustice* – ou de *Godfather* ou mesmo de *Matrix* – não está claro que a informação flua de uma plataforma para a outra. Seja uma mesma informação ou outra nova, não vemos um conteúdo fluir por si, pelo menos não no sentido narrativo. Essa é a questão problemática da visão estritamente processual comunicação, ela assume a troca de conteúdo como uma transmissão quase mecânica de informação, como algo que vai de uma fonte a outra. O que não é uma verdade necessária. Voltando a transmídia, podemos ainda dizer o quão questionável seria supor um fluxo direto de troca informacional entre um livro, um filme e um quadro. Isto é assumir uma troca informacional entre a mídia e seus conteúdos. Uma situação de tal nível que seria autossuficiente sem a presença humana: se é a nas próprias mídias que se estabelece a relação transmidiática, qual a necessidade de um receptor humano? Embora seja possível discutir a transmídia e a comunicação numa visão tecnicista, esta não nos interessa. Não se desvela na experiência do fenômeno.

Esse é o problema de assumirmos a transmídia necessariamente pelo viés do trânsito informacional. Talvez precisemos de uma outra ferramenta que acrescente a noção de trânsito para discutirmos a complementaridade transmidiática. Para tal, proponha-se a recorrer a ideia de transcendência. E ao fazer isso não estamos buscando considerar nenhum conceito ontológico e específico de transcendência, nos interessa o seu uso cotidiano e vulgar na língua para tratarmos daquilo que excede, que ultrapassa, que vai além, que atinge um outro nível. Porém há novas questões a serem implicadas nesta ação: o que transcenderia? E aonde transcenderia?

É evidente que o que transcende é o conteúdo – a informação. Embora possamos dizer que haja algum nível de transcendência de canais, canais a mais, que excedem e acrescentam. Seria então a hipótese de dizer que o conteúdo e a experiência em relação a este transcenderia em virtude da transcendência das mídias. Mas seja com contornos de uma transcendência ou como um trânsito, os componentes transmidiáticos precisam se integrar. É preciso haver uma correlação de complementaridade. Dizer que o conteúdo ou as mídias transcendem e que há um trânsito informacional – independente entre o que e como esse trânsito se opera – não garante a complementaridade. Deve haver algum lugar aonde este acréscimo de conteúdo e experiência sensorial se aglutine, aonde as partes façam sentido como um todo, do contrário, seria apenas excesso de informação sem sentido. Precisamos procurar esta relação em outro lugar e com outros atores.

Apesar das mídias especificarem os contornos do conteúdo e moldarem as possibilidades de sua criação e organização, bem como de nossa imersão em relação a estes, não é isso que de fato é relevante em nossa questão. Isso não significa dizer que poder-se-ia ter transmídia sem mídia, não é este o ponto. Mas no caso de *Injustice*, ou mesmo de *Star Wars*, o que ali podemos supor ser a essência do transmidiático não deriva necessariamente das mídias as quais foram utilizadas. O que estamos querendo considerar com esta fala é que cada mídia em jogo poderia ser eficazmente substituída por outras, tendo em vista as adaptações necessárias. Para que *Injustice* seja uma narrativa transmidiática não é intrinsecamente necessário que seja disponibilizada a partir de um jogo e de uma história em quadrinhos, poderíamos ter uma animação e um livro contando a mesma narrativa. Portanto, embora estejamos de acordo que as mídias estabelecem os contornos de certos aspectos do conteúdo comunicacional, não podemos usar a máxima McLuhaniana – o meio é a mensagem – em um extremismo literal. Certamente uma adaptação traz perdas a experiência do conteúdo. Mas, por outro lado, também abre novas possibilidades. Dito isso, concluímos que não parece haver nenhuma obrigação lógica para que algo se manifeste transmidiaticamente sua manifestação dependa *a priori* dos canais utilizados. A transmídia não tem por que estar presa as especificidades de tal e tal meio ou mesmo a cultura de consumo tecnológico criada em torno destes. Pensar por tal via, seria pensar numa comunicação limitada pela técnica. Os múltiplos exemplos de diferentes relações transmidiáticas, cada qual com meios diferentes, que já citamos ao longo deste trabalho parecem falar em nosso favor.

Mas a presença de mídia é de fato obrigatória? Pode até parecer uma contradição fun-

damental perguntar pela necessidade de mídias numa situação *transmidiática*, porém, se nos atentarmos mais as coisas do que aos nomes que lhes atribuímos, poderemos ver a pertinência de um questionamento como este. Não está evidente a função da mídia com relação ao trânsito/transcendência e mesmo complementaridade do conteúdo. Se estivermos corretos em dizer que na *transmídia* o que se “*transmídia*” é necessariamente o mundo do texto – ou mesmo o conteúdo informacional – logo o que se transcende não é algo que se funda em uma relação física entre mídias. Talvez decorra desta relação, mas não se resume a ela. Portanto é válido questionarmos o papel das mídias no fenômeno que estamos pontuando. Em *Injustice*, por exemplo, precisamos levar em conta a carga de quê estão a história em quadrinhos, o jogo e os demais pontos de acesso enquanto veículos comunicacionais. A resposta é óbvia: da disponibilização do conteúdo. É por via dos canais midiáticos que podemos acessar o conteúdo e assim vivenciá-lo. O mundo do texto se abre a nós apenas a medida que o texto puder chegar em nossas mãos.

Porém o que leva a essa necessidade de se ter meios específicos para disponibilização da narrativa? Não seria possível tornar *Injustice* passível de comunicação por outros modos? Poderíamos dispensar as mídias? Talvez, como no caso das narrativas orais. A menos que se considere a oralidade, a linguagem cotidiana e a imaginação porquanto veículos da comunicação nos mesmos termos que atribuímos ao uso das mídias. A oralidade pode de fato dispensar o uso de meios midiáticos. Entretanto, o uso de uma mídia ou da pura oralidade, ou mesmo ainda do diálogo face-a-face, dependerá do contexto situacional da comunicação, das intenções e possibilidades implicadas no jogo da comunicação por parte dos indivíduos envolvidos: quem está comunicando, o que está se comunicando, com que objetivos e à quem – as respostas a questões como estas é o que pode explicar o uso ou a ausência de veículos midiáticos. Em *Injustice*, estamos nos ocupando de uma narrativa que se configura enquanto entretenimento de consumo – isso significa que seus criadores visam obter lucro e fidelização à franquia por parte dos consumidores. Para tal, é necessário ter um amplo alcance comercial e convencer os receptores dos atrativos comunicacionais da franquia em uma relação próxima a que Jenkins fala a respeito da economia afetiva. A marca deve propor um vínculo sentimental com seus consumidores.

Apesar de a fenomenologia exigir de nós uma *epoché*, a lógica do uso que se faz da mídia em nossas comunicações, mesmo em nível fenomenológico, se aproxima do que já falamos: a mídia disponibiliza o que se está comunicando mediando a relação entre os comunica-

dores e tendo em vista seus objetivos e contingências. A mídia transita e traz a coisa comunicada, a mídia dá acesso ao comunicado, e ao fazê-lo, estabelece a relação entre os comunicantes. O que daí decorre e o que ontologicamente pode ser considerado a este respeito, é tema para outras problematizações – algo próximo as discussões de McLuhan. Isso não significa dizer que a mídia se limita a esta descrição. Há questões ontológicas, linguísticas, socioculturais, mercadológicas, ideológicas e institucionais que poderiam ser discutidas. Mas é preciso efetuarmos um recorte, e tratar diretamente da experiência que temos do fenômeno. A possibilidade interpretativa que individuamos em nossa análise diz respeito diretamente ao caráter mediador. A mídia media e ao fazê-lo, facilita a comunicação.

E quanto os pontos de acesso cujo conteúdo não se vincula diretamente a narrativa central? Uma vez que estes também se tratam de dispositivos midiáticos, a conexão deles com a vivência do fenômeno se estabelece no mesmo nível da experiência midiática da narrativa. Porém é claro que implicam em situações comunicacionais distintas entre si, pelas próprias características dos meios em questão. Mas também se diferem em termos de conteúdo, até porque, o que se veicula pelos pontos extras de acesso, embora remetam e referenciem a narrativa, não lhe acrescentam. Consideremos um brinquedo relacionado a franquias como exemplo. É um ponto de acesso a medida que é possível ir de encontro àquele universo ficcional por meio do brinquedo, já que este está “intertextualmente” ligado a narrativa do jogo e do quadrinho; entretanto, o brinquedo se mostrará estéril em relação a narrativa a qual ele remete. Ele permite que se acesse esta uma vez que se refere a ela, mas sua referência é enquanto um produto derivado e não enquanto um componente – a menos que possamos considerar o espaço lúdico e criativo de uma brincadeira com o brinquedo, nas narrativas que ali se criam, como potencialmente se passando no mesmo mundo configurado pelo jogo e pelo quadrinho. Certamente, para quem brinca com o brinquedo, esta narrativa remete a do jogo, se configura a partir do resultado da reconfiguração que é experienciar a narrativa de *Injustice*. Não há por que não enxergar uma unidade e mesmo uma continuidade semântica na relação que há em uma criança ver um desenho animado e brincar com o brinquedo ou mesmo encarnar em sua imaginação o personagem. Faz parte do acordo da brincadeira, assumir aquilo enquanto um único mundo – embora se saiba que se trate de uma brincadeira. Não há nenhum imperativo lógico para que uma narrativa criada pelo indivíduo – seja na brincadeira ou numa textualidade – não possa se incluir ou referenciar diretamente as narrativas anteriores daquele mundo narrativo com o qual se “joga”. Brincar com o “*Batman*” é brincar também com a narrativa

deste personagem, com seu universo – é remeter ao mundo do texto do qual ele emerge. Não se brinca de ser o “*Batman*” brincando com o “Homem-Aranha”.

Contudo, tomemos cuidado, brinquedos, brincadeiras, o lúdico, este é um espaço complexo demais para se reduzir a nossa breve análise. Além do que, é um exemplo muito específico para discutir a natureza do ponto de acesso. Embora não deixe de ser uma possibilidade interpretativa válida. Outros exemplos de ponto de acesso seria o caso de um caderno, ou uma camiseta, estampados com a iconografia da franquia – também remetem ao mundo que a narrativa propõe, porém aqui abrindo outros níveis de imersão. Temos a experiência iconográfica, a reafirmação da marca, a vinculação afetiva com os personagens, uma experiência que remete diretamente ao consumo físico e sentimental do entretenimento. O jogo *mobile* permite, por sua vez, a possibilidade de uma interação com o conteúdo referente a narrativa que é característico do seu caráter midiático e relativo as facilidades da portabilidade por se tratar de um mero aplicativo de celular. Já os conteúdos promocionais ou extras proporcionam um incremento a própria experiência do jogo, acrescentando novas versões dos personagens – referentes a outras interpretações destes, nos filmes, nos quadrinhos etc. – e assim sugerem certas conexões, embora estas não influam diretamente na narrativa central.

Diante disso, deduzimos que tanto os pontos de acesso, excetuando-se o jogo e o quadrinho, quanto o conteúdo extra, no que diz respeito a narrativa, não acrescentam nada diretamente. Apenas reafirmam ou remetem ao mundo ficcionalmente construído. Mas enquanto o material extra remete a outros mundos narrados, direta ou indiretamente, os pontos de acesso extras parecem reafirmarem e transcenderem a narrativa, não enquanto discurso narrativo, mas enquanto possibilitadores de outros níveis de imersão daquele mundo narrado. Há um acréscimo a experiência, embora o acréscimo não se dê no nível da narrativa. E pode ser que o acréscimo nem mesmo chegue a se estabelecer enquanto comunicação, mas enquanto uma lembrança ou extensão da comunicação. Seja como for, a lógica pela qual estas extensões transcendem e fazem transitar a informação se dá em um campo bastante diferente da complementaridade entre as narrativas do quadrinho e do jogo. Enquanto estes remetem ao mundo ficcional – a partir dos personagens, da iconografia ou qualquer outro elemento que possam utilizar para tal – a narrativa vai justamente configurar este mundo.

Agora se pretendermos tratar ambas situações como sendo transmidiáticas, o mínimo que precisaremos é estabelecer níveis de diferenciação a partir de dois modelos distintos de interpretação a respeito das situações transmidiáticas. Uma primeira visão seria dada com

base em um conceito geral e amplo: toda informação sobre um mesmo tema que se expanda ou transcenda em distintos conteúdos, produtos e pontos de acesso, seja se complementando ou não, possuindo ou não uma unidade além do simples fato de designarem à mesma temática; assim, transmídia seria uma situação na qual se elaboraria e disponibilizaria múltiplos conteúdos referentes a um mesmo eixo temático – ou franquia – a partir de múltiplas possibilidades; conseqüentemente, tudo o que ocorre dentro deste contexto está diretamente correlacionado ao transmidiático. Uma outra abordagem seria tratar a transmídia por um viés mais restritivo: apenas o material que estabelece uma relação de complementaridade e identidade para além do fato das partes componentes referenciar, direta ou indiretamente, a mesma temática; é nesta relação que a transmídia se estabeleceria porquanto transmídia; e mais: em tese ela deveria abrir um novo nível de complexidade para a vivência comunicacional, a relação não se reduziria a soma das estruturas. É importante notar que nesta perspectiva não se assume que seja justo o fato de o material ser uma narrativa que funda a relação transmidiática, pois assim como a integração do conteúdo não deriva necessariamente das mídias recorridas, não há por que supor que o mesmo seja verdadeiro quanto aos modos discursivos – apesar de haver, de fato, mídias e conteúdos que possam se sair melhores do que outros na transmídiação. Todavia, este não é o ponto. O que está se buscando dizer conforme esta abordagem é que não basta que o produto ou conteúdo pertençam a uma mesma franquia para que tenhamos uma comunicação transmidiática. É preciso mais, é preciso uma relação integradora que derive da transcendência, mas que não se limite ao excesso de informação: é preciso que os conteúdos convirjam.

Ao que tudo indica em nossa análise, a segunda perspectiva parece mais condizente com o caráter do fenômeno que estamos discutindo. É fácil ver que em *Injustice*, por exemplo, que a presença ou ausência do conteúdo extra ou dos demais pontos de acesso não são fundamentais para se questionar a essência da transmídia ou mesmo o mundo que se configura pela franquia. *Injustice* ainda seria *Injustice* na ausência do jogo *mobile*, mas o este último seria apenas um jogo de luta utilizando os personagens da *DC Comics* na ausência da narrativa que dá coesão a franquia.

Tendo colocado as coisas nestes termos, parece portanto de bom tom seguir-se pela segunda via e ponderamos a respeito do que estabeleceria a coerência interna entre os componentes de uma narrativa transmidiática. Para tal, voltemos a atenção para as narrativas de *Injustice*. É evidente que *Injustice* não poderia ser de fato uma narrativa transmidiática na au-

sência de suas narrativas, talvez um jogo ou qualquer outro tipo de relação comunicacional, mas não uma narrativa²¹. Como dito anteriormente, em nosso objeto a narrativa é resultado de duas narrativas menores: uma apresentada pela história em quadrinhos e a outra pelo jogo. Cada qual narra eventos específicos e se sustentam enquanto narrativas independentes. Apesar disto, ambas se vinculam diretamente: não apenas narram eventos de um mesmo universo ficcional, elas estão em uma relação de continuidade cronológica. Uma explica a sequência de eventos da outra. As tramas se remetem. Isso poderia ser utilizado para explicar a complementaridade transmidiática. Porém há um problema: este tipo de relação é a mesma que pode se estabelecer entre qualquer sequenciamento narrativo, como em dois filmes, dois livros ou mesmo ainda, entre dois atos de um mesmo livro. Não é algo inerente a processos transmidiáticos. Além do mais, podemos ver que há narrativas transmídias que são pontuadas por outros tipos de relações – expansão não necessariamente cronológica – como os *spin offs*, as narrativas paralelas com personagens secundários ou versões que recontam a trama a partir do ponto de vista de outra personagem. Todavia, também este tipo de conexão pode se manifestar em capítulos de um mesmo livro ou sequências cinematográficas. Não se precisa de mídias convergindo para se situar tais relações narrativas e comunicacionais. Mas a despeito destas considerações, é possível supor que exista sim algum tipo de relação interna que seja específica e característica da transmidiação. Porém, se olharmos essa relação limitados pela visão da narrativa, o que encontraremos será a forma como uma narrativa se vincula internamente com as suas partes constituintes para formar um todo discursivo e semanticamente complexo. A própria narrativa já é por excelência um nível informacional que transcende a soma das partes, já configura um mundo próprio.

Um outro problema é que a narrativa apenas sugere a unidade. Mesmo em um livro, a relação entre seus capítulos é apenas pretendida enquanto harmônica. Afinal, alguém pode não ler o livro até o fim, pode decidir pular n capítulos ou n páginas, ou até mesmo nunca ler o livro. Em situações assim, a relação não se concretizou e a obra não se integrou, a configuração do mundo do texto não foi reconfigurada no ato da leitura. A comunicação permanece portanto enquanto potencialidade e o mundo que se integra no todo da leitura, uma virtualidade. Podemos supor isso pois se o todo é maior do que a soma das partes – se deriva das múltiplas conexões entre estas – a experiência da parte não é garantia da vivência do todo. E se seguirmos reduzindo veremos que o livro se constitui de páginas isoladas, as páginas em pala-

21 Para dizermos a verdade, *Injustice* é simultaneamente jogo e narrativa – e uma fenomenologia de *Injustice* enquanto jogo transmidiático provavelmente desvelaria outros problemas. Mas aqui precisamos nos focar na abordagem narrativa pela própria natureza do que estamos buscando questionar com a nossa discussão.

vras, essas, por sua vez, em letras. Mas ainda assim há algo que vincula sentido a todos estes blocos menores e os integra em unidades maiores coesas. Do ponto de vista comunicacional, a narrativa é portanto comunicação em potencial, e só é experiência comunicacional de fato no próprio ato da comunicação – é na reconfiguração que a comunicação se concretiza. Afinal, para pensarmos nos termos husserlianos, é na experiência enquanto experiência que a consciência se abre e se intui no sentido do fenômeno. É o próprio Husserl quem nos chamará a atenção para o exemplo da melodia: uma melodia é uma conjunção de notas musicais, sendo cada uma destas últimas um evento isolado no tempo, quando uma acaba a outra se inicia, cada nota é disponibilizada em momentos distintos. E se não houvesse esse isolamento temporal entre uma nota outra, se todas fossem reproduzidas e percebidas simultaneamente, a melodia não viria a se configurar enquanto a experiência de uma melodia, seria pura cacofonia. A vivência do fenômeno não pode ser a experiência simultânea do todo, ela depende de uma continuidade, de um sequenciamento dos momentos – um agenciamento dos fatos – pois afinal o mundo é experienciado temporalmente por nós – e conforme nos mostrou Ricoeur, esta experiência do tempo é organizada em um sequenciamento narrativo. Embora seja fato que as notas são percebidas enquanto soma de singularidades, nota após nota, segundo Husserl o sentido da vivência da melodia está num modo particular de ouvir: a sucessão. A experiência da sucessão é capaz de oferecer uma relação entre as notas e sugerir a estas uma unidade semântica. Mas quem ou o que organiza a sucessão enquanto um único contínuo? Como poderia a percepção de notas isoladas resultar na vivência de uma melodia integrada? A resposta de Husserl é: consciência e intencionalidade. Quanto a experiência em si da melodia podemos dizer que:

Para um trecho da experiência auditiva de alguém ser de ou sobre a Quinta Sinfonia de Beethoven, vários elementos estruturais complexos são pressupostos. Não é apenas uma nota, e depois outra e assim por diante. Deve haver, em acréscimo, uma rede de relações retencionais e protensionais mantendo os elementos da experiência juntos. Na verdade, essas relações constituem esses momentos como momentos particulares; a experiência de ouvir, por exemplo, a segunda nota isolada é muito diferente de ouvi-la dentro da melodia maior. No último caso, a experiência das outras notas é parte da experiência dessa nota enquanto soando nesse momento, embora isso não seja assim no caso em que a única nota é tocada com nada ao redor dela. Que

qualquer momento da experiência pressupõe mais do que aquilo que está sendo experienciado enquanto presente, nesse momento indica a estrutura “horizontal” da experiência. Como uma nota na melodia é experienciada como soando nesse momento, as notas recém-experienciadas e as ainda-a-serem-experienciadas são parte do horizonte desse momento da experiência; o momento presente da experiência “aponta para” essas outras notas enquanto retidas ou esperadas. Esses momentos da experiência, com seus respectivos horizontes, “equivalem” a uma melodia. (CERBONE, 2012, p.47).

Conforme irá nos adiantar Alice Serra (2009), isso decorre da interpretação que Husserl faz em relação aos componentes momentâneos da percepção e como ocorre a retenção destes momentos na apreensão, pois de acordo com suas colocações, devemos entender que:

Segundo a teoria da síntese contínua da percepção, as partes ou momentos particularizados pela apreensão não são nem separadamente mantidos na consciência, nem caídos no esquecimento, mas através da retenção, que se estende temporalmente, interligados e conservados. “O curso da intuição é um curso temporal”, afirma Husserl. Que o processo temporal da retenção seja válido tanto para coisas espaciais quanto para a escuta de uma melodia, em que o caráter temporal é mais nítido, distingue Husserl entre a sucessão imanente à melodia, a apreensão imediata de suas partes como momentos do todo, e a ausente ordem temporal pré-dada à percepção da coisa material. Neste caso, o caráter sucessivo ocorre através do encadeamento entre os pontos de vista particulares e o reconhecimento da ordem em que se desenrolou a percepção. (SERRA, 2009, p.203).

Consequentemente, será na tomada de consciência do objeto, no *se intuir* no fenômeno, que a síntese significativa se desvelará. A síntese diz respeito a relação entre a retenção da experiência dos momentos passados com as expectativas dos que estão a vir, estabelecendo uma integração entre seus respectivos horizontes. E conforme diz Cerbone (2012), os momentos são unidos numa única experiência, a experiência *de* ou *sobre* uma melodia, no caso em questão. Logo, se seguirmos pelas teses de Husserl a este respeito, o mesmo poderia ser proposto quanto a narrativa transmidiática – e talvez a respeito da própria comunicação – no que refere-se a vivência deste fenômeno. Não podemos discutir os pormenores das teorias husser-

liana e seus fundamentos para verificar sua legitimidade. Todavia, até o presente momento de nossa discussão, a postura assumida por Husserl para lidar com este problema nos parece adequada. Afinal, para a fenomenologia, interessa a experiência consciente do fenômeno.

Talvez, então, a real diferença entre a vivência transmidiática da narrativa da vivência não transmidiática esteja no mesmo nível de distinção entre a experiência de uma nota e a de uma melodia. É uma possibilidade. Entretanto, por outro lado, poder-se-ia contrapor esta possibilidade afirmando que a própria narrativa enquanto narrativa já traz em si o caráter da experiência “da melodia”. A narrativa é um agenciamento de uma trama que configura um mundo possível. Mas aí, a alternativa seria tratar a transmídia como uma “supermelodia”, uma melodia de melodias. Porém, uma vez mais, estaríamos nos referindo a narrativa e não ao transmidiático. Seja como for, precisamos nos atentar para a própria vivência do fenômeno, ver o que ela nos diz. Em nossa análise não encontramos a garantia da concretização da complementaridade seja na relação dos aparatos midiáticos, ou seja, na própria narrativa, não identificamos nenhum trânsito óbvio e integrado intrínseco a própria coisa, o fluxo do conteúdo não faz sentido em si mesmo. São como as peças de um quebra-cabeça espalhadas. Podem potencialmente vir a formarem uma paisagem, mas esta não resulta apenas de sua potencialidade latente. É fato que as peças sugerem sua complementaridade entre si, seja pelo formato ou pela disposição de cada qual, são peças que montam algo, que se integram. Mas a integração não é resultado somente destes fatores. O quebra-cabeça não se monta sozinho, há algo responsável pela conjunção dos componentes: o indivíduo que joga com o quebra-cabeça, que se intui no montar.

Contudo, antes de se tomar decisões precipitadas, é necessário que se olhe uma vez mais o problema a partir figura do emissor, a entidade que talvez seja o responsável por sugerir a “integrabilidade” na narrativa transmidiática. Para isso poderíamos considerar uma abordagem que pontuasse a transmídia enquanto uma proposta estratégica de criação de conteúdo tendo em vista um modelo específico de consumo por parte do receptor, a cultura participativa. Assim poderia se supor que a relação de complementaridade entre as partes resultasse do fato de terem sido intentadas para tal função. Existe de fato uma certa expectativa quanto ao comportamento do consumidor – encarado como figura ativa apenas porque pertence a um novo cenário sociocultural e midiático específico.

Uma lógica posta em tais termos nos leva a interpretar que na transmídia, é a configuração dos desejos e intenções de um ou mais autores em uma tática comunicacional que mol-

dariam a convergência transmidiática. Uma visão estratégica implica considerar que a função do receptor é ditada pelas intenções do emissor: o primeiro terá que necessariamente seguir o caminho proposto pelo emissor se quiser ter acesso à experiência transmidiática de fato. O poder de fazer o conteúdo confluir estaria nas mãos da figura elaboradora e emissora, sendo esta a responsável por estabelecer a interpretação tida como a correta e quais as formas adequadas de se vivenciar o fenômeno transmidiático. Assim, apenas aqueles que seguissem pelas vinculações informacionais que o emissor julgasse pertinentes poderiam estar em uma situação transmidiática. Em *Matrix*, por exemplo: só poderia dizer que estar se experienciando uma narrativa transmidiática caso adequemos nossa experiência a continuidade e sequenciamento semântico estabelecidos enquanto válidos pelos produtores, vendo o filme, jogando o jogo, lendo o quadrinho, vendo a animação, tudo na exata proposta dos criadores e não estabelecendo de forma alguma qualquer tipo de relação com outras narrativas ou discursos – a menos que o emissor tenha pretendido este diálogo extracomunicacional. Isto é assumir que reconfiguração tem que ser controlada, o que é algo bastante problemático. E mesmo que uma análise nestes termos de *Matrix* ou de qualquer outra narrativa transmidiática pudesse vir a funcionar, seria muito restritiva e idealista. Para que tal abordagem fosse legítima, precisaríamos pressupor que as narrativas – ou mesmo a comunicação – são sistemas fechados em si, manipuláveis de modo tal que o discurso não remeta nem referencie a nada além de si próprio. Que o texto seja configurado a partir de si mesmo e não de um mundo pré-referencial. Algo que acreditamos ser pouco provável, já que o próprio universo ficcional de *Matrix* é construído numa intertextualidade com inúmeros outros discursos narrativos, filosóficos, religiosos etc. Basta que se rememore os conceitos de intertextualidade vistos anteriormente.

Não há garantias de que apenas o fato do emissor organizar o conteúdo em uma disponibilização transmidiática seja o suficiente para limitar o caminho de compreensão comunicacional seguido pelo receptor. Para termos tal garantia, precisaríamos assumir a figura de um receptor contraditoriamente inerte, passivo, mesmo que se espere dele certa participação. Pois se sua participação só é válida enquanto seguir a estratégia proposta pelo emissor, a ação é passiva, moldada. Além do que, não é legítimo falarmos em termos de uma interpretação mais ou menos correta. As interpretações são sempre múltiplas, contextuais e por vezes até conflitantes (RICOEUR, 1978). É fato que uma obra possa até sugerir os passos ideais de uma compreensão esperada – uma relação semântica pretendida nas intenções do autor para com o texto. Porém, há uma diferença enorme entre uma interpretação buscada por um emissor e esta-

belecer esta como sendo a única interpretação correta ou válida. A comunicação seria altamente improvável se nos relacionássemos apenas visando interpretações idealmente corretas. Isto apenas seria possível em um mundo aonde a linguagem não fosse polissêmica e simbólica, como é o nosso caso.

E se a linguagem é polissêmica, também será o caso com os discursos e as situações que se constroem a partir dela. Um mero “bom dia” pode carregar várias interpretações em si, desde uma saudação formal até uma constatação de que o dia, de fato está bom, ou que o dia, é para se estar bem. Ou para usar um exemplo de Ricoeur (1983), uma ordem tal qual “pule no lago!” pode tanto levar em conta a ideia de que alguém, fora do lago, se direcione a ele e pule dentro, ou de que alguém, já dentro do lago, comece a pular. A questão é que não há meios para garantir com total certeza que uma mensagem seja apreendida tal qual for intencionada. Iser (1996) já considerara isso. Por mais que se possa tentar, sempre haverá muitos desvios de sentido e muitos ruídos em uma situação comunicacional. Polissemia, quando falamos de linguagem, diz respeito portanto as múltiplas possibilidades de fazer sentido que uma experiência comunicacional carrega. Refere-se, ainda, ao fato de que nós possuímos muito mais experiências e ideias sobre o mundo e a vida do que temos códigos linguísticos para apreendê-las. Por isso, atribuímos mais de um significado a uma mesma palavra. Todavia a polissemia é também um problema da interpretação. Lida ainda com o nosso compreender, que está sempre ancorado a um contexto. Pois quando vamos de encontro a alteridade, vamos juntos com aquele mundo de sentidos do qual nós fazemos parte. Mas como cada indivíduo se realoca frente ao mundo a partir de sua história e de suas experiências nestes ambientes, o modo como cada um pode apreender as situações comunicacionais em que se envolve, diz também respeito quanto a forma como mundo se abre a este indivíduo. Aqui, polissemia, não mais é somente um problema sobre palavras e ambiguidade, mas passa a envolver fundamentalmente discursos, ideias, formas de compreender e ser no mundo.

Estas considerações apenas nos asseguram ainda mais de nossa dúvida em seguirmos pela via da “estratégia do emissor” para questionarmos a experiência que temos do nosso fenômeno. Além do mais, conforme já se disse antes, o receptor é livre para estabelecer as relações que julgar necessárias para lhe auxiliar em sua compreensão tendo em vista o contexto da comunicação. Afinal não é o próprio Jenkins (2009) quem afirma que a convergência ocorre no cérebro dos consumidores? Barthes é categórico:

Sabemos agora que um texto não é feito de uma linha de palavras, libertando um sentido único, de certo modo teológico (que seria a «mensagem» do Autor-Deus), mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escritas variadas, nenhuma das quais é original: o texto é um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura (...) Regressemos à frase de Balzac. Ninguém (isto é, nenhuma «pessoa») a disse: a sua origem, a sua voz não é o verdadeiro lugar da escrita, é a leitura. Um exemplo, bastante preciso, pode fazê-lo a compreender: investigações recentes (J.-P. Vernant) trouxeram à luz a natureza constitutivamente ambígua da tragédia grega; o texto é nela tecido com palavras de duplo sentido, que cada personagem compreende unilateralmente (este perpétuo mal-entendido é precisamente o «trágico»); há contudo alguém que entende cada palavra na sua duplicidade, e entende, além disso, se assim podemos dizer, a própria surdez das personagens que falam diante dele: esse alguém é precisamente o leitor (ou, aqui, o ouvinte). Assim se revela o ser total da escrita: um texto é feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar em que essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se tem dito até aqui, é o leitor: o leitor é o espaço exato em que se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que uma escrita é feita; a unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino, mas este destino já não pode ser pessoal: o leitor é um homem sem história, sem biografia, sem psicologia; é apenas esse alguém que tem reunidos num mesmo campo todos os traços que constituem o escrito. (BARTHES, 1987, p.51-53).

Isso não significa que devemos duvidar do fato de uma obra narrativa estabelecer e sugerir rotas interpretativas mais ou menos válidas a partir do próprio texto. Tampouco negar que existam intenções e objetivos por parte do emissor que o levam a comunicar. Além disto, por mais que se questione uma visão estritamente processual da comunicação, é evidente que há funções intercambiáveis e contextuais nesta situação, há de fato um emissor e um receptor. Mas a despeito destas colocações, certamente podemos supor que a comunicação seja muito mais do que a descrição operacional das trocas de conteúdos entre um destinador e um destinatário e, portanto, não se reduza ao “fazer transitar” da informação. Afinal é pela comunicação que se configura e reconfigura modos de ser no mundo. Também não há motivos para as-

sumir-se as figuras do emissor e do receptor como categorias ontologicamente fechadas em si. Mais interessante seria podermos tratá-las como papéis desempenhados e estabelecidos contextualmente. Acredita-se que em certas ocasiões um receptor possa inclusive ser o emissor de sua própria comunicação subsequente, acrescentando novos conteúdos ao horizonte do texto – esta, como vimos, é a base da *fanfiction*, uma comunicação dentro de uma outra comunicação, um conteúdo diretamente relacionado a outro, mas cuja relação emissor-receptor se inverte.

Por mais que um emissor possa intencionar e sugerir os caminhos da comunicação, seus objetivos e projetos diluem-se no conteúdo, fundem-se no horizonte do discurso. E conforme já se discutiu, a relação emissor e receptor é mediada pelo conteúdo, que não apenas é transmitido, mas é, por si só, uma instância de mediação e interação na relação. Há um choque de horizontes e expectativas. A comunicação se abre enquanto proposta numa das fontes e se concretiza enquanto situação na outra. Por isso diz-se aqui que a comunicação seja um evento contextual, a cada nova comunicação, um novo contexto é estabelecido. E é em relação ao contexto que caminhos interpretativos podem se tornar válidos ou não. Pois toda interpretação, enquanto compreensão, é histórica (GADAMER, 2003). A compreensão é um ato historicamente prefigurado a medida que o próprio indivíduo que compreende, compreende antes a si mesmo, tem seus conceitos e suas interpretações condicionadas por seu horizonte histórico. Assim, de um ponto de vista hermenêutico, quando um indivíduo de um dado tempo entra em contato com discurso de outras épocas, novas leituras emergem, “Quando a obra passa de um contexto histórico para outro, novos significados podem ser dela extraídos” (EAGLETON, 1997, p.98), por que o texto, apresenta seu horizonte próprio de interpretações, historicamente constituído e este funde-se e reconfigura-se junto a consciência histórica do leitor. “A obra é o ser constituído do texto na consciência do leitor.” (ISER, 1996, p.51).

Vemos portanto que a comunicação e a compreensão são questões complexas demais de se estabelecer segundo visões mecanicistas. Não há garantias de uma estratégia capaz de moldar a interpretação do outro. O máximo que o texto, e o emissor por meio deste, podem fazer é sugerir, suscitar respostas. Nem sempre válidas, nem sempre adequadas, raramente idealizadas. O caso de *Injustice* mostra que é antes no campo da sugestão – da possibilidade – do que no do controle que se dá a experiência comunicacional. Nem o emissor e nem a obra conseguem assegurar que sigamos, passo-a-passo, um ou outro caminho específico. Não é evidente que se precise atender as demandas propostas pelos criadores para que reconfiguremos o mundo do texto. Se há caminhos sugeridos, estes são guias possíveis do limite interpre-

tativo. No que diz respeito a integrabilidade transmidiática pode-se dizer o mesmo: a vinculação ideal das narrativas do jogo e da HQ e com o conteúdo dos demais pontos de acesso é apenas uma das aberturas disponíveis – não necessariamente a mais provável. Outras seriam adequadamente factíveis: ler o quadrinho e não jogar o jogo, vendo apenas as animações deste último; ler ou escrever uma *fanfic*, em vez de ler os quadrinhos, e relacionar esta ao universo do jogo; encarar o mundo ficcional como uma realidade paralela ou mesmo coesa com outras narrativas de outros universos ficcionais; procurar correlações entre o jogo *mobile* com outros jogos *mobiles* da *NetherRealms Studios*; a brincadeira de uma criança e as narrativas criadas neste espaço lúdico sendo encaradas como pertencendo ao mundo do jogo. São apenas alguns exemplos entre inúmeros outros igualmente válidos. Afinal, não é sobre isso que se trata a convergência cultural? Dos usos sociais que são possíveis de se fazer dos conteúdos midiáticos e das mídias? Não é da reinvenção e bricolagem? Não é a construção e ressignificação, a participação direta dos *prosumers*, uma das características mais marcantes desta transição sociomidiática presente na cultura contemporânea? Então por que deveríamos assumir que justo a comunicação e a compreensão poderiam ser experiências ditadas ou sob o domínio de atos estratégicos?

Estabelecidas tais conjecturas, é pertinente que se questione se serão aqueles indivíduos receptores, que em virtude da situação em que se envolvem e pelas aberturas oferecidas pelo conteúdo, quem estabelecem ativamente suas conexões. Não seria na mente do receptor, para se parafrasear Iser (1996), que a comunicação se concretizaria? Se isso for verdade, não podemos correr o risco de assumir um destinatário passivo. Esta postura não é o mesmo que dizer que toda e qualquer interpretação será possível e válida ou que a comunicação é um processo totalmente arbitrário. Não é este o ponto. Apenas estamos chamando a atenção para o fato de que o conteúdo possibilita aberturas e por mais exato que possa vir a ser o uso da linguagem, ela é passível de interpretação, cuja qual, não está a mercê do controle de terceiros. Seja como for, na comunicação por via da linguagem, não há espaço para supor uma decodificação automática como a regra: não se tem meios de ter certezas das intenções das partes envolvidas, de uma compreensão exata e ininterrupta da situação. A verdadeira fonte de referências válidas que age em favor do ato comunicacional é o próprio contexto.

Wolfgang Iser (1996), enfatiza o papel participativo do receptor (leitor) no processo de concretização da interação entre leitor e texto. Ao tomar por objeto a literatura, em sua narrativa, Iser irá considerar o fato de que uma mensagem textual, carrega lacunas discursivas

em sua composição, que podem ter sido, ou não, intencionadas por parte do emissor, de modo tal, que para o texto poder fazer sentido enquanto comunicação, depende da intuição do leitor que não apenas preenche essas lacunas – a partir de seu horizonte de expectativas e vivências – mas também atribui um sentido material a comunicação. Afinal, deve-se ter também em mente que toda comunicação é um ato conjunto de duas partes, que ao se colocarem em jogo com o processo, trazem consigo todo seu repertório de referências e experiências socioculturais, e a partir dele, traçam interpretações. Quando o leitor preenche as lacunas textuais, este tornaria-se um “coautor” da própria comunicação, de modo que o receptor antes de comunicar-se com o emissor, comunica-se, em si, com texto, uma vez que “o texto ficcional deve ser visto principalmente como comunicação, enquanto a leitura se apresenta em primeiro lugar como uma relação dialógica.” (ISER, 1996, p.123). Zilberman complementa: “São as indeterminações que permitem ao texto ‘comunicar-se’ com o leitor, induzindo-o a tomar parte na produção e compreensão da obra.” (ZILBERMAN, 2001, p.51).

De modo análogo, qualquer tipo de mensagem comunicacional, poderia apresentar limites de compreensão e lacunas discursivas. Mesmo com a complexidade de códigos linguísticos e imagens simbólicas, dificilmente uma pessoa será capaz comunicar uma mensagem absolutamente equivalente ao pensamento que a formulou, e ainda mais difícil será pretender uma compreensão idêntica. Toda informação codificada em mensagem comunicacional, pode-se presumir a partir desta linha de raciocínio, não existe em si e para si, uma vez que faz parte de uma realidade comunicacional e linguística muito maior. Da mesma forma que emissor e receptor, interagem, suas comunicações anteriores e posteriores, também se “comunicam”.

Assim por “suscitar respostas” na fonte receptora, não se deve ter em mente a plena compreensão da mensagem, mas antes um meio termo, ou melhor, um direcionamento a partir do qual o receptor, com base em seu quadro de referências socioculturais extracomunicacional – o que Iser chama de repertório – possa ser capaz de traçar uma interpretação mais ou menos adequada. Iser (1996) usa o conceito de *leitor implícito* para trabalhar esta ideia, ao considerar a existência de uma estrutura no próprio texto/mensagem que conduz o ato da leitura/recepção apesar de todas as lacunas e interpretações possíveis, ditando o rumo e o ritmo da compreensão. Portanto, para Iser, tal como para Jauss (1994), mesmo diante de toda multiplicidade de interpretações, existe um caminho estruturado sugerido para uma compreensão pretendida, ainda que de maneira alguma o emissor possa controlar as respostas do receptor.

É tendo esse quadro geral em mente, que pode-se considerar o papel participativo do leitor no ato da comunicação, uma vez que para a concretização do processo comunicacional, este deve desempenhar a função de agente a procura de sentidos a serem atribuídos e cujo diálogo com o emissor, se intercede a partir da mensagem codificada. É o ato receptivo de se intuir na mensagem, que para Iser, conclui e assegura a comunicação enquanto operação de sentido. O discurso textual não é uma “realidade” comunicacional só por ter se pretendido como tal, e a menos que seja lido, acessado, nunca se concretizará. O mesmo ocorreria, em tese, com os demais discursos comunicacionais.

Portanto, ao menos em nossa análise, o que tudo indica é que é no ato da *experiência* do objeto, que uma *experiência* como a de *Injustice* possa ser a experiência de uma integrabilidade. É na própria *vivência* do fenômeno que *vivenciamos* a unidade e a complementaridade das partes. É o ato intencional de tomar consciência do objeto e das relações propostas, que concretiza os momentos de experiência como algo contínuo e contíguo. O emissor pode propor a sistematização do quebra-cabeças e o fato de ser justo um quebra-cabeça pode sugerir as regras de conexão, mas é o “jogador” quem assume o *acordo* de concluir o quebra-cabeça no ato próprio do jogo. Mas ao contrário do quebra-cabeça que possui suas regras facilmente identificáveis – embora mesmo estas sejam abertas a possibilidades como a de não concluir totalmente a montagem ou montar um quebra-cabeças com peças aleatórias de outros quebra-cabeças misturados – a comunicação é uma situação de caráter aberto. Porventura poderíamos dizer que no caso da comunicação, há várias formas de se *montar a paisagem* do quebra-cabeça, formas estas não necessariamente restringidas por regras óbvias. Agora considerar se uma forma é mais válida ou correta do que a outra, é algo que só no próprio ato da comunicação, no contexto e em relação aos fatores e partes envolvidos, pode ser dito.

Quanto as conexões, ao que podemos supor, o caso é o mesmo da experiência da melodia. Como vimos, a melodia embora constituída por notas é pretendida enquanto unidade. Porém chega em nossos sistemas sensórios não na forma de uma totalidade, mas sim como notas isoladas no tempo, apesar de serem interligáveis pela tomada de consciência. A narrativa ao se tratar de um agenciamento de fatos só poderia ser reconfigurada com o leitor ou ouvinte no momento do término da trama, na mesma relação de expectativa e retenção que ocorre com a melodia. O que já se passou precisa ser mantido consciente pois estará pertinentemente vinculado com o que virá. E nesse sentido, a narrativa mais uma vez traduz sua ligação com a experiência do tempo. A experiência da narrativa, enquanto uma experiência comuni-

cacional, é uma experiência que só é experienciável no ato da leitura – ou no ato da comunicação. Os meio midiáticos, por sua vez, transformam e moldam os contornos estéticos desta vivência, conforme já discutido.

Mas e a respeito de uma possível essência da vivência da narrativa transmidiática? Não este o objetivo de uma redução eidética? Certamente. Porém, aqui adentra-se num terreno ligeiramente controverso. A nosso ver, qualquer “essência” que pudermos desvelar será uma proposição hipotética, não teremos como garantir seu valor de verdade além daquilo que o caminho que trilhamos possa nos oferecer. Por outro lado, o nosso objetivo nesta redução mostra mais interesse no próprio caminho de questionamentos seguidos – visando considerar a experiência comunicacional que se dá na vivência do fenômeno transmidiático – do que chegar a qualquer tipo de essência da transmídia em sua manifestação narrativa. O que não nos tira a responsabilidade de, uma vez que assumimos uma postura de predominância fenomenológica, de oferecer um parecer quanto a uma essência factível.

A respeito da essência precisamos refletir que “A estrutura essencial da experiência é a estrutura que a experiência tem em virtude da qual ela é experiência, o que para Husserl significa: em virtude da qual a experiência exhibe intencionalidade.” (CERBONE, 2012, p.33). Então é preciso que se questione: como uma experiência pode ser uma experiência *de* ou *sobre* uma narrativa transmidiática? Certamente para ser narrativa transmidiática, é importante que se trate de uma narrativa – embora para se ter uma experiência transmidiática, não seja fundamental que esta experiência seja também a experiência de uma narrativa. O que se pode chamar de “transmidiaticidade” da experiência, não é resultado nem do número e nem das mídias específicas recorridas. A quantidade só faz sentido em referência a complementaridade e não simplesmente pela mera quantificação – embora se pressuponha a presença de, pelo menos, dois suportes midiáticos. Assim como é o caso com situações monomidiáticas, o veículo oferece sua “linguagem” e sua estética, o que acarreta em processos sensoriais característicos e permite ao indivíduo níveis distintos de experimentação do conteúdo. A integração não é diretamente garantida nem pelo uso das mídias, nem pelo conteúdo, nem pelas intenções do emissor – ela é sugerida e tornada uma possibilidade factível. O poder e a relevância da sugestão dependerá do contexto da experiência comunicacional. O receptor é uma figura ativa no que diz respeito a sua compreensão. É na própria vivência por parte do receptor que há a reconfiguração. E é também nesta que a integrabilidade pode se tornar concreta. É possível que existam casos em que o receptor possa satisfazer as intenções do emissor, mas não há por que su-

por que estes casos sejam a regra. É claro que poderíamos de fato considerar que fossem especificamente as experiências que se configurassem de tal modo – se deixando guiar pelas intenções do emissor – as que deveríamos chamar de transmidiáticas. Todavia, quando olhamos para *Injustice*, vemos que o receptor possui autonomia para escolher ler o quadrinho e jogar o jogo, mas ignorar completamente todo o conteúdo extra relacionado a franquias – o que certamente não atenderia os desejos dos emissores que esperam o consumo destes conteúdos – e mesmo diante disso, não haveria por que dizermos que tal indivíduo não estivesse vivenciando uma experiência transmidiática.

Por fim devemos acrescentar que a transmídia refere-se antes a uma transcendência do que a qualquer tipo de trânsito: o conteúdo não transita necessariamente entre os canais, mas transcende, excede, explode. Aonde? No horizonte de compreensão do receptor. Essa transcendência alarga este horizonte, numa reconfiguração do modo deste receptor ser em relação a seu mundo da vida. Assim a transmídia seria uma espécie de aumento, não apenas do conteúdo, mas inclusive das formas de se experienciá-lo a nível sensorial. O andamento da integrabilidade sugerida pertence a intencionalidade do receptor, é este quem opera as relações que contextualmente lhe forem válidas. É certo que a experiência de uma das partes se difere da experiência integrada e completa do todo, de forma análoga que ouvir um acorde musical é diferente de ouvir uma ópera, embora o segundo caso seja composto a partir de combinações do primeiro. A diferença entre a vivência de uma parte específica e a do todo é uma diferença no que diz respeito a percepção e a semântica do conteúdo. Não só não se experimenta a informação do outro meio, como também não se experimenta a forma daquela informação ser transmitida. Talvez esta seja a relação chave que diferencie a narrativa transmidiática da narrativa comum, a questão estética. A transmídia é um fenômeno em dois níveis: o semântico e o midiático. Um refere-se ao sentir e o outro ao entender. Mas experienciamos ambos simultaneamente enquanto comunicação. Se tivermos que dizer algo a respeito da essência da experiência da narrativa transmidiática, o que podemos falar é que em nível narrativo, não há diferença óbvia, é apenas uma narrativa maior – não necessariamente mais complexa – veiculada por múltiplas mídias. A multiplicidade dos dispositivos pode alterar o caráter da experiência do conteúdo, moldando o teor da imersão. Contudo dizer que isto implique na própria natureza da experiência semântica seria uma postura McLuhaniana extrema que não queremos sugerir, embora possível. O chamado à participação do receptor não é qualidade da transmídia ou da cultura da convergência, é antes característica da própria comunicação. O que além disso vi-

mos é decorrente do fato de estarmos lidando com mídias, narrativas, comunicação e compreensão e não necessariamente com a narrativa transmidiática. O que podemos dizer é que a narrativa transmídia é um modo de se configurar mundos tendo em vista o uso de distintas plataformas de disponibilização.

CONCLUSÃO

Considerando-se que todo o caminho reflexivo que nos trouxe até aqui tinha por objetivo a possibilidade de se propor um problema, é chegada a hora de verificar se, de algum modo, nossa discussão logrou êxito. Chamamos de questão comunicacional da transmídia uma possível divergência epistemológica que poderia haver em relação como a comunicação poderia ser pensada a partir dos conceitos de transmídia trabalhados na literatura e qual a experiência que temos dela na própria vivência do fenômeno. Dito isso, é fácil perceber que embora seja possível estabelecer um provável paralelo entre o conceito de narrativa transmidiática de Jenkins (2009) e a “essência” que sugerimos em nossa fenomenologia, a semelhança é apenas aparente. O horizonte do qual parte Jenkins é completamente diferente do nosso, embora tratemos do mesmo objeto, nossa metodologia e nossos objetivos são outros. E consequentemente são mapeadas e pressupostas visões de comunicação completamente diferentes – embora possivelmente complementares.

Se houver pertinência em assumir a primordialidade da comunicação nas situações transmidiáticas, tratando por situação transmidiática toda e qualquer experiência de ordem comunicacional que envolva o uso de múltiplos pontos de acesso e cujos conteúdos sejam integráveis, a validade da formação de uma questão como a que estamos propondo será óbvia. Afinal, entender a natureza da comunicação seria o pré-requisito lógico para termos legitimidade para discutirmos os processos transmidiáticos – já que estes refeririam-se diretamente ao campo comunicacional.

Consequentemente, o caminho metodológico para alcançarmos este fim foi árduo. Apenas para propor uma formulação possível para *questão comunicacional da transmídia*, precisamos contrapor dois sistemas interpretativos em relação ao objeto. Conforme vimos na primeira parte deste trabalho, a conceituação da transmídia não é algo bem definido e depen-

de, na maioria das vezes, de um outro conceito auxiliar – narrativa, intertextualidade, estratégia. Assim, igualmente a comunicação, a transmídia carece de um consenso conceitual. E aqui enxergamos como algo problemático todo alarde que tem se dado ao estudo da transmídia nos últimos anos no campo da comunicação sem antes ter se estabelecido as bases e fundamentos epistemológicos de uma ciência da comunicação. Como discutir algo que diz diretamente respeito a comunicação sem se ter uma visão adequada do fenômeno comunicacional? É claro que é possível discutir a transmídia a partir de outros campos como a mercadologia, a estética, na teoria da narrativa ou até mesmo enquanto fenômeno sociocultural como o fazem Jenkins e Kinder. Mas isto é apenas ignorar a real problemática: não existe transmídia em nenhum destes termos se não existir antes na comunicação. Podemos, por exemplo, falar de uma situação transmidiática na ausência de uma cultura da convergência ou de uma indústria do entretenimento, mas seria contraintuitivo supor o mesmo em relação a comunicação: suponhamos que um indivíduo comece a contar um dado acontecimento de sua vida cotidiana a alguém oralmente na forma de um diálogo face-a-face; mas por algum motivo qualquer, este indivíduo, precisa ir para outro lugar sem poder terminar de relatar a sua história; contudo, ele promete contatar o outro indivíduo posteriormente para finalizar o relato; este indivíduo pode vir de fato a reencontrar aquele outro com quem se comunicava, ele pode também recorrer ao telefone, as redes sociais, pode enviar uma carta, um *e-mail*, as possibilidades são inúmeras; embora estejamos falando de uma nova comunicação que se inicia, ela dá continuidade a primeira no que se refere ao conteúdo; e para o destinatário a conclusão deste conteúdo pode ser integrada em sua compreensão, alargando seu horizonte anterior a respeito do tema. Isso independente de uma cultura pautada na mídia e nas relações estéticas que as pessoas constroem com ela. Supomos aqui que seja antes a própria natureza da situação que ao ser uma experiência da comunicação, da mídia, das relações sociais, que acarrete neste modo de operar e não simplesmente por que vivemos em quadro cultural específico aonde conteúdos midiáticos de entretenimento estão convergindo – embora seja verdade que isso tenha bastante pertinência.

Contudo tal conjectura não levaria a crer que, em maior ou menor grau, todas as comunicações são transmidiáticas? Pois estamos sempre alargando nossos horizontes, sempre reconfigurando nossos modos de ser no mundo a partir de todos os caminhos disponíveis. Algo que poderia nos impelir a dizer que nossas visões de mundo sejam uma integração de conteúdos a respeito deste mundo. Afinal, não transcendemos constantemente conteúdos uns com os outros pelos mais múltiplos e complementares canais? São possibilidades interpretati-

vas. Se olharmos para o jornalismo, para a educação, para a política ou mesmo para a religião, vemos que a construção dos horizontes discursivos seguem um processo aos moldes de uma melodia, sempre em continuidade – com retensão e protensão. Talvez por que experienciamos o tempo de forma narrativa, nos organizamos diante nós mesmos enquanto uma “narrativa”, as nossas experiências comunicacionais também dependam desta consciência de que se trata de um sequenciamento de momentos. Ou pode ser o caso que aos moldes da intertextualidade de que nos fala Kristeva (1974), todo discurso remeta a outro discurso e com isso, toda comunicação possa acarretar em outra. É possível propor uma circularidade integrável nas situações comunicacionais. Na religião, ao vermos um líder religioso com seus sermões, um livro sagrado com sua cosmogonia mítica, os ritos que se desenrolam no espaço religioso, a iconografia que o crente veste para se identificar enquanto indivíduo pertencente a sua crença, dizer que a experiência comunicacional que se tem neste nível não é uma experiência de transcendência integrável de conteúdo a partir de múltiplos pontos de acesso seria no mínimo controverso.

Certamente que nos exemplos em questão poderia se contestar que nestas situações dadas não há um emissor que cria e intenciona premeditadamente as conexões a serem estabelecidas. As correlações não são diretamente propostas por um comunicador. Ou seja, não é um conteúdo que foi planejado para ser transmidiático. As relações de integração derivam da própria natureza da experiência e do contexto no qual ela se desenrola. Não podemos duvidar da validade desta contestação. Entretanto, como vimos, não devemos encarar a transmídia num extremismo em relação ao poder do emissor. O que também não é motivo para fazermos o inverso com a figura do receptor. Seja como for, propor um conceito de transmídia sem discutir ou oferecer bases que a fundamente enquanto um objeto da comunicação – ou ao menos da teoria narrativa – é uma atitude de certo modo questionável.

Devemos ainda dizer que, uma vez compreendida a transmídia como um modo das coisas serem e não uma coisa que é em si mesma – já que uma narrativa pode ou não ser transmidiática – tratar diretamente dela nos leva a uma espécie de aporia, análoga, em algum sentido epistemológico, a que Platão nos apresenta em *Menôn* (2001) quanto a virtude. Neste tratado – ou discurso – da virtude, Platão desenvolve um diálogo entre seu mentor Sócrates, de um lado, e Menôn – o personagem cujo nome vai ao título da obra – que busca respostas junto ao primeiro a respeito das possibilidades pedagógicas da virtude, de tal modo que a obra se funda a partir de um questionamento inicial de Menôn: a virtude é ensinável? Na figura de Sócrates, Platão irá nos dizer que há questões mais fundamentais que precedem a pergunta de

Menôn. E assim a discussão irá se estabelecer numa busca destes dois personagens por uma definição válida da virtude. Para chegar a estas questões e requisitos que ajudariam os dois personagens a tratar da virtude por ela mesma, Sócrates começa por considerar a figura dos tessálios, reconhecidos por sua arte equestre e suas riquezas, e igualmente exaltados por sua sabedoria: “Até há pouco tempo, Menôn, os tessálios eram renomados entre os gregos, e admirados, por conta de sua arte equestre e de sua riqueza. Agora entretanto, segundo me parece, também o são pela sabedoria.” (PLATÃO, 2001 p.19). Por meio da influência de Górgias e a partir desta paixão pelo conhecimento, segundo Sócrates, teria se estabelecido entre os Tessálios o costume de se responder perguntas sem o menor temor e de forma natural. Diante disso, Sócrates se utilizará do método de Górgias para procurar encontrar uma possível definição de “cor”, porém esta não se mostra muito satisfatória e poderia ser correlacionada a outras qualidades de objeto como odor ou som, desvelando a superficialidade da metodologia de Górgias. Dirá então Sócrates:

O responsável por isso entre vos é Górgias. Pois, tendo chegado a vossa cidade, fez apaixonados, por conta de sua sabedoria, os principais tanto dos alêuades, entre os quais está teu apaixonado Aristipo, quanto dos outros tessálios. E, em especial, infundiu-vos esse costume de, se alguém fizer uma pergunta, responder sem temor e de maneira magnificamente altiva, como é natural <responderem> aqueles que sabem, visto que afinal ele próprio se oferecia para ser interrogado, entre os gregos, por quem quisesse, sobre o que quisesse, não havendo ninguém a quem não respondesse. Por aqui, amigo Menôn, aconteceu ao contrário. (PLATÃO, 2001 p. 19).

Ou seja, aqui o que está em jogo em relação a este costume dos Tessálios para Sócrates, é a validade deste método de questionamento e definição de objetos para outros temas e problemas que não aqueles pontuados por Górgias – até onde este é um caminho válido para se tratar de questões tais quais a virtude. É possível discutir a virtude, qualidade humana tão diversa em manifestações e conseqüências em nosso agir, sem um questionamento embasado, sem um caminho bem fundado para este questionamento? Assim para Sócrates, o caminho metodológico de Górgias parecerá muito arbitrário, e por isso ineficiente. Portanto, Sócrates irá concluir que para responder se a virtude é ou não ensinável, é substancialmente necessário antes conhecer a virtude conceitualmente – isto é, o que é de fato a virtude – para somente en-

tão poder-se pontuar e considerar a suas possíveis propriedades atribuíveis. Afinal, é até mesmo uma questão de coerência: como podemos perguntar pelas características de um objeto sem antes perguntarmos pelo objeto, por aquilo que ele é e pela forma na qual ele pode ser definida. Ora, Sócrates nos diz que: “E, quem não sabe o que uma coisa é, como poderia saber que tipo de coisa ela é?” (PLATÃO, 2001, p.21). E assim, a questão que pergunta pelo “o que é” aquilo que se está considerando ganha uma prioridade metodológica em relação as perguntas pelas características de um objeto. Ao se perguntar pelo ser da coisa que é, se adentra também em terreno ontológico.

Mas como lidar com um fenômeno que o *é* a medida que é referente a outra coisa? Cujo ser diz respeito ao modo de ser de outra coisa? Como pontuar um objeto que ao que tudo indica é uma forma de manifestação? Uma possibilidade seria tratar diretamente do modo de ser, a propriedade que se atribui a algum objeto. Isso equivaleria a inverter a questão basilar de Sócrates: em vez de perguntarmos pela virtude, perguntaríamos o que significa *vir a ser* ensinável. O que significa ser transmidiático? Em certo sentido, foi que o buscamos entender ao longo desta dissertação. Infelizmente, a resposta a esta questão não se resume em assumir como um tipo de situação comunicacional em que o conteúdo é disponibilizado em múltiplos pontos de acesso. Esta resposta abre muitas outras questões: afinal, situações comunicacionais, pontos de acesso e conteúdos, cada um destes tópicos já envolvem uma série de considerações por si só complexas. Todos eles nos levam a contraquestão “o que é não ser transmidiaticamente?”. Para esta, precisamos ir de encontro a outra possibilidade, que é voltarmos a postura socrática e tratar antes daquilo que pode ser por meio deste modo, ou seja, tratarmos daquilo que pode se apresentar transmidiaticamente. Nosso palpite é que tudo que se possa manifestar transmidiaticamente é dotado de natureza comunicacional. Podemos estar enganados, porém, ao que tudo indica, seja tratando por narrativas, ou por estratégias, ou intertextualidades, ou ainda relações sociais, a vivência destes fenômenos se situam dentro da experiência da comunicação. Isso não significa dizer que estes fenômenos não possuam suas próprias características que os diferenciam entre si e que todos se reduzem a operações comunicacionais. O que estamos buscando sugerir é que se há algo que podemos dizer a respeito de todos eles – mesmo a partir de um simples palpite – que os coloquem dentro do mesmo horizonte fenomenológico, é que são experiências da comunicação. É óbvio que isso não implica que a comunicação seja a fronteira final deste horizonte de experiências, pois assim como a experiência narrativa é uma experiência da comunicação, provavelmente a comunicação é uma ex-

periência que remete também a outros fenômenos. Este é um dos problemas de uma postura estritamente fenomenológica, a vivência de algum fenômeno é também a vivência de outros – sejam estes essenciais ou não a um dado fenômeno em questão: a experiência do fenômeno da comunicação é também a experiência da linguagem em ato, também a experiência das relações humanas, é também a experiência do mundo da vida. Não dá para reduzir uma experiência as outras, embora elas se remetam mutuamente. E apesar de podermos dizer que a experiência do mundo da vida ou da linguagem não seja essencial para a vivência do ato comunicacional, o fato é que em nossa experiência cotidiana nós experienciamos tais fenômenos em conjunto. O caso da narrativa de Ricoeur é notório: a experiência da narrativa é simultaneamente a experiência de um mundo narrado e a experiência de reconfiguração da relação com o tempo e com o próprio mundo. São fenômenos que não se excluem, mas que para alcançarmos uma essência fundante da narrativa – por uma via restritamente fenomenológica – talvez fossemos obrigados a olhar para uma descaracterização destas relações. A nosso ver, estas relações são tão fundamentais para se dizer como a experiência de um dado fenômeno se configura enquanto experiência *daquele e sobre aquele* fenômeno como é a essência desta experiência.

Seja como for, parece nos adequado supor que há uma reciprocidade entre as questões e uma certa circularidade – não viciosa, mas hermenêutica – aonde para discutir o que é transmídia tem-se que discutir o que não é transmídia, e para isso precisa-se tratar o que pode ser “transmidiado”. Contudo, apesar destas considerações, não foi o objetivo de nossa discussão elaborar e propor qualquer espécie de nova conceituação da transmídia. E muito menos estaríamos dispostos a fazer o mesmo a respeito da comunicação. No entanto, isso não nos obriga a uma interpretação acrítica das conceituações disponíveis na literatura quanto a estes dois fenômenos e tampouco a nos contentar com uma mera revisão bibliográfica. Podemos não ter dado respostas definitivas a estas duas questões – o que é transmídia e o que pode ser transmídia – mas a presença delas nos foram fundamentais para articular nosso problema e formularmos a nossa própria questão. Além do que, o avanço de um campo de pesquisa não se pauta somente nas respostas, mas também fundamentalmente nos problemas relevantes e em como se posicionar diante destes. Eles continuam pertinentes para aqueles que posteriormente os assumirem enquanto objeto. O conceito de transmídia e o de comunicação ainda estão em aberto.

Quanto a questão que nos guiou, precisamos refletir sobre o que ela nos diz. Afinal, no

que implica esta divergência entre a interpretação da comunicação a partir de uma abordagem conceitual da transmídia e o que podemos ver a seu respeito na experiência do próprio fenômeno? A primeira coisa que precisamos esclarecer é que as visões conceituais são variáveis. Não há ainda um conceito de transmídia cujo uso possamos dar como consensualmente estabelecido. Como vimos há diferentes abordagens e nem sequer esgotamos toda a literatura. É certo que apesar de distintas as abordagens, há pontos que são relativamente recorrentes: como o uso criativo das mídias, mudanças na estrutura da cultura de entretenimento e o chamado do consumidor à ação. É o que podemos ver em Jenkins e em Kinder sobretudo. Por buscarem lidar principalmente com as questões culturais, estéticas e mercadológicas a comunicação é tratada por eles, no que diz respeito a transmídia, de maneira implícita. O que não significa que não há uma perspectiva quanto a comunicação que norteie a discussão deles. O problema é que esta perspectiva advém de uma visão mecanicista, restrita na dialética emissor-receptor. Visão tão enraizada no senso comum, conforme vimos anteriormente, a ponto de constar nos dicionários. Essa conclusão é possível a medida que na conceituação de narrativa de transmídia de Jenkins, por exemplo, o que estamos tratando é de um fluxo de conteúdo convergente disponibilizado em múltiplos pontos de acessos, cada ponto oferecendo o que faz de melhor a construção da narrativa. Disponha-se a analisar esta ideia: a noção de um fluxo refere-se a um movimento que faz algo ir de um lugar a outro – trânsito; pontos de acesso implica dizer que há meios específicos de disponibilização do conteúdo que os torna acessíveis a alguém – o receptor; esse alguém recebe ou acessa algo a partir dos pontos de acesso – o conteúdo; é coerente supormos que a presença de um operador, responsável por fazer fluir, convergir e disponibilizar o conteúdo – o emissor. Em resumo: um emissor que veicula a partir de um canal uma informação a um receptor hábil. Há apenas a substituição de um canal por múltiplos canais, de uma informação horizontal, para uma informação convergindo em rede. Mas a comunicação ainda fica traduzida somente na dicotomia emissor-receptor.

Contudo, a comunicação pode ser encarada por outro viés? É possível fugir desta dicotomia? Dificilmente a dicotomia poderá ser evitada, mas o mais importante é que a fuga não tem valor. Não é que a visão processual da comunicação esteja errada, o problema está na restrição e numa mecanização que deriva desta interpretação. Não nos seria sensato negar que a comunicação abarque momentos em que as partes envolvidas revesem as funções de emissor e receptor. Não podemos negar que na comunicação há algo que é comunicado e que em grande parte este é o intuito da relação entre os emissores e receptores. O problema é que a comu-

nicação não se encerra na explicação operacional.

Conforme pudemos ver em nosso exame fenomenológico, na própria vivência da experiência transmidiática, a comunicação se mostra como mais do que uma operação: o mundo do texto, as três mimeses ricoeurianas, a fusão de horizontes, o leitor implícito são exemplos abordagens ao fenômeno da comunicação que não se encerram na troca informacional entre um emissor e um receptor – embora prevejam a existência de tal troca. Na verdade, a relação comunicacional que se situa entre estas duas figuras – mesmo que suposta implicitamente – é a condição de possibilidade para discutirmos nas conjecturas de Ricoeur. Por mais que falemos de uma autonomia do texto, em sua capacidade de estabelecer uma referência não ostensiva e fundar um mundo próprio e da reconfiguração que se dá no choque entre os horizontes de um leitor e do texto em si, não temos como duvidar que um texto, narrativo ou não, é algo criado e comunicado por alguém. No entanto, não há por que supormos qualquer tipo de exclusão entre as abordagens. Tanto a interpretação processual quanto a outra, que individualizamos com Ricoeur e que podemos chamar situacional (ou ainda, hermenêutica), ocupam-se do mesmo objeto. A diferença é que enquanto a primeira foca especificamente os aspectos operacionais do objeto e segunda irá dizer respeito ao modo como a experiência do fenômeno se configura, quais possibilidades se abrem e o que se funda a partir desta situação, a fusão de horizontes que desvela nos modos de ser no mundo.

E a transmídia, enquanto matéria da comunicação nos permite ver ambas as faces do fenômeno. Há outros níveis de interpretação além do processual e do “situacional”? É provável que sim. Agora quais são, cabe a outros responderem. Pelo mapeamento conceitual, chegamos a descrição processual. Pela fenomenologia, não chegamos exatamente a uma “teoria” da comunicação, mas antes a um conjunto de conceitos que nos permitem questionar a visão estritamente operacional da comunicação. O que nos leva a uma questão derivada de nossa questão transmidiática: é possível respondê-la? Sim, mas esta resposta deve levar a uma rearticulação do conceito de transmídia e de comunicação. Nosso palpite é que esta rearticulação seja uma busca pela convergência entre as duas perspectivas.

Disponhamos a propor um exemplo que sirva como uma sugestão desta busca pela convergência. Para tal, recorreremos a uma reflexão etimológica da palavra “comunicação”. É interessante que tenhamos em mente, e mesmo que retomemos, o sentido originário de um vocábulo, uma vez sendo este sentido algo que diz respeito as primeiras tentativas de se apreender um dado fenômeno por meio da linguagem. “Comunicar” advém do latim *communicare*²²,

22 A respeito de cada verbete latim que recorremos, consultamos as seguintes obras: BRÉAL, Michel; BAILLY, Anatole.

verbo que pode ser traduzido como *tornar comum*, ou *fazer saber*, ou ainda, *participar*. O verbo, por sua vez, deriva do adjetivo *communis* (ou *commune*), utilizado literalmente para considerar *aquilo que é de muitos*, que é partilhado por todos, o que pertence a um conjunto. Algo equivalente em certo aspecto ao nosso “comum”, tendo em vista o sentido do *comunitário*. Entre as várias derivações de *communis*, temos também dois substantivos importantes: *communicatione* e *commutatione*. Enquanto o primeiro, tem por referência a constituição da ação do *communicare*, o segundo diz respeito ao verbo *commutare*. Estamos aqui, obviamente, tratando da distinção entre comunicação e comutação. Os verbos possuem o mesmo radical e uma origem etimológica em comum, e os modos de agir que levam em consideração também possuem alguns pontos de intersecção. Pois comutar é o ato que apreende a possibilidade da troca, da permuta, e em uma última instância, é uma dada operação que implica uma interação quase de contornos comunicacionais. E afinal, *fazer saber* também é trocar informações, é permutar o não sabido pelo sabido, entre outras possibilidades.

Entretanto, tomar a ideia do comunicar apenas pelo viés do *fazer saber* e de sua correlação com o *commutare*, nos coloca diante de uma visão do agir comunicacional que parte – e se limita – a relação dialética entre emissor e receptor. Porém, conforme vimos, *communicare* carrega ainda dois outros sentidos²³: o *tornar comum* e o *participar*. Eles não são passíveis de serem apreendidos tendo em vista apenas a troca informacional pontuada pelo *fazer saber*. Ainda que o comunicar, porquanto for um tornar comum e um participar envolva certos processos de transmissão e comutação de informação, o que está em jogo, é uma outra lógica a respeito da qual se considerar a comunicação. Saímos de um nível operacional e passamos para um nível ontológico. Expliquemos. O que todos temos de mais comum em nossas contínuas e múltiplas experiências *de mundo e no mundo*? Pois aquilo que carregamos conosco em nosso âmago, ainda que possamos com certo grau de eficiência trazer a linguagem, nunca é experienciado pelo outro de forma análoga. Vimos isto com Ricoeur (1995). O que em nosso íntimo compartilhamos a tal ponto de todos podermos participar e tornar, incessantemente, a todos, comum? Senão o conjunto das situações que compartilhamos? Senão o ambiente e o *mundo* criado a cada uma dessas situações? O mundo que se diz em linguagem, o mundo que

Dictionnaire Étymologique Latin. Paris: Hachette, 1918; CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico da língua portuguesa.** 3 ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2007; ERNOUT, Alfred; MEILLET, Alfred. **Dictionnaire étymologique de la langue latine: histoire des mots.** Paris: Klincksiek, 1951; e NASCENTES, Antenor. **Dicionário etimológico da língua portuguesa.** Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1955. Também contamos com o auxílio da página eletrônica *Origem da Palavra*, disponível em: <<http://origemdapalavra.com.br/site/>>.

23 Há, é claro, outros sentidos possíveis a serem suscitados pelo verbo *communicare*, tais como: “falar/dizer à”, “conferenciar”, “partilhar com”, “repartir”, “por (se) em comum”, “estar/agir em relação com/á” “agir em comum” etc. Mas de um modo geral, no que diz respeito a suas possíveis significações, remetem ou giram em torno destes três sentidos: fazer saber, tornar comum e participar. Ver mais em: Nascentes, 1955, p.130.

se faz em comunicação? *Tornar comum*, é instituir o ambiente da experiência compreensiva do homem. *Tornar comum*, é, para remetermos uma vez mais a Muniz Sodré (2003), instituir o mundo. Um mundo em que como um todo, *participamos*. Ainda que por diferentes meios e com diferentes níveis de poder. Mas de forma geral, é no mundo que participamos, influímos e somos influenciados, agimos e somos coagidos, é no mundo que atuamos. Participar é compreender, é reconfigurar, é fundir horizontes, e por sua vez “Compreender é o participar de uma perspectiva comum”. (GADAMER, 2003, p.59).²⁴

Devemos ter em mente, que ao tratar da comunicação, não há nenhuma necessidade de se priorizar um sentido em detrimento dos outros. Ou mesmo de reduzir ou de ignorar. A comunicação deve ser encarada de frente, em seu múltiplo caráter. Pois é como ela se manifesta a nossa experiência. Nesta breve suposição individuamos três modos a partir dos quais podemos nos colocar em jogo com o comunicar: *fazer saber*, *participar* e *tornar comum*. Em tese seria como ela se abriria a nós em nossa abertura ao comunicar. No *fazer saber*, podemos ir de encontro ao outro, a alteridade; no *tornar comum*, vamos de encontro ao mundo, que é o nosso próprio ambiente, dito em linguagem e compartilhado; e no *participar*, vamos de encontro a nós mesmos, nos modos que a compreensão do ser que somos se articulam na comunicação e nos permite agir.

É certo que outros caminhos poderiam desembocar em outras conjecturas, assim como se no lugar de pontuarmos a transmídia visássemos a comunicação a partir de outro objeto. Não poderíamos garantir que se chegaria ao mesmo lugar, já que amostragem é insuficiente para sustentar tal afirmação. Apesar disso, podemos supor que caso outros se dispusessem a discutir a transmídia e a comunicação nos mesmos termos metodológicos que nós, a questão comunicacional da transmídia estaria pertinentemente implicada. Afinal, nós não propomos esta questão como uma criação, mas como uma derivação, ela é resultante do diálogo entre os dois sistemas interpretativos com os quais discutimos – o mapeamento conceitual e a fenomenologia.

O problema é saber se a fenomenologia, enquanto teoria do conhecimento, é um percurso apropriado o suficiente para acessarmos a facticidade do objeto. É evidente que a feno-

24 Isto é, caso assumamos a importância da compreensão enquanto o grande sentido articulador de nossas comunicações, já que remetendo a Gadamer e a Heidegger, é a compreensão, antes de mais nada, um modo característico, constitutivo e existencial do ser-aí e de suas possibilidades. Dirá Gadamer: “A compreensão deve ser entendida como um ato de existência, e é portanto um “pro-jeto lançado.” (GADAMER, 2003, p.57). A compreensão chama à ação, ao intuir-se no mundo. No que diz respeito a comunicação, o *tornar comum* só tem sentido a medida que o outro, a quem *se faz saber*, possa compreender e partilhar, isto é, *participar* daquela situação comunicacional.

menologia não trata do objeto em si, mas antes da experiência que se tem do modo como o objeto se desvela enquanto fenômeno a consciência. Naturalmente, o ideal seríamos ancorar a formulação da *questão comunicacional da transmídia* em uma oposição entre o conceito e a coisa de fato. Mas como acessar a coisa de fato? Precisariamos de um método fundado em uma teoria do conhecimento que pressuponha que seja possível uma relação direta entre um sujeito e um objeto – um realismo quase positivista. Consequentemente, teríamos que discutir o que valida uma teoria do conhecimento em relação a outra, uma *metateoria* do conhecimento que discuta os fundamentos das teorias do conhecimento. O que poderia desvirtuar o nosso foco, caso estivéssemos a altura de elaborar uma discussão em tal nível. Por isso, foi preferível optarmos por um caminho metodológico específico. Além do que, outras correntes epistemológicas continuam em aberto. Por exemplo, em nossa versão anterior deste trabalho seguimos por uma trilha pautada no diálogo com as ciências biológicas, mais especificamente com o evolucionismo darwiniano. E a despeito de algumas distinções quanto a proposta e o método, uma questão análoga articulou a reflexão: não há uma correspondência direta entre o que diz o conceito de transmídia sobre a comunicação e os processos evolutivos que culminaram na comunicação humana. Vimos ali, que para tratar mesmo da comunicação animal, a troca informacional não é um instrumento inteiramente adequado.

Diante de tudo isso, concluímos que uma perspectiva estritamente processual não apenas é insuficiente para considerar a natureza complexa do fenômeno comunicacional, mas também é problemática mesmo enquanto pano de fundo do qual se extrai um conceito como o de transmídia, acarretando dificuldade para se lidar com questões como a integrabilidade entre as conexões, a autonomia do mundo do texto e os papéis ativos desempenhados tanto por emissor quanto receptor. Além do mais, se a transmídia vai ganhar espaço nos estudos da comunicação, então ela deve por excelência nos ajudar a decifrar a natureza da comunicação e não se tornar apenas mais um objeto de análise fechado em si e no discurso que o assume. Para isso, é preciso que se disseque a transmídia, que se lide com ela a partir dos seus mais múltiplos ângulos. O olhar para o transmidiático deve se voltar na busca tanto por aquilo que o caracteriza como sendo tal, quanto para o que podemos encontrar de comunicacional em uma situação transmidiática, e o que estas questões podem nos acrescentar em relação a comunicação, e assim nos falar a respeito das formas como construímos e mediamos nossas relações com os outros e com o mundo. Em outras palavras, além de se perguntar “O que é transmídia?” é fundamental que também tratemos de questões como “O que há de comunica-

ção na transmídia” ou “O que a transmídia diz da comunicação?”. Afinal, questões como esta ou mesmo aquela que chamamos de *questão comunicacional da transmídia* precisam ser discutidas, posto que aquilo que se objeta em um campo de estudos precisa também oferecer bases para a constituição daquele campo. O que nos leva a supor que talvez a transmídia, só por ela mesma, não seja um objeto muito vantajoso para a comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Inês Lacerda. **Curso de teoria do conhecimento e epistemologia**. Barueri: Minha Editora, 2012.

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômaco*: Livro VI. In: **Dissertatio**. Tradução de Lucas Angioni. Pelotas: UFPel, n. 34, p. 285-300, 2011. Disponível em <<http://tinyurl.com/q4wmx zr>> Acesso em: abr. 2015.

ARNAUT, Rodrigo Dias et al. Era Transmídia. **Revista Geminis**: Grupo de Estudos Sobre Mídias Interativas em Imagem e Som. São Carlos, v. 2, n. 2, p.259-275, jun. 2011. Semestral. Disponível em: <<http://tinyurl.com/ncfv8lj>>. Acesso em: mar. 2015.

BARBOSA, Rogério Monteiro. **A tríplice concepção de mimese de Paul Ricoeur e a narrativa jurídica**. 2008. Disponível em: <<http://tinyurl.com/nsd39xl>> Acesso em: jun. 2015.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland (org.). **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Editora Vozes, 2009. P. 19-62.

_____. **O rumor da língua**. Lisboa: Edições 70, 1987.

BELLO, Angela Ales. **Fenomenologia e ciências humanas**: psicologia, história e religião. Bauru: EDUSC, 2004.

BENJAMIM, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Frankfurt: 1936. Disponível em: <<http://tinyurl.com/qh46o2z>> Acesso em: mar. 2015.

BERLO, David K. **O processo de comunicação**: introdução à teoria e à prática. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BEZERRA, Beatriz Braga. Fanfiction: Possibilidade Criativa nos Ambientes Digitais. **Revista**

Temática. Paraíba: UFPB, v. 10, n. 3, p. 01-16, mar. 2014. Disponível em: <<http://tinyurl.com/pthjllt>> Acesso em: abr. 2015.

BLANCO, Rafael Antonio. A metáfora em Paul Ricoeur. **Tresando.** 2011. Disponível em: <<http://tinyurl.com/oqeqvdr>> Acesso: jun. 2015.

BRÉAL, Michel; BAILLY, Anatole. **Dictionnaire Étymologique Latin.** Paris: Hachette, 1918.

CARVALHO, Ana Amélia Amorim. Multimédia: um conceito em evolução. **Revista Portuguesa de Educação.** Lisboa, v. 1, n. 15, p.245-268, fev. 2002. Semestral. Disponível em: <<http://tinyurl.com/o2qtwb5>> Acesso em: abr. 2015.

CARVALHO, Carlos Aberto de. **A tríplice mimese de Paul Ricoeur como fundamento para o processo de mediação jornalística.** Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Estudos de Jornalismo”, do XIX Encontro da Compós, na PUC-Rio, Rio de Janeiro, RJ, em junho de 2010. Disponível em: <<http://tinyurl.com/ojzz882>> Acesso em: jun. 2015.

_____. Entendendo as narrativas jornalísticas a partir da tríplice mimese proposta por Paul Ricoeur. **Matrizes.** São Paulo, v.6, n. 1, p.169-187, jul./dez. 2012. Disponível em <<http://tinyurl.com/po68eb9>> Acesso em: jun. 2015

CARUZO, Miguel Angelo. A fenomenologia de Husserl. **Psicologia MSN.** Abr. 2012. Disponível em: <<http://tinyurl.com/oausq29>> Acesso em: mar. de 2015.

CASSIRER, Ernst. **Ensaio sobre o homem.** São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CEIA, Carlos. Verbetes Mimesis. In: CEIA, Carlos. **E-Dicionário de termos literários.** 2014. Disponível em: <<http://tinyurl.com/oe829nh>> Acesso em: jun. 2015

CERBONE, David R. **Fenomenologia.** Petrópolis: Vozes, 2012.

CHERRY, Colin. **A comunicação humana**. São Paulo: Cultrix, 1974.

CHERTO, Marcelo Raposo. **Franchising: revolução no marketing**. 3.ed. São Paulo: McGraw-Hill, 1989.

COMPAGNON, Antoine. **O trabalho da citação**. Trad. Cleonice P. B. Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.

COSTA, Márcia Hávila Mocci da Silva. **Estética da Recepção e Teoria do Efeito**. Disponível em: <<http://tinyurl.com/mh3pwub>> Acesso em: jun. 2014.

COSTA, Thiago Sanches; PETRY, Luís Carlos. **Narrativa transmídia e a relevância mitológica dos superheróis em “injustice: god among us”**. Trabalho apresentado no Seminário Temático “Serialidade e Narrativa Transmídia”, durante a I Jornada Internacional GEMInIS, realizada entre os dias 13 e 15 de maio de 2014, na Universidade Federal de São Carlos. Disponível em: <<http://tinyurl.com/obd36lj>> Acesso em: mai. 2015

CUBAL, Francisco Manuel Silvano Flórido e. **Conceitos Básicos de Multimídia**. 2010. Disponível em: <<http://tinyurl.com/pknfoh5>>. Acesso em: mai. 2015.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. 3 ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2007.

DA SILVA, Maria Luísa Portocarrero. **Verbetes Circulo Hermeneutico**. In: CEIA, Carlos. **E-Dicionário de termos literários**. 2014. Disponível em: <<http://tinyurl.com/o3ulsmy>> Acesso em: mar. 2015.

DANCOSKY, Andressa Kikuti; RENÓ, Denis Porto. **Hipermídia como potencialidade para o webjornalismo**. 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo: Big Data, interfaces e sociedade digital. Campo Grande, 2014. Disponível em: <<http://tinyurl.com/nvckwzp>> Acesso em: mai. 2015.

DIÉMÉ, Kassoum. Mídia e evolução do marketing. **Academia.Edu**. 2013. Disponível em: <<http://tinyurl.com/pxoajb8>> Acesso em: mar 2015.

EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

_____. **Teoria da literatura: uma introdução**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ERNOUT, Afred; MEILLET, Alfred. **Dictionnaire étymologique de la langue latine: histoire des mots**. Paris: Klincksiek, 1951.

FABRI, Marcio Januario. Redução Fenomenológica – recursos do método. **A fenomenologia e Edmund Husserl**. Mar. 2013. Disponível em: <<http://tinyurl.com/q2hty2k>> Acesso em: mar. 2015.

FARRÉ, Marcela. **El noticiero como mundo posible: estrategias ficcionales em la información audiovisual**. Buenos Aires: La Crujía, 2004.

FECHINE, Yvana et al (Coord.). Como pensar os conteúdos transmídias na teledramaturgia brasileira? Uma proposta de abordagem a partir das telenovelas da Globo. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo et al (Org.). **Estratégias de Transmídiação na Ficção Televisiva Brasileira**. Porto Alegre: Sulina, 2013. Cap. 1. p. 19-60.

FERRREIRA, Aurélio. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 2 ed. São Paulo: Nova Fronteira, 1986.

GADAMER, Hans-Georg; FRUCHON, Pierre (Org.). **O problema da consciência histórica**. 2. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2003.

GALEFFI, Dante A. O que é isso – a fenomenologia de Husserl? **Ideação**. Feira de Santana, n.5, p.13-36, jan./jun. 2000. Disponível em: <<http://tinyurl.com/nlgjhmb>> Acesso em: jun.

2015.

GOMES, Isabel. Teoria da interpretação: o sentido do texto. In: RICOEUR, Paul. **Teoria da Interpretação**. Introdução e comentários de Isabel Gomes. Lisboa: Porto Editora, 1995. p.19-45.

GOSCIOLA, Vicente. Narrativa transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. **Hipertexto 2011**. Porto Alegre. **Anais do Congresso**. Porto Alegre: Unisinos, 2011. Disponível em: <<http://tinyurl.com/pzllkg4p>> Acesso em: abr. 2015.

GOSCIOLA, Vicente; VERSUTI, Andrea. (2012). Gosciola, V. & Versuti, A. (2012). Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta. In: Okada, A. (Ed.) (2012) **Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development**. Londres: Scholio Educational Research & Publishing. 2012.

HALÉVY, Marc. **A era noética do conhecimento: princípios e reflexões sobre a noética no século XXI**. São Paulo: Editora Unesp, 2010.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. In: **Cadernos de tradução**. São Paulo: USP, n.2, p.41-93, 1997.

HOUAISS, Antonio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

INJUSTICE: gods among us. Netherhealms, Warner Brothers Games. 2013.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**. v. 1. São Paulo: Editora 34, 1996.

HABERMAS, Jürgen. **Teoria do Agir Comunicativo**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012. v. 1

HUSSERL, Edmund. **A ideia da fenomenologia**. Lisboa: Edições 70, 1990.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. São Paulo. Cultrix, 2007.

JENKINS, Henry. *Convergence? I Diverge*. **Technology Review**. Jun. 2001, p.93. Disponível em: <<http://tinyurl.com/y8utd47>> Acesso em: mar. 2015.

_____. **Cultura da convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. *Transmedia Storytelling*. **Technology Review**. Jan. 2003. Disponível em: <<http://tinyurl.com/przk7lb>> Acesso em: mar. 2015.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. São Paulo: Ática, 1994.

KARRABAL, Alejandro K. Existe diferença entre definição e conceito? **Prática da Pesquisa**. Fev. 2013. Disponível em: <<http://tinyurl.com/ncb2vf3>> Acesso em: mar. 2015.

KINDER, Marsha. **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley: *University of California*, 1993.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semiótica**. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 2 ed. São Paulo: Loyola, 1999

_____. **As Tecnologias da Inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MARTINS, Allysson Viana; SOARES, Thiago. As narrativas cross e transmídia e as características do webjornalismo no Globo Esporte. **Conexão: Comunicação e Cultura**. Caixias do Sul, v. 10, n. 20, p.55-74, 2011. Semestral. Disponível em: <<http://tinyurl.com/okh2qzm>>. Acesso em: mar. 2015.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 2002.

MUSSARELLI, Felipe. **Quadrinhos, videogames e aplicativos: uma estratégia transmídia no game Injustice God Among Us**. Trabalho apresentado no Seminário Temático “Serialidade e Narrativa Transmídia”, durante a I Jornada Internacional GEMInIS, realizada entre os dias 13 e 15 de maio de 2014, na Universidade Federal de São Carlos. Disponível em: <<http://tinyurl.com/ptzxbxe>> Acesso em: mai. 2015.

NALLI, Marcos. Paul Ricoeur leitor de Husserl. **Trans/Form/Ação**. São Paulo, v. 29, n.2. p. 155-180, 2006. Disponível em: <<http://tinyurl.com/ppwcnue>> Acesso em: jun. 2015.

NASCENTES, Antenor. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1955.

PALERMO-NETO, João; ALVES, Glaucie Jussilane. A comunicação dos animais. **Revista CFMV**. Brasília: CFMV, n. 49, v. XVI, p.24-34, 2010. Disponível em: <<http://tinyurl.com/oouv9kn>> Acesso me: mar. 2015.

PAZ, Octavio. **Signos em rotação**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

PELLAUER, David. **Compreender Ricoeur**. Petrópolis: Vozes, 2009.

PLATÃO. **Menôn**, tradução por Maura Iglésias. Rio de Janeiro: PUC - Rio, 2001.

RICOEUR, Paul. **A metáfora viva**. 2 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005

_____. **Interpretação e ideologias**; organização, tradução e apresentação de Hilton Japiassu, 4.^a ed., Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983.

_____. **O conflito das interpretações**. Rio de Janeiro: Imago, 1978.

_____. O modelo do texto: a acção sensata considerada como um texto. In: **Do Texto à Ação: Ensaios de Hermenêutica II**. trad. de Alcino Cartaxo e Maria José Sarabando. Porto: Rés, 1989. p.185-212.

_____. **Tempo e narrativa**. v.1 A intriga e a narrativa histórica. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

_____. **Teoria da Interpretação**. Introdução e comentários de Isabel Gomes. Lisboa: Porto Editora, 1995.

ROCHA, Joséilton Silveira da. **Visão gerencial do franchising no Brasil**. Dissertação de Mestrado – Universidade de São Paulo/FEA, São Paulo, 1996. Disponível em: <<http://tinyurl.com/p7t7mmh> > Acesso em: mai. 2015

ROMÃO, Viviane Pellizzon Agudo; GONÇALVES, Marília Matos Gonçalves. Realidade aumentada: conceitos e aplicações no design. **Unoesc & Ciênica – ACET**. Joaçaba, v. 4, n. 1, p. 23-34, jan./jun. 2013. Disponível em: <<http://tinyurl.com/py998rz>> Acesso em: abr. 2015

SADALA, Maria Lúcia A. A fenomenologia como método para investigar a experiência vivida: uma perspectiva do pensamento de Husserl e de Merleau-Ponty. In: **Seminário internacional de pesquisa e estudos qualitativos**, Bauru. **Anais do congresso**. Bauru: Universidade do Sagrado Coração de Jesus e Sociedade de Estudos e Pesquisa Qualitativa, 2004. Disponível em: <<http://tinyurl.com/o2de624>> Acesso em: jun. 2015.

SANTOS, Rodrigo Lessa Cezar. **Ficção seriada televisiva e narrativa transmídia**: uma

análise do mundo ficcional multiplataforma de True Blood. 2013. 141 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013. Disponível em: <<http://tinyurl.com/ouyxtyc>>. Acesso em: mar. 2015.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. 28 ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHMIDT, Lawrence K. **Hermenêutica**. Petrópolis: Vozes, 2012.

SEARLE, John. **Consciência e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

SERRA, Alice Mara. Do sentido da lembrança em Edmund Husserl. **KRITERION**, Belo Horizonte, nº 119, p. 197-213, Jun./2009. Disponível em: <<http://tinyurl.com/p4z4rh2>> Acesso em: jun. 2015.

SIGNATES, Luiz. **A sombra e o avesso da luz**: Habermas e a comunicação social. Goiânia: Editora Kelps, 2009.

SIQUEIRA, Márcio. **A desconstrução da fanfiction**. 2008. 131 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008. Disponível em: <<http://tinyurl.com/p54g95y>> Acesso em: mar. 2015.

SOBRINHO, Evaldo Carneiro de Mello; HAGUENAUER, Cristina Jasbinschek. Ambientes Virtuais, Hipermídia, Multimídia, Games, Realidade Virtual, Virtual Heritage: definições, conceitos, similiterades e singularidades. **Revista EducaOnline**. Rio de Janeiro V. 6, n. 1, p.103-124, jan/abr. 2012. Disponível em: <<http://tinyurl.com/nm39lro>> Acesso em: abr. 2015.

SODRÉ, Muniz. **A verdade seduzida**: por um conceito de cultura no Brasil. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2003.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**. Petrópolis: Vozes, 2012.

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. Rio de Janeiro: Record, 1980.

VINHA, Felipe. Review: Injustice God Among Us. **Techtudo**. 2013. Disponível em: <<http://tinyurl.com/pb6o7ae>> Acesso em: jun. 2015.

WALTY, Ivete. Verbetes Intertextualidade. In: CEIA, Carlos. **E-Dicionário de termos literários**. 2011. Disponível em: <<http://tinyurl.com/pb6o7ae>> Acesso em: mar. 2013.

ZILBERMAN, Regina. **Estética da recepção e história da literatura**. São Paula: Ática, 1989.

ZITKOSKI, José Jaime. **O Método Fenomenológico de Husserl**. Porto Alegre: EDIPURS, 1994.