



NARRATIVAS TRANSMÍDIA E FORMAÇÃO DE UM LEITOR IMERSIVO: UMA ANÁLISE DE OS FAMOSOS E OS DUENDES DA MORTE, DE ISMAEL CANEPPELE[√]

Samantha BORGES*

RESUMO¹

O artigo tem como objetivo o debate teórico sobre as relações cada vez mais acentuadas entre literatura e mídias, com base na análise do livro **Os famosos e os duendes da morte**, de Ismael Caneppele. Para isso, parte-se de duas perspectivas teóricas. A primeira refere-se à categorização do leitor ao longo do tempo, tomando assim a ideia de leitor imersivo, proposta por Lucia Santaella e contextualizada com o apoio de Roger Chartier. E a segunda perspectiva relaciona-se a narrativas transmídia, de Henry Jenkins, com aprofundamento da discussão sobre questões referentes ao estatuto teórico da transmidialidade. Neste ponto se faz necessário o auxílio de autores como Christy Dena, Carlos Alberto Scolari e Ana Domingos. Como metodologia, se desenvolve o método comparativo, com análise de elementos da história que levam à transição da narrativa por diferentes mídias, especialmente alguns de seus personagens. Observa-se, também, a proposta inovadora que apresenta no texto literário conversas de *sites* da internet e *links* para vídeos do *Youtube*, que complementam a narrativa e a leitura possível por parte do leitor/espectador. Conclui-se que em um movimento entre diferentes suportes e linguagens, baseado na simultaneidade e na interatividade, a narrativa estimula a construção do perfil de um leitor imersivo/virtual, o qual circula com desenvoltura pelo universo transmidiático atual.

Palavras-chave: Literatura. Mídias. Leitor imersivo. Narrativas transmídia.

[√] Artigo recebido em 05 de agosto e aprovado em 29 de novembro de 2018.

* Jornalista e doutora em Estudos Literários (UFSM). Docente nos cursos de Jornalismo, Cinema e Audiovisual e Publicidade e Propaganda na Sociedade Educacional de Santa Catarina (Unisociesc). E-mail: <borges.samantha@ymail.com>

¹ Este artigo é resultado de pesquisa desenvolvida durante estágio de Pós-Doutorado, com bolsa PNPD/CAPES, no Programa de Pós-Graduação em Letras da UFSM.

1 INTRODUÇÃO

As relações entre literatura e mídias têm gerado mudanças significativas no campo da recepção literária e midiática, que instauram desafios teórico-práticos aos educadores das diferentes áreas de ensino. A influência das mídias não é novidade: na sociedade como um todo, ela molda comportamentos e hábitos de modo geral; e na educação de modo particular, estimula o perfil de um aluno confortável e inserido em um ambiente não mais apenas midiático, mas também digital.

Dessa forma, surgem no campo literário questionamentos sobre uma reconfiguração das relações possíveis entre literatura e meios de comunicação, especialmente a partir das mídias sociais digitais, que se constituem em um terreno fértil para o desenvolvimento de narrativas com aspectos ligados a noções como transmidialidade, narrativas transmídia e transmidiático. Com base nisso, um novo leitor tem se constituído, não mais preso ao suporte livro, mas ávido por leituras que transitam por diferentes mídias, capazes de construir variadas formas de recepção textual.

Assim, a partir das concepções de leitor imersivo e narrativas transmídia, o artigo se propõe a analisar a obra **Os famosos e os duendes da morte**, de Ismael Caneppele, que explora as potencialidades relacionais entre literatura e mídias, apresentando uma história que se desenrola, principalmente, através do livro e do *site* de vídeos *Youtube*. A leitura da narrativa se torna, portanto, uma leitura da escrita e do audiovisual, que expande de maneira notável a percepção de seus personagens principais, proporcionando ao leitor/espectador uma experiência literária diferenciada.

2 LITERATURA, LEITURA E (TRANS)MÍDIAS

Para compreender tanto a produção de uma narrativa que transita por diferentes mídias, quanto a configuração de um novo modelo de leitor, é preciso analisar o percurso realizado pela leitura e seus suportes ao longo do tempo, destacando a importância do contexto como elemento intrínseco a essa reflexão. Roger Chartier (2001) destaca que um texto só existe porque há um leitor para lhe dar significação. O teórico ressalta que reconstruir o processo da leitura, em sua

dimensão histórica, requer considerar que suas significações dependem das formas e das circunstâncias através das quais tal processo é recebido e apropriado por seus leitores. O autor coloca, dessa forma, o leitor como agente ativo do processo de leitura, ponto de vista que se mostra fértil para o universo atual da leitura e da literatura.

Chartier, como organizador do clássico **História da leitura no mundo ocidental**, descreve os movimentos incessantes da leitura desde a época Clássica, Idade Média, Moderna e Contemporânea, tendo no livro, seu principal suporte de interesse. Porém, mesmo estando o livro em destaque, o autor não deixa de manifestar suas considerações sobre a multiplicação de suportes e formas que desencadeiam a emergência de um mundo em que tudo é texto: palavra escrita, imagem (fixa ou em movimento), som. Reflexão que se aproxima ao que sublinha Lucia Santaella:

[...] desde os livros ilustrados e, depois, com os jornais e revistas, o ato de ler passou a não se restringir apenas à decifração de letras, mas veio também incorporando, cada vez mais, as relações entre a palavra e imagem, desenho e tamanho de tipos gráficos, texto e diagramação. Além disso, com o surgimento dos grandes centros urbanos e com a explosão da publicidade, o escrito, inextricavelmente unido à imagem, veio crescentemente se colocar diante dos nossos olhos na vida cotidiana por meio das embalagens de produtos, do cartaz, dos sinais de trânsito, nos pontos de ônibus, nas estações de metrô, enfim, em um grande número de situações em que praticamos o ato de ler de modo tão automático que nem chegamos a nos dar conta disso. Tendo isso em vista, não há por que manter uma visão purista da leitura restrita à decifração de letras. Do mesmo modo que o contexto semiótico do código escrito foi historicamente modificando-se, mesclando-se com outros processos de signos, com outros suportes e circunstâncias diferentes do livro, o ato de ler foi também se expandindo para outras situações (SANTAELLA, 2016, p.17).

Partindo desses pressupostos, Santaella propõe a possibilidade de categorizar o leitor, elencando algumas especificidades que diferenciam uma categoria da outra, mas sendo, todas elas, direta ou indiretamente influenciadas pelo contexto do qual emergem. Antes de listá-los, é preciso, entretanto, destacar que um modelo de leitor não exclui o outro, sendo possível que uma mesma pessoa desenvolva características dos diferentes modelos, em situações distintas. Santaella indica, assim, dentro de um universo de possíveis leitores, a existência de três tipos que se destacam: o contemplativo, o movente e o imersivo.

O primeiro leitor, o contemplativo, remete à recepção livresca pertencente ao período que começa no século XII. O marco simbólico desse período é a implantação das primeiras universidades, que promove um acesso maior aos livros, antes delegado somente aos mosteiros e estabelecimentos eclesiásticos. Segundo Santaella, “com a instauração obrigatória do silêncio nas bibliotecas universitárias na Idade Média central, a leitura se fixou definitivamente como um gesto do olho” (2016, p.20). A instauração do silêncio provocou mudanças significativas no processo de fruição de narrativas, já que até então a história oral era a principal forma de divulgação literária à população em geral.

Esse silêncio promove a interiorização, a leitura mais rápida e por isso do acesso a um número maior de textos, de acordo com Chartier (2001). Outro grande acontecimento foi o advento do livro impresso, que intensificou essa leitura meditativa, individual, apoiada na concentração da mente e da imaginação, como ressalta Santaella:

Esse tipo de leitura nasce da relação íntima entre o leitor e o livro, leitura de manuseio, da intimidade, em retiro voluntário, num espaço retirado e privado, que tem na biblioteca seu lugar de recolhimento, pois o espaço de leitura deve ser separado dos lugares de um divertimento mais mundano (2016, p.23).

O leitor contemplativo, portanto, tem diante de si objetos e signos imóveis, duráveis e, principalmente, tempo para realizar sua leitura em seu próprio ritmo, guiado pela sua própria necessidade de voltar ou não no texto, de parar a leitura, refletir sobre ela, imaginar a história sem a pressão de um tempo urgente. Situação que começa a se transformar significativamente a partir do século XVIII, quando se inicia um novo contexto, marcado pela transformação social, econômica e política de países europeus, em especial da França e da Inglaterra

Com a revolução burguesa e industrial, surgia uma sociedade móvel, aberta às possibilidades de mudanças. Construía-se um mundo mercantilizado, onde tudo, até mesmo as artes, transformavam-se em mercadoria, em objeto de compra e venda. Daí a necessidade que sentiam os escritores da primeira metade do século XIX em retratar essa nova forma de pensar a arte. O desafio colocado para eles era a representação do todo social e seu processo de mudança. Cabia à literatura criar uma nova imagem do mundo social que se adequasse às novas demandas da produção e circulação de mercadoria (CAVALCANTE, 2005, p. 63).

Assim, as mudanças surgiam em todas as esferas: até mesmo a arquitetura das cidades refletiam as novas relações construídas entre o social e o econômico. Segundo Benjamin (2013), as passagens, ou seja, ruas cobertas que se transformaram em verdadeiras galerias de lojas, estabelecem uma relação de consumo, através da qual o sujeito mantém contato ininterrupto com a publicidade e com mercadorias prontas para serem compradas. Nascia assim uma nova percepção do mundo, alimentada não mais apenas pelas palavras, mas também pelas imagens publicitárias e ainda pela imagem em movimento através da ascensão do cinema. A própria lógica cinematográfica, a efemeridade da imagem em movimento que se desfaz em segundos, se torna guia desse novo tempo.

Inevitavelmente a forma de “ler o mundo” também sofre transformações. Surge então o leitor movente, fragmentado:

É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas. Um leitor que precisa esquecer, pelo excesso de estímulos, e na falta do tempo para retê-los. Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias de realidade (SANTAELLA, 2016, p.29).

Uma das principais características desse leitor é, portanto, a sua capacidade de transitar por diferentes linguagens: objetos, signos, imagens, verbos, som, tudo é lido na velocidade acelerada e instantânea que marca a sociedade, especialmente a partir de meados do século XIX e se intensifica no século XX, com a chegada de novas mídias como o rádio e a televisão.

Frente a características tão contemporâneas, questiona-se: o que há após a emergência desse leitor movente e acelerado? Para responder essa pergunta, é preciso pensar sobre o que a era digital trouxe de novidade. Segundo Santaella, o elemento mais “espetacular” desse período é a transformação de todas as informações (imagem, som, texto) em uma mesma linguagem universal: “graças à digitalização e à compressão dos dados, todo e qualquer tipo de signo pode ser recebido, estocado, tratado e difundido, via computador” (SANTAELLA, 2016, p.32). Essa reunião de todos os signos em um só lugar, dentre os quais é possível transpor, por exemplo, uma narrativa literária das páginas do livro para a tela do computador, reorganiza, novamente, a relação do leitor com a leitura:

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas. O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler (CHARTIER, 1998, p.12-13).

É a partir desse cenário que surge o terceiro modelo de leitor: o leitor imersivo, virtual. Santaella apresenta esse tipo como um “leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo, etc.” (2016, p.33). Esse leitor vivencia transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas, que tornam a leitura uma experiência diferente do que se teve acesso até então, estimulada por narrativas transmidiáticas, capazes de transitar e se complementarem em diferentes mídias. E é diante desse leitor imersivo e virtual que educadores (provavelmente leitores que resguardam características dos modelos “contemplativo” e “movente”) estão sendo colocados, tornando o ensino, especialmente da literatura, um desafio.

2.1 NARRATIVAS PARA UM LEITOR IMERSIVO: REFLEXÕES SOBRE A TRANSMIDIALIDADE, O TRANSMIDIÁDICO E A NARRATIVA TRANSMÍDIA

Diante de um contexto que ratifica a formação de um leitor imersivo, é preciso refletir sobre os as narrativas que ele se habitua a experimentar. Assim, é necessário discorrer sobre algumas teorias e terminologias correntes na abordagem de novas relações possíveis entre a literatura e as mídias em geral. Constata-se, inicialmente, que a área de estudos da transmidialidade e sua conceituação é bastante precoce. Segundo Massarolo, não há ainda “uma compreensão compartilhada da narrativa transmídia, as abordagens acadêmicas que buscam definir essa noção situam-se entre diferentes interpretações e cada estudo reflete novas convergências de visões” (MASSAROLO, 2012, p.163). É possível destacar alguns pontos em comum entre os autores como a ideia de que o fenômeno tem como diferenciais a simultaneidade da

narrativa em diferentes plataformas de mídia e a interação com seu público receptor, estimulando novos mecanismos de percepção, além de promover o apelo mercadológico dessas adaptações. Porém, o conceito de transmidialidade ainda se encontra em construção e diante de uma sociedade que vivencia um fluxo incessante de inovação tecnológica é aceitável que o conceito esteja em constante mutação, o que dificulta a definição de uma proposta conceitual estável.

Um aspecto importante a ser destacado é a diferença sutil entre as nomenclaturas que circulam no contexto contemporâneo, especialmente as noções de “transmidialidade”, “transmidiático” e “transmídia”. Segundo Figueiredo, “para diversos estudiosos da área da intermidialidade, a transmidialidade refere-se a certas características midiáticas identificadas em diversas mídias” (2017, p.05). Assim, pode-se relacionar a transmidialidade ao desenvolvimento de análises referentes a aspectos transmidiáticos presentes em narrativas que circulam por diferentes mídias. A transmidialidade, da perspectiva dos estudos literários, também pode ser alocada dentro do termo guarda-chuva “intermidialidade”, que trabalha de forma ampla as relações gerais e específicas construídas entre a literatura, outras artes e mídias.

Já o termo *transmídia storytelling*, narrativa transmídia ou simplesmente transmídia é endossado por Henry Jenkins, que desenvolve uma análise de produtos midiáticos a partir da lógica que ele denomina “cultura da convergência”. Para o autor há um diferencial nas narrativas transmídia atuais: a simultaneidade. Fica bastante claro que o fetiche de uma narrativa transmídia seria alimentar uma perspectiva de “jogo”: a narrativa se desenrola na medida em que o público, na qualidade de jogador, ultrapassa as fronteiras entre as mídias, colhe indícios, regras e informações em cada uma delas, em uma busca insaciável por alcançar o entendimento, a chave para a compreensão da narrativa como um todo. É assim que decorre desse contexto a concepção de franquia e conseqüentemente certo preconceito, especialmente na área acadêmica, que considera muitas vezes as adaptações simultâneas entre as mídias um jogo puramente mercadológico, já que “produtos de franquias são orientados demais pela lógica econômica e não o suficiente pela visão artística” (JENKINS, 2009, p.149).

Um dos exemplos de narrativa transmídia que Jenkins oferece é a franquia *Matrix*, que a partir de 1999 misturou elementos de ação cinematográfica, mistério e

suspense, mitos, ficção científica, etc., distribuídos em uma trilogia cinematográfica, um *game* e um “Anime” (animação japonesa) que criaram uma legião de fãs e alimentaram a busca por respostas a uma narrativa repleta de questionamentos, nas diferentes mídias. A franquia seguiu exatamente o que Jenkins ratifica como característica da ficção transmídia: o público que jogasse o *game* encontraria respostas e referências aos acontecimentos do filme e vice-versa, confirmando assim que “*Matrix* é entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2009, 137). Isso significa, por fim, que o sentido da produção *Matrix* é dado pelo cruzamento dos diferentes formatos/mídias em que a ficção se apresenta.

A ideia, entretanto, em princípio atraente e lucrativa – e que realmente rendeu a seus idealizadores alguns bilhões de dólares – suscita outras reflexões. Além da já referida crítica por parte de muitos teóricos, segundo os quais haveria um direcionamento de esforços antes para o contexto mercadológico, do que para o artístico, um dos grandes questionamentos é: estaria o público disposto a experimentar exaustivamente as infinitas e incansáveis possibilidades de uma ficção transmídia?

De acordo com Jenkins, para os fãs ávidos por desvendar o mistério envolto em *Matrix*, a transmidialidade é vivenciada com certo êxito. Entretanto, para um público que quer apenas sentar na poltrona do cinema ou no sofá de sua casa e assistir a um filme, na expectativa apenas de pouco mais de uma hora de entretenimento, a transmidialidade se torna infrutífera. A constatação se aproxima muito das questões experimentadas pela intertextualidade e pela intermidialidade, quando se verifica que o jogo de referências entre textos e mídias só ocorre quando o leitor/espectador conhece a referência mencionada, ou mesmo que não a conheça ao menos se dispõe a conhecê-la.

Tudo isso acaba por delinear o público transmídia: em geral ele é formado por jovens já bastante habituados a narrativas que não se constroem no tradicional modelo linear do começo, meio e fim. Assim, a questão tanto pode ser vista como um indício de que no futuro as narrativas transmídia poderão ser mais bem exploradas (pois terão como público esses jovens de hoje, que serão adultos mais habituados e dispostos a navegar na narrativa transmídia), quanto como um entrave

que coloca os processos transmídia como produções artísticas restritas, direcionadas a atender apenas a um determinado nicho de público. O que se pode afirmar, então, é que talvez ainda não existam:

critérios estéticos muito bons para avaliar obras que se desenvolvem através de múltiplas mídias. Houve muito poucas histórias transmídia para os produtores de mídia agirem com alguma certeza sobre quais seriam os melhores usos desse novo modo de narrativa, ou para críticos e consumidores saberem como falar, com conhecimento de causa, sobre o que funciona ou não nessas franquias (JENKINS, 2009, p. 139).

Em relação à importância da imersão do público em diferentes mídias de maneira simultânea, Mélanie Bourdaa destaca que a contribuição do autor é importante por diferenciar *transmedia storytelling* do que se conhece por *crossmedia*, que consiste em “ne propose pas un univers enrichi mais plutôt l’adaptation d’une même histoire sur plusieurs médias” (BOURDAA, 2012)² e que está mais relacionado, em geral, ao campo da publicidade. Domingos destaca que Christy Dena avança sobre o tema delimitando o que define por *transfiction* e *crossmedia*:

Christy Dena amplia um pouco mais as noções de Jenkins, separando aquilo que se relaciona especificamente à construção de narrativas – ou mundos ficcionais – da experiência de um produto transmidiático por usuários de plurimídias. A *transfiction*, termo de Dena, é aquela história distribuída por múltiplas mídias, mas que, ao contrário da narrativa *transmídia*, não se constitui por segmentos autônomos, e sim é uma única história que só faz sentido quando somadas as suas partes. Simplificando, *transfiction* é uma ficção que se espalha por várias mídias, que podem ser recebidas sequencial ou simultaneamente. Já a *cross-media* não qualifica especificamente uma forma narrativa, mas uma produção “*across media*”, cuja principal característica é a atividade de navegação, como um jogo plataforma em que o percurso de leitura da narrativa se faz através de vários canais, conforme Dena. O termo *crossmedia* já é utilizado na área de marketing desde os anos 1990 para designar aquelas produções que transmitem informações em múltiplas mídias, desde um jogo de futebol até um espetáculo, em que, apesar das diferenças entre as linguagens, a mensagem é a mesma (DOMINGOS, 2013, p. 162).

Dena (2009) ainda irá avançar na busca por uma tipologia sobre as narrativas transmídia classificando-as em franquias ou múltiplas extensões de uma mesma mídia, permitindo prolongar a narrativa original; os projetos puros, nos quais a narrativa transmídia é pensada desde a produção; e os projetos múltiplos, que se constituem no uso de várias mídias. Porém a autora também ressalta a dificuldade

² Não se propõe um universo rico, mas uma adaptação de uma mesma história em diversas mídias (BOURDAA, 2012, tradução própria).

em se conceituar processos e produtos transmídia e/ou transmidiáticos, arrolando a opinião de diferentes autores sobre o fenômeno na atualidade, além da teoria basilar de Jenkins:

Narrative theorist Jill Walker Rettberg explores what she describes as “the emerging form of distributed narratives” (Walker 2004, 100). “Distributed narratives,” she explains, “can’t be experienced in a single session or in a single space” (Walker 2004, 91). Marc Ruppel observes “new structures that shatter the fixity of narrative as a single-medium endeavor and establish instead a multiply-mediated storyworld,” new structures that he describes as “cross-sited narratives” (Ruppel 2006). Glorianna Davenport recognises that “narratives of the future are capable of expanding the social engagement of audiences while offering intensive narrative immersion in a story experience that plays out in multiple public and private venues,” and describes them as “very distributed stories” (Davenport et al. 2000). Game theorist Jane McGonigal focuses on “ubiquitous games,” games which (among other characteristics) are “distributed experiences: distributed across multiple media, platforms, locations, and times” (McGonigal 2006, 43), and which represent the most “perceptually powerful and socially important vision for future networked play” (McGonigal 2006, 45). Markus Montola explores “pervasive games”, games that have “one or more salient features that expand the contractual magic circle of play, spatially, temporally, or socially” (Montola 2009, 12) (DENA, 2009, p. 02)³.

O que se pode observar é que cada autor tenta delimitar o que pensa sobre as narrativas transmídia de acordo com sua análise específica, dificultando – aparentemente - a possibilidade de se construir um postulado geral sobre o que é a transmidialidade. Fala-se em “aparentemente”, porque para Dena essa variedade de casos transmídia não ocorre de maneira tão caótica e indissociável assim. A autora inclusive se propõe a questionar exatamente isso:

One could easily argue that these theories are observing different phenomena. A franchise engineered by a conglomerate has nothing to do with a collaborative sticker novel initiated by two blokes tinkering with Word.

³ A teórica da narrativa Jill Walker Rettberg explora o que ela descreve como “a forma emergente de narrativas distribuídas” (Walker 2004, 100). “Narrativas distribuídas”, explica, “não podem ser experimentadas numa única sessão ou num único espaço” (Walker 2004, 91). Marc Ruppel observa “novas estruturas que fragmentam a fixidez da narrativa como um esforço de uma única mídia para em seu lugar estabelecer uma narrativa multimediada” novas estruturas que ele descreve como “narrativas cruzadas” (Ruppel 2006). Glorianna Davenport reconhece que “narrativas do futuro são capazes de expandir o engajamento social de audiências, enquanto que oferecem narrativa de imersão intensa em uma experiência de história que se desenrola em vários locais públicos e privados”, e descreve-os como “histórias muito distribuídas” (Davenport et al., 2000). A teórica do jogo Jane McGonigal foca seu trabalho em “jogos ubíquos”, jogos que (entre outras características) são “experiências distribuídas: distribuídas através de múltiplas mídias, plataformas, locais e tempos” (McGonigal 2006, 43), e que representam a mais “perceptível e importante visão social sobre o futuro do jogo em rede” (McGonigal 2006, 45). Markus Montola explora “jogos imersivos”, jogos que têm “um ou mais recursos que ampliam o círculo contratual de jogo, espacial, temporal, ou socialmente” (Montola 2009, 12) (DENA, 2009, p.02, tradução nossa).

A work manufactured for massive profit is different to a work revealing some highly personal vision, or altruistically endeavouring to change the world. A fiction expressed through the cinema and console games is markedly different to a work expressed across a few websites hosted by mates and a print-on-demand chapbook (DENA, 2009, p. 03)⁴.

Segundo Dena, os fenômenos transmídia não são isolados, mas as investigações realizadas até o momento podem oferecer essa impressão por estarem muitas vezes ligadas a certas indústrias e setores artísticos. A pesquisa da autora irá se concentrar nos processos de produção, ou seja, na prática transmídia, nos conhecimentos e habilidades específicos desse tipo de narrativa e de que maneira eles afetam o produto a ser apresentado ao público. Dena, dessa forma, aproxima-se também da perspectiva de Hutcheon (2011), acentuando sua pesquisa mais no terreno dos processos estabelecidos para se chegar a um produto, do que no próprio produto final. A diferença é que Hutcheon irá focar aspectos sociais e históricos, especialmente no tocante à recepção e enfocando apenas a teoria da adaptação, enquanto Dena irá enfatizar a perspectiva de projetos transmídia, com especial atenção a suas relações com o *design* ou tratamento gráfico do projeto.

Por sua vez, Carlos Alberto Scolari propõe uma aproximação teórica às Narrativas Transmídia (NT) que combina semiótica e narratologia. Para o autor, a semiótica não é somente a “ciência dos Signos”, mas uma disciplina preocupada com a produção de sentido e com os processos de interpretação. Assim, a semiótica é útil para descrever os instrumentos produtores de sentido – neste caso, as Narrativas Transmídia. Scolari define as NTs como:

uma estrutura particular de narrativa que se expande através de diferentes linguagens (verbal, icônica etc.) e mídias (cinema, quadrinhos, televisão, videogames etc.). NTs não são apenas adaptações de um meio para o outro. A história que os quadrinhos contam não é a mesma contada na televisão ou no cinema; as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção do mundo da narração transmídia. Esta dispersão textual é uma das fontes mais importantes da complexidade na cultura popular contemporânea (SCOLARI, 2015, p. 08).

⁴ Pode-se facilmente argumentar que essas teorias estão observando diferentes fenômenos. A franquia planejada por um conglomerado não tem nada a ver com uma nova etiqueta do romance colaborativo iniciado por dois caras mexendo no Word. Uma obra fabricada com vista a um lucro enorme é diferente de uma obra que revela uma visão muito pessoal, ou um esforço altruístico para mudar o mundo. Uma ficção expressa por meio do cinema e do console de jogos é marcadamente diferente a uma obra expressa através de alguns sites hospedados por parceiros e um livro impresso sob demanda. (DENA, 2009, p.03, tradução nossa).

Na opinião de Scolari existe ainda um “caos” de teorias sobre as NTs e defende que é preciso formular um discurso teórico mais consistente. Assim, ao realizar um apanhado teórico sobre o tema constata-se um consenso: quase todos os autores ratificam a dificuldade de definição do terreno da transmidialidade. Nenhuma das acepções levantadas na contemporaneidade, bem como suas delimitações, parece consolidar de modo definitivo o assunto. Assim, torna-se interessante, como reflete Crhisty Dena, pensar se é realmente possível e mesmo necessário ter fronteiras tão estanques no campo da transmidialidade. Com objetos de pesquisa cada vez mais convergentes, parece aceitável que a linha teórica a ser buscada tenha como base uma análise também plural.

2.2 OS FAMOSOS E OS DUENDES DA MORTE: A BUSCA POR UM LUGAR REAL E/OU VIRTUAL

Para compreender de que maneira a narrativa transmídia ocorre na prática, opta-se pela análise de uma obra que se apresenta entre o material e o virtual, instaurando um percurso do livro à internet – passando ainda pelo cinema –, de modo a construir representações híbridas de sua história e de seus personagens. A narrativa **Os famosos e os duendes da morte**, de Ismail Caneppele, conta a história de um adolescente, morador de uma pequena cidade localizada no interior do Rio Grande do Sul. A vida do jovem se limita à escola e a sua própria casa, tendo como principais companheiros o amigo Diego e sua mãe. Entretanto, tais limites são quebrados através de um outro espaço vivenciado pelo garoto: o espaço virtual. É nesse espaço que o adolescente ganha nome, o *nickname*⁵ Mr. *Tambourine Man*. Na vida “real” o nome do adolescente não é dito em nenhum momento do livro. Esse fato é simbólico porque percebe-se, logo no início da narrativa, que o garoto não se sente confortável com a vida que tem e no lugar onde vive. A pequena cidade é descrita como fria, fantasmagórica e sem perspectivas, sendo o suicídio, inclusive, um dos temas principais desenvolvidos na história.

Diante dessa realidade, é através da tela do computador que o jovem encontra liberdade para ser diferente do entorno que o incomoda. Através do extinto

⁵ Nome que cada usuário utilizava para acessar o programa de bate-papo online conhecido por *MSN Messenger*, hoje extinto.

MSN Messenger⁶, ele conversa com pessoas de fora da cidade, sonha e planeja ir ao show de seu ídolo Bob Dylan. Assim, o mundo visto através do meio digital parece muito mais atraente, repleto de possibilidades que lhe faltam em sua realidade. Aos poucos, vai se apreendendo também indícios sutis relacionados a sua sexualidade, fator que lhe motiva o desejo por uma “fuga da realidade”, considerando que a cidade onde vive aparenta ser bastante tradicional.

Através de um jogo que esfumaça limites entre o real e o virtual, uma frase explica de maneira contundente os dilemas íntimos vividos pelo adolescente: “Estar perto não é físico” (CANEPPELE, 2010, p. 11). A frase comprime em poucas palavras a relação evasiva com a mãe, avós e moradores da pequena cidade; hesitante com o melhor amigo (da vida real), Diego; e bastante íntima com um amigo que não conhece pessoalmente, E.F. (*nickname* usado por esse amigo no MSN). Ou seja, o garoto não consegue estabelecer e exprimir laços de afeto e proximidade com as pessoas que convive diariamente, mas institui uma relação intensa com alguém que conversa através de um programa de computador.

Esse contexto de angústias da adolescência, muitas vezes tido como algo superficial na sociedade, desvela, entretanto, um “mal-estar” profundo, que atinge personagens de diferentes idades. A pequena cidade, ao invés de acolhedora, mostra-se como um local habitado por pessoas que pouco dialogam e que possuem grande dificuldade em demonstrar sentimentos. Aos indivíduos apáticos e acomodados diante da vida, presos a uma realidade que parece impossível de ser modificada, vão sendo, aos poucos, relacionados aspectos mais complexos da condição humana: a depressão e o suicídio.

Essas duas temáticas perpassam a narrativa e se tornam centrais na busca do personagem principal por um lugar no qual encontre sentido para si mesmo e para sua vida. Isso porque os personagens parecem conviver de modo frequente com a morte e a perda. Quase todas as semanas o locutor da rádio local anuncia mais um morador que tirou a própria vida. O local escolhido geralmente é a ponte do rio que delimita a cidade, como ocorreu com a irmã de Diego e com a mãe de um colega da escola dos personagens. Talvez até mesmo com o pai do personagem principal, fato que fica subentendido e não é em nenhum momento declarado,

⁶ Programa da *Microsoft* que oferecia serviço de mensagens instantâneas *on-line* e chegou a ter mais de 300 milhões de usuários no mundo todo, até ser extinto em 2013.

especialmente porque o menino e sua mãe não conseguem estabelecer diálogos significativos sobre alguma coisa.

É importante ressaltar a partir disso que o suicídio, narrado aparentemente como algo corriqueiro e natural na cidade, adquire, no entanto, o caráter de uma forma de fuga, de passagem ou transição da condição sufocante a que os moradores parecem viver. A premissa de que a morte é uma passagem é fim, mas pode ser começo, coloca o suicídio como uma possibilidade, uma oportunidade extrema de conseguir sair dali. De conseguir mover-se, sair da inércia que comprime os dias e a vida no local.

E é através dessa necessidade de afirmação que perpassa sair da cidade para enfrentar a vida adulta, que o personagem principal de **Os famosos e os duendes da morte** apresenta uma situação bastante comum na realidade atual de jovens e adolescentes: o acesso a um mundo onde conseguem expressar-se, um mundo onde é possível ser o que se deseja ser e há a possibilidade de ressignificar a sua própria existência. Porém, esse mundo, aparentemente melhor do que a realidade física, só existe através da tela do computador, e se ratifica assim o contraste entre uma vida apática (real) e outra atraente (virtual):

Esperando que algum do longe me desse atenção, notícias sobre Bob Dylan voltaram à tela do computador. A vida contém surpresas no lugar onde não estamos. O mundo acontecia e dele só chegavam notícias. Fotografias. Datas de shows. Possibilidades de encontros. (...) Aqui é só o fim do mundo. A perfeição gelada distante dos outros. A parte mais longe dentro do próprio país. Talvez nem existimos para o resto. Eu devia ir. Ver. Saber se Dylan era. Os trens nunca mais cruzarão a cidade indo para o Norte, carregados de possibilidades de partida. Eu devia ir. As portas estão fechadas. Eu devia (CANEPELLE, 2010, p.12).

De acordo com o personagem principal, “longe é onde se pode viver de verdade” (CANEPELLE, 2010, p.45). Essa passagem demonstra sua necessidade de fuga e sua renúncia à vida na pequena cidade, na qual não encontra sentido e julga não se encaixar. E é a partir desse cenário de desencontro consigo mesmo, de dificuldades nas relações familiares e sociais, de incompreensões de si e do outro, em oposição à capacidade de comunicar-se através do meio digital e sentir-se atraído por ele, que é possível explorar uma forma diferenciada de narrativa. Em um jogo entre o dito e o não dito, de frases do livro que não se encerram, surge a proposta do autor de desenvolver a história em outra mídia. Porém, não se trata de mera transposição da obra para outro suporte, mas sim da ideia de complementação

entre um texto e outro, exigindo assim que o leitor/espectador participe de forma ativa da construção da história, aproximando-se do perfil de um leitor imersivo, como classifica Santaella.

2.3 MÍDIAS DIGITAIS, NARRATIVAS TRANSMÍDIA E O LEITOR IMERSIVO EM OS FAMOSOS E OS DUENDES DA MORTE

É possível observar que vários elementos são responsáveis por mudanças na formação de um leitor. Como um dos elementos principais destaca-se o contexto vivenciado por esse leitor, tendo aspectos econômicos, políticos, sociais e culturais como fatores de influência no modo como a leitura pode ser realizada. Do ponto de vista contextual, destaca-se também, a partir do século XIX, o surgimento da imprensa através do jornal impresso que possibilitou novas formas de literatura, como o romance-folhetim, por exemplo. Mais tarde, o rádio e a TV também se relacionam com o universo literário e apostam na adaptação de clássicos da literatura em formato audiovisual, que estimulam uma boa recepção dessas produções. Esses fatos evidenciam o poder da influência das mídias, que atua tanto nos modos de recepção da literatura, quanto em sua própria formatação e apresentação ao leitor.

Expor uma construção narrativa que não se mantém somente no livro e que se relaciona com diferentes mídias, como se pode observar, não é algo recente. Entretanto, o avanço da tecnologia especialmente durante o século XXI tem elevado essas relações a um novo patamar, em que uma linguagem híbrida se consolida e alguns aspectos inovadores tornam-se indissociáveis do surgimento de um novo leitor. O que Santaella chama de “leitor imersivo” tem como base essencial o uso de diferentes linguagens e suportes, o que se aproxima do conceito de transmidialidade:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal da narrativa transmídia, 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 (JENKINS, 2009, p.138).

Com base em narrativas que se estruturam no hibridismo de linguagens e mídias, na interatividade e na simultaneidade, instiga-se uma nova postura do leitor

atual. Para exemplificar e aprofundar a compreensão dessas questões a proposta diferenciada do autor Ismael Caneppele na narrativa **Os famosos e os duendes da morte** se mostra instigante. A narrativa promove um diálogo entre diferentes mídias: livro, cinema e meio digital. Além da adaptação da história do livro para o formato fílmico, o diferencial da narrativa surge quando o leitor se depara com *links* dispostos no texto que dão acesso a canais no site *Youtube*.

A construção narrativa de **Os famosos e os duendes da morte** destaca-se, primeiramente, por um processo de estranhamento com a linguagem. O texto disposto nas páginas do livro apresenta frases incompletas, cortadas, que rompem a linearidade de sua compreensão:

A vida antes de. Antes de ir embora para. Antes que Julian voltasse à superfície sem entender por que não. Sem nunca mais lembrar o caminho de volta. Sem saber por onde. Sem ter para. [...] Os dois mais velhos. Os dois mais. Todos os mais fortes do que. Todos os que fazem o que eu nunca. Todos os que fizeram (CANEPPELE, 2010, p.33).

Essa disposição oscilante e truncada das frases remete muitas vezes à incapacidade do personagem principal de comunicar-se com segurança e clareza. Representa até mesmo seu temor em dizer o que pensa e, principalmente, o que sente: o desejo velado pelo melhor amigo, o desprezo pela mãe quando ela menciona sobre possíveis namoradas. A partir de um personagem que não consegue verbalizar suas inquietações, o autor oferece então uma proposta diferenciada: ao invés de descrever em palavras o que o personagem não consegue dizer, ele adiciona uma nova linguagem ao texto literário, a linguagem digital. Assim, o leitor, além de se ver diante de frases incompletas, é colocado em contato com a linguagem de *links*, própria do ambiente digital:

Como aceitar ao reconhecer o inimigo, arrastei a seta sobre o terreno e avancei sinais compreendendo o que não entendia. Entrei na tela sem ser convidado:

<http://www.youtube.com/JJingleJangle>

Dentro do computador vocês.

<http://www.youtube.com/watch?v=PmJS2LYZdfE>.

De vez em quando a câmera iluminava um.

<http://www.youtube.com/watch?v=zVca2j-fiHc>.

Falavam uma língua que eu não.

<http://www.youtube.com/watch?v=M7QTfT-8Vvw>

Arrastei o mouse e fechei a janela. O quarto ficou em silêncio [...]

(CANEPPELE, 2010, p.53).

E é então que tem início o processo de leitura possível mais significativo, em termos de inovação, da narrativa **Os famosos e os duendes da morte**. Através dos *links* dispostos como na passagem anterior, o leitor tem acesso a vídeos postados no site *Youtube*, em um canal feito para uma personagem do livro: a irmã de Diego que se suicidou na velha ponte da cidade. Cada *link* direciona para um vídeo que mostra cenas da adolescente sozinha ou na companhia do namorado Julian. Com isso, o leitor é enfim colocado diante de uma nova proposta de leitura, que hibridiza linguagens e textos, em um movimento de sincretismo de signos verbais e não verbais. A incompletude da fala em linguagem escrita presente no livro é transposta em imagens através dos silêncios representados nos vídeos em que Julian e a irmã de Diego atuam, complementando-se. Assim, o complemento à palavra presente no livro ocorre de diferentes formas: através da imaginação do receptor, no momento em que lê o livro, e através do encontro do leitor com os vídeos no *Youtube*. Esse segundo encontro promove o engajamento ou imersão do leitor na história.

Dessa maneira, a narrativa se desdobra em diferentes textos que se complementam, premissa central das narrativas transmídia, e oferecem ao leitor/espectador uma gama diferenciada de possíveis leituras, tendo como base o pressuposto teórico de que um “texto” não se restringe à palavra escrita:

sobretudo entre semioticistas, uma obra de arte é entendida como uma estrutura sígnica geralmente complexa –, o que faz com que tais objetos sejam denominados “textos”, independente do sistema sígnico a que pertençam. Portanto, um balé, um soneto, um desenho, uma sonata, um filme e uma catedral, todos figuram como “textos” que se “lêem” (CLÜVER, 2006, p.06).

Percebe-se, a partir dessas características e pressupostos, que a narrativa se mostra aberta a uma proposta de leitura imersiva. Para compreender a história, é preciso que o leitor acesse, além do livro, também a internet – e de forma simultânea. Ao sair da narrativa literária, ou seja, de uma formulação verbal, o leitor passa, ao acessar os vídeos no *Youtube*, a ter contato com a proposta audiovisual, modificando a sua forma de fruição da obra. Mas, além disso, é importante ressaltar que o receptor é colocado diante de uma nova forma de leitura, que possui especificidades do universo digital e exige desse leitor um perfil cognitivo diferente. Santaella destaca que ao traçar um perfil cognitivo do leitor, busca-se “delinear quais

habilidades motoras, perceptivas e mentais são colocadas em ação pelo leitor imersivo, habilidades que se distinguem daquelas que são empregadas por um leitor de livro e por um espectador de imagens” (2016, p.73).

Assim, no momento em que o leitor tem contato com o que se convencionou por ciberespaço, ou o espaço virtual disponível através do computador, ele se vê diante de

uma teia intrincada de processos sensórios, perceptivos, estados de alerta, de reconhecimento e identificação, habilidades discriminativas e seletivas, processos decisórios, **memória**, aprendizagem, controle motor, tatilidade e, sobretudo, processos de raciocínio (SANTAELLA, 2016, p.87).

Uma das questões mais importantes, defendida por Santaella, é a de que através da navegação na internet, ocorre uma ruptura da dicotomia imposta historicamente entre corpo e espírito, pois ambos precisam ser estimulados para que o indivíduo consiga seguir os variados caminhos possíveis dispostos na rede. O processo, portanto, vai além da mera leitura de diferentes linguagens unidas em um mesmo local – verbal, visual e sonora -, é necessário compreender que essas linguagens estão dispostas em uma arquitetura hipertextual que exige atividades mentais complexas e interativas que possibilitam uma nova e movimentada experiência de leitura:

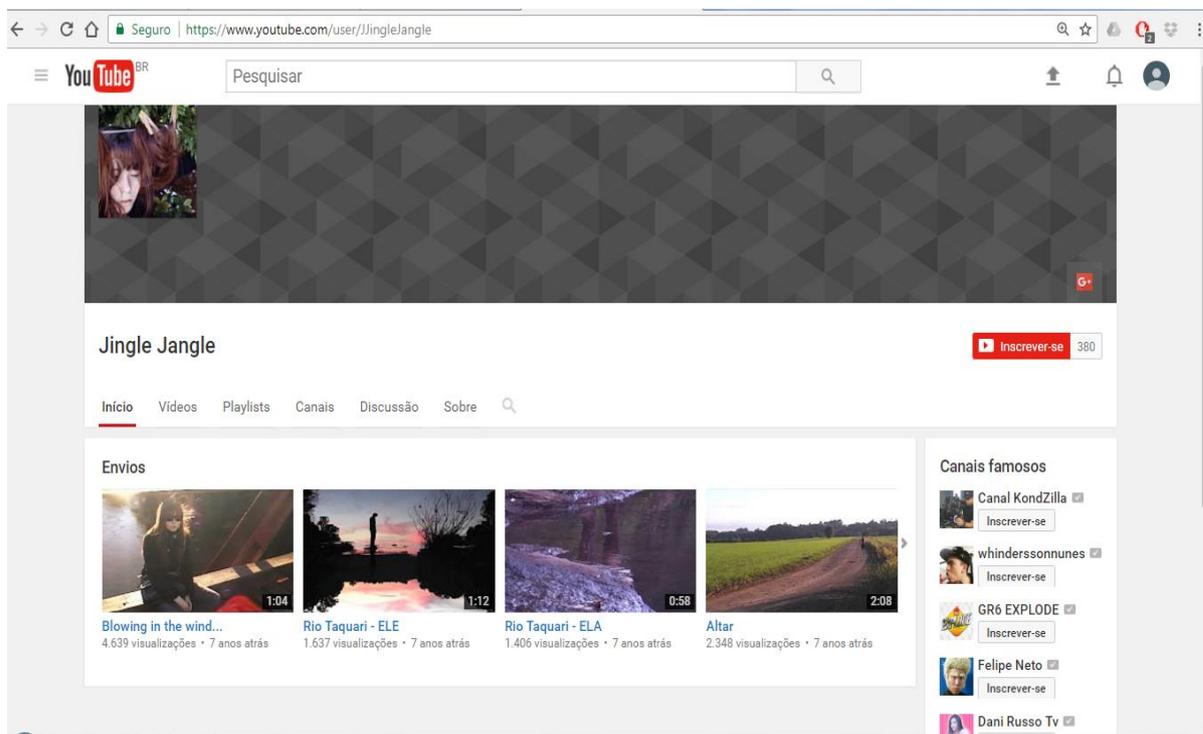
Por trás da aparente imobilidade corporal do usuário plugado no ciberespaço, há uma exuberância de estímulos sensórios e instantâneas reações perceptivas em sincronia com operações mentais. Estão em atividade mecanismos cognitivos dinâmicos, absorventes, extremamente velozes, frutos da conexão indissolúvel, inconsútil, do corpo sensório-perceptivo à mente, sem os quais o processo perceptivo-cognitivo inteiramente novo da navegação não seria possível (SANTAELLA, 2016, p.132).

A autora discorre sobre as diferentes percepções e cognições acionadas a partir de diferentes sistemas sensoriais, sígnicos, linguísticos, expressivos, semânticos, enfim, tudo o que envolve uma leitura marcadamente polissensorial. No espaço da internet, a leitura possível de ser realizada não possui um caminho único, pois elementos diversos como os *links*, ampliam as rotas e estimulam um percurso individual para cada leitor, que escolhe onde “clique”, e através desse movimento, o que ler, ouvir ou assistir. Ressalta-se que esse contato polissensorial que vai do livro ao computador, em **Os famosos e os duendes da morte**, se faz de maneira

simultanea, opondo-se assim a um formato de adaptação da história, e aproximando-se da experiência promovida por uma narrativa transmidiática. No livro de Caneppele, para compreender determinadas passagens da história, é preciso que o leitor acesse os vídeos no *Youtube*, ratificando a função de complementariedade da história.

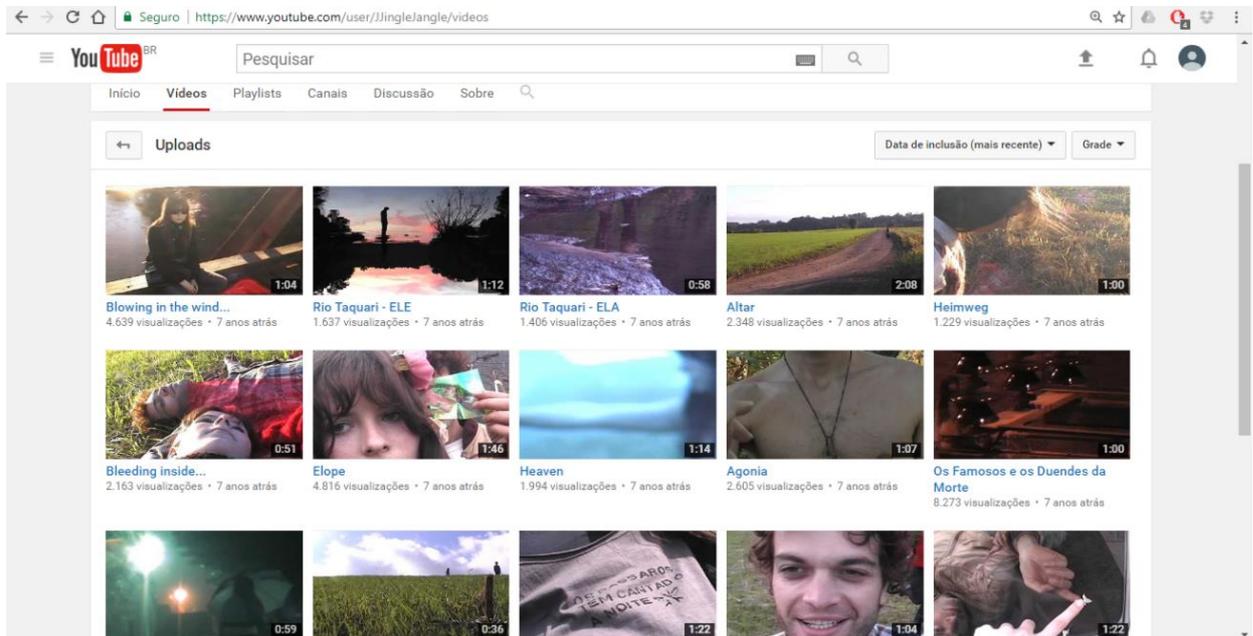
Na imagens 1 e 2, disponíveis a seguir, é possível visualizar a página da personagem *JingleJangle* (nome dado à página da irmã de Diego), acessada na internet pelo personagem principal da narrativa e que está disponível no site do *Youtube*, através do link <https://www.youtube.com/user/JJingleJangle> e que deve ser acessado pelo leitor da história:

Imagem 1



Fonte: <https://www.youtube.com/user/JJingleJangle>

Imagem 2



Fonte: <https://www.youtube.com/user/JJingleJangle>

Observa-se, a partir dos exemplos, que ao acessar na internet o *link* disponível na página do livro, o leitor tem diante de si mais do que apenas imagens, sons, cores e textos. Santaella lembra que “a profusão híbrida de signos que povoam as telas não é uma profusão aleatória. Essa profusão está estruturada em nexos (*links*) ou atalhos que, uma vez acionados, levam o usuário a saltar de uma página a outra, de um campo a outro, de uma informação a outra” (2016, p.144-145). Isso significa que o leitor de **Os famosos e os duendes da morte** encontra na página digital um novo universo de leitura, que exige um acionamento perceptivo-cognitivo próprio e transforma o seu processo de leitura inicial, centrado no suporte “livro”.

Além disso, é possível propor que os personagens de **Os famosos e os duendes da morte** são personagens transmidiáticos, já que suas representações transitam por diferentes mídias de forma simultânea, com cada construção representativa complementando o entendimento sobre a história e, sobretudo, sobre esses personagens. Mesmo quando o leitor ainda está fruindo a narrativa literária, ele é levado a acessar o *Youtube* e no site é apresentado a *JingleJangle* e Julian, em um canal digital utilizado em nosso dia-a-dia “real”, reconfigurando os limites

entre ficção e realidade. Os personagens, que existiam somente na imaginação do leitor agora são corporificados em vídeos. Além disso, a impressão transmitida pelos vídeos é de proximidade e legitimidade dos personagens, por apresentarem aspectos de um “vídeo caseiro”, que poderia ter sido feito por qualquer pessoa comum.

Scolari destaca que quando fala em transmídia, Jenkins não está abordando sobre uma “‘translação intersemiótica’ ou ‘transmutação’” (Jakobson, 1959; Eco, 2003) de um sistema semiótico para outro. Segundo o autor, “em NTs, a estratégia vai além e desenvolve um mundo narrativo multimodal expresso em diferentes meios e linguagens” (SCOLARI, 2015, p.08). Em **Os famosos e os duendes da morte** essa conceituação faz refletir sobre seus personagens, que não são adaptados para os vídeos, mas sim representados em passagens que complementam a momentos determinados da história narrada no livro.

Jenkins declara que entende a transmídia como “a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience” (JENKINS, 2017)⁷. Assim, observa-se que os personagens de **Os famosos e os duendes da morte** são completados à medida que o leitor/espectador acessa-os em outras mídias, são personagens fragmentados, sendo indispensável que pelo menos o livro e os vídeos no *Youtube* sejam lidos/assistidos, sob pena de a história não ser compreendida. Essas características da narrativa podem ser pensadas a partir da noção defendida por Domingos sobre narrativa transmídia, experiência transmídia e qualidade transmidiática:

Enquanto a narrativa transmídia, como conceito proposto por Jenkins, é um processo de entretenimento organizado que distribui uma narrativa entre diferentes segmentos de mídia, a experiência transmídia é o viés da recepção desse objeto. Uma narrativa pensada como forma transmídia pode fracassar como experiência se os receptores não fizerem o percurso necessário entre mídias, imergindo no mundo ficcional que ela cria, ou melhor, se eles não se tornarem fãs-navegadores, ávidos por concretizar todos os sentidos possíveis. A qualidade transmidiática diz respeito àquelas produções que, pensadas ou não como formas transmídia, alcançaram experiências transmídia, a exemplo da série Harry Potter. Também serve para designar conteúdos que têm potencial para se tornarem formas transmídia. Um trabalho ou produção transmídia ou transmidiático é, em

⁷ Um processo no qual elementos essenciais de uma ficção se dispersam sistematicamente, através de múltiplos canais de distribuição, com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada (JENKINS, 2017, tradução própria).

meu ponto de vista, o mesmo que cross media, ou seja, não envolve o desenvolvimento de narrativas – história, discurso, narração, sintagmas narrativos –, mas de conteúdos (DOMINGOS, 2013, p.05).

Com base na proposta de Domingos, é possível refletir que a história de **Os famosos e os duendes da morte** distribui alguns elementos de sua narrativa em diferentes mídias, exigindo que o leitor acesse essas outras mídias para compreender o que está sendo dito no livro. Se essa proposta é aceita pelo leitor, tem-se então uma experiência transmídia: uma história que está sendo recebida através de diferentes mídias, de forma simultânea.

E por fim, é possível afirmar que especialmente os personagens desse enredo podem ser considerados com qualidade transmidiática, pois sua construção não se dá em uma única mídia, é representada a partir de uma base escrita e audiovisual em convergência. Assim, observa-se que a narrativa é inovadora ao tentar aliar literatura e plataformas digitais de modo convergente, e não isolado. A história é contada em diferentes meios, através dos quais o papel de leitor e de espectador se fundem com o objetivo de uma fruição transmidiática e complexa.

3 CONCLUSÃO

Navegar, verbo já consolidado para descrever a prática do indivíduo na internet – o ir e vir infinito por *sites* e *links* – promove o uso de capacidades cognitivas diferentes, que vão além do ato de ler o livro ou assistir a um filme. Com base nisso, **Os famosos e os duendes da morte** dispõe ao seu leitor a possibilidade de fusão de todas essas experiências, ao construir uma narrativa híbrida em termos de linguagem e estrutura mas que, principalmente, estende esses elementos ao conteúdo da obra, ao utilizar um personagem que também vivencia diariamente o tensionamento dos limites entre o real e o virtual.

É como se o leitor fosse convidado a se colocar no lugar do personagem principal. Certamente essa experiência também é possível através da leitura do livro: através de nossa imaginação “ser” um personagem é completamente viável. Entretanto, com o uso dos *links* dispostos no livro de Caneppele, podemos assistir em nosso próprio mundo real e físico aos mesmos vídeos que o personagem assiste em sua história fictícia: podemos fazer o que o personagem faz, não só em nossa

imaginação, mas em nossa realidade, o que certamente estimula uma experiência imersiva e transmidiática de leitura.

Ainda ratifica-se que a narrativa analisada promove um contato entre literatura e mídia digital, acentuando a proposta de um novo leitor, capaz de colocar em movimento as principais características de uma leitura imersiva: a interatividade, a simultaneidade e as transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas estimuladas por essa leitura transmidiática. Esse contexto se mostra como um desafio dos paradigmas da leitura, da formação do leitor e da literatura como um todo. Se torna imprescindível, portanto, uma atenção teórica cada vez maior para o universo transmidiático e suas criações, considerando que em uma sociedade caracterizada pela mutação constante, Santaella alerta: “o leitor imersivo continuará existindo, pois navegar significa movimentar-se física e mentalmente em uma miríade de signos, em ambientes informacionais e simulados” (2016, p.184). Ou seja, se intensificam os fluxos entre narrativas e mídias, assim como se acentua um perfil de leitor pronto para fruir essas inovadoras histórias.

**TRANSMEDIA STORYTELLING AND FORMATION OF A IMMERSIVE READER:
A ANALYSE OF OS FAMOSOS E OS DUENDES DA MORTE, DE ISMAEL
CANEPPELE**

ABSTRACT

The article has as objective the theoretical debate about the relationships more and more accentuated between literature and Medias, with base in the analysis of the book **Os famosos e os duendes da morte**, of Ismael Caneppele. For that, is based on two theoretical perspectives. The first refers to the reader's categorization along the time, taking like this the idea of immersive reader, proposed by Lúcia Santaella and contextualized with Roger Chartier's support. And the second perspective relates to transmedia storytelling, of Henry Jenkins, with deepening of the discussion on subjects regarding the theoretical statute of the transmidiality. In this point it is done necessary the authors' aid as Christy Dena, Carlos Alberto Scolari and Ana Domingos. As methodology, develops the comparative method, with analysis of elements of the history that they take to the transition of the narrative for different Medias, especially some of their characters. It is observed, also, the innovative proposal that presents in the text literary conversations of sites of the internet and

links for videos of **Youtube**, that complement the narrative and the possible reading on the part of the reader/spectator. It is ended that in a movement between different supports and languages, based on the simultaneity and in the interactivity, the narrative stimulates the construction of the profile of a reader immersive/virtual, which circulates with self-confidence for the universe current transmedia..

Keywords: Literature. Medias. Immersive reader. Transmedia storytelling.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Paris, capitale du XIXe siècle**. Paris : Éditions Allia, 2013

BOURDAA, Melanie. Le transmédia : entre narration augmentée et logiques immersives. In : **Inaglobal : la revue des industries créatives et des médias**. Paris, 13 jun. 2012. Disponível em: <http://www.inaglobal.fr/numerique/article/le-transmedia-entre-narration-augmentee-et-logiques-immersives> Acesso em: 11 out. 2017.

_____. Les nouvelles pratiques de production et de réception télévisuelles In : **Inaglobal : la revue des industries créatives et des médias**. Paris, 22 set. 2011. Disponível em: <http://www.inaglobal.fr/television/article/les-nouvelles-pratiques-de-production-et-de-reception-televisuelles> Acesso em: 11 out. 2017.

CAVALCANTE, Maria Imaculada. **Do romance folhetinesco às telenovelas**. In: Osis, v. 05, p.63-74, 2005

CANEPELE, Ismael. **Os famosos e os duendes da morte**. São Paulo: Iluminuras, 2010.

CAVALO, Guglielmo. CHARTIER, Roger. **Histoire de la lecture dans le monde occidental**. Paris : Éditions du Seuil, 2001.

CLÜVER, Claus. **Inter Textus/ Inter Artes/ Inter Media**. In: Revista Aletria v. 14, jul./dez. 2006.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp, 1998.

DENA, Christy. **Transmedia fictions: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments**. 374f. Tese (Digital Cultures Program) – University of Sydney, Sydney, Austrália, 2009.

DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. Narrativa transmídia: travessia entre Comunicação e Letras. In: **Aletria**. Belo Horizonte, v.23, n. 3, p.159-171, set./dez., 2013.

FIGUEIREDO, Camila. Expandindo os limites: a transmídia no campo da intermedialidade. In: **Aletria**. Belo Horizonte, v.27, n. 2, p. 69 - 82, 2017.

_____. Narrativa Transmídia: modos de narrar e tipos de histórias. In: **Letras**, v. 26, n. 53, p. 45-64, jul./dez. 2016.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MASSAROLO, João. **Televisão: Formas Audiovisuais de Ficção e Documentário**. V. II. São Paulo: Instituto de Artes/Unicamp, 2012.

_____. Das possibilidades narrativas nas plataformas de mídia. In: **XV Encontro da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (Socine)**. Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Rio de Janeiro: Socine, 2011. v. 1. p. 01-15.

_____. Franquia Transmídia: O Futuro da Economia Audiovisual nas Mídias Sociais. In: INTERCOM - Congresso Brasileiro de Comunicação. **Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2010. v. 1. p. 1-16.

RAJEWSKY, Irina O. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre intermedialidade. Tradução. Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (org.), **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012, p.15-45.

RYAN, Marie-Laure. Transmedial storytelling and transfictionality. In: **Poetics Today**, v. 34, n. 3, 2013. Disponível em: <http://poeticstoday.dukejournals.org/content/34/3/361.abstract> Acesso em: 11 out. 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2016.

SYDENSTRICKER, Iara. Dramaturgia audiovisual: Notas sobre Técnicas de animação e criação de narrativas transmidiáticas. In: **Associação Brasileira de Autores Roteiristas**. Disponível em: <http://www.abra.art.br/dramaturgia-audiovisual-notas-sobre-tecnicas-de-animacao-e-criacao-de-narrativas-transmidiaticas/> Acesso em: 11 out. 2017.

YOUTUBE. Disponível em <https://www.youtube.com/user/JJingleJangle> Acesso em 03, 20, 21 jun 2017.