



A História Entre Mídias: as possibilidades de uso de dispositivos tecnológicos para a fruição da narrativa de entretenimento¹

Nathan N. CIRINO²
Kleriston C. Vital SANTOS³

RESUMO

A narrativa nos é um instrumento de percepção do mundo e tem nos acompanhado desde tempos imemoriais, quer através da contação oral ou através das mídias digitais. Vivemos hoje em meio a uma teia de possibilidades midiáticas que, de igual forma, são cada vez mais utilizadas como ferramentas para se contar histórias. Nesse estudo realizamos um levantamento dessas principais constituições entre mídias – multimídia, transmídia, crossmídia, entre outras – criando um paralelo, ressaltando características comuns assim como as diferenças entre estas construções midiáticas, observando como estes veículos dialogam com a narratividade. O presente estudo tem em vista quais são os reflexos diretos do uso das mídias integradas em determinado universo ficcional, quer seja sobre o desenvolvimento da narrativa ou sobre sua fruição.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativa; Multimídia; Crossmídia; Transmídia; Mixmídia.

Introdução

A palavra *narrativa* advém do latim (*narrare*) e significa relatar, contar o que se sabe. Autores como o psicólogo Jerome Bruner (2006) afirmam que a narrativa está presente até mesmo na nossa forma de ver o mundo, de assimilar experiências. O autor nos leva a um entendimento no qual observamos que o processo narrativo vai além dos velhos livros de histórias ou do cinema, porque é um reflexo da nossa leitura do mundo. Nosso pensamento é composto por narrativas, as nossas experiências diárias se tornam relatos narrativos, advindos de nossa vivência. Talvez venha daí nosso encantamento pelo ato de ouvir histórias, pelos relatos de vida, sejam elas contidas em quaisquer mídias, desenvolvidas nos mais variados formatos.

Independente da época, o que é perceptível na história da humanidade é o fato de que sempre procuramos contar histórias da melhor forma possível, utilizando as

¹ Trabalho submetido ao DT05 – Rádio, Tv e Internet, no XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 02 a 04 de julho de 2015 na cidade de Natal, RN.

² Professor da Unidade Acadêmica de Arte e Mídia, Universidade Federal de Campina Grande, PB, Mestre e doutorando em Comunicação Social pela UFPE. nathancirino@yahoo.com.br

³ Graduando do curso de Arte e Mídia, UFCG, aluno de PIVIC orientado pelo Prof. Me. Nathan Cirino.



ferramentas de nosso tempo para ousar ir mais longe na experiência de fruição. Provocar o envolvimento do espectador e despertar a imersão que os mundos ficcionais nos possibilitam é uma busca constante por parte dos grandes narradores. Elenquem-se aqui, portanto, desde as tintas para as cavernas, passando pela tecnologia de projeções da lanterna mágica e vislumbrando ainda, no futuro, a utilização de ondas cerebrais para condução de interfaces gráficas do usuário em jogos de videogame.

Mesmo diante dessa necessidade humana de contar suas histórias e de vermos que existem registros narrativos que datam períodos primitivos, os estudos de semiótica da narrativa e narratologia em geral só ganharam força acadêmica durante o século XX, a partir de estudos de nomes como Roland Barthes, A. J. Greimais, Tzvetan Todorov, Joseph Campbell, Christian Metz, Vladimir I. Propp, dentre outros.

Para estes estudiosos, vemos que existem diferentes métodos de constituições narrativas, que caminham para uma definição de características estruturais como, por exemplo, os mitos, a tragédia, o drama ou a comédia. Independente da forma estrutural, o certo é que ela sempre foi dependente de alguns elementos básicos, dentre eles o narrador, o fato narrado, para quem se narra, ou ainda, um suporte⁴. Diversos modos foram encontrados para transmitir essas histórias, quer seja na forma de desenhos, escrita ou oralidade a depender do seu público.

A priori, remetemo-las a processos não midiáticos, contudo, esquecemo-nos que o suporte sempre esteve presente, como um meio, quer fossem livros, cinema ou televisão, que são mídias contemporâneas. Novos meios digitais surgem, tais quais, celulares, tablets, computadores, notebooks, possibilitando novas possibilidades de fruição narrativa e novos meios de propagar histórias, sejam já amplamente conhecidas ou não.

Dessa forma, objetivamos analisar como as narrativas se comportam nas novas tecnologias que têm surgido e quais são as suas diferentes possibilidades de estruturação, fruição e manutenção. A mídia, portanto, deverá ser observada neste estudo como instrumento de ampliação, desmembramento e complexificação dos moldes tradicionais da contação de histórias.

⁴ Entende-se aqui “suporte” como todo meio físico que comporta a informação, sendo, portanto, intrínseco ao conceito de mídia. Para LÉVY (2010, p.64) “A mídia é o suporte ou veículo da mensagem”.



O ecossistema de mídias

Ao pensarmos na palavra *ecossistema* somos guiados à sua implicação primeira, um conjunto no qual diferentes comunidades convivem e interagem de forma ordenada na natureza. Dessa forma existe uma constante troca entre os grupos que a compõem, possibilitando assim o intercâmbio e a sobrevivência destes. Ao aplicarmos essa palavra ao contexto das mídias e da cultura podemos realizar essa mesma construção, contudo, tendo como foco a interdependência e colaboração mútua dos conteúdos de cada plataforma.

Investigar os processos comunicativos na perspectiva dos ecossistemas comunicacionais compreende, antes de tudo, entender que a comunicação não é um fenômeno isolado; ela envolve um ambiente cultural que ao mesmo tempo interfere e possibilita a construção, a circulação e a significação das mensagens. Significa que o ambiente que a envolve é constituído por uma rede de interação entre sistemas diferentes e que estes, embora diversos, dependem um do outro para coexistir. (PEREIRA, 2011, p.51)

Diante desta possibilidade, não devemos delimitar que certos dados estão presos a determinadas mídias, ou mesmo que essa relação é rígida e não intercambiável. Cada vez mais se pensa em uma forma midiática, ou em um ecossistema de mídias, no qual diversas plataformas possam compartilhar o acesso à informação, fazendo dialogar conteúdos, trazendo à tona o melhor que cada mídia pode propiciar.

Dessa forma, pensar em um ecossistema de mídias é compreender como cada uma delas pode enriquecer as possibilidades de exploração da informação. Visualizamos, portanto, estruturas midiáticas nas quais exista um intercâmbio de informações e enriquecimento de possibilidades de integração. Essas possibilidades acabam ganhando nomenclaturas como multimídia, unimídia, crossmídia, transmídia, entre outros. Cabe-nos avaliar estas definições para, enfim, traçarmos suas manifestações narrativas.

Um primeiro termo a ser levantado nessa relação é o conceito de *multimídia*, que podemos pensar como um dos primeiros a integrar diversos meios a um processo midiático. Embora seja alvo de estudos datados nos anos 1990, o termo multimídia surge como uma possibilidade de manifestação narrativa no presente estudo,



demonstrando possuir, no entanto, fronteiras delicadas com outro termo de definição próxima: o *mixmídia*. Sobre ambas, as definições, temos que:

Um texto multimídia compõe-se de textos separáveis e separadamente coerentes, compostos em mídias diferentes, enquanto que um texto mixmídia contém signos complexos em mídias diferentes que não alcançariam coerência ou auto-suficiência fora daquele contexto. Contextos puramente multimídias são relativamente raros – dependendo, de certo modo, das condições nas quais se recebe o texto e se observam isoladamente suas partes textuais. A ópera, enquanto modelo textual, é multimídia; enquanto encenação e apresentação, é uma mescla de elementos multimídias e mixmídias. Um libreto de ópera pode ser publicado e recebido por si só, do mesmo modo que a partitura; aberturas são tocadas em concertos, tenores apresentam no mundo inteiro árias operáticas, fazendo também certos gestos e mímicas; podemos ouvir a gravação de uma apresentação no rádio ou tocá-la em CD. Mesmo entreatos de balés podem ser apresentados separadamente, mas a coreografia da encenação como um todo não pode existir por si só, e isto vale também para o cenário e o figurino, que só funcionam como tais dentro da encenação, mesmo que os trajes acabem em museus de teatro e os projetos cenográficos, em galerias de arte. (CLÜVER, 2001, p. 19-20)

Desta forma, entendemos como multimídia o uso de várias mídias para conteúdos que possuem sua própria coerência e coesão interna, embora estejam atrelados a outros conteúdos, sem necessariamente ter com estes uma relação de dependência, sendo esta condição típica da mixmídia.

Vale salientar que há também uma definição próxima à de multimídia e mixmídia, mas que não deve ser tida como seu sinônimo, trata-se do *multimodal*, que ao invés de centralizar sua definição nos múltiplos formatos de conteúdo, sua mídia e suas relações de interdependência, tem como foco os diferentes meios sensitivos de leitura do conteúdo (visão, audição, tato, olfato e paladar). Podemos inclusive compreender a multimodalidade como uma subcategoria presente na multimídia, pois esta conseqüentemente necessitará do uso de mais de um sentido na grande maioria das vezes. Desta forma:

Segundo Mayer (2001) a multimídia pode ser vista de três maneiras: (i) os meios de apresentação, no sentido do suporte (aparelho) utilizado para a apresentação da mensagem, como por exemplo, a tela do computador, um rádio, um projetor etc.; (ii) os modos de apresentação, que são os formatos utilizados para



apresentar a mensagem, a exemplo de um texto, de imagens, de animações, de áudio etc.; e (iii) os sentidos implicados na recepção da mensagem, tornando-se necessário a existência de dois ou mais sentidos envolvidos na percepção. (TEXEIRA, 2008, p. 128)

Além do multimídia e mixmídia, existem outras formas estruturais que integram várias mídias mudando a forma de interdependência delas. Abaixo faremos uma descrição das principais formas midiáticas que permitem essas novas constituições.

O primeiro termo a ser levantado e sua definição é a *Unimídia*. Segundo LEVY (2010, p. 67-68):

O termo multimídia é corretamente empregado quando, por exemplo, o lançamento de um filme dá lugar, simultaneamente, ao lançamento de um videogame, exibição de uma série de televisão, camisetas, brinquedos etc. Neste caso, estamos de fato frente a uma “estratégia multimídia”. Mas se desejamos designar de maneira clara a confluência de mídias separadas em direção à mesma rede digital integrada, deveríamos usar de preferência a palavra “unimídia”.

Ou seja, enquanto no multimídia temos uma expansão das informações em diferentes formatos, separados por diferentes plataformas, na unimídia todas estas confluem para uma mesma mídia, juntando diversos formatos em um único espaço. A unimídia, portanto, não expande a informação a outras plataformas, mas a manifesta, de diversas maneiras, dentro de um espaço delimitado. Podemos dizer que a unimídia é o formato dos atuais hipertextos contidos na maioria dos sites e aplicativos de *smartphones* ou tablets, por exemplo.

Outra forma de integração midiática é a Crossmídia, surgida na década de 90, estando inicialmente conectada à publicidade e propaganda (FINGER, 2012). Nessa forma estrutural, um mesmo conteúdo é espalhado por diversas mídias, contudo existe um único objetivo em questão.

Segundo Boumans (2004, p. 4), as seguintes características⁵ estão presentes nas crossmídias ou mídias cruzadas:

⁵ Tradução livre



- Envolve mais de um meio, variando entre o analógico e a mídia digital ou somente mídia digital, onde cada um apoia o outro de acordo com seus pontos fortes.
- Visa uma produção integrada;
- O conteúdo é acessível a uma variedade de dispositivos, como PCs, celulares, aparelho de TV ou set-top boxes;
- O uso de mais de uma mídia para sustentar um tema / uma história / um objetivo / uma meta / uma mensagem, dependendo do tipo de projeto;
- Não existem apenas pela justaposição de diferentes dispositivos e plataformas, mas acha relevância quando a mensagem / história / objetivo comum é espalhado sobre as diferentes plataformas.

Existe um encadeamento de informação que leva ao seu público uma necessidade de caminhada entre as diversas mídias para sua compreensão, uma leva a outra. Jenkins, por outro lado, menciona a crossmídia como o transpor de conteúdo entre mídias distintas, conforme ocorrido na internet 1.0, quando grandes jornais e revistas replicavam o conteúdo em múltiplas plataformas. O autor afirma ainda que foi a crossmídia a responsável pela origem do que chamamos hoje de Convergência Midiática.

Ao mesmo tempo, novos padrões de propriedade cruzada de meios de comunicação [*ou cross-media no texto original em inglês*], que surgiram em meados da década de 1980, durante o que agora podemos enxergar como a primeira fase de um longo processo de concentração desses meios, estavam tornando mais desejável às empresas distribuir conteúdos através de vários canais, em vez de uma única plataforma de mídia. A digitalização estabeleceu as condições para a convergência; os conglomerados corporativos criaram seu imperativo. (JENKINS, 2009, p. 38, observação nossa)

Estamos, portanto, diante de duas perspectivas que veem na crossmídia: a) conteúdos complementares que funcionam como um único texto com partes justapostas em diferentes mídias; b) conteúdos replicados em mais de uma plataforma, adaptando-se às limitações e ampliações de cada meio.



O que diferencia este conceito daquele do multimídia, desta maneira, é que no multimídia temos cada mídia com seu conteúdo independente e não replicado, enquanto que, na crossmídia, pelo contrário, o mesmo conteúdo se adapta a novas mídias ou distribui-se nelas. Há no multimídia uma fragmentação maior de informação do que na crossmídia, sendo esta última uma relação mais complexa de interdependência ou auto-referencialidade dos conteúdos distribuídos.

Dessa interação midiática, chamada crossmídia, no entanto, outros nomes de experimentação surgem como, cross-sited, intermídias, múltiplas plataformas, transmídia, etc. Dentre estas, uma nomenclatura que vale ressaltar, pois acrescenta a este universo midiático é a transmídia.

Na Transmídia, a informação é distribuída por diversas mídias, assim como ocorre com a crossmídia, porém o que as diferencia é que nela existe uma expansão do universo exposto em uma mídia principal. Esta mídia não se faz dependente das outras, como na crossmídia, no entanto, ter acesso às mídias paralelas gera uma melhor compreensão da mídia principal, como afirma Jenkins (2009, p. 138)

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 de 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. 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.

Nessa forma constitutiva existe a criação de uma nave mãe, que é uma mídia principal pela qual o público acompanha o conteúdo de forma mais genérica. A partir dessa mídia, ramificações são constituídas para atender a inquietação do público, para que este possa obter maiores informações sobre alguma temática ou elemento apresentado. Um exemplo claro que podemos utilizar é o telejornal que, enquanto mídia principal, sugere conteúdos extras em websites através de links e chamadas dos apresentadores. Esse conteúdo extra, em mídia paralela, possibilita aos seus telespectadores uma compreensão maior da temática, permitindo uma expansão do universo apresentado em dada matéria.



Com base nestas classificações e considerando que cada uma veicule apenas um universo narrativo, podemos organizar as terminologias da seguinte maneira:

| | Multimídia | Mixmídia | Unímídia | Crossmídia | Transmídia |
|---------------------------------|---|--|---|---|--|
| Relação entre as mídias | Independentes | Dependentes | Independentes ou Complementares | De continuidade ou Adaptação | Complementares |
| Universo Narrativo | Fechado | Fechado | Fechado | Aberto ⁶ | Aberto |
| Principal característica | Agrega manifestações do universo em várias mídias, com fruições independentes, embora obedecendo a um mesmo contexto narrativo. | Todas as mídias só fazem sentido se fruídas em conjunto. | Uma única mídia serve de base para aglutinação de diversas outras. | Transposição de conteúdo de uma mídia para outra. Mais de uma mídia constroem um só texto, seja ele adaptado entre elas ou com caráter de continuidade entre plataformas. | Expansão do universo pelo uso de mídias complementares que acrescentam ao universo narrativo, sem obrigatoriedade da fruição destas para compreensão da mídia principal. |
| Exemplos | Um filme, seu cartaz, sua trilha sonora. | Ópera (representada aqui como um conjunto de coreografia, cenários, texto e músicas) | Um Blu-ray de certo filme que apresente filme, fotografias, trilha sonora, animações e jogos. | Livros e filmes da série Harry Potter | Série Matrix (filmes, quadrinhos, jogos, animações, etc.) |

⁶ Considera-se aberto o Universo Narrativo da crossmídia devido ao fato de que, seja na adaptação ou na continuidade entre plataformas, haverá sempre o acréscimo de novas informações à narrativa, sejam elas de teor visual, sonoro, ou quaisquer outros.



Vale salientar, entretanto, que os limites entre um tipo de relação e outra são sempre tênues e seus diálogos constantes, possuindo obras que possam ter mais de uma dessas estruturas presentes. Podemos ter, sem prejuízos conceituais, por exemplo, uma ópera (mixmídia) que possui um encarte com a história do texto original (multimídia); ou ainda um filme que se utilize também de jogos, animações e quadrinhos (transmídia), mas que lance uma edição com todo seu material num único disco digital (unimídia). É importante percebermos que as definições não devem ser limitadoras, porque servem não como compartimentações hermeticamente lacradas, mas como formas de organizar e compreender as relações e possibilidades de uso das mídias e suas interações. Partindo deste pressuposto, podemos vislumbrar algumas das manifestações narrativas que, por se utilizarem destas propriedades, acabam até mesmo por sugerir novos gêneros narrativos na contemporaneidade.

A narrativa ramificada

Todas as estruturas anteriormente citadas não possuem fundamentalmente um comprometimento narrativo, contudo, a sua união com formas narrativas produzem experiências significativas na forma de contar histórias. A narrativa, na maioria dos casos, se torna ramificada, ou seja, a totalidade da história estaria compartilhada em diversas mídias, em fragmentos de conteúdo, quer seja delimitados em um único dispositivo ou em vários. Ao pensarmos sobre a unimídia vemos que todas as mídias convergem para uma única, como é o caso dos antigos CD-ROMs, DVD, Blu-ray dentre outros.

No caso da Crossmídia existe uma diversidade de mídias que já são fragmentadas e não são fechadas em suas possibilidades de criação, dessa forma há uma narrativa que é expressa em uma mídia e se faz necessário que o público caminhe por diversas mídias para que tenha total compreensão do que está lendo/ vendo.

Na *crossmedia* há um processo de difusão de conteúdo em diversos meios. O material não necessariamente deve ser idêntico, muitas vezes, o que é divulgado em uma mídia completa o que está presente em outra. Assim, pode existir uma diferenciação no texto, com acréscimo de imagens e arquivos em áudio. O objetivo é criar uma interação do público com o conteúdo. (FINGER, 2012, p. 124)



Embora não possuamos exemplos tão claros de uma crossmídia pensada para uma construção narrativa, podemos utilizar alguns modelos para exemplificar como essa estrutura pode ser configurada.

O livro “Orgulho e Preconceito”, de Jane Austen é um exemplo que podemos tomar desse pensamento crossmidiático, pois, mesmo sendo datado de 1813, a sua adaptação para a forma fílmica possibilitou novas leituras e acréscimos visuais no ano de 2005.

Na saga de Harry Potter, de J.K Rowling, a mídia principal era inicialmente o livro. Após o sucesso da obra, houve interesse na realização da transposição dessas narrativas para o cinema, ampliando a compreensão desse universo. O que foi para as telas de cinema foi a adaptação dos livros, ou seja, não houve uma complexificação da narrativa, mas outros elementos foram inseridos e valorizados devido à nova linguagem.

Conseqüentemente, outros produtos foram criados, como livros que abordam aspectos particulares do universo de Harry Potter, parques temáticos, bonecos, dentre outros – sendo nesse sentido um multimídia; no entanto, ao expandir o universo e criar mídias paralelas que enriquecem a experiência do espectador/leitor, o conteúdo deixa ser apenas crossmídia e torna-se parte de uma narrativa transmídia.

Sob a perspectiva de crossmídia enquanto narrativa continuada entre mídias, há uma necessidade de salto entre mídias por parte do espectador. Em grandes franquias, salienta-se, esta é uma forma rara, pois restringe o público, tornando o uso da transmídia algo mais viável, por não obrigar a audiência a ver mais de um conteúdo em mídias diferentes.

Em uma narrativa transmidiática há um encadeamento de informações no qual diferentemente da crossmidia, cada mídia corrobora para uma complexificação do universo, ou seja, há a possibilidade de aprofundamento no ambiente narrativo para aqueles que se interessarem pela exploração de outros conteúdos relacionados àquela história. Diversas outras mídias são criadas para completar essas lacunas, as informações disponibilizadas nunca são as mesmas, ou repetitivas, sempre possuem novos olhares sobre o que está sendo tratado. Por outro lado, estas mídias paralelas de conteúdo extra não necessariamente fazem relação direta à narrativa mãe, mas podem



fazer uso de outros personagens, situações, lugares ou épocas que envolvam o universo proposto.

Temos diversos exemplos de Transmídias, como o filme *Matrix* ou as séries televisivas *Heroes* e *Lost*. Dentre as citadas, segundo Jenkins (2009), *Matrix* seria um importante exemplo de transmídia, pois nessa franquia criou-se uma teia narrativa tão complexa que somente aos termos acesso a todas as mídias poderíamos compreender a *matrix*. Outros exemplos como *Lost* e *Heroes* foram mais bem sucedidos no sentido de compreensão por parte do público. Geralmente as mídias utilizadas nessas obras são: HQ, Jogos digitais, filme, desenho, livro.

Considerando a criação de histórias através do uso de várias plataformas midiáticas e suas relações aqui apresentadas, podemos pensar que há entre elas um elo de sentido quanto à sua aplicabilidade. Poderíamos considerar que, mesmo diante de tantas maneiras de coesão midiática entre suportes, estamos sempre diante de três situações básicas para o universo da narrativa: o *desmembramento*, a *ampliação* e a *complexificação*.

Quando nos vemos diante do contexto da multimídia, é nítida a intenção de desmembramento dos elementos da trama. As diversas plataformas nos lembram de uma obra única através da fruição de suas partes. Todas as mídias extras estão, na verdade, nos apontando um universo fechado numa plataforma maior e integradora das peças que foram desmembradas.

Por outro lado, ao observarmos a crossmídia como grande fonte de adaptações/continuidades intermidiáticas podemos inferir uma constante necessidade de ampliação de um universo. Seja ao trazermos um livro para a tela ou ao fazermos um jogo continuar a história de um quadrinho, existe quase que impreterivelmente o acréscimo de informações, ora visuais, ora sonoras. A crossmídia nos remete ao enriquecimento da narrativa no tocante às informações de detalhes e pontos de vista que temos sobre ela.

Obviamente, se pensarmos a transmídia como uma grande ampliação do universo ainda poderíamos classifica-la dentro deste mesmo grupo, no entanto, as narrativas transmidiáticas fazem algo mais que apenas expandir o universo narrativo, elas o complexificam. Entendemos, desta maneira, que ao termos uma mídia principal e outras



mídias não obrigatórias que desenvolvem personagens, lugares, história, cultura, sociedade, dentre tantos outros possíveis aspectos, atingimos um nível de excelência na ampliação: a complexificação. Podemos dizer que toda complexificação de narrativa é necessariamente uma expansão (ou ampliação, como citado acima), entretanto, nem toda expansão torna a narrativa mais complexa.

É desta forma que podemos nos afastar da mera classificação das relações de mídias utilizadas para contar histórias e passarmos a observar não apenas o uso do suporte, mas, principalmente, as consequências de seu uso. Ficamos, mesmo assim, com a unimídia e a mixmídia fora destas classificações por compreendermos que estas duas possuem implicações particulares e não muito ligadas à narrativa.

Desmembrar, ampliar e complexificar uma narrativa através do uso de mídias, em suma, depende de relações midiáticas que trazem consigo boas apropriações para o desenvolvimento interno da narrativa, ou seja, que atinjam seu universo. O caráter aglutinador da unimídia e da mixmídia, embora em instâncias diferentes, é um ponto em comum que existe como um limitante para o crescimento da trama ficcional.

Considerações Finais

Este estudo aponta usos de mídias e suas relações para a construção de narrativas na era da convergência midiática, das tecnologias digitais e interativas. Há, de toda forma, ainda muito a ser estudado, levantado e sugerido. Tendo em vista o teor sempre mutável das novas tecnologias, podemos afirmar categoricamente que outras mídias e relações ficaram de fora deste estudo, o que nos leva a crer que estes apontamentos nos servem de base para compreender a narrativa na contemporaneidade, mas jamais seria um retrato limitador de suas possibilidades. Por este motivo, ao invés de chegarmos a pontuações sobre as narrativas multimídias, crossmídias ou transmídias, tivemos predileção por classificações mais genéricas que abarcassem não apenas estas situações, mas também outras não listadas aqui.

Ao pensarmos uma estrutura de mídias que possa complexificar, ampliar ou desmembrar os elementos narrativos estamos, na verdade, propondo formas de integração de conteúdo, por vezes com olhares menos apurados para o suporte unicamente. O intento é trazer à tona o uso da ferramenta e não debruçarmo-nos sobre



ela como fonte puramente técnica de possibilidades para a narrativa. Vivemos em meio à cultura multitarefa, onde as atividades naturalmente se multiplicam, as atenções se dividem. É justamente ao percebermos esta nova dinâmica que nos cabe observar a extrema necessidade de universos ficcionais que se desenvolvam no mesmo ritmo e perspectiva de atenção deste usuário do século XXI.

Importante nos foi, ao longo do percurso, não restringir, mas tão somente orientar a visão de estudos futuros que possam permear a importância da utilização da mídia na construção de universos ficcionais cada vez mais imersivos e conectados à tecnologia de nosso tempo.

Referência bibliográfica

BOUMANS, Jak. **Cross-media**. E-Content Report 8 an integrating report by ACTeN Anticipating Content Technology Needs, 2004. Disponível em: < http://www.sociologia.unimib.it/DATA/Insegnamenti/13_3299/materiale/04%20-%20jak%20boumans%20cross-media%20acten%20aug%202004.pdf> Acesso em: 10/03/2014.

BRUNER, Jerome. **Narrative construction of reality**. In: Critical Inquiry. Vol. 18. N 01, 1991. Disponível em: < <http://worldroom.tamu.edu/Workshops/Storytelling13/Articles/Bruner1991TheNarrativeConstructionofReality.pdf>>. Acesso em: 01/06/2014.

CLÜVER, Claus. **Inter textus / inter artes / inter media**. Indiana University – Aletria, 2006. Disponível em: < <http://www.letras.ufmg.br/poslit>> Acesso em: 20/04/2014.

FINGER, Cristiane. **Crossmedia e Transmedia: desafios do telejornalismo na era da convergência digital**. Em Questão, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 121-132, jul./dez. 2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3 ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2010.

PEREIRA, Mirna Feitoza. **Ecossistemas comunicacionais: uma proposição conceitual. Comunicação Mídiatizada na e da Amazônia.**/ Organizadores Maria Ataíde Malcher, Netília Silva dos Anjos Seixas, Regina Lúcia Alves de Lima, Otacílio Amaral Filho; autores Gino Giacomini Filho... [et al.]. – Belém: FADESP, 2011. 312 p. : il. - (Comunicação, Cultura e Amazônia; v. 2). Disponível em: < http://www.ppgccom.ufam.edu.br/attachments/article/133/Comunicacao_Midiatizada_na_e_da_Amazonia.pdf#page=49> Acesso em: 01/02/2014.

TEIXEIRA, Luciênio de Macêdo. **As múltiplas dimensões na educação do diretor de arte e mídia**. 2008. 152 f. Tese (Doutorado em educação) – Programa de Pós-Graduação em



Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa. 2008. Disponível em: <
<http://www.seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/viewFile/23731/23671>> Acesso em: 16/11/
2013.