

## 03

HIPERNARRATIVAS E A CONSTRUÇÃO DE  
MUNDOS INSÓLITOS<sup>1</sup>

Pedro Sasse

Recebido em 04 jul 2021.

Aprovado em 29 nov 2021.

**Pedro Sasse**

É doutor em Estudos de Literatura (UFF, 2019) e mestre em Teoria da Literatura e Literatura Comparada (UERJ, 2016).

Faz estágio pós-doutoral na Universidade Federal Fluminense.

Pesquisador nos seguintes grupos de pesquisa (CNPQ): “Estudos do Gótico”, “Interferências: Literatura e Ciência” e “Escritos Suspeitos”. Organizador de Distopia e monstruosidade (Dialogarts, 2020). Pesquisas centradas em terror, narrativas criminais e ficção distópica e pós-apocalíptica.

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-7441-7122>

**Resumo:** Em 2006, o pesquisador de mídias Henry Jenkins, lançava o livro *Cultura da convergência*, em que analisava as novas dinâmicas de circulação da informação diante da multiplicação dos aparelhos digitais e sua interrelação através da internet. Dentre suas reflexões, Jenkins se dedica a observar como *Matrix*, das irmãs Wachowski, ao construir um mundo cujo funcionamento só é plenamente compreensível através de um estudo das diversas obras que o compõem – filmes, animações, quadrinhos e jogos –, aponta para uma nova forma

1 Título do artigo em língua estrangeira: “Hypernarratives and the construction of uncanny worlds”.

de pensar a narrativa, uma forma transmidiática. Por narrativa transmidiática, então, Jenkins aponta esse universo ficcional cuja estrutura depende de uma articulação entre todas as diferentes narrativas ambientadas nele. A partir desse conceito, buscamos refletir sobre o funcionamento dessas hipernarrativas construídas de forma transmidiática através da análise de alguns de seus casos mais populares e que mudanças ocorrem nos quinze anos que nos separam da publicação de Jenkins, observando algumas das tendências contemporâneas nesse campo.

**Palavras-chave:** Intermedialidade. Narrativa transmidiática. Insólito.

**Abstract:** In 2006, the media researcher Henry Jenkins, published the book *Convergence culture*, in which he analyzes the new circulation of information dynamics caused by the proliferation of digital devices and they interrelation by the internet. In one of his ideas, Jenkins observes how *Matrix*, from the Wachowski sisters, by constructing a world whose system is only totally comprehensible in a study of the various works that compose it – movies, animations, comics and games –, points to a new way to think de narrative, a transmediatic one. By transmediatic narrative, Jenkins calls this fictional universe whose structure depends on the articulation of all the different narratives set in it. Based in this idea, we propose a study of the functioning of this transmediatic hipernarratives thru an analysis of some of the most popular cases and what changes occurs in the fifteen years that separate us from the Jenkins's publication, observing some of the contemporary tendencies in this field.

**Keywords:** Intermediality. Transmediatic narrative. Uncanny.

## INTRODUÇÃO

Há um aparente paradoxo envolvido na natureza da ficção e em nossa relação com ela que é trazido à discussão com precisão por Umberto Eco (1994, p. 91-92) em “Bosques possíveis” através da seguinte provocação:

Num ensaio publicado há muito tempo, escrevi que conhecemos Julien Sorel (principal personagem de *O vermelho e o negro*, de Stendhal) melhor que a nosso pai. Muitos aspectos de nosso pai sempre nos escaparão (pensamentos que ele guardou para si, ações aparentemente inexplicadas, afetos não verbalizados, segredos, lembranças e fatos de sua infância), ao passo que sabemos tudo a respeito de Julien.

Compreender o que está em jogo nessa afirmação não é uma tarefa simples. Se estivesse formulado na primeira pessoa, poderíamos pensar tratar-se de uma confissão da paixão de Eco pelo livro de Stendhal, ou talvez de seu pouco contato com o próprio pai. Mas, ao projetar para o leitor a mesma superior intimidade com Julien em relação a um membro de nossa família, expressa-se uma certeza de que qualquer leitor teria esse mesmo domínio, ou seja, é feita indiretamente uma afirmação sobre a própria natureza da ficção em relação ao mundo do leitor: os mundos de ficção nos oferecem uma maior sensação de completude e totalidade porque, paradoxalmente, são superficiais.

Para que a afirmação não seja mal entendida, vejamos a continuação da citação:

Stendhal, no entanto, me diz tudo o que preciso saber sobre Julien Sorel e sua geração. O que não me diz (por exemplo, se Julien gostava de seu

primeiro brinquedo, ou – como em Proust – se ficava se agitando e revirando na cama enquanto esperava que sua mãe fosse lhe dar um beijo de boa-noite) não tem importância. (1994, p. 92)

Com isso, entendemos que essa superficialidade aponta para não para o fato de que lhe falte conteúdo, mas para o fato de que seu conteúdo não pode ter outro abrigo senão na superfície de sua própria forma, ou seja, a ficção é aquilo que diz – ainda que o diga nos silêncios, nas lacunas, nos pressupostos ou que o diga de forma ambígua.

Se tal princípio da ficção, seja mais ou menos consensual e amplamente conhecido pelo público que em geral leria um artigo acadêmico de literatura, de forma alguma o é para o leitor em geral ou mesmo para muitos autores de ficção. Convoquemos, aqui, como breve exemplo, a relação de J. K. Rowling com seus fãs da franquia *Harry Potter* (1997-2007). Por mais que tenha produzido sete livros diretamente relacionados à jornada do pequeno bruxo e alguns mais expandindo detalhes sobre o mundo insólito que Harry habita, não é raro que os fãs insistentemente questionem a autora sobre fatos que de nenhuma forma estão computados nesse amplo corpus literário – como, por exemplo, a sexualidade de alguns personagens. Rowling, então, não vê problemas em, eventualmente, oferecer a esses leitores respostas igualmente infundadas na própria história já contada, valendo-se assim, de sua legitimidade enquanto autora para decretar novas verdades.

Tal relação parece abalar a afirmação feita pouco antes por Eco. Se aceitássemos a validade dessa dinâmica de contato com a ficção, seria necessário rever o princípio da superficialidade da

ficção: não mais estaria ela nas páginas de que é composta, mas, num retorno às teorias expressivas dominantes no romantismo, de volta ao gênio criativo do autor. Obviamente, a reação mais lógica de um crítico literário é não colocar em xeque o princípio, mas a dinâmica. Diríamos, assim, ser uma má compreensão mútua do funcionamento da própria literatura. Como bem defendido por Wimsatt e Beardsley (2002), e ratificado pelas subsequentes mortes dos autores, uma vez lançada ao mundo, a obra de Rowling ganharia autonomia e não teria a autora mais legitimidade que qualquer um dos seus bons leitores para emitir julgamentos sobre o universo de Harry – ao menos até que outra obra seja publicada e, com isso, de fato expanda o universo já construído.

Nossa hipótese, aqui, é que esse problema não pode ser resolvido de maneira simples por nenhuma das duas posturas tradicionais: ainda que a simples dinâmica autor e leitor não seja suficiente para produzir novos elementos e relações que componham o universo ficcional criado, tampouco tal relação é fruto meramente de uma má compreensão do funcionamento da literatura, mas sim de uma nova maneira de experimentar a ficção que surge no que Henry Jenkins (2009) chama de cultura da convergência, em que a mudança na dinâmica de circulação de conteúdo e uso de mídias leva a uma consequente alteração no comportamento – antes passivo, receptor, agora ativo, criador – do público em relação às obras.

Propomos, assim, a partir do conceito de narrativas transmidiáticas proposto por Jenkins na análise do universo ficcional construído pelas irmãs Wachowski na franquia *Matrix*, que, cada vez mais, os mundos ficcionais que servem de espaço

para as narrativas vêm sendo concebidos não como universos isolados, autossuficientes e subordinados às histórias que contam, mas como um elemento autônomo, orgânico e dinâmico, que se constrói através de uma postura ativa do público em sua relação com as diversas mídias que servem de suporte para as obras que comporta, tais como o livro, o cinema, os games, os quadrinhos, sites interativos e mesmo redes sociais.

Enquanto as narrativas em si podem ser experimentadas de maneira completa, é apenas nesse processo de integração de um conjunto de narrativas que o público pode entrever uma hipernarrativa que rege e articula as demais, a narrativa do próprio universo ficcional em questão. Esse tipo de tendência é, assim, especialmente presente no campo dos gêneros da ficção especulativa – ou seja, o horror, a ficção científica, a história alternativa, a fantasia etc. –, que são caracterizados justamente pela ambientação em mundos insólitos, cujas regras, relações e/ou elementos diferem mais ou menos daquelas encontradas em nossa realidade<sup>2</sup>.

## NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA

Para Henry Jenkins (2009), uma marca central para entender o consumo e circulação de produtos midiáticos residiria na ideia de convergência, pensando através desse conceito não a ideia de *black box*, de uma tecnologia capaz de superar os demais mecanismos de transmissão e aglutinar as mídias em uma mesma lógica/espço, mas uma ideia de convergência de

---

2 Ainda que essas relações com a realidade possam ser bem problemáticas, como veremos adiante. Para uma discussão mais aprofundada sobre alguns desses probAlemas, cf. RIBAS, 2007.

conteúdos. Se, para Jenkins, a mídia no século XX foi marcada pela unidirecionalidade – partindo de um produtor de conteúdo centralizado, como uma emissora de TV para um público amplo, que serve como receptor com pouca ou nenhuma interferência nesse processo de produção – e pela relativa independência dos meios uns dos outros – em que TV, cinema, jornal, rádio, entre outros, tinham pouca interferência uns nos processos dos outros, e conseqüentemente pouca complementação de conteúdo –, no século XXI, os conteúdos se complementam através de diferentes mídias, processo em que o público, não mais um receptor passivo, exerce tanto o papel de articulador dos múltiplos caminhos dessa convergência, como complementador desse conteúdo através de suas próprias produções.

Hoje, por exemplo, um motorista pode ouvir um noticiário no rádio que comentará um caso passado na TV, instigando que o leitor entre no site para conferir detalhes. Alguns ouvintes não só ouvirão, como assistirão à transmissão ao vivo do mesmo noticiário radiofônico pelo YouTube, interagindo com o locutor através de comentários, enquanto o motorista, se por ventura flagrar um acidente na estrada, pode, através do WhatsApp enviar ele mesmo a cobertura de uma notícia para o programa, assumindo o protagonismo na produção desses conteúdos.

Jenkins, pensando justamente nesse processo de convergência, observa um fenômeno que, durante a produção do livro ainda se encontrava recente: o encerramento da trilogia *Matrix*, das irmãs Wachowski, e a polêmica envolvida no julgamento feito ao produto final. Para muitos críticos, as sequências de *Matrix* sofriam de uma ausência de autonomia não só de suas antecessoras,

mas de elementos externos à trilogia cinematográfica, tornando a experiência para o espectador, em alguns casos, quase incompreensível. No entanto, argumenta Jenkins, deixando de lado a real eficácia da concretização do projeto, é justamente essa codependência que torna a franquia *Matrix* uma das pioneiras na construção de um tipo de narrativa que seria próprio dessa cultura da convergência: a narrativa transmidiática.

Se a trilogia é responsável por nos oferecer a trajetória do escolhido Neo em sua jornada pela libertação de Zion e os confrontos com o agente rebelado Smith, essa história deixa entrever em seu pano de fundo uma rede de outras tramas cuja origem e desenlace não se encontra nesses filmes, mas em uma das diversas narrativas paralelas construídas em outras mídias como complemento na construção do universo ficcional *Matrix*. São elas *Animatrix* (2003), formado por curtas-metragens de animação ambientados nesse mundo; uma série de quadrinhos conhecida como *The Matrix Comics* (1999-2003), oferecida inicialmente de forma gratuita no site e posteriormente vendida em sua forma impressa em dois volumes; e os jogos *Enter the Matrix* (2003) e *The Matrix Online* (2004)<sup>3</sup>.

Longe de serem concebidas apenas como uma estratégia de marketing para promover os filmes ou como um suplemento para dar conta de lacunas do enredo cinematográfico, essas narrativas foram, desde o início, pensadas para serem produtos com igual importância dentro da constelação de histórias que compõem o universo ficcional de *Matrix*. Tanto nos quadrinhos quanto nas

---

3 Há um terceiro jogo, *The Matrix: Path of Neo* (2005), que foge a essa proposta de narrativa transmidiática, por isso, não o incluiremos na mesma listagem dos demais.



animações, as Wachowski não apenas convocaram nomes de grande relevância na produção desses campos, tais como Neil Gaiman e Dave Gibbons nos quadrinhos e Peter Chung e Shinichiro Watanabe nas animações, como deram a esses autores liberdade criativa para a produção de suas próprias histórias, inserindo nelas apenas os elementos necessários para a montagem dessa hipernarrativa que subjaz todos os produtos da franquia.

Pensamos, aqui, o conceito de hipernarrativa – não encontrado no texto de Jenkins<sup>4</sup> – para nomear o que Jenkins entende apenas como narrativa transmidiática. Para o autor, cada história contada em cada uma dessas mídias funcionaria, assim, como uma parte de uma única história maior contada pelo somatório de todas. Nesse ponto, divergimos um pouco da proposição de Jenkins ao entender que o somatório das narrativas transmidiáticas não pode ser entendido como equivalente a essa estrutura maior que rege e articula as demais.

Primeiro, é preciso pensar que, como as próprias irmãs já afirmaram mais de uma vez, há muito mais em *Matrix* do que aquilo que foi captado pelo público até agora – tanto que retornaremos ao cinema para mais uma continuação. Enquanto certos elementos, apenas sugeridos nos filmes, ganharam centralidade em outras dessas narrativas – tais como a origem do levante das máquinas, por exemplo –, muitos outros continuam apenas como detalhes subjacentes nessas histórias. Nesses

---

4 Jenkins se aproxima do que entendo aqui como hipernarrativa em seu prévio *Textual Poachers* (1992), através do conceito de meta-texto construído coletivamente pela comunidade de fãs a partir do material disponível. No entanto, enquanto Jenkins trabalha unicamente no polo da recepção para a construção desse meta-texto, penso aqui em um processo dialético entre um planejamento autoral e uma prática ativa de reconstrução através de vestígios por parte do público.

casos, a dinâmica de produção de sentidos não é entender, como na ficção mais tradicional, que tais elementos só existem nessa aparência de profundidade, mas que existem por trás<sup>5</sup> da própria narrativa, solidamente arquitetados pelas produtoras e oferecidos apenas em seus fragmentos, para que sejam parte do papel ativo do público, reuni-los, combiná-los e decifrá-los – o que nos levará a uma reflexão sobre o jogo de produção de sentidos com o leitor de que falaremos mais adiante.

Em segundo lugar, essa estrutura subjacente não parece ser da mesma natureza narrativa daquela encontrada nas histórias que abriga. Entendemos por isso, que, diferente dos jogos, filmes e quadrinhos concretamente, esse ponto de convergência só pode existir enquanto abstração resultante do processo de coesão de todas essas narrativas. Nesse sentido, aproveitando-nos do termo matemático que dá nome ao filme, essa estrutura totalizante seria uma matriz a partir da qual diferentes combinações resultariam em narrativas produzidas dentro desse mesmo universo ficcional. Poderíamos, assim, pensar que a história completa de Neo, por exemplo, seria uma narrativa transmidiática, já que sua trajetória de hacker preso no mundo digital à herói de Zion passa por mais de uma mídia. No entanto, o que possibilita a própria compreensão

5 Estamos cientes, aqui, do problema teórico que parece surgir do uso de expressões como “por trás” ou “decifrar”, que apontariam para certa univocidade do sentido em dissonância com uma postura contemporânea dos processos interpretativos. No entanto, funda-se, nessa prática, um jogo ambíguo. Se, por um lado, o leitor pode tomar os textos como “escrivíveis”, num sentido barthesiano, e deixar multiplicar os seus sentidos, por outro, as convenções coletivas de leitura desse tipo de narrativa se ancoram justamente nessa ideia de um projeto oculto a ser reconstruído num processo investigativo da comunidade de fãs. Na entrevista cedida a Jenkins (2002, p. 139-140), essa duplicidade aparece sintetizada na postura paradoxal das Wachowski de, ao mesmo tempo, indicarem que *Matrix* tem inúmeras “mensagens ocultas” a serem localizadas e decifradas, e, por outro, de que os sentidos dependem de “como a pessoa interpreta o filme”.

que a história do personagem Neo presente no filme terá parte de seu desdobramento em um dos jogos ou nos quadrinhos é a crença de que esses dois produtos estão submetidos a essa arquitetura ficcional abstrata que os une, o próprio universo *Matrix*.

Entendemos, assim, por hipernarrativa, em analogia a relação geométrica cubo/hipercubo, essa estrutura resultante, em geral, de um planejamento de um universo ficcional insólito – uma vez que um universo realista teria como hipernarrativa a própria realidade, que lhe serviria de pano de fundo ordenador e estruturante –, inacessível de forma direta ao público. Mantendo a analogia geométrica, suas únicas faces visíveis são, assim, as narrativas unidas por seu eixo ordenador, e a única maneira de apreender essa estrutura abstrata é através não de uma leitura linear, mas por um processo interativo, muitas vezes coletivo e em geral intermediário, de reconstrução dessa hipernarrativa através do diálogo entre as diversas narrativas que a compõem.

## MITOLOGIA, TOLKIEN E A FOLCLORIZAÇÃO DO PSEUDOFOLCLORE

Ainda que a franquia *Matrix* seja escolhida por Jenkins como ponto de partida para sua reflexão sobre a narrativa transmidiática, ela não é seu ponto de deflagração. O próprio autor reconhece algumas experiências anteriores, tais como o marketing utilizado ao redor de *A bruxa de Blair* (1999), de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick. Nessa esteira, o autor recorda que a ideia de narrativa transmídia não seria exatamente nova, mas encontraria vestígios na própria antiguidade:

Apesar de todas as suas qualidades experimentais e inovadoras, a narrativa transmídia não é inteiramente

nova. Veja, por exemplo, a história de Jesus, conforme contada na Idade Média. A menos que se soubesse ler, Jesus não era fundamentado em livros, mas algo que se encontrava em múltiplos níveis da cultura. Cada representação (um vitral, uma tapeçaria, um salmo, um sermão, uma apresentação teatral) presumia que o personagem e sua história já eram conhecidos de algum outro lugar. Mais recentemente, escritores como J. R. R. Tolkien procuraram criar novas ficções que, intencionalmente, imitassem a organização do folclore ou da mitologia, criando um conjunto entrelaçado de histórias que, juntas, dão vida ao universo da Terra Média. (JENKINS, 2009, p. 172-173)

Ainda que as narrativas da fé cristã e a da mitologia grega sejam, de fato, transmidiáticas, ocorrendo, como ressalta Jenkins, em diversos suportes textuais, há, entre essas histórias e aquelas produzidas pelas Watchowski uma diferença crucial na lógica de produção e recepção que as torna opostas entre si – e que nem sempre é percebida pelo leitor comum.

Se a *Ilíada*, as tragédias de Eurípedes e os eventos reproduzidos nas pinturas dos templos apontavam para um universo narrativo comum, é importante frisarmos que esse universo não é da mesma natureza que aquele produzido em *Matrix*. Enquanto falamos de um universo ficcional no projeto das irmãs Wachowski, não podemos, a princípio, dizer o mesmo dos pontos de convergência das narrativas míticas.

Por um lado, isso se deve ao fato de que a própria relação entre *mythos* e ficção é um processo que começa a ganhar forma apenas a partir de Heródoto, no século IV A.C., época em que muitas das obras que compartilhavam desse universo mítico já estavam bem estabelecidas (cf. WILLIS, 2007, p. 10-16). Assim, esse ponto de

contato entre as obras não apontava para um universo fabricado que deveria ser reconstituído por uma postura ativa do leitor, mas para elementos daquilo que era entendido como parte da realidade – ainda que mais ou menos distante da experiência cotidiana –, logo de conhecimento comum.

Por outro, mesmo quando a *emulatio* clássica leva até a renascença a exploração desse universo mitológico, em uma época que já não o toma como parte da realidade – pensemos, por exemplo, no uso de Camões dos personagens gregos –, vemos um processo de construção oposto ao das irmãs Wachowski: escrever obras fundadas na mitologia é utilizar de base um universo fictício mais ou menos difundido na cultura geral, alcançando, com isso, certa economia narrativa na apresentação de elementos e relações que podem ser dados como pressupostos pelos leitores; escrever obras baseadas em uma hipernarrativa fabricada é produzir obras que emulam a mesma exigência de um conhecimento prévio, mas cujo universo fictício é, pelo contrário, completamente desconhecido pelo leitor. É apenas no jogo de exploração dessas diferentes narrativas que esse universo fictício vai ganhando forma na experiência do público.

Muitas vezes, no entanto, as duas experiências, para o público contemporâneo, vão ser muito semelhantes. Um leitor que pegasse desavisadamente a tragédia *Agamémnon*, de Ésquilo, por mais que conseguisse dar conta de compreender o conflito em questão, não demoraria em perceber que a obra aponta para um conjunto de elementos que lhe são externos. Em breve pesquisa, perceberia que a obra está em constante diálogo com os eventos que precedem e sucedem a guerra de Troia, tais como o sacrifício

de Ifigênia e a tomada de Cassandra como prêmio de guerra por Agamenon, descritos, por exemplo, na *Ilíada*. Seguindo o processo de rastreio das origens e trajetórias dos diversos personagens envolvidos nessas histórias, o leitor se veria envolvido no ato de reconstrução desse denso universo ficcional que costura tais histórias, assim como ocorreria se tomasse algumas das obras da franquia *Matrix* como ponto de partida.

Percebamos, no entanto, uma diferença crucial entre as convenções de leitura desses dois casos. Espera-se, nesse jogo de reconstrução da hipernarrativa das produções atuais, a coerência de um projeto unificador. Refiro-me a que um espectador, diante, digamos, de uma animação de *Matrix* que, em certo ponto, mencionasse que foi Tank e não Cypher o traidor da tripulação da Nabucodonosor, não tomaria tal fato como mais uma versão da história, mas como um erro de continuidade. Já não podemos pedir do mito, por sua natureza coletiva, não apenas na leitura, mas também na produção – veremos processo de certa forma semelhante ao abordar o caso das *fanfics* posteriormente –, a mesma coerência em relação à articulação desses elementos. Aqui, as variantes, mesmo que contraditórias, não invalidam, mas enriquecem a tessitura desse universo mítico que as forma.

Por último, Jenkins no trecho antes apontado, cita ainda a produção de Tolkien como parte dessa reflexão, o que nos leva a outro degrau do problema. Primeiro, Jenkins ao citar Tolkien, reconhece que o processo de construção da Terra Média de alguma forma se aproxima do que chama de narrativa transmidiática. Ao mesmo tempo, diferente da franquia *Matrix*, de fato intermediária, salvo engano, os únicos elementos que

minimamente fogem à mídia literária tradicional, no caso de Tolkien, são os mapas e alguns outros anexos. Isso reforça nossa opção por denominar hipernarrativa a arquitetura da Terra Média, que, no caso de Tolkien, serve como um bom exemplo de como esse projeto não materializado como narrativa de fato tampouco pode ser ignorado pela crítica.

A complexidade da hipernarrativa, mais que da narrativa em si, de Tolkien criará um curioso caso. Retomando Jenkins, vemos que ele afirma que Tolkien procurou “criar novas ficções que, intencionalmente, imitassem a organização do folclore ou da mitologia, criando um conjunto entrelaçado de histórias que, juntas, dão vida ao universo da Terra Média” (JENKINS, 2009, p. 172-173). Como antes vimos, tal imitação só é capaz de emular o uso das referências externas à narrativa em si, não podendo, no entanto, imitar o arcabouço referencial prévio que o público das narrativas clássicas e neoclássicas já tinha ao começar a ler tais histórias. Dessa forma, o que se forma nessas obras é não um folclore como aponta Jenkins, mas um pseudofolclore: narrativas que apontam para referências supostamente externas à narrativa, mas que só podem ser preenchidas por outras narrativas concebidas pelo próprio autor, e não por uma produção coletiva, dispersa e já codificada na cultura do público. E aqui surge a peculiaridade do caso Tolkien: concebido inicialmente dentro das estratégias desse pseudofolclore, tal foi o impacto e o nível de detalhamento dessa hipernarrativa, que acabou por se consolidar como folclore.

Por um lado, folclore no sentido de que sua concepção de elfos, orcs, trolls, goblins, anões e magos, mesmo que inspirada

em figuras do folclore e da mitologia, é resultado de uma seleção, combinação e reimaginação de certos traços que acabaram se popularizando, no gênero da fantasia pós-Tolkien, mais que seus próprios antecessores. Mas por outro lado, mais central para nossa hipótese, folclore no sentido de possibilitar que, mesmo após a sua morte, novas narrativas continuassem sendo produzidas apenas a partir do vasto material que compõe a hipernarrativa da Terra Média – não apenas os diversos livros organizados e completados por seu filho Christopher Tolkien, como os diversos jogos digitais e a série ainda produção pela Amazon.

### **LOST E S., HIPERNARRATIVA E INTERATIVIDADE**

Um ano após o lançamento do último filme da franquia *Matrix*, em 2004, ia ao ar o episódio piloto de *Lost*, considerado ainda hoje por alguns críticos como uma das melhores séries já produzidas, tendo ganhado, entre outros prêmios, dois Emmys e um Globo de Ouro. Muito do que Jenkins considera inovador no uso da intermedialidade e da interatividade como forma de construção da hipernarrativa em *Matrix* atingirá, em *Lost*, um novo patamar, valendo que nos dediquemos, aqui, a uma breve análise desse processo.

Diferente do caso de *Matrix* e de *O senhor dos anéis*, em que os universos ficcionais construídos se distanciam temporal ou espacialmente do nosso, o mundo de *Lost*, a princípio, em nada diferiria do nosso. Aqui, a hipernarrativa, em vez de emular a estrutura coletiva da mitologia, vai buscar em outra fonte o modelo de resposta do público: no conspiracionismo.

*Lost* apresenta a história de um grupo de sobreviventes de um acidente de avião que se veem presos em uma ilha aparentemente



deserta, precisando sobreviver e encontrar uma forma de contatar o mundo exterior em busca de socorro. Durante esse processo, eles vão sendo expostos a eventos inusitados que indicam ser a ilha um insólito espaço que mistura mistérios místicos, nativos hostis e restos de experimentos científicos deixados por uma desconhecida iniciativa chamada Dharma.

No entanto, o que torna *Lost* um caso de especial interesse não é tanto seu enredo quanto as estratégias escolhidas para progressiva revelação desses mistérios. Em vez de oferecer respostas diretas ao espectador, a série investia em uma estratégia que começava a ganhar força nesse começo de século, com o fortalecimento da internet, o incentivo à cultura dos fóruns. Tal estratégia se havia mostrado particularmente eficaz em um filme que também bebeu na emulação do conspiracionismo para construir sua hipernarrativa, *A bruxa de Blair* (1999), de Eduardo Sánchez e Daniel Myrick.

O filme, mesmo com um orçamento relativamente baixo, conseguiu se tornar um grande sucesso através da sinergia entre o filme e os elementos paratextuais que foram explorados para construir uma hipernarrativa para ele. Narrando a história do desaparecimento de uma equipe cinematográfica que fazia um documentário sobre a lenda das bruxas nas florestas de Maryland, o filme busca ao máximo mascarar sua ficcionalidade. Além de filmá-lo como *found footage*<sup>6</sup>, crucial para esse processo de

6 Gênero cinematográfico que emula uma gravação encontrada sem que geralmente se saiba o paradeiro daqueles que a gravaram. Dessa forma, cria-se um efeito de imersão na história, substituindo as tomadas mais convencionais do cinema, por uma gravação precária, feita por um dos personagens da história. Tal gravação ganha ares documentais, ao ser apresentada como pista para o desaparecimento de seu cinegrafista, deslocando o espectador ao papel de investigador do mistério através daquele filme-evidência. Para mais informações sobre as estratégias de mascaramento da ficcionalidade no gênero, cf. ZANINI, 2015.

maiscaramento, os diretores buscaram explorar a internet como forma de consolidar a hipernarrativa:

Tudo foi baseado na decisão de tornar tudo o mais real possível... Vamos continuar com a primeira diretriz – a ideia de que este é um website desenvolvido por pessoas interessadas no assunto, tentando fazer justiça, encerrar o caso ou promover uma investigação do mistério. Estabelecemos a cronologia, acrescentamos detalhes aos antecedentes da história... Começamos a falsificar artefatos, pinturas, gravuras, livros antigos, e eu escaneava tudo e incluía no site. (ED SANCHEZ *apud* JENKINS, 2009, p. 143-144)

Ao abrir um fórum no próprio site, os diretores incentivaram que o público não só acessasse mais interagisse com o material disponibilizado, criando suas próprias teorias, alimentando-o com novas informações encontradas e discutindo hipóteses entre si. A lição aprendida pelos diretores com o sucesso resultante dessa estratégia é que:

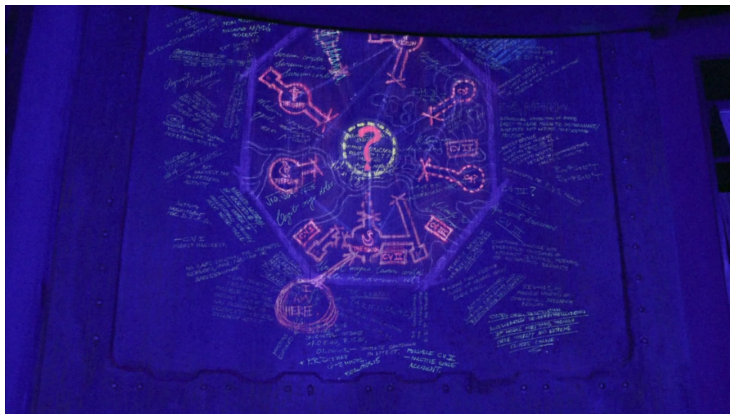
Se você der às pessoas coisas suficientes para explorar, elas vão explorar. Não todas as pessoas, mas algumas. As que exploram e aproveitam aquele universo serão suas fãs para sempre e trarão uma energia que não se pode comprar pela publicidade. É o modo como se coloca a teia de informações que mantém as pessoas interessadas e mantém as pessoas trabalhando para ela. Se as pessoas têm de trabalhar para uma coisa, dedicam-lhe mais tempo. E dão mais valor emocional. (2009, p. 144)

Essa lição final será não apenas seguida, mas aprimorada pela produção de *Lost*. Dispensando o jogo de maiscaramento da ficcionalidade, *Lost*, no entanto, continua convidando o leitor

a participar nessa emulação do papel ativo da investigação conspiratória, criando essa “teia de informações” que aumentará o engajamento do público com a narrativa. Para tal, utiliza não apenas estratégias intradieéticas como também extradieéticas.

Primeiro, dentro da própria arquitetura da narrativa em si, *Lost* oferece ao leitor uma espécie de modelo incompleto de estrutura detetivesca clássica: cria um mistério e expõe ao público as pistas que progressivamente são encontradas pelos investigadores – os sobreviventes, no caso da série. No entanto, no tradicional romance detetivesco, o investigador assume o papel de hermeneuta ao final, selecionando, organizando e criando uma narrativa coerente a partir das pistas apresentadas ao longo da história, enquanto, na série, esse papel será reservado ao público. Muitas das pistas são quase imperceptíveis, como rótulos de produtos, imagens que aparecem por poucos segundos, sons quase irreconhecíveis. Outros são bem complexos, como frases em idiomas diversos, códigos matemáticos, referências à literatura e filosofia. E, em alguns casos, uma combinação dos dois, como o mapa da ilha, que aparece apenas alguns segundos, com diversas anotações em latim, no episódio “Lockdown” (Figura 1). Enquanto um detetive clássico detém os conhecimentos necessários para decodificar as pistas, um espectador isoladamente dificilmente seria capaz de captar e decodificar esses vestígios deixados pela série – como o esforço em reconstituir e traduzir o mapa mostrado na Figura 1. É aqui que entra a necessidade de recorrer aos esforços coletivos da internet.

Figura 1. “Blast door map” – Episódio “Lockdown”, 2ª temporada de *Lost*.



Fonte: [https://25yearslatersite.com/wp-content/uploads/2019/09/Blastdoormap\\_BD.jpg](https://25yearslatersite.com/wp-content/uploads/2019/09/Blastdoormap_BD.jpg)

Além desse mistério interno, que, sozinho, não é exatamente inovador, a produção recorreu também à produção de diversos materiais paratextuais e outras narrativas que complementavam as pistas intradiegeticas da série. Dentre eles vale destacar o projeto *The Lost Experience*, um jogo de realidade alternada<sup>7</sup> (JRA) em escala global, envolvendo diversas emissoras de TV, websites de empresas fictícias, números de telefone, podcasts, anúncios de jornal, outdoors e mesmo entrevistas em programas reais que, juntos, construíam uma narrativa transmidiática revelando detalhes importantes sobre a iniciativa responsável pelas experiências na ilha<sup>8</sup>. Ainda que os JRA já existissem ao menos há alguns anos,

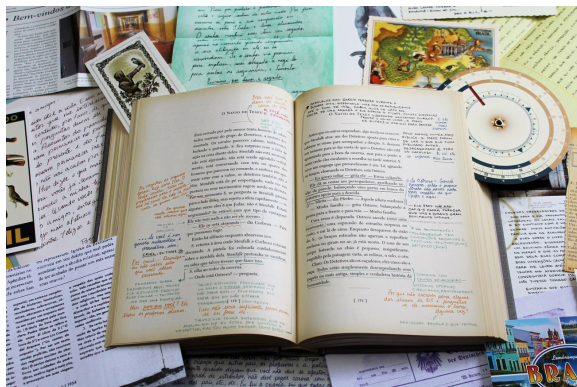
7 No inglês, *alternate reality game*, forma de narrativa interativa não linear que mistura universo ficcional e realidade a fim de criar um efeito de imersão do público no jogo. Para um estudo aprofundado do gênero, cf. PALMER; PETROSKI, 2016.

8 Os *websites* utilizados hoje se encontram desativados e boa parte do material de *The Lost Experience* só existe hoje em sites de fãs. Uma análise detalhada do projeto pode ser encontrada na dissertação *The Lost Experience: estratégias de imersão em jogos de realidade alternada*, de Dário de Souza Mesquita Júnior (2012). Como, no entanto, trata-se em boa parte de material audiovisual, recomenda-se o episódio “The Lost Experience” do canal *Inside a Mind*, que compila boa parte do que ainda se tem sobre essa narrativa (disponível em <https://youtu.be/w9TW12WskOk>).

a magnitude alcançada graças aos esforços dos produtores e o engajamento dos fãs foi sem precedentes.

A dinâmica da interatividade na construção de uma hipernarrativa foi bem dominada por J. J. Abrams, um dos principais produtores de *Lost* e levada da TV para o campo da literatura com a publicação do romance *S.* (2013). A própria explicação da obra, idealizada por Abrams e escrita por Doug Dorst, pede de nós o conceito de hipernarrativa para ser bem compreendida, uma vez que *S.* não é exatamente um romance, mas uma hipernarrativa composta pelos seguintes elementos: um romance intitulado *O navio de Teseu*, de autoria de V. M. Straka; os paratextos e o suporte fictícios, que emulam uma edição de 1949 de uma editora nova-iorquina chamada Winged Shoes com prefácio e notas de F. X. Caldeira; anotações em lápis e caneta ao longo de todo o livro, apresentando a peculiar correspondência entre Eric e Jen, dois universitários envolvidos na pesquisa sobre o misterioso autor do livro; e uma série de outros materiais tais como cartões postais, cartas, documentos e reportagens de jornal (figura 2).

Figura 2. Os textos que compõem *S.*



Fonte: <https://f.i.uol.com.br/fotografia/2016/01/06/578329-970x600-1.jpeg>

Dessa forma, Abrams e Dorst criam uma obra em que a própria materialidade do livro – sua capa, suas páginas, marcas e anotações – é um artifício, envelhecido para parecer uma cópia de biblioteca já bem manuseada. *O navio de Teseu* não só tem um autor ficcional, estratégia já bem explorada no campo da ficção, como leitores ficticiais cujas opiniões temos acesso, criando uma espécie de narrativa em moldura em que a moldura em si não é uma narrativa linear, mas uma hipernarrativa, que só pode ser alcançada a partir da interação do leitor real com os diferentes textos que encontra à sua disposição no livro.

Ainda que relativamente recente, uma das maiores peculiaridades de *S.* é se arquitetar na contramão da tendência contemporânea, esquivando-se da convergência possibilitada pelos meios digitais ao condensar sua transmidialidade em meios físicos presentes no livro e estimulando o diálogo não com outros leitores reais, mas com os fictícios presentes na obra. Mesmo assim, à revelia, a cultura da convergência encontra seus caminhos de contato, e leitores de *S.* se reúnem nos fóruns online para discutir seus próprios caminhos nessa leitura da hipernarrativa da obra e até mesmo especular sobre as proximidades com *Lost*, ainda ecoante quando se menciona o nome de J. J. Abrams.

Assim como *Matrix*, a experiência de *Lost* é, para a geração nascida em plena era da convergência, algo desconhecido e até mesmo a internet falha em manter viva a memória completa da experiência transmidiática vivida então. *S.*, por sua vez, ainda que mais recente, já se distancia do presente em quase uma década, e surge mais como exceção que como regra na exploração contemporânea dessa hipernarrativa. Dessa forma, gostaríamos

de pensar, agora, que caminhos parecem se desenhar no horizonte dessa terceira década do século XXI na construção de mundos insólitos através da exploração da hipernarrativa.

## **TENDÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS DA HIPERNARRATIVA**

Se, no campo da literatura, o projeto de Abrams é bem inusitado, essa estratégia de construção de hipernarrativa transmidiática dentro de uma mesma obra se dá com muito mais naturalidade numa mídia que cresce vertiginosamente ao longo do século XXI: os jogos digitais, sobretudo aqueles conhecidos como jogos de mundo aberto, em que a linearidade da narrativa principal não é compulsória, mas apenas uma possibilidade interativa entre outras muitas que compõem o universo explorável do jogo.

Tratando-se de uma indústria que movimenta bilhões de dólares anualmente, em que um único jogo pode ter custos de produção superiores a cem milhões de dólares, não é de se surpreender que, cada vez mais, os jogos estejam apostando na imersão oferecida por uma hipernarrativa sólida e complexa em adição à narrativa que conduz a história central do jogo. Além dessa imersão, a função de matriz estabelecida por essa hipernarrativa, ou seja, sua capacidade de articular novas histórias a partir deste mesmo núcleo já desenvolvido, faz com que os investimentos não se limitem a um título, mas a toda uma potencial franquia, para além mesmo do próprio limite da mídia digital.

Um bom exemplo da exploração da hipernarrativa nos jogos digitais se dá na franquia *The Elder Scrolls*, iniciada em 1994 e ativa até hoje, contando com cinco jogos centrais, um MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) e alguns títulos

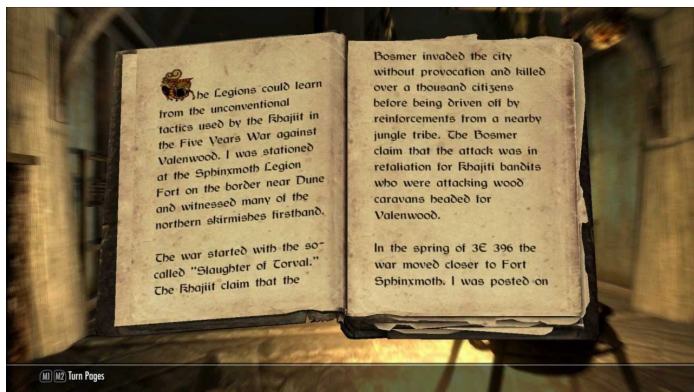
menores. Compartilhando o mesmo universo ficcional, centrado no continente de Tamriel, os jogos exploram histórias ambientadas em algumas de suas nove províncias, aprofundando, a cada jogo, no detalhamento de uma nova região, a hipernarrativa como um todo – ou a *lore*, como geralmente é denominada no universo dos jogos digitais.

Esse aprofundamento, no entanto, não vem apenas da experiência do jogador ao longo das narrativas principais, mas da possibilidade de explorar o mundo construído em detalhes. Em *Daggerfall* (1996), segundo jogo da franquia e aquele com o maior tamanho de mapa explorável, o jogador precisaria de mais de sessenta horas de jogo apenas para conseguir caminhar de uma ponta à outra do mapa, ignorando as mais de 15 mil cidades que podem ser visitadas além de outros pontos de interesse. Tais espaços apresentam personagens com suas próprias tramas paralelas, com as quais o jogador pode interagir, conhecendo mais sobre a cultura, a geografia, a política e a história do mundo em que está inserido.

Além disso, *The Elder Scrolls* conta com a emulação de outras mídias dentro desse espaço digital, tais como livros e canções. O quinto e mais recente título da franquia, *Skyrim* (2011), conta com mais de trezentos livretos que ajudam a construir a hipernarrativa desse universo (figura 3), cobrindo desde a cosmogonia do mundo a receitas, passando por episódios históricos, diários, poemas, peças e muitos outros. Fora do jogo, *The Elder Scrolls* gerou ainda dois romances, *The Infernal City* (2009) e *Lord of Souls* (2011), escritos pelo autor de fantasia e ficção científica Greg Keyes.



Figura 3. Livro de Skyrim



Fonte: Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/aDoBdjA51D8/maxresdefault.jpg>

Sendo um dos jogos mais esperados da franquia, *The Elder Scrolls VI*, há dez anos em produção, parece buscar uma superação de seu amplamente premiado antecessor. Ainda que pouquíssimas informações oficiais tenham sido disponibilizadas, o jogo apostará em mais um mergulho na construção desse vasto e detalhado universo que vem sendo apresentado desde o início da década de 90. Tendo em mente a trajetória e o sucesso de *The Elder Scrolls*, junto a outros com uma construção hipernarrativa semelhante, tais como *Assassin's Creed* – que conta com doze jogos centrais, doze *spin-offs*, um filme, dezoito quadrinhos, nove romances, um áudio drama e uma série em produção num período de treze anos –, podemos pensar que cada vez mais os jogos digitais e suas grandes comunidades de fãs servirão de plataforma central para uma hipernarrativa construída transmidiaticamente através de diversas mídias.

Outro universo ficcional que conta com uma vasta construção transmidiática há décadas é a popular franquia de *Star Wars*. No

entanto, drasticamente mais amplo em narrativas que a franquia das Wachowski, o mundo criado a partir da *space opera* de George Lucas nos pede um olhar mais atento a peculiaridades que nos pedem uma reavaliação das fronteiras do que podemos considerar ainda parte de uma mesma hipernarrativa.

Ainda que as Wachowski tenham dado plena liberdade criativa para os artistas convidados à produção das narrativas de *Matrix*, a coerência da hipernarrativa ainda era mantida pela supervisão cuidadosa feita pelas irmãs desde a relação entre as histórias contadas até o mundo arquitetado por elas. George Lucas, por sua vez, mesmo mantendo sempre proximidade com as produções de *Star Wars*, não tem como lidar com a magnitude das narrativas ambientadas nesse universo no mesmo nível de coerência narrativa. Se contássemos apenas os longas-metragens, o resultado já seria mais de três vezes maior que a produção cinematográfica de *Matrix*. Une-se, contudo, a essa contagem centenas de livros, jogos digitais, quadrinhos, dramas radiofônicos e outros produtos, criando um universo consideravelmente mais vasto do que o próprio autor conseguiria planejar e administrar.

Podemos pensar em duas respostas do público ao que parece ser um problema central para franquias que lidam com hipernarrativas: a manutenção da coerência interna que permite a ilusão de um mundo vivo e orgânico por trás de cada narrativa apresentada ao público. Por um lado, a própria comunidade de fãs convoca o conceito de cânone para agrupar as obras que – seja por uma legitimação dos próprios produtores, seja por um consenso criado na comunidade – são consideradas pedras fundamentais na construção da hipernarrativa, mantendo entre si a coerência

esperada para a arquitetura desse universo ficcional. Dessa forma, as obras não pertencentes ao cânone, ainda que agreguem dados importantes à hipernarrativa, têm sentidos instáveis, uma vez que uma obra canônica posterior pode, a qualquer momento, contrariar eventos e relações construídos nas histórias secundárias. Outra resposta possível seria abordar essa hipernarrativa caótica como se abordam as narrativas mitológicas ou folclóricas: entendendo a impossibilidade de uma unicidade de sentidos, logo, abraçando a variedade não como uma falha, mas como um ampliador das possibilidades narrativas dentro daquele universo.

O maior problema de determinação de sentidos para o universo *Star Wars*, no entanto, surge não da magnitude do universo ou da pluralidade de narrativas, mas da recente transição do controle criativo da franquia, que, em 2012, deixou os estúdios da Lucasfilm – logo, do controle de seu criador, George Lucas – para os estúdios Disney, com suas próprias equipes criativas. Após o final, para muitos, insatisfatório da terceira trilogia cinematográfica nesse universo, agora sob responsabilidade oscilante entre alguns roteiristas e produtores (entre eles o já aqui mencionado J. J. Abrams), o CEO da Disney Bob Iger indicou que George Lucas havia se sentido traído por nenhum de seus planos originais ter sido utilizado na continuação da franquia<sup>9</sup>.

Como buscamos esboçar na fundamentação deste artigo, a hipernarrativa é uma entidade fugidia: ainda que só possa ser apreendida através do escrutínio das narrativas que a formam, muito de sua arquitetura precisa permanecer – ou ao menos

---

9 Para a notícia completa, cf. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/disneys-bob-iger-says-george-lucas-felt-betrayed-by-star-wars-plans-1242953/>

parecer – como matriz oculta, existente apenas no projeto concebido pelo autor ou pela equipe de produtores. Nesse caso, o cânone de *Star Wars* partia justamente do critério autoral: aquilo que era diretamente planejado por George Lucas ou, ao menos, supervisionado de muito perto, servia para garantir a solidez da hipernarrativa, enquanto o material que minimamente se afastasse dessa supervisão era considerado secundário. O que fazer, no entanto, quando se tem um conflito entre o criador da franquia e aqueles que detêm os direitos de determinar os caminhos da hipernarrativa?

Se, no caso de *Star Wars*, o criador ainda está vivo para, ao menos, mostrar essa fratura no projeto que pode ameaçar toda a estrutura sólida sob a qual deve se assentar essa estrutura, no caso do universo da Terra Média criado por Tolkien o problema se complexifica.

Enquanto os filmes, tanto a trilogia de *O senhor dos anéis* quando a posterior trilogia de *O hobbit*, são transposições<sup>10</sup> dos romances e, por isso, acabam não afetando tanto a integridade da hipernarrativa arquitetada por Tolkien<sup>11</sup>, a recente série sendo produzida pela Amazon está sendo acompanhada com temor pela comunidade de fãs, uma vez que inserirá novos elementos nesse universo. Para impedir, ao máximo, fissuras na hipernarrativa tolkieniana, a instituição controladora do patrimônio de Tolkien limitou a contextualização da narrativa à Segunda Era, época

10 Optamos aqui por transposições a adaptações fazendo uso do conceito de Irina Rajewsky (2012). Dessa forma, buscamos nos afastar de concepções hierarquizantes entre a obra de origem e aquelas que adaptariam seu conteúdo para novas mídias.

11 Uma vez que há uma narrativa original legitimada, transposições daquela história, mesmo que alterem elementos, não são capazes de alterar os elementos e relações considerados pela narrativa original. No máximo podem adquirir tal proeminência que criam uma hipernarrativa paralela, como ocorre no universo cinematográfico da Marvel, que apresenta sua própria arquitetura independente do cânone dos quadrinhos.

sobre a qual o próprio Tolkien escreveu pouco sobre<sup>12</sup>. Ainda assim, todos os eventos conhecidos precisarão ser mantidos intactos, sendo supervisionados por um dos maiores especialistas em Tolkien, Tom Shippey.

Ainda que estejam sendo tomados todos esses cuidados para garantir a manutenção da coerência da hipernarrativa tolkieniana, mesmo opções estéticas podem comprometer a arquitetura do universo ficcional da Terra Média. Recentemente, fãs reagiram energicamente contra rumores de que haveria nudez e sexo na série, o que, segundo eles, romperia com as próprias convenções de representação do universo de Tolkien<sup>13</sup>.

Nesse sentido, tanto no caso de *Star Wars* quanto no universo da Terra Média, a comunidade dos fãs – cujo domínio coletivo da complexa arquitetura das hipernarrativas em questão é sempre superior ao domínio individual de uma equipe criativa que assume o legado de uma franquia após seu criador original – acaba funcionando como poder regulador e, assim, também determinante de sentidos possíveis dentro daquele universo ficcional.

Aqui, surge como uma tendência o uso das sólidas hipernarrativas já existentes como matriz para a produção de novas narrativas, para além, muitas vezes da própria vida e vontade de seu planejador original, criando, nesse processo, tensões em relação à legitimação autoral envolvida nesse processo. Contudo, assim como os mitos, essas histórias podem adquirir, diante de sua expansão descontrolada, um carácter menos centralizador

12 Para a notícia completa, cf. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/lord-rings-tv-series-amazon-jrr-tolkien-estate-plot-a9047921.html>.

13 Para a notícia completa, cf. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/lord-rings-sex-amazon-series-lotr-tolkien-game-thrones-b838613.html>.

que multifacetado, sacrificando, por um lado, a sensação de funcionamento orgânico dessa matriz, mas ganhando, por outro, uma maior riqueza de narrativas que a constroem.

Chegamos, com isso, a última tendência que gostaríamos de brevemente apresentar em relação ao uso desses mundos insólitos construídos pela ficção: o deslocamento do leitor para o papel de autor das narrativas que compõem aquele mundo. Parte do sucesso envolvendo os universos ficcionais centrados em jogos, como o já mencionado caso de *The Elder Scrolls*, passa pela sedução de oferecer a um leitor cada vez mais acostumado a um papel ativo na cultura da convergência a possibilidade de se tornar protagonista de sua própria narrativa, tomando decisões que alteram o encaminhamento do enredo central.

O gênero de jogo de *The Elder Scrolls*, RPG, herda seu nome de um jogo analógico cuja proposta é justamente a criação de narrativas a partir de um universo ficcional pré-concebido e um conjunto de regras que determinam as possibilidades de atuação dentro daquele mundo. Tal universo pré-concebido é, em geral, apresentado na forma de um livro cuja organização parece fundir atlas e manual de regras de um jogo de tabuleiro, informações que, em conjunto, funcionam como materialização de uma hipernarrativa cujos produtos serão as narrativas coletivas construídas pelos jogadores.

Não estranha, assim, que a mesma exploração transmidiática de narrativas se aproveite também dessa matriz já produzida pelos jogos de RPG. Assim, *Dungeons and Dragons*, um dos mais antigos e populares sistemas de RPG, oferece uma ampla gama de mundos

insólitos que servem de base para a produção de narrativas. *Forgotten Realms*, um de seus universos ficcionais mais solidamente desenvolvidos serve de base para uma série de romances – os livros de *A lenda de Drizzt*, de R. A. Salvatore sendo particularmente bem sucedida no gênero da fantasia –, jogos digitais – dentre os quais as franquias *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights* tiveram muito êxito – e mesmo filmes – em especial o vindowro *Dungeon and Dragons* sendo produzido para a *Paramount Pictures* e com lançamento agendado para 2023.

Impulso semelhante àquele que move os jogadores de RPG a criar suas próprias narrativas em uma hipernarrativa já existente alimentará também outra crescente tendência contemporânea: as fanfics. Abreviação de *fan fiction*, a prática, ainda que não seja nova<sup>14</sup>, começa a ganhar destaque com a consolidação dessa dita cultura da convergência apontada por Jenkins, sendo ele inclusive um dos pioneiros em sistematizar os estudos envolvendo a participação ativa do público na produção de conteúdo. Em *Textual Poachers*, de 1992, Jenkins já observava o fenômeno, contrariando a visão pessimista de Michel de Certeau em relação à possibilidade de uma “escrita às margens” vinda dos espectadores da TV:

Uma criança ainda rabisca e suja o livro escolar; mesmo que receba um castigo por esse crime, a criança ganha um espaço, assina aí sua existência de autor. O telespectador não escreve coisa alguma na tela da TV. Ele é afastado do produto, excluído da manifestação. Perde seus direitos de autor,

---

14 Podemos pensar que, de alguma forma, as muitas versões não autorizadas de romances envolvendo personagens icônicos da literatura eram uma forma de *fan fiction*, como é o caso, por exemplo das muitas apropriações feitas de Sherlock Holmes, dentre as quais a de Maurice Leblanc, inegável fã de Doyle e seu detetive, chegaram a causar disputas legais devido ao uso do personagem.

para se tornar, ao que parece, um puro receptor, o espelho de um ator multiforme e narcísico. (DE CERTEAU, 1998, p. 94)

Para tal, Jenkins observa sobretudo a cultura dos zines, em que fãs mesmo sem as facilidades que hoje a internet propicia para a convergência de discussões e circulação de narrativas, faziam manualmente suas histórias, xerocavam e distribuíam através de comunidades de fãs. Já então, Jenkins observa não apenas iniciativas isoladas, mas um sistema complexo e organizado, com revistas que indexavam a produção feita por esses fãs, reunindo centenas de produções a cada edição.

Se, em 1992, Jenkins começava a refletir sobre essa prática cultural dentro da academia, hoje já vemos se consolidar em algumas universidades núcleos dedicados a essa subcategoria dos *fan studies* (cf. HELLEKSON; BUSSE, 2014). Da mesma forma, com as facilidades trazidas pela internet na circulação de informação, a produção distribuída através das zines até os anos 90 se tornou inexpressiva comparada ao que hoje se produz nos muitos sites especializados nesse tipo de produção. Um breve acesso ao site *fanfiction.net* nos permite ter uma ideia dos números: unicamente as histórias baseadas no mais popular dos universos fictícios do site, o mundo mágico de *Harry Potter*, somam mais de 800 mil entradas.

Ainda que, teoricamente, qualquer tipo de narrativa possa potencialmente se tornar uma *fanfic*, parece haver certa relação entre a construção de hipernarrativas sólidas e o sucesso na produção de conteúdo por fãs que se relacionem com essas estruturas. *Harry Potter*, o mais popular hoje, por mais que tenha, entre os livros e os filmes, feito um processo de transposição e não



expansão transmidiática da hipernarrativa, o fez posteriormente através de uma série de outros livros, filmes, jogos e páginas da internet. Da mesma forma, em *Textual Poaches* vemos que entre o vasto universo apresentado por *Star Trek* (1966-presente) era uma importante fonte para a produção de fanfics.

Aqui, a relação com a hipernarrativa também é complexa, havendo, na comunidade criadora, uma divisão entre fanfics do tipo “canon” e do tipo “fanon”, em que o primeiro se caracterizaria por se restringir à hipernarrativa já produzida enquanto o segundo se permitiria uma expansão ou alteração dos elementos e relações presentes daquele universo ficcional. Os fanfics do tipo “canon”, dessa forma, operam de forma muito semelhante ao que encontramos nas produções de *Animatrix* e nos quadrinhos de *Matrix*, em muitas narrativas não cinematográficas de *Star Wars* ou na recente série baseada no mundo de Tolkien: aproveitando-se das lacunas abertas da hipernarrativa para criar novas narrativas que ofereçam novas perspectivas sobre elementos apenas sugeridos nas narrativas principais. Já o “fanon” parte geralmente do processo de recombinação dos elementos da matriz hipernarrativa, especulando sobre as diferentes narrativas que se construiriam diante de mudança de eventos, personagens ou relações – é particularmente popular, nesse campo, as fanfics em que casais canônicos são recombinaados em novas possibilidades, permitindo, por exemplo, a possibilidades de casais homoafetivos em histórias que representam majoritariamente relações heterossexuais.

Vale, ainda, destacar que os fanfics, ainda que majoritariamente não afetem a hipernarrativa central com a qual se relacionam, em alguns casos podem ganhar independência e descolarem do

universo ficcional que lhes serviu de base. É o caso, por exemplo, do recente *Cinquenta tons de cinza* (2011), de E. L. James, que surge como uma fanfic da série de livros *Twilight* (2005-2008) de Stephenie Meyer para depois ganhar também suas próprias histórias escritas por fãs.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se, podemos pensar, a construção de hipernarrativas não é necessariamente algo recente, a transmidialidade típica da cultura de convergência permite não apenas um maior senso de imersão nos universos insólitos construídos, mas uma maior agência por parte do público sobre a reconstrução coletiva dessa estrutura.

Dessa forma, desponta como tendência a construção de hipernarrativas que operem como matrizes para a produção de narrativas nas mais diversas mídias e graus de interatividade. Se a ficção popular, como propõe Ken Gelder (2004, p. 13-17), funciona a partir de uma lógica de produção em série, em que a capacidade de replicação de modelos exerce, muitas vezes, um papel de maior destaque que a inovação, a construção de hipernarrativas mais que uma estratégia, vem se tornando uma necessidade para articular com coerência uma rede cada vez mais complexa de narrativas transmidiáticas ligadas a um eixo comum.

Nesse caminho, assumem a dianteira aqueles que consolidaram uma vasta hipernarrativa ao mesmo tempo em que a cultura da convergência se firmava como dinâmica central para a era da internet. Longe de exaurir as possibilidades dos mundos insólitos engendrados, experiências de longo prazo, como a vista em *Star Wars*, *Star Trek* ou no universo Marvel, por exemplo, apontam que a proliferação de

narrativas que compartilham uma mesma hipernarrativa, apenas ampliam a potência criativa desses universos ficcionais, muitas vezes para além mesmo do controle de seus próprios criadores.

## REFERÊNCIAS

- DE CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano*. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- ECO, Umberto. Bosques Possíveis. In: ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, p. 81-102, 1994.
- GELDER, Ken. *Popular Fiction: the Logics and Practices of a Literary Field*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2004.
- HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. *The Fan Fiction Studies Reader*. Iowa City: University of Iowa Press, 2014.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.
- JENKINS, Henry. *Textual Poachers*. Nova Iorque e Londres: Routledge, 2005.
- MESQUITA JÚNIOR, Dário de Souza. *The Lost Experience: estratégias de imersão em jogos de realidade alternada*. 2012. 138 f. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som), UFSCAR, São Carlos, 2012.
- PALMER, Charles; PETROSKI, Andy. *Alternate Reality Games: gamification and performance*. Natick: CRC Press, 2016.
- RAJEWSKI, Irina. Uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (Org.). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.
- RIBAS, Cristina. Dois manuais e um bavcar: três ou mais olhares em torno dos novos realismos. *Alceu*. Rio de Janeiro, v. 7, n. 14, p. 55-69, 2007. Disponível em [http://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/media/Alceu\\_n14\\_Ribas.pdf](http://revistaalceu-acervo.com.puc-rio.br/media/Alceu_n14_Ribas.pdf). Acesso em 04 jul. 2021.
- WILLIS, Roy. Introdução. In: WILLIS, Roy (Org.). *Mitologias*. São Paulo: Publifolha, 2007. p. 10-16.
- WIMSATT, William K., BEARDSLEY, Monroe C. A falácia intencional. In: WIMSATT, William K., BEARDSLEY, Monroe C.; Luiz Costa (Org.). *Teoria da Literatura em suas fontes*, v. 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, p. 639-56, 2002.

ZANINI, Claudio Vescia. The Subversion of Factual Discourse in Found Footage Films. *Aletria*, Belo Horizonte, v. 25, n. 3, p. 85-94, 2015. Disponível em <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/9635>. Acesso em 28 jun. 2021.