

O realismo fantástico de Saramandaia e as suas expansões transmidiáticas

Daiana SIGILIANO¹

Resumo

O artigo tem o objetivo discutir a transmidiação da telenovela Saramandaia da Rede Globo. O *remake* de Ricardo Linhares, para a obra de Dias Gomes, foi exibido entre junho e setembro de 2013 e expandiu a sua narrativa matriz em quatro narrativas secundárias. Implantada nas telenovelas em 2006, a transmídia ainda é um desafio para os autores brasileiros, já que o público alvo e a estrutura organizacional do formato representam um elemento inibidor para a aplicação do fenômeno proveniente da convergência midiática.

Palavras-chave: Transmídia. Convergência. Telenovela. Saramandaia.

Introdução

A narrativa sempre esteve presente na vida do sujeito, independente da época, da finalidade ou do contexto, ela permeia o imaginário coletivo. Mesmo entre tantos gêneros e formatos, ao longo da história as narrativas permanecem com a mesma intenção discursiva de agradar, entreter, informar, formatar, compartilhar com o outro experiências reais ou virtuais. Em um eterno jogo de faz de conta.

Conforme Murray (2003),

(...) a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão (p.43).

Ao longo dos tempos a maneira de contar e produzir narrativas foi se modificando e se adaptando ao ecossistema em que estavam inseridas. Segundo Hans-

¹ Pós-Graduada da Especialização em Jornalismo pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Integrante do Grupo de Pesquisa em Tecnologia, Comunicação e Ciência Cognitiva, da Universidade Metodista de São Paulo. E-mail: daianasigiliano@gmail.com

Christoph Hobohm (2013), a transição da oralidade para a alfabetização foi a primeira grande mudança na estrutura das narrativas ficcionais. As obras passaram a apresentar uma estrutura de começo, meio e fim, e perderam um pouco das manifestações decorrentes da oralidade como: rima e ritmo. Já entre os séculos XVII e XVIII temos uma mudança quanto à finalidade que esse sujeito se manifesta. A narrativa se distancia do propósito de ser apenas um elemento de sobrevivência e propagação da cultura coletiva e passa a ter um tom mais individual, biográfico. O eu-lírico abandona os entornos da fogueira e conquista espaço para propagar as suas impressões sobre o mundo. Há uma transição do Nós para o Eu, o sujeito faz da narrativa uma válvula de escape para seus pensamentos e questionamentos.

The first stories are more the Group in terms of cultural relations, of the foundations of the nations. And its beginning in the 17th-18th centuries to be more and more introverted, you feel more person in it so it begins to be more individualistic. We find it more interwoven with the personal biography, even the fictional biography, but we more see the person in the story (HOB OHM, 2013).²

No século XVIII as histórias se popularizam e apresentam uma variedade estilística e linguística. A partir do século XX as narrativas passam por uma desconstrução estrutural, além da expansão de gêneros, linguagens e principalmente plataformas – cinema, rádio, TV, You Tube, Vine, etc.

Hans-Christoph Hobohm (2013), pontua oito transições na linha do tempo do *storytelling*³. São elas: Epic Oral Storytelling, Literacy/ Writing, Letter Press/Book Printing, Film, TV/Radio, Digital Data/ Computers, YouTube/HD Cams e Smartphones⁴. Assim podemos concluir que as constantes alterações na evolução do *storytelling* não são um fenômeno contemporâneo⁵ proveniente da convergência, da simbiose dos meios e da fragmentação do *ethos*. O ato de se contar histórias sempre se

² As primeiras histórias são focadas no grupo – são de caráter sagrado: mitos, narrativas de origem, historiografias oficiais – retratam as relações culturais e contam tramas épicas. E no início dos séculos XVII e XVIII as histórias começam a ser mais e mais introvertidas, o leitor entra em contato com um eu-lírico mais pessoal e individualista. Encontramos o autor mais envolvimento com as produções biográficas, até com as biografias ficcionais, mas mesmo assim vemos o sujeito na história (livre tradução da autora).

³ Ato de contar histórias.

⁴ Oralidade, Alfabetização/ Escrita, Cartas/ Impressão de livros, Filmes, TV/ Rádio, Tecnologia/ Computadores, You Tube/ Câmeras em HD e Smartphones (livre tradução da autora).

⁵ Aquilo que pertence ao tempo atual, agora, presente.

adaptou às novas necessidades e anseios do meio, independente da época. O *storytelling* é permeado por um constante ciclo de transições que refletem as necessidades e anseios do *ethos* e do meio.

1. O storytelling na cultura da convergência

A cultura da convergência nos apresenta um novo estágio na evolução da comunicação em que ela passa de interativa a participativa. Além de modificar o *mass media* e a forma de se contar histórias, a convergência está nos modificando. Pois o sujeito integra o fenômeno de uma maneira inédita. Como aponta Henry Jenkins (2008), “A convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meios de mídia dispersos” (p. 30).

Os limites entre produtores e espectadores se confundem, não sabemos mais qual é o lugar de cada um desses sujeitos dentro do processo comunicativo. Afinal, a convergência também acontece, depende e parte das pessoas. Nosso *ethos* vem sendo transformado e fragmentado diante das multiplicidades midiáticas presentes no fenômeno. Mais do que nunca, na contemporaneidade os sujeitos sentem necessidade de imergir e colaborar com as tramas. Porém, todo o processo e vertentes tais como: transmídia, cultura participativa e a colaboração ativa do sujeito no produto só foram possíveis porque temos uma irremediável necessidade de contar e ouvir histórias. A convergência apresenta uma maneira dinâmica, nunca antes vista, de potencializar a experiência dos autores e sujeitos midiáticos.

1.1 Transmídia: quando a história é só o começo

Transmedia storytelling ou transmídia é o ato de transmitir mensagens, temas ou histórias através de diferentes plataformas de mídia, em que cada uma faz uma contribuição distinta para o universo criativo em questão. Cada meio – HQ, TV, Cinema, etc – é usado naquilo que faz de melhor, no seu diferencial. Porém, as camadas devem funcionar de maneira autônoma para que o sujeito midiático não tenha que consumir cada uma para compreender a trama por completo. Esse é um dos principais

pontos da transmídia, é preciso que cada plataforma exista de maneira interdependente à história central (JENKINS, 2008).

Aqueles sujeitos que se sentirem atraídos pelas novas linguagens vão à busca de informações e assim intensificam a sua experiência. Como afirma Jenkins (2008), “A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo” (p. 138). Os produtos transmidiáticos criam um universo paralelo à trama, a história deixa, por exemplo, de ser apenas um filme e passa a ser um jogo de realidade alternativa (ARG⁶), um aplicativo, uma websérie. E cada plataforma desperta novas percepções, ou seja, o sujeito que baixou o aplicativo terá uma experiência diferente do que assistiu somente o longa metragem, e assim por diante.

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa das comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores (...) (JENKINS, 2008, p. 49).

O termo transmídia foi introduzido pela primeira vez em 1991 por Marsha Kinder para designar as animações Tartarugas Ninjas e Pokemón - as narrativas apresentavam uma série de produtos correlacionados (séries de TV, filmes, HQs, etc). Porém, o conceito foi difundido e fundamentado no meio acadêmico por Henry Jenkins, em 2006⁷.

A narrativa transmídia é construída para o sujeito contemporâneo e reflete simultaneamente o seu *ethos*, que quer se ver, compreender e se reinventar independente da plataforma. Afinal, não consumimos mídia da mesma forma, o cenário da comunicação atual prevê tramas que vão além de um só suporte, onde o sujeito midiático terá um envolvimento cada vez maior com o universo ficcional.

Assim, o entretenimento contemporâneo se fragmenta em inúmeros pedaços, inúmeros meios de comunicação a fim de atender os desejos do indivíduo. A trama deixa de ser central e limitada e passa a flutuar por sites, blogs, HQs ou qualquer outra mídia, em distintas camadas.

⁶ Sigla para alternate reality game.

⁷ Data de publicação da edição americana.

Como argumenta Jenkins (2008):

Cada vez, mais as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia (p.161).

A transmídia representa a junção dos sujeitos dispostos a participarem das produções midiáticas num novo âmbito do entretenimento disposto a produzir desde materiais dinâmicos e abertos a experimentações. Podemos afirmar que o fenômeno funciona como uma materialização do encontro do *ethos* contemporâneo, fragmentando e flutuante com a cultura da convergência e suas caixas pretas.

2. Da narrativa seriada à telenovela

Desde os anos 2000, a narrativa transmídia vem sendo, de fato, aplicada em diversas vertentes do entretenimento norte-americano, tais como cinema, *games* e TV⁸. Porém, a televisão tem sido o grande campo de experimentação e aplicação das múltiplas camadas narrativas. O fenômeno foi inaugurado na série *Heroes* (2006-2010), fundamentado em *Lost* (2004-2010) e atualmente já integra várias tramas de canais abertos e pagos.

A popularização da transmídia nos seriados não se deve ao acaso, a estrutura e modelo de distribuição do gênero propiciam a expansão das histórias. Como afirma Bordwell (2009), as séries oferecem ao público tempo hábil para explorar as ramificações propostas pelos roteiristas. Como os episódios vão ao ar semanalmente, o espectador pode se engajar e imergir nos desdobramentos complementares da atração enquanto o próximo capítulo não é exibido. Outra característica que facilita a inserção de novas camadas ao universo ficcional é a continuidade. Além de terem várias temporadas, o bloco de episódios é intercalado por hiatos e *mid seasons*⁹, o que facilita o desenvolvimento das ações transmidiáticas - não só com o objetivo de enriquecer o universo ficcional, mas manter e alimentar o interesse do público enquanto à série está fora do ar.

⁸ Como por exemplo, o longa *Super 8* (2011), o game *Assassin's Creed* (2007) e as séries de TV *Lost* (2004-2010), *Castle* (2009-2010) e *Bates Motel* (2012).

⁹ Meio de temporada.

Conforme explica Jason Mittell:

Unlike nearly every other narrative medium, American commercial television operates on what might be termed the infinite model of storytelling—a series is deemed a success only as long as it keeps going. While other national television systems might end a successful series after a year or two, American series generally keep running as long as they are generating decent ratings (2009).¹⁰

Enquanto nos Estados Unidos o fenômeno já é delineado há algum tempo, no Brasil o recurso tem sido aplicado de forma gradativa nas telenovelas da Rede Globo. Reconhecida mundialmente por suas produções, a emissora vem expandindo suas atrações desde 2006. A primeira ação desenvolvida foi para a telenovela das 21 horas, Páginas da Vida (2006-2007), de Manoel Carlos. A emissora criou seções no site oficial da trama que ofereciam ao público o acesso a cenas comentadas, envio de vídeo e conteúdos complementares.

Como pontua Fechine, Figueirôa e Cirne (2011),

No site da telenovela, havia a seção ‘cenas comentadas’, escolhendo temas polêmicos dos episódios para serem comentados pela audiência, e a seção ‘mural da vida’, na qual qualquer pessoa podia dar seu depoimento e alguns eram escolhidos para passar no final de cada capítulo. Como a novela discutia (...), a Síndrome de Down, foram criados suplementos virtuais (...), com informações sobre a doença e com depoimentos de portadores. Foi criado, já na época, o site fictício da Casa de Cultura Amália Martins de Andrade (A.M.A) (...). Por meio desse site fictício, foram divulgados, por exemplo, informações complementares sobre os artistas que expunham seus trabalhos na galeria (p. 46).

Já em outubro de 2007, a telenovela das 21 horas, Duas Caras (2007-2008), ganhou um blog assinado por Aguinaldo Silva. No espaço, disponível no site oficial, o autor da trama respondia aos comentários dos internautas e perguntava a opinião do público sobre os rumos da história.

¹⁰ Ao contrário de quase todos os outros tipos de narrativa, a TV americana segue uma forma de contar histórias em que uma série só é considerada de sucesso quando permanece no ar. Enquanto os canais de televisão de outros países optam por tramas de um ou dois anos, os seriados norte-americanos continuam sendo exibidos enquanto estiverem gerando receita e audiência para a emissora (livre tradução da autora).

Mas foi em 2009 que o canal começou de fato a criar ações mais elaboradas e coerentes ao ecossistema transmidiático. As produções Caminho das Índias (2009) e Viver a Vida (2009-2010) tiveram seus arcos narrativos aprofundados e complementados. Para a trama de Glória Perez foram criados três sites: “Fale com o Diretor”, “Conexão Índia”, focado na cultura indiana, e o blog do Indra, que era retroalimentado pela atração. No espaço o “jovem indiano que morava no Brasil, comentava sobre o seu cotidiano e sobre acontecimentos da trama, postava algumas receitas de sua mãe e denunciava comportamentos irregulares de alunos de sua turma no colégio” (Fechine, Figueirôa e Cirne, 2011, p. 50).

A telenovela de Manuel Carlos explorou a circulação de conteúdos entre TV e Internet através dos sites: “Pergunte ao Diretor”, “Portal da Superação”, que reunia depoimentos de espectadores que tinham passado por momentos de superação, e o “Sonhos de Luciana”. O diário virtual era assinado por Luciana (Alline Moraes), uma jovem modelo que ficou tetraplégica e que os momentos de coragem e determinação para superar a condição foram os grandes fios condutores da narrativa (GLOBO.COM¹¹). Além de relatar o seu dia a dia, a personagem usava o blog para falar sobre os obstáculos e as dificuldades vividos pelos deficientes físicos. Porém, a contribuição para o universo ficcional da telenovela foi além da retroalimentação. Segundo Fechine, Figueirôa e Cirne (2011), uma informação exclusiva foi publicada no diário virtual antes de ir ao ar na televisão – como uma espécie de *spoiler*¹² para quem acompanhava as postagens da modelo. “(...) o blog de Luciana informou o seu noivado com Miguel, (...), antecipando um dos momentos de grande expectativa na trama antes mesmo que a informação fosse veiculada no capítulo da novela na TV” (p.50).

A partir daí várias produções da Rede Globo tiveram seções voltadas para a propagação e retroalimentação do enredo de suas telenovelas. Como, por exemplo, Passione (2010-2011), Insensato Coração (2011), Morde e Assopra (2011) e o *remake* de Ti Ti Ti (2010-2011). A adaptação Maria Adelaide Amaral para a trama de Cassiano

¹¹ Disponível em: <<http://viveravida.globo.com/Novela/Viveravida/Personagens/0,,PS2494-17529,00.html>>. Acesso em: 10 out. 2013.

¹² Revelações sobre a história.

Gabus Mendes também usou a transmídia para aprofundar e estender os seus principais *plots*¹³.

Porém, foi na trama das 19 horas, *Cheias de Charme* (2012), que o fenômeno cumpriu integralmente o seu papel de oferecer ao espectador uma camada inédita do universo ficcional. O capítulo 30, que foi ao ar no dia 19 de maio de 2012, girava em torno do vazamento do clipe “Vida de Empreguete”, encenado pelas protagonistas Penha (Taís Araújo), Rosário (Leandra Leal) e Cida (Isabelle Drummond). Sem que as personagens soubessem Laercio (Luiz Henrique Nogueira) posta o clipe na internet, o conteúdo se espalha rapidamente pela rede e é acessado por vários personagens da trama. Entretanto, apesar do frisson causado pelo clipe, o espectador só pôde conferi-lo depois do encerramento do capítulo. Antes dos créditos, a Rede Globo divulgou um *link* para que o público pudesse assistir o “Vida de Empreguete”. Como afirma Mauricio Stycer (2013), “Pela primeira vez, um conteúdo original essencial para a trama ‘nasceu’ fora do seu habitat principal”. Quando o clipe finalmente foi exibido na TV – no capítulo 31 veiculado no dia 21 de maio de 2012 – já tinha atingido a marca de dois milhões de visualizações. A viralização do conteúdo foi tão bem sucedida que acabou repercutindo na telenovela. “Nos capítulos seguintes, (...) os personagens comentavam o assunto, citando números reais e fazendo com que o público, de certa forma, se tornasse também participante de trama” (STYCER, 2013).

3. Saramandaia e suas múltiplas narrativas

De autoria de Ricardo Linhares o *remake* de *Saramandaia* foi ao ar às 23 horas, na Rede Globo, entre os dias 24 de junho e 27 de setembro de 2013. A trama tinha como principal arco narrativo a disputa de duas facções: os tradicionalistas, encabeçados pelo ex-prefeito Zico Rosado (José Mayer), que usavam argumentos históricos para manter o nome do município de Bole-Bole, e os mudancistas, liderados por João Gibão (Sérgio Guizé), Pedro (André Bankoff), Zélia (Leandra Leal) e Tiago (Pedro Tergolina), os jovens lutavam por um novo tempo na cidade (XAVIER, 2013).

¹³ Pedaco do enredo.

Com algumas alterações nos *plots*¹⁴ originais da produção de Dias Gomes, em 1976, o enredo fazia um resgate à primeira fase da telenovela brasileira descrita por Hamburger (2005, p.87), como “fase da fantasia”. Muito populares nos anos 60, as histórias se passavam em lugares e tempos distantes. Como, por exemplo, *Sheik de Agadir*, de Glória Magadan (1966-1967) e *Sangue e Areia* (1967-1968), de Janete Clair, que eram calcadas predominantemente na ficção.

Ao contrário das demais ações transmidiáticas desenvolvidas pela Rede Globo, o enredo de *Saramandaia* se expandiu em distintas linguagens e foi além da simbiose entre a TV e a Internet. Para a trama de Ricardo Linhares foram criadas quatro novas camadas narrativas: os blogs “*Saramandaia Já*” e “*Diário de Bole-Bole*”, o *e-book* “*O livro de Saramandaia*”, o “*Dicionário de Saramandaia*” e a websérie “*Saramandices do Corpo Humano*”. Apesar de todas integrarem o site oficial da produção¹⁵, cada plataforma apresentava uma complementaridade única ao universo ficcional.

Seguindo a linha de transmidiação presente em várias atrações¹⁶ da emissora, a telenovela ganhou dois blogs: o “*Saramandaia Já*”¹⁷ - criado pelos personagens Bia (Thaís Melchior), Pedro (André Bankoff), Zélia (Leandra Leal), Tiago (Pedro Tergolina), Marcina (Chandelly Braz) e João Gibão (Sergio Guizé), e o “*Diário de Bole-Bole*”¹⁸ - assinado por Redonda (Vera Holtz), Encolheu (Matheus Nachtergaele), Cazuza (Marcos Palmeira), Fifi (Georgiana Góes), Aparadeira (Ana Beatriz Nogueira) e Aristóbulo (Gabriel Braga Nunes). Além de ampliarem o mundo imaginário criado pelo autor, os diários virtuais possibilitavam que o público se sentisse mais próximo dos personagens e compartilhasse a mesma realidade.

Os posts do “*Saramandaia Já*” cumpriram a função de retroalimentar, complementar e propagar a trama. As publicações dos dias 25 e 26 de setembro de 2013, “*Bem-vinda, tia Bitela!*” e “*Flagra exclusivo: suborno de Zico!*” respectivamente, não traziam nenhuma informação inédita. Mas, ao mostrar a visão dos personagens

¹⁴ História ou enredo ligado ao principal arco narrativo.

¹⁵ Disponível em: <<http://tv.globo.com/novelas/saramandaia/>>. Acesso em: 08 out. 2013.

¹⁶ Tais como: *Caminho das Índias* (2009), *Viver a Vida* (2009-2010), *Guerra dos Sexos* (2012-2013).

¹⁷ Disponível em: <<http://tv.globo.com/novelas/saramandaia/especial-blog/saramandaia-ja/1.html>> Acesso em 08 out. 2013.

¹⁸ Disponível em: <<http://tv.globo.com/novelas/saramandaia/especial-blog/diario-de-bole-bole/1.html>>. Acesso em 08 out. 2013.

sobre o desenrolar dos fatos, contribuíram para a imersão do sujeito na narrativa matriz e reafirmaram o que tinha sido exibido na TV. O interessante é que os blogs foram de fato incorporados ao enredo da telenovela, os personagens não só comentavam as publicações, como também acessavam o site, fortalecendo assim a experiência do sujeito midiático.

A ação dos diários virtuais também ajudava a propagar e enriquecer a experiência ficcional do público. Como na cena que foi ao ar no dia 16 de julho de 2013, em que Zélia (Leandra Leal) e Lua Viana (Fernando Belo) tiveram a ideia de criar um abaixo-assinado online. A petição ultrapassou os limites da narrativa televisiva e foi parar na internet, através do post “Assine você também!”, publicado no dia 17 de julho de 2013. Nele, o espectador podia assinar e divulgar a causa no Twitter e no Facebook – contribuindo para a viralização do conteúdo.

Além de dar continuidade e ressonância ao que tinha sido exibido na TV e de aproveitar os recursos do ambiente digital, o blog também foi usado para publicar um conteúdo inédito. No capítulo que foi ao ar no dia 14 de agosto de 2013, o personagem Cazuza (Marcos Palmeira) acessa o “Saramandaia Já” para conferir a entrevista que Vitória Vilar (Lilia Cabral) concedeu a Bia (Thaís Melchior). Entretanto, durante a cena são mostrados apenas trechos no material, a entrevista na íntegra só pôde ser conferida pelo público no post “Cara a cara com Vitória Vilar”, do dia 18 de agosto de 2013.

Já no blog “Diário de Bole-Bole”, as publicações têm o objetivo dar consonância, aprofundamento e complementariedade à narrativa matriz. O post “A verdade por trás do plebiscito!”, publicado no dia 9 de agosto de 2013, reafirma os desdobramentos do capítulo exibido no dia anterior, em que Zico Rosado (José Mayer) faz uma denúncia contra Vitória Vilar (Lilia Cabral) sobre o registro do nome Saramandaia. O texto publicado no diário virtual fortalece o posicionamento dos bolebolenses que foi ao ar na TV.

As publicações também eram usadas para aprofundar os *plots*, apesar de não terem uma relação direta com o desenrolar do enredo, elas ofereciam novidades sobre o universo ficcional. Como exemplo, o post “Tradição de rosadistas”, postado no dia 12 de julho de 2013, que tem como pauta a árvore genealógica da família Rosado. Aproveitando o entrelaçamento da trama com a internet, a Rede Globo usou o blog para

complementar a narrativa. O “Homem precavido vale por dois”, postado no dia 10 de julho de 2013, apresentava na íntegra o vídeo gravado pela câmera de segurança durante o atentado ao Centro Cívico. Na TV só foram mostrados trechos do vídeo, mas o público pôde conferir o conteúdo completo no blog. Mesmo a camada não tendo interferido diretamente no *plot*, ela contribuiu para a ampliação do enredo.

Segundo Jenkins, “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (2009 p.138). No *e-book* “O livro de Saramandaia”¹⁹ o público teve a oportunidade de conhecer a versão literária da telenovela. Ao longo de 13 páginas, o livro conta a história de Saramandaia e de seus principais moradores. Mesmo apresentando informações inéditas como, por exemplo, a localização da cidade, que de acordo com a publicação fica no meio do caminho entre Sucupira, Greenville e Tubiacanga²⁰, os desdobramentos do *e-book* não influenciava na narrativa matriz, porém ofereciam ao leitor informações complementares.

No suporte transmidiático “Dicionário de Saramandaia”²¹, é possível compreender o significado das palavras e expressões usadas pelos habitantes da cidade. A camada tem a função de enriquecer a experiência lúdica do sujeito midiático. Conforme aponta Brenda Laurel (2001), a criação de um universo criativo rico em detalhes contribui de maneira considerável não só para a suspensão de descrença, mas para a expansão da história.

Por fim, a última transmidiação de Saramandaia é a websérie “Saramandices do Corpo Humano”²². O recurso, muito comum nas séries norte-americanas²³, expande a narrativa matriz através de sub-tramas focadas em personagens e *plots* secundários. Composta por quatro episódios de dois minutos, a atração é protagonizada por Dr. Rochinha (José Augusto Branco).

¹⁹ Disponível em: <<http://especiaiss3.tv.globo.com/novelas/saramandaia/o-livro-de-saramandaia/default.html>>. Acesso em: 08 out. 2013.

²⁰ Cidades onde se passaram as telenovelas: O Bem-Amado (1973), A Indomada (1997), e Fera Ferida (1993-1994).

²¹ Disponível em: <<http://tv.globo.com/novelas/saramandaia/Fique-por-dentro/noticia/2013/06/fique-por-dentro-do-dicionario-de-saramandaia.html>>. Acesso em: 08 out. 2013.

²² Disponível em: <<http://especiaiss3.tv.globo.com/novelas/saramandaia/saramandices-do-corpo-humano/>> Acesso em: 08 out. 2013.

²³ Tais como: *Dexter* (2006-2013) e *The Walking Dead* (2010).

Ao longo dos capítulos o médico explica as peculiaridades dos personagens: João Gibão (Sergio Guizé), Redonda (Vera Holtz), Zico Rosado (José Mayer) e Aristóbulo (Gabriel Braga Nunes). No “Ícaro de Saramandaia”, Dr. Rochinha destrincha as anomalias por trás das asas de João Gibão (Sergio Guizé). Segundo ele, em meados da Segunda Guerra Mundial apareceu na cidade um grupo de médicos estrangeiros destinados a criar uma super raça de homens alados. Entre as cobaias da experiência estava o avô de João, que foi vítima de uma alteração genética que unia o DNA humano com o DNA de uma ave. A avó de Gibão também participou do projeto e deu a luz a um bebê com asas. O médico afirma que ao contrário das crendices do povo de Saramandaia, o transgene é determinado por um alelo recessivo. Ou seja, apenas os homens da família carregam a alteração genética.

Em todos os episódios Dr. Rochinha usa a ciência para explicar os casos. O passado dos habitantes e a história da cidade também são usados para fundamentar as teorias do personagem, o recurso ajuda no desenvolvimento da transmidiação. Como afirma Brenda Laurel (2001), ter um universo ficcional bem estruturado é essencial para a criação de camadas narrativas.

A websérie é a aplicação nítida da transmídia, o espectador que se interessar pelos mistérios por trás dos personagens da telenovela irá buscar pelos episódios. Ao iniciar esta busca por respostas, o espectador assume o papel de “caçador” e sai preenchendo as lacunas deixadas pelo autor. Assim, os sujeitos midiáticos que assistirem à produção terão uma percepção sobre o enredo diferente daqueles que só acompanharam pela TV.

No ecossistema da cultura da convergência o participante²⁴ é inundado por informações e tem a sua atenção fragmentada. Por isso, as empresas tem se empenhado cada vez mais em criar uma nova relação com o seu público. Na contemporaneidade é preciso que as histórias se expandam em distintas plataformas e sejam um convite à imersão. A narrativa de Saramandaia precisou expandir em várias camadas para conquistar a atenção do público e despertar o seu engajamento.

²⁴ Frank Rose (2011) defende que diante desse cenário da convergência midiática os indivíduos não podem mais ser chamados de espectadores, ou de audiência, e, sim de participantes, pois, a convergência não envolve apenas máquinas, meios e veículos de comunicação, mas o sujeito.

Considerações finais

A produção de telenovelas transmidiáticas ainda é um desafio, ao contrário das séries de TV, o formato apresenta obstáculos que precisam ser adaptados ao cenário da convergência para a eficácia das ações. Ao expandir a trama para outras plataformas, os autores e colaboradores enfrentam dois problemas: o perfil do público e a estrutura organizacional.

Segundo Fechine, Figueirôa e Cirne (2011), a audiência das telenovelas brasileiras é composta “predominantemente por pessoas menos familiarizadas com as novas tecnologias de informação” (p. 34). Como as ações transmidiáticas tem como ponto chave a participação do sujeito, este perfil representa um elemento inibidor. Ao criar extensões que flutuam por distintas linguagens e que necessitam do interesse do público para a sua efetividade, a relação do sujeito com o ecossistema é fundamental para a transmidiação das produções. Como defende Frank Rose (2011), na convergência o sujeito abandona o papel de espectador e se torna participante, e intervêm de forma direta nos produtos que consome.

De acordo com Jenkins (2008):

Consumidores mais jovens tornaram-se caçadores e coletores de informações, tendo prazer em rastrear os antecedentes de personagens e pontos de enredos, fazendo conexões entre diferentes textos dentro da mesma franquia. (...) Hoje, muitos consumidores mais velhos ficam confusos e não se envolvem com esse tipo de entretenimento, embora alguns estejam aprendendo a se adaptar (p.184-185).

Outra questão que deve ser considerada na transmidiação das telenovelas é a estrutura organizacional. Enquanto os seriados americanos duram anos, a periodicidade – em média oito meses - das produções nacionais não contribuem para a imersão do sujeito. Assim, há pouco tempo para os agentes criativos se envolverem e se familiarizarem com a história e, conseqüentemente, explorarem as camadas criadas pelos autores. Podemos afirmar que as telenovelas não têm a mesma extensão dos seriados, e isto se aplica desde a sua estrutura organizacional até a forma como o público se envolve com os atores – que por ficarem pouco tempo no ar, não criam uma relação de proximidade com o público.

Conforme Fechine, Figueirôa e Cirne (2011), esta distinção de formatos “inviabiliza o desdobramento do universo ficcional principal em universos paralelos e reforça a necessidade de uma maior unidade dramática a partir da delimitação mais clara (p.44)”. Conclui-se então que a transmidiação das telenovelas têm que ser desenvolvida sob outros aspectos, afinal, elas apresentam características que influem consideravelmente na eficácia das ações e na imersão dos sujeitos midiáticos.

Na cultura da convergência as histórias se abrem para um espectro de possibilidades. Elas levam à imersão participativa e gamificada, em que o sujeito assume o papel de co-criador e caçador. “Under its influence, a new type of narrative is emerging - one that's told through many media at once in a way that's nonlinear, that's participatory and often gamelike, and that's designer above all to be immersive (ROSE, 2011,p. 3)²⁵”. Cabe aos autores das telenovelas aproveitarem esta nova forma de se contar as tramas, e desenvolver ações voltadas exclusivamente para o formato.

No Brasil temos uma relação única entre a TV e o espectador. Principalmente com as telenovelas, que pautam os assuntos do dia seguinte, as discussões na hora do cafezinho e indicam os novos parâmetros da sociedade. “A telenovela é um universo onde circulam, reelaborados, a partir das normas da ficção, aquilo que está acontecendo na sociedade, os problemas, os valores (...)” (Baccega, 1998, p.9). O espectador brasileiro se configura diante de outro cenário midiático, por isso a transmídia no Brasil inaugura e rompe limites na participação e na experiência do sujeito midiático com o produto televisivo.

Referências

BACCEGA, Maria Aparecida. **Aproximações à telenovela**: os encontros de ressignificação, São Paulo: ECA/USP, 1998.

BORDWELL, D. **Now leaving from platform 1**. David Bordwell's website on cinema. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/?p=5264>>. Acesso em 10 out. 2013.

²⁵ Sob a sua influência, um novo tipo de narrativa está surgindo - um que é contada através de muitos meios de comunicação ao mesmo tempo de uma forma que é não-linear, que é participativo e, muitas vezes gamificado, e que é moldado acima de tudo para ser imersivo (livre tradução da autora).

FECHINE, Yvana. FIGUEIRÔA, Alexandre; CIRNE, Livia. **Transmídiação: explorações conceituais a partir da telenovela brasileira**. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. (Org). Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergências, comunidades virtuais. Porto Alegre: Sulina, 2011.

HAMBURGUER, E.I. **O Brasil antenado: a sociedade da novela**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

HOBOHM, Hans-Christoph. **Origins of Storytelling**. The Future Of Storytelling. Disponível em: <https://iversity.org/my/courses/the-future-of-storytelling/lesson_units/2741> Acesso em 01 out. 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: ALEPH, 2008.

KINDER, Marsha. **Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies do Teenage Mutante Ninja Turtles**. Berkeley/Los Angeles: University of California Press, 1991.

LAUREL, Brenda. **Utopian Entrepreneur**. New Youk: The MIT Press, 2011

Mittell, Jason. **Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory**. Disponível em: <<http://justtv.wordpress.com/2009/07/03/previously-on-prime-time-serials-and-the-mechanics-of-memory/>> Acesso em 08 out. 2013.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP. 2003.

ROSE, Frank. **The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories**. New York: W W Norton & Company, 2011

STYCER, Maurício. **Estratégias de transmídiação**. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/colunas/mauriciostycer/2013/11/1369010-estrategias-de-transmidiacao.shtml>> Acesso em 07 out. 2013.

XAVIER, Nilson. **Com estreia promissora, “Saramandaia” é a novela certa no momento certo**. Disponível em: <<http://nilsonxavier.blogosfera.uol.com.br/2013/06/25/com-estreia-promissora-saramandaia-e-a-novela-certa-no-momento-certo/>> Acesso em 07 out. 2013.