

A CONVERGÊNCIA MEDIÁTICA E O MOVIMENTO CRIACIONISTA COSMOLÓGICO DO *BIG BANG* NAS NARRATIVAS DIGITAIS TRANSMEDIA INTERATIVAS

Vanda Maria Sousa¹

Palavras-chave

Narrativas Digitais
Interativas, Narrativas
Transmedia, Crossmedia,
Imersão, Comunicação.

Resumo

Considerando o atual momento de desenvolvimento tecnológico dos meios de comunicação e informação, pretendemos destacar que a atividade de narrativa *transmedia* reproduz o momento/movimento criacionista do *Big Bang*, assim, gerando um movimento contínuo de autocriação e de auto expansão narrativa imersiva de acordo com os conceitos de Jenkins (2003; 2004; 2006; 2007; 2011), Scolari (2009) e Murray (1997). A presente reflexão toma como ponto de partida a conjugação cooperativa entre televisão e computador e enfoca a aceção de ato narrativo, à luz das narrativas lineares e não lineares, verificando que, na sua essência e condição de possibilidade (pacto narrativo), se mantém vigente nas narrativas não lineares, consideradas aqui como narrativas digitais interativas *transmedia*. Para isso, consideramos fundamental sublinhar que, por si mesmas, as narrativas lineares, já comportavam uma natureza hipertextual (Kristeva, 1974) e de palimpsesto (Genette, 1982) que permite reconhecer-lhes uma natureza rizomática (Deleuze & Guattari, 1987) e imersiva (Murray, 1997). Esperamos poder clarificar a nossa questão de partida: a atividade narrativa *transmedia* reproduz o momento criacionista do *Big Bang*, assim, gerando um movimento contínuo de autocriação e de auto expansão narrativa.

Abstract

Resumo Considering the technological communicational media moment, we wish to emphasize that narrative transmedia activity reproduces the Big Bang creationist moment/movement, thus generating a continuous movement of self-creation and self-expansion immersive narrative Jenkins's concepts (2003; 2004; 2006; 2007; 2011) Scolari's (2009) and Murray's (1997). The present reflection takes as starting point the cooperativeness between television and computer and focuses on the meaning of narrative act, either concerning linear

¹ Escola Superior de
Comunicação Social – Instituto
Politécnico de Lisboa e
investigadora integrada
no CISC-NOVA da FCSH da
Universidade Nova de Lisboa,
Portugal, vsousa@escs.ipl.pt.

and non-linear narratives, emphasising that, in its essence and condition of possibility, (narrative pact), those are rooted in concepts as hypertext (Kristeva, 1974) and palimpsest (Genette, 1982), which allows us to recognize linear narratives as already germinates the context of non-linear narratives considered as interactive digital narratives transmedia, once has a rhizomatic (Deleuze & Guattari, 1987) and immersive nature (Murray, 1997). We hope to clarify our starting point: transmedia narrative activity reproduces the *Big Bang* creationist moment/movement, thus generating a continuous movement of self-creation and self-expansion narrative.

1. Introdução

As novas tecnologias da comunicação alteraram a condição humana em sociedade e a própria sociedade da comunicação. Alterando a realidade dos consumidores e dos produtores de conteúdos (narrativas) mediáticos, propuseram um conceito de interação que se manifestou com o advento da convergência dos *media*. A convergência dos *media* (*Crossmedia*) define-se pelo fluxo migratório de conteúdos e comportamentos do público através de múltiplas plataformas (Jenkins, 2006). Produtores e consumidores interagem de modo convergente e migratório tornando-se, assim, imprevisíveis (Jenkins, 2006). A convergência define-se pela verticalidade nas decisões de negócios e dos usuários, refletindo tanto o desejo da Indústria Cultural se expandir por diferentes *media*, quanto o desejo dos consumidores acederem a conteúdos que desejam, nas plataformas que desejam e quando desejam (Jenkins, 2006).

A convergência cultural entre a televisão e o computador (narrativas digitais interativas *transmedia* – doravante designadas narrativas *transmedia*) enfoca a questão narrativa (linear e não linear), endossando-a para um consumidor mais personalizado (Parks, 2003) mercê da participação ativa dos usuários: cada indivíduo constrói a sua própria mitologia a partir de fragmentos de informação que processa (Jenkins, 2006). Manovich (2001) defende o computador como *metamedia* capaz de representar o conteúdo de acordo com uma nova lógica: oferece o acesso individual e compartilhamento do espaço cognitivo ao abandonar a lógica bidirecional que promovia o compartilhamento do espaço emocional.

As narrativas *transmedia* surgem das propriedades dos *media* digitais, pelo que formam um ecossistema mediático digital que informa a produção, difusão e receção. Este novo ecossistema não implica a morte dos antigos *media*, antes, proporciona um novo paradigma de cooperação entre a televisão e o computador que permite uma reorganização/reconfiguração da narrativa que se transforma em não-linear e *transmedia*.

A *transmediação* narrativa institui uma cultura de diálogo ao nível textual que ultrapassa a intertextualidade, a adaptação ou a remediação. Regista-se uma cultura do diálogo que é operacionalizada pela participação ativa dos consumidores – os espectadores tornaram-se participantes (ou *prosumers* – termo cunhado por Toffler em 1970) – que ocorre no cérebro do consumidor de cada vez que este processa a informação que recebe (Jenkins, 2006).

O novo momento dos meios de comunicação, e da televisão em particular, propicia o desenvolvimento de conteúdos com múltiplas narrativas, histórias paralelas e/ou inter-relacionadas. Regista-se, ainda, uma alteração de foco: o contrato informativo e formativo voltado para o exterior (característico do serviço público) dá lugar à ausência de separação entre ficção e realidade – a televisão mostra ao público o seu dispositivo técnico de enunciação que tem o seu paradigma nos *reality shows* (Scolari, 2009).

As narrativas não-lineares foram inspiradas na estrutura das séries utilizadas desde os primórdios do cinema e cuja estrutura ainda está presente nos produtos televisivos que, assim, atualizam a estrutura hipertextual. As narrativas em série fornecem um excelente modelo para narrativas *transmedia*: ao apresentar um episódio de duração limitada, cuja história é fechada, permite que o espectador tenha tempo para explorar as ramificações *transmediáticas*. Ou seja, a narrativa episódica da série permite a sensação de catarse, mas também a interação e criação de novos conteúdos em diferentes plataformas, permitindo a experiência de uma narrativa digital interativa *transmedia* com base no conteúdo televisivo, dá-se a disseminação dos elementos ficcionais por diferentes plataformas com o objetivo de criar uma experiência unificada de entretenimento (Jenkins, 2007), mas confirmando a essência do ato narrativo.

2. O ato narrativo *transmedia*

Meadows (2003) associa o termo narrativa com o étimo latino *narrare* e com o indo-europeu *gnarus*, significando conhecer-se e conhecer o mundo, saber o que rodeia o *eu*, conhecer a realidade em que se está imerso, a cada tempo e em cada lugar.

O ato narrativo paira sobre os atos comunicacionais que dependem dos avanços e desenvolvimentos filogenéticos e ontogenéticos. Estas alterações capacitam o ato de narrar enquanto ferramenta de resolução de problemas (Crawford, 2014). O ato de narrar usa um enredo, personagens, elocução e pensamento (Aristóteles, 1998). Em vista de um dado ponto de partida (um evento real ou imaginário), o ato narrativo é atualizado pelo recetor no (e através) do ambiente de representação. Concordando com Reas (2010), o ato de narrar pode ser reconhecido através de três características essenciais: comunicar, esclarecer e criptografar características essenciais que se mantêm reconhecíveis nas narrativas *transmedia*.

O ato de narrar ficcional baseia-se no pacto narrativo – suspensão tácita da descrença – pensável através da consciência de que o ato narrado se reporta ao imaginário e não ao real, mas que é aceite como real (Coleridge, 1817), não implica a suspensão da faculdade crítica, mas sim o exercício das faculdades criativas, ou seja, o princípio de uma nova crença (Murray, 1997) que se torna, assim, condição de possibilidade da verosimilhança.

Com o advento das novas tecnologias, no essencial, não há diferença no ato narrativo. Se pode parecer que existem diferenças, estas estão ligadas a novas (re)apresentações da retórica e da poética. A acessibilidade da internet trouxe novas plataformas para o audiovisual. As estruturas narrativas são acompanhadas por técnicas que permitem a explosão da linearidade temporal por via da sua gestão espacial. Ou seja, é possível interagir com o ponto de vista do espectador (ilusão gerada pelo manuseamento técnico da imagem – edição entre o olhar que produz e o olhar que recebe as imagens), este é levado a abandonar o seu lugar passivo e a tornar-se num usuário ativo. As narrativas não lineares interativas são multidisciplinares e transdisciplinares (Ryan, 2004), remetem para os *media* digitais, mas a sua génese – o ato narrativo – é ancestral. As narrativas lineares interativas permanecem um ato narrativo.

Miller (2004) sustenta que, desde o alvorecer dos tempos, o ato de narrar já implicava interação (emissor/recetor): os mitos implicavam uma interação, uma vez que reencenados na forma de ritos religiosos e ritos

de passagem, pressupunham o desempenho de um papel ativo num contexto coletivo, assemelhando-se aos *MMOGS* (*Massive Multiplayer Online Games*) na era digital (Miller, 2004). Assim, as narrativas *transmedia* mantêm os critérios canônicos e a coerência diegética, a que somam a não linearidade, navegabilidade, mas sobretudo, a transformação do espectador em participante que, já germinavam, no conceito de hipertexto (Kristeva, 1974) e de palimpsesto (Genette, 1982).

De acordo com McLhuan (1993), o meio é a mensagem. Isto é, a migração do mundo analógico para o mundo digital afeta o desempenho do público e, portanto, afeta os modos de produção com novas potencialidades, novas *interfaces*, acima de tudo, com a usabilidade em rede que a Internet proporciona. Este cenário configura-se numa esfera e numa ambivalência mediática que permite ao *eu* (*self*) ser produtor e receptor e promover processos conjuntos de produção, publicação e leitura (Kieling, 2010), proporcionando que o ato narrativo *transmedia* se defina num contexto de convergência cultural como Jenkins (2003) defende.

Sendo lineares ou não lineares interativas, os elementos chave que caracterizam uma narrativa – contexto, enredo, personagens – permanecem inalterados. A mudança está associada ao meio tecnológico de transmissão usado, e mudando com gêneros e formatos para abranger a diversidade estrutural dos discursos dos media digitais (Murray, 2009).

O ato narrativo digital interativo diferencia-se pela sua capacidade de imersão. Será mais efetivo (comprometido com o fluxo), quanto maior for a participação e menor o grau de interrupção e mais rica será a narrativa, para o que contribui o *design* de *interface* que, sendo pobre, pode interromper o fluxo e diminuir a experiência narrativa de imersão. Nas narrativas digitais interativas procura-se uma experiência imersiva que se assemelha à sensação vivenciada ao mergulhar no oceano, sensação que apreende o sistema sensorial (Murray, 1997) e pode ser identificada pela memória da imersão total uterina que exponencia a nossa experiência essencial na narrativa *transmedia* interativa e se transcende a si mesma na realidade virtual e na realidade aumentada.

As narrativas *transmedia* geram uma nova cadeia criativa permitindo aos usuários produzir e distribuir os seus próprios conteúdos, partilhados e compartilhados em ambientes colaborativos e em tempo real. A mensagem permanece em constante e em contínua (re)construção. O receptor torna-se emissor e acaba por fazer parte do diálogo narrativo interativo. Omnisciente e onnipresente o usuário encontra-se imerso ao apropriar-se dos códigos da nova linguagem interativa e elaborando a sua própria narrativa de acordo com a sua experiência pessoal.

A criação em *medias* interativos começa individualmente, mas tem como objetivo ser um processo coletivo. Mais do que um processo tecnológico, é um processo cultural em que o *prosumer* procede a trocas comunicacionais usando, simultaneamente, dispositivos de antigos *media* e de novos *media*. Ou seja, a convergência dos *media* de comunicação revela uma convergência cultural que permite (re) apropriar-se do ato narrativo.

Com as narrativas *transmedia* todas as expressões culturais estão inter-relacionadas, num movimento de geração em expansão, que dá origem à construção continuada de um ambiente simbólico. Nesse contexto de autocriação narrativa contínua, o usuário interage a partir de dois tipos de relações: relacionamento interno/externo (o usuário projeta-se a si mesmo como recipiente da narrativa ficcional) e exploratório/ontológico (o usuário interfere na criação de uma narrativa) (Ryan, 2004).

Contendo em si mesmas o jogo, as narrativas *transmedia* apropriam-se nas outras expressões da capacidade ergódica que é reconhecida ao jogo. Do grego *ergon* e *hodos*, significando trabalho e caminho (Aarseth, 1997), à semelhança dos jogos que as compõem, de uma formam mais abrangente as demais textualidades das atuais narrativas fixam-se no eixo trabalho/caminho, e também elas surgem, na sua interatividade, dos três princípios norteadores (reconhecidos, primeiramente, no jogo): entrada/saída, dentro/fora, aberto/fechado (Meadows, 2003). A interatividade será maior e mais efetiva, pois o texto (amplamente) projetado depende de estruturas inter-relacionadas conectadas. O código binário (dos *media* digitais) abre-se para a auto *poesis*, uma vez que pode ser, continuamente, (re)significado, dando origem à híper narrativa (Scolari, 2009). O termo híper-narrativa reporta para uma estrutura narrativa labiríntica nascida da a cada ato de leitura produzido pelo usuário o que desenha um percurso único e irrepetível (Bolter & Grusin 1999).

As narrativas *transmedia* mantêm a coerência diegética se convocarmos Eco (1993) quando sublinha, relativamente às narrativas lineares, que, em termos semióticos, a comunicação, interpretação e decodificação que são o repto de qualquer texto e que autor, texto e leitor são estratégias discursivas nas quais o leitor é (co)construtor do significado, pelo que a significação se anunciava, já, (re)significação. Liberta da tirania do autor, e da linearidade narrativa devida aos conceitos de hipertexto (Kristeva, 1974) e do palimpsesto (Genette, 1982), proporcionados pela semiótica, a narrativa está aberta à ideia do rizoma (Deleuze e Guattari, 1987). Aplicado às narrativas lineares

representa o modelo hipertextual (os elementos da narrativa oferecem diferentes acessos), com a era digital esta característica consolida-se pelo uso combinado das características narratológicas canônicas, a multilinearidade e as características do jogo. Ao abandonarem a causalidade aristotélica, as narrativas *transmedia* abandonam a geometria euclidiana (Sousa, 2017) e passam a ocupar um espaço de nomadismo, aparentemente errático e caótico que tem leitura na geometria computacional do diagrama de Voronoi: cada participante é (co)criador da história que (com)partilha e está equidistante da narrativa global. Assim, a dispersão participativa é, somente, aparente, tal como o é nos padrões da natureza (Jenkins, 2011), de resto, essa dispersão que se assemelha à dispersão que sentimos sendo no mundo que nos rodeia e recebe, é aparente, desde logo, quando a sensação de dispersão resulta da imersão de *sermos* no mundo. Do mesmo modo, *somos imersos* no mundo da história. As narrativas *transmedia* replicam, fenomenologicamente, o sujeito seguindo sendo na Natureza.

Murray (1997) defende que o usuário da narrativa *transmedia* é um jogador, Jenkins (2004) reconhece que muitas narrativas jogam, mas argumenta que nem todos os jogos são narrativas, contudo, concorda com Murray (1997) que defende que as narrativas *transmedia* apresentam o fator característico do jogo: a vontade de vencer, a luta por não perder. Talvez, Juul (2004) concilie esta clivagem quando defende que os *media* digitais têm novos modos, novas temporalidades, no ato de contar histórias, o tempo da história (tempo da fala) foi substituído pelo tempo da peça (tempo dos eventos), isto é, o tempo da história é o tempo do *ser-se* na história. Assim, reencontramos Jenkins (2007) quando defende que a narrativa *transmedia* tem quatro níveis de narração: eis a história (pertence a qualquer meio de transmissão); a história que estou a ouvir (envolvimento do público com o contador de histórias); este é o meu mundo e seja bem-vindo (o público pode participar); eis o mundo, tome-o e leve-o consigo (o público assume o mundo da história e torna-se embaixador e (co)autor).

A narrativa *transmedia* propõe um conto que não deve mais ser ouvido, mas convida a um *ataque* do seu mundo para construir uma história sem fim.

3. Considerações finais: o *Big Bang* narrativo

O termo *transmedia narrative* (Narrativa *transmedia*) foi cunhado por Jenkins (2003). A narrativa digital interativa *transmedia* liberta-se da linearidade narrativa, reconfigurando o próprio conceito de narrativa, desenvolvendo um ecossistema a partir e dentro da própria narrativa. Ou seja, os elementos narrativos são dispersos por diferentes plataformas, mas a dispersão é ainda unificada, dado que visa criar uma experiência de entretenimento unificada (Jenkins, 2007). Uma vez em andamento, os usuários procuram e encontram diferentes experiências entre eles, em diferentes plataformas, permanecendo num movimento de expansão contínua que se torna uma metáfora do movimento/movimento criacionista cósmico do *Big Bang*.

A expansão da narrativa *transmedia* aborda uma expansão cosmológica modelada e unificada pelos aspetos narrativos ancestrais: personagens, contexto, mundos da história, jornada do herói permitindo assim que se estabeleça a metáfora com o *Big Bang* do Universo.

Do mesmo modo que a expansão do Universo perpetua o ato de criação de continuadas e evolutivas formas de vida, também as narrativas *transmedia* permitem a contínua expansão de múltiplas personagens e múltiplos arcos de história, alimentando-se da pulsão criadora do usuário que participa ativamente da construção narrativa (Jenkins, 2011), para a reconstrução do universo ficcional em perpétuo movimento que independe da história e depende somente da vontade do usuário tornado (co)autor.

Referências

- Aarseth, E.J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Aristóteles. (2008). *Poética*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Crawford, C. (2004) *On Interactive Narrative*. Berkely: New Riders.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press
- Genette, G. (1982). *Palimpsests: La Littérature au Second Degré*. Paris: Seuil.
- Kieling, A. (2010). "Por uma nova economia do audiovisual". *Revista de Comunicação e Epistemologia da Universidade Católica de Brasília, Brasília*, v. 1, n. 7, pp. 57-74.
- Kristeva, J. (1974). *La Revolution du Language Poétique. L'Avantgarde à la Fin du Dix-neuvième Siècle: Lautréamont et Mallarmé*. Paris: Seuil.
- Parks, L. (2004). "Flexible Microcasting: Gender, Generation and Television-internet and Convergence" in Lynn Spigel, & Jan Olsson Durham (Eds), *Television After TV: Essays on a Medium in Transition* (pp. 133-163). NC: Duke University Press.
- Ryan, M-L (2004). *Narrative Across Media: The Language of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Askwith, I. & Gray, J. 2008. "Transmedia Storytelling and Media Franchises", in Robin Anderson & Jonathan Gray (Eds), *Battleground the Media* (pp. 519-528). United States of America: Greenwood Press.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Eco, U. (1993). *Leitura do Texto Literário: Lector in Fabula*. Lisboa: Presença.
- Jenkins, H. & Thorburn, D. (2003). *Rethinking Media – The Aesthetic of Transition*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H. (2004). "Game Design's Narrative Architecture". In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *First person Shooter: New Media as Story, performance, and Game* (pp. 117-130). Cambridge, MA: MIT Press.
- _____ (2006). *Convergence Culture-Where Old and New Media Collide*. USA: New York University Press.
- _____ (2007). "Transmedia Storytelling 101". http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. 22.03.2007.
- _____ (2011). "Transmedia 202: Further Reflections", from http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Juul, J. (2004). "Introduction to Game Time". In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds) *The Oxford Guide Shooter: New Media as Story, performance, and Game* (pp. 354-364). Oxford and New York: Oxford University Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- McLhuan, M. (1993). *Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix.
- Meadows (2003). *Pause & Effect. The Arte of Interactive Narrative*. USA: New Riders.
- Miller, C.H. (2014). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. New York: Focal Press.
- Murray, J. (1997;). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural-UNESP, 2003.
- Reas, C. (2010). *Form + Code in design, art and architecture. A guide to Computational Aesthetics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Scolari, C.A. (2009). "Transmedia Storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production". *International Journal of Communication*. 3:586-606.
- Sousa, V. 2017. "Interactive transmedia vs. voronoi diagram expressions" EUROSIS ISBN 978-9077381-97-7 SCIFI-IT '2017 April - Bruges, Belgium.
- Tofler, A. (1970). *O Choque do Futuro*. Lisboa: Livros do Brasil.