

A CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA TRANSMÍDIA

Luciana Comin¹

RESUMO: A narrativa transmídia é uma resposta artística a um mundo que foi se tornando cada vez mais complexo, com o advento da era digital. A partir das possibilidades de criação, veiculação e convergência entre meios de comunicação, novos formatos dramaturgicos emergem no ambiente digital, expandem-se e se relacionam com meios tradicionais, potencializando a própria dinâmica do processo criativo. O presente trabalho aborda a construção de uma narrativa transmídia, a partir das definições do teórico Henry Jenkins (2009), discutindo a criação de um universo ficcional, ou sistema capaz de abarcar múltiplas mídias e estabelecer interconexões que podem ser infinitas. Observa, ainda, a importância do receptor/interator das comunidades de conhecimento, enquanto agente relevante do processo de criação.

Palavras-chave: Dramaturgia. Narrativa. Narrativas digitais. Narrativa transmídia. Audiovisual.

ABSTRACT: The transmedia storytelling is an artistic response to a world that was becoming increasingly complex with the advent of the digital age. From the possibilities of creation, propagation and convergence between media, new dramaturgical formats emerge in the digital environment, expand and relate to traditional media, enhancing the dynamics of the creative process. This paper discusses the construction of a transmedia narrative from the definitions of the theoretical Henry Jenkins, discussing the creation of a fictional universe, or system that could encompass multiple media and establish interconnections that can be endless. And the importance of the receptor / interactor, knowledge communities as stakeholders in the creation process.

Keywords: Playwright. Storytelling. Digital storytelling. Transmedia storytelling. Audiovisual.

¹ Dramaturga, roteirista e atriz. Dirige e é professora da empresa TECA TEATRO E OUTRAS ARTES, onde desenvolve trabalhos em arte, com crianças e para crianças. Doutoranda – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – PPGAC, na linha de dramaturgia, pesquisa a construção de uma narrativa transmídia, voltada para o público infanto-juvenil.



Nas palavras da autora Janet Murray (2003), a narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. Seu papel sempre foi importante na organização do pensamento sobre questões que norteiam nossos arranjos sociais, culturais, familiares e religiosos. Sempre fomos consumidores de estórias, ao longo da História. Na atualidade, uma breve pesquisa na web ou uma conversa com amigos pelas redes sociais já nos indicam o quanto as tecnologias proporcionam o crescimento do consumo de narrativas, dos mais diversos gêneros e formatos, numa velocidade expandida e com uma acessibilidade cada vez mais facilitada.

Além dos tradicionais meios como a literatura, o teatro, o cinema e a TV, HQ, *webséries*, *mobisódios*, *spin-offs*, *games*, *animes*, jogos de realidade alternativa, perfis em redes sociais, dentre outros formatos, abarcam os mais diversos tipos de narrativa. Muitas vezes, vários desses meios são utilizados para contar histórias relacionadas a um único universo ficcional. É o caso das chamadas narrativas transmídia.

A pesquisa e a criação de uma narrativa transmídia vão abranger estudos relacionados aos meios digitais, narrativas e dramaturgias nas novas mídias, e todas as implicações sociais, culturais e comportamentais que condicionaram as transformações, tanto na criação como na recepção, nessa que é intitulada a “cultura da convergência”.

A “cultura da convergência”, termo criado pelo teórico americano Henry Jenkins (2009), define as mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura. “Convergência é entendida aqui como um processo contínuo ou uma série contínua de interstícios entre diferentes sistemas de mídia, não uma relação fixa” (JENKINS, 2009, p. 377). Na “cultura da convergência”, todas as mídias – tradicionais e digitais – coexistem, interferem mutuamente e convergem para uma assimilação expandida de determinado conteúdo. Trata-se de um evento que só pode ser propiciado pelo advento da era digital, através da maior acessibilidade à rede de conexões de informações disponibilizadas.

A autora Cecília Salles, em sua *Crítica Genética*, afirma que, na contemporaneidade, estamos todos assistindo a uma espécie de ampliação das obras

de arte, que não limitam sua materialização a uma determinada linguagem, onde não só o percurso criativo, mas a própria obra resultante do percurso, abarca diferentes códigos (1998, p. 131). Essa descrição cabe perfeitamente à narrativa transmídia, por definir-se como “uma história [que] desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 138).

A narrativa transmídia é uma resposta artística a um mundo que foi se tornando cada vez mais complexo, a partir do advento da era digital. Mas muito antes da rede mundial de computadores e dos meios virtuais se configurarem como uma realidade em nossas vidas, alguns artistas, cientistas e pensadores, já podiam vislumbrar mudanças acerca da complexidade das relações entre o homem e o cosmos – sobretudo a partir das descobertas de Einstein e dos estudos das neurociências, do universo íntimo e do universo exterior – através da fenomenologia da imaginação de Bachelard e da multiplicidade enquanto princípio da criação artística – Calvino já identificava esse princípio, nas chamadas narrativas enciclopédicas, em suas *Seis propostas para o próximo milênio* (1990).

Combinações intertextuais e hipertextuais começaram a ser desenvolvidas, ainda no século passado, numa tentativa permanente de expansão narrativa, tanto na criação como na recepção da obra. Com o aperfeiçoamento das tecnologias, essa multiplicidade pôde ser cada vez mais experimentada, através das inúmeras possibilidades de combinação e conexão. O pensamento em rede e a conectividade passam a fazer parte do nosso cotidiano, de nossa maneira de pensar e se expressar em sociedade.

Cecília Salles ainda afirma que o percurso do ato criador é organicamente intersemiótico. “Diante das contínuas testagens que as versões da obra concretizam, encontramos diferentes universos coexistindo ao longo do processo. Formas que podem ser obras, outras que serão rejeitadas e outras, ainda, que serão ajustadas e, conseqüentemente, metamorfoseadas” (2008 p. 131).

Nesse sentido, é interessante observar o quanto a abordagem do movimento criador parece tornar visível a própria estrutura da narrativa transmídia, ou, ao contrário, a narrativa transmídia, em sua hi-

perestruturando, parece expor a dinâmica do processo criativo. Trata-se de uma narrativa que se expande e potencializa possibilidades de criação já existentes, já praticadas, ainda que numa esfera micro.

Dessa forma, a narrativa transmídia, mais do que uma expressão artística que se utiliza das ferramentas tecnológicas para dialogar com o tempo-espaço em que vive, acaba por desvendar, na relação do microuniverso (ou microuniversos) do criador (ou criadores) com o macrouniverso exterior, a própria natureza da criação artística.

Se acrescentarmos a essa reflexão os estudos de Souriau (1993), que afirmam que toda obra pressupõe um universo, bem como as noções de microcosmo e macrocosmo da obra, utilizadas por ele, poderíamos fazer duas suposições. A primeira, do ponto de vista macro, é que a narrativa transmídia é um grande sistema de relações entre vários universos, é um universo narrativo em expansão, uma hiper-narrativa. E, por isso, é o próprio processo criativo pelo olhar do telescópio, com todos os elementos de diversas linguagens interagindo e sendo organizados e combinados numa grande rede. A segunda, do ponto de vista micro, é que se cada obra pressupõe um universo, e cada uma delas, em seu processo de criação, passa pela organização e interconexão de inúmeros elementos, de naturezas e linguagens distintas, desde o repertório cultural e a memória do artista, até suas relações com o mundo exterior, poderíamos, então, afirmar que toda obra pode ser potencialmente transmídia. É o processo criativo pelo olhar do microscópio, onde cada obra artística se revela como um sistema de combinações.

Salles ainda afirma que “o artista, ao construir uma nova realidade, vai desatando-a da realidade externa à obra. Pois, somente ao libertar-se da realidade, a força criadora pode agir segundo suas próprias leis” (1998, p. 134). Contudo, a obra permanecerá sempre ligada a essa realidade externa, dando a ela outras feições, outras interpretações. Essa ligação com a realidade externa engloba não só as circunstâncias históricas e sociais, como também culturais, e tudo isso vai definir tanto a criação quanto a recepção da obra. Para a pesquisa da narrativa transmídia, a recepção é fator essencial, que alimenta a narrativa e é alimentado por ela.

Os estudos sobre as práticas transmídia, principalmente no meio audiovisual, costumam salientar

a importância do *receptor/interator*, aquele que não só assiste, mas também participa da narrativa, se apropria dela a tal ponto que pode até mesmo criar novos desdobramentos da mesma. Os meios digitais tornaram possível esse cada vez mais frequente tipo de recepção, estimulando a formação das chamadas “culturas de conhecimento”, que são comunidades que surgem na rede, em torno do compartilhamento de informações, e da chamada “cultura participativa”, onde fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e circulação de novos conteúdos para as suas narrativas prediletas (JENKINS, 2009, p. 377-378).

A cultura de fãs tem se apropriado de universos ficcionais de forma tão intensa – há *fan fictions* ou produções audiovisuais realizadas por fãs que são tão cultuadas quanto a própria obra original – que alguns criadores (e os grandes estúdios que estão por trás deles) passam a temer perder o controle sobre a autoria da obra. Essa forma de apropriação nos remete à prática autoral dos gregos, dos bardos, de Shakespeare, que se utilizavam de histórias que já existiam e as resignificavam.

Na narrativa transmídia, a relação do receptor com a obra também se potencializa, de modo que o mesmo se torna *interator*, sujeito que interage, que escolhe em qual porta (ou mídia) deseja penetrar na narrativa e qual trajeto seguir, a partir dessa porta de entrada. O interator pode até mesmo interferir na narrativa. Trata-se de uma experiência de percepção expandida, assim como a narrativa é expandida, ao atravessar vários meios de naturezas distintas.

Em sua Arte como experiência, Dewey reitera a importância da recepção da obra na completude da experiência artística:

Receptividade não é passividade. Também ela é um processo composto por uma série de atos relativos que se acumulam em direção à realização objetiva. Caso contrário não haveria percepção, mas reconhecimento [...]. Para perceber, o espectador ou observador tem de *criar* sua experiência. E a criação deve incluir relações comparáveis às vivenciadas pelo produtor original [...] Sem um ato de recriação, o objeto não é percebido como uma obra de arte. (2010, p. 134-137)

Através da cultura participativa dos fãs, esse ato de recriação a que Dewey se refere, parece ser cada



vez mais possível de ser vivenciado e, principalmente, compartilhado por milhares de pessoas, simultaneamente. Inegável o poder dessa experiência.

Portanto, nesse movimento de expansão que vemos ser estabelecido, tanto na criação como na recepção da obra, a narrativa transmídia pode ser entendida como uma obra macro, que possui um sistema de universos de naturezas artísticas diferentes, com organização própria e certa independência. Mas esse sistema não é fechado, não se encerra em si mesmo. Pelo contrário, continua se expandido, na medida em que outros universos surgem e que os receptores interagem.

Isso significa que as partes que compõem o todo possuem um resultado, quando experimentadas de forma autônoma, e outro, muito amplo, quando são percebidas em sinergia com o todo. A obra expande-se em compreensão, significado. “[...] o organismo que é a obra de arte em nada difere de suas partes ou membros. Ele é essas partes como membros” (DEWEY, 2010, p. 348).

A construção de universos ficcionais transmídia trouxe à tona uma forma de cocriação que aposta na reunião de profissionais especialistas de cada mídia para uma criação conjunta, desde o início de sua elaboração. É fato que um criador, sozinho, não consegue abarcar todas as especificidades de cada meio e naturalmente necessita de uma equipe que possa transpor suas ideias à linguagem de cada plataforma midiática² utilizada. No entanto, esse formato de cocriação, denominado autoria coope-

rativa (JENKINS, 2009), se configura numa relação ainda mais profunda entre o criador e sua equipe. Nessa autoria cooperativa, há diálogos e informações que vêm e voltam. Os artistas influenciam-se mutuamente ao mesmo tempo em que mantêm seus estilos próprios (JENKINS, 2009, p. 149).

Dessa forma, na autoria cooperativa, há espaço para intensas trocas entre o criador e o diretor de arte, programadores visuais, desenvolvedores de jogos, animadores, roteiristas de quadrinhos, e assim por diante. A ilustração de um cenário criada para quadrinhos pode acabar influenciando toda a estética visual do filme e o diretor de arte pode ter um papel fundamental, ao preencher a cena com detalhes sugestivos que depois podem ser aproveitados pelo desenvolvedor de um game ou animador. Dessa forma, presenciamos uma obra transmídia onde “[...] todas as artes [são] tratadas como independentes e convergem para formar a macro atmosfera [da obra]” (SANTANA, 2002, p. 39).

No entanto, vale salientar que esse tipo de cocriação, que conta com uma participação mais efetiva de profissionais de variadas especializações, não é exatamente uma novidade no campo da criação artística. Mais uma vez, essa discussão passa pela noção de expansão, ou seja, a prática da cocriação também se expande por causa da velocidade com que as informações circulam e dos procedimentos tecnológicos que ajudam na convergência entre os meios. De qualquer forma, a ideia do interator como coautor parece justificar o termo autoria cooperativa, já que essa relação gerou desdobramentos realmente efetivos, a ponto de interferir até mesmo na lógica de mercado da poderosa indústria do entretenimento.

Sendo assim, abordamos neste trabalho três pontos de relevância para o estudo e a construção de um projeto transmídia. O primeiro é o desvendamento da natureza da criação artística numa construção de narrativa transmídia através do movimento de expansão. O segundo é a criação de um universo ficcional, ou sistema, capaz de abarcar múltiplas mídias e estabelecer interconexões que podem ser infinitas. E o terceiro é a importância do receptor/interator, das comunidades de conhecimento, enquanto agentes do processo criativo.

A investigação sobre novos formatos narrativos no meio digital, que surgem a cada dia, nos

² Plataforma midiática é usada aqui enquanto suporte pelo qual o conteúdo circula numa mídia ou meio específico. Importante também esclarecer a utilização das palavras “mídia” e “conteúdo”, no presente trabalho. A palavra mídia é utilizada exatamente como Jenkins (2009) a usa em seus escritos, ou seja, como sinônimo de meios de comunicação, estruturas realizadas socialmente, enquanto prática cultural, que podem ser tecnológicas, analógicas ou digitais. Assim, o livro, a TV, o jornal, a internet, o teatro, são meios pelos quais o conteúdo chega ao receptor. A palavra conteúdo deve também ser entendida aqui no contexto em que é utilizada pelos profissionais do meio audiovisual. Ela designa o produto que é transmitido pela mídia, ou meio de comunicação, independente de seu formato ou gênero (artístico, informativo, publicitário, cultural, técnico, educativo). Nesse trabalho, a palavra conteúdo está desvinculada, portanto, da sua acepção nas teorias da estética e da formatividade, de estudiosos como Pareyson (1997), onde se estudam as articulações entre forma e conteúdo.

dão uma pista de que esse movimento de expansão narrativa pode ser só a ponta do iceberg. As várias possibilidades de construção narrativa utilizando a conexão entre as mídias apenas começam a ser exploradas.

Por tratar-se de uma prática recente, supõe-se que, no futuro, a narrativa transmídia poderá ganhar contornos muito particulares, status de gênero, e suas criações serão muito mais articuladas do que as que vemos agora.

Referências

- BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- JENKINS, Henri. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP; Itaú Cultural, 2003.
- SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado: processo de criação artística*. São Paulo: Annablume, 1998.
- SANTANA, Ivani Lúcia Oliveira. *Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: Fapesp; Educ, 2002.
- SOURIAU, Etienne. *As duzentas mil situações dramáticas*. São Paulo: Ática, 1993.
- PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

