

NARRATIVA TRANSMÍDIA: A PRESENÇA DE SISTEMAS DE NARRATIVAS INTEGRADAS E COMPLEMENTARES NA COMUNICAÇÃO E NA EDUCAÇÃO

*Vicente Gosciola**

Recebido em: 15 out. 2011 Aprovado em: 16 nov. 2011

*Pós-doutorando pela Universidade do Algarve-CIAC, Portugal. Doutor em Comunicação pela PUC-SP. Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA-USP. Professor Titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. E-mail: vgosciol@uol.com.br.

Resumo: A narrativa transmídia é um processo verificado em algumas áreas da comunicação, seja no entretenimento, no jornalismo, no meio corporativo e até mesmo na área da educação. Em meio a tantas reflexões sobre o tema advindas de áreas tão diversificadas não é de espantar que as definições de narrativa transmídia possam apontar para as mais distintas características da realidade de sua aplicação. Assim, este texto se propõe a verificar, como um recorte inicial, no campo da comunicação, como a narrativa transmídia se configura como sistema de narrativas integradas e complementares.

Palavras-chave: Narrativa transmídia. Comunicação. Audiovisual. Tecnologias da comunicação. Convergência.

TRANSMEDIA STORYTELLING: THE PRESENCE OF INTEGRATED AND COMPLEMENTARY NARRATIVES SYSTEMS IN COMMUNICATION AND EDUCATION

Abstract: The transmedia storytelling is a process that is observed in some areas of communication, such as entertainment, journalism, the corporate environment and even in education. The definitions of transmedia storytelling can point to very different characteristics from the reality of their application. Thus, this paper aims to verify, as an initial cut in these fields, how transmedia storytelling is configured as a system of integrated and complementary narratives in communication.

Key words: Transmedia storytelling. Communication, Audiovisual. Communication technologies. Convergence.

INTRODUÇÃO

Conceituar narrativa transmídia teve, a partir do início da década de 2000, suas primeiras tentativas. Os projetos de artistas e empresários, bem como o foco de teóricos e analistas, seja ao campo do entretenimento, ou do jornalismo, ou corporativo ou até mesmo na área da educação, voltam o seu foco para essa, digamos, modalidade de comunicação.

Chegar com solidez e coerência a uma nomenclatura e suas definições sobre narrativa transmídia é um esforço longo e contínuo que demanda muitos estudos entre diversos teóricos. Nesse texto pretendemos abordar uma parcela desse universo, e de maneira introdutória, a começar pelos aspectos históricos que prenunciam a prática da narrativa transmídia.

Para tanto, vale lembrar que a comunicação midiática tem um movimento de transformação contínuo e ininterrupto, mas uma ocorrência

frequente nesse fluxo é que sempre que há uma obsolescência em termos tecnológicos entre os meios de comunicação, as narrativas começam a buscar novidades em novas tecnologias e vice-versa. Esse sincronismo ocorre graças a uma propriedade muito característica: cada novo meio de comunicação tem a possibilidade de integrar outros meios de comunicação que lhe antecederam.

Ainda que uma determinada cultura opte por um determinado veículo de comunicação como predominante para se comunicar, não se eliminam outros veículos de comunicação, pois que há uma conveniência relativa em utilizar todos os meios que estejam ao seu alcance. Por exemplo, tradicionalmente o povo tibetano, reverenciando os *thangka*, arte tibetana de pintura e bordado em seda de uma divindade budista ou uma cena famosa ou uma mandala utilizada como recurso didático de ensinamentos religiosos e filosóficos e como estimulante visual e mental. Conceitos e relatos históricos são milenarmente descritos por estas imagens. Por outro lado, outras culturas proíbem o uso de imagens e adotam como meio de comunicação a escrita, com letras de elaborado senso estético e marcante expressividade. Cada letra é um desenho que configura uma palavra e uma sentença que, pelo seu resultado visual abstrato, parece querer alcançar o sentido metafísico da coisa de que está falando. Certas culturas africanas ou indígenas brasileiras têm a fala como o veículo mais utilizado para propagarem o seu legado cultural. Enfim, cada cultura se especializa e utiliza o veículo que mais se afina com suas capacidades e necessidades de comunicar, criar e preservar seus conhecimentos, sendo que, hoje, nas sociedades urbanas, predomina a *web*.

OBJETIVOS

A rede mundial de comunicação on-line tem a seu favor, além de ligar milhares de pessoas simultaneamente, a característica de agregar meios de comunicação, integrando-os e ampliando-lhes o potencial comunicacional. A narrativa transmídia, mais que um conceito, é um processo verificado em algumas áreas da comunicação, seja no entretenimento, no jornalismo, no meio corporativo e até mesmo na área da educação.

Assim, este texto se propõe a verificar como a narrativa transmídia se configura como sistema de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. Essa possibilidade de integração de meios de comunicação, que está no cerne da narrativa transmídia, sempre foi um ideal buscado e proposto por diversos teóricos e artistas.

Assim, serão visados neste texto questões como quais seriam as ideias pioneiras de integração de meios de comunicação, os primeiros usos do conceito transmídia, a definição do que é e do que não é narrativa transmídia, a relação entre narrativa transmídia e sociedade, o público da narrativa transmídia e a principal característica expressiva da narrativa transmídia.

METODOLOGIA

Para atender a tais questões é necessário iniciar por uma investigação sobre as ideias pioneiras de integração de meios de comunicação. Na literatura, entre tantos outros exemplos, há o livro *Brave*

New World (Admirável mundo novo) em 1931 por Aldous Huxley, que descreve uma sala de cinema do ano de 2540, o “cinema sensível”, para o estímulo audiovisual, tátil e olfativo. Outra ideia interessante é o livro *Fahrenheit 451* publicado em 1953 por Ray Bradbury, que descreve a TV Mural, para o ano de 2453, uma televisão com programas interativos e personalizados, mas massivos. Em 1966, François Truffaut adapta o livro para um filme de mesmo nome, e configura a TV Mural como um aparelho de televisão de tela plana e *wide screen* com câmera para esses programas interativos.

Também na televisão, a imaginação buscou imaginar a integração de meios de comunicação no audiovisual como na série *Star Trek*, iniciada em 1966, criada por Gene Roddenberry: em 2200, um salão denominado *holodeck* oferece projeções holográficas e sonoras de alta definição, com um complexo sistema de estímulo olfativo, tátil e vestibular. Já o cinema tem, entre outros tantos exemplos, um filme de 1991 de Wim Wenders, *Bis ans Ende der Welt (Até o Fim do Mundo)*, num futuro próximo as pessoas teriam um dispositivo que permitiria gravar os sonhos e a imaginação e que passaria a tomar todo o tempo das pessoas.

Não obstante o desenvolvimento ficcional das possibilidades de integrações ou convergências narrativas e de plataformas, os primeiros usos do conceito transmídia são tão antigos quanto. Em 1975, Stuart Saunders Smith criou o conceito *trans-media music*, uma composição de melodias / harmonia / ritmo diferente para cada instrumento e para cada compositor que complementa a obra coerentemente. Em 1993 Marsha Kinder publica o livro *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, cria o conceito *transmedia intertextuality* para definir um super- sistema de comunicação que promove

uma intertextualidade transmídia. Henry Jenkins, em 2001, preocupado com o comportamento das grandes conglomerações desenvolve o conceito transmedia exploitation of branded properties e no mesmo artigo apresenta o conceito transmedia storytelling para explicar a convergência das mídias propiciar a narrativa transmídia no desenvolvimento de conteúdos através de múltiplas plataformas.

Henry Jenkins (2011) define que narrativa transmídia é um tipo de estrutura narrativa onde partes de uma história são dispersas de forma sistemática através de múltiplas plataformas de mídia, cada elemento de uma história tem sua plataforma definida de acordo com o que esta possa melhor contribuir para contar o todo da história, permite que a história possa ser expandida, atende ao novo foco da indústria: *engajamento do público*; recorre as vezes à estratégia de mídia chamada *viral* (ou *spreadable*), uma estratégia promocional para despertar a atenção pública. E também para Jenkins (2011), narrativa transmídia não é qualquer estratégia que envolva mais de uma plataforma de mídia, ou produtos licenciados, ou reproduzindo as mesmas histórias através de múltiplas plataformas, ou um conteúdo originalmente exibido em plataforma analógica agora disponibilizado online, ou adaptação de um livro ou HQ para outra plataforma.

RESULTADOS

Os princípios da narrativa transmídia pertencem ao universo das Novas Mídias, quer seja: o vasto campo delimitado pelas tecnologias digitais comunicação e informação, uma grande narrativa repartida entre várias plataformas e cada qual com o melhor potencial para o melhor expressar daquela parte da narrativa.

A narrativa transmídia tem uma forte relação com a sociedade. Se pensarmos em definições como *Homo ludens* de Johan Huizinga, que afirma “o jogo como uma característica fundamental do ser humano, presente em tudo o que acontece em sua vida”. Ou ainda em Ernest Cassirer quando afirma que somos o *Homo Symbolicum* pois “o ser humano usa abstrações, também chamadas de símbolos, para representar objetos e eventos de sua realidade.” Até chegarmos à ideia de *Homo Media*: “Aquele que não só está entre os meios de comunicação, mas interage com eles, neles interfere e por eles é influenciado” (GOSCIOLA, 2010). Assim, nas transmídiações em novas mídias o audiovisual tende a predominar há menos projetos transmídias baseado em narrativa textual trabalha com os estímulos sensoriais da audição e da visão.

E importa também observar quem usa as novas mídias: é ao mesmo tempo um espectador, um usuário/jogador e um interator. Normalmente a sigla correspondente é *EUI* (espectador/usuário/jogador) ou *VUP* (*viewer/user/player*) (INJU, 2011). Sendo assim, o trabalho de roteirização de transmídias tem a atenção voltada para a característica complexa de seu público (os *EUIs*). Em narrativa transmídia o *EUI* transforma a história através de: repertório próprio, habilidades cognitivas, habilidades psicológicas. O *EUI* é um co-criador da obra, ainda que temporariamente e sempre restrito às opções oferecidas pelo roteirista. Se verificarmos ainda mais adiante, entenderemos o *EUI* com produtor e realizador, tal como pensou Décio Pignatari em 1969 com o *produssumidor*, ou Alvin Toffler em 1980 com o *prosumer*, ou Bruns Axel em 2008 com o *producer*.

Há que se considerar também a principal força narrativa dos meios: como o da literatura, que entre tantas qualidades, uma das mais presentes é a força descritiva da escrita. Já o audiovisual tem a concisão muito bem

resolvida pelo cinema e pela televisão. As novas mídias, desde a multimídia até a hipermídia, trouxeram a multiplicação e a complexidade dos meios e dos conteúdos.

Amalgamando todas essas propriedades comunicacionais, a narrativa transmídia se empenha na convergência entre os meios e os conteúdos e na coesão entre as narrativas, para que o seu público não se disperse entre as diversas histórias e suas camadas, uma necessária coerência e unicidade entre todas as narrativas.

Algumas etapas de uma Transmídiação são, a partir de uma narrativa inicial, definir claramente as personagens, de primárias a secundárias até figurantes. Em seguida, multiplicar as tramas e desenvolver a vida de cada personagem. Assim segue a distribuição das tramas entre as novas mídias e a integração das tramas e dos meios de comunicação, buscando a unicidade e coerência do trabalho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se a força expressiva da Narrativa Transmídia é a coesão, a integração entre os mais diversos percursos narrativos é possível pela ação da coesão. Os personagens reaparecem em vários meios de comunicação, bem como partes de sua história. Em cada meio a narrativa explora o que ele tem de melhor em termos de expressão de sentimentos e de comunicação.

Portanto a narrativa transmídia é voltada à articulação entre narrativas complementares e ligada por uma narrativa preponderante, sendo que cada uma das complementares é veiculada pela plataforma que melhor potencializa suas características expressivas, principalmente porque hoje seu

público tem comportamento migratório ao decidir qual será a sequência narrativa e por quais plataformas.

REFERÊNCIAS

BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**. São Paulo: Globo 2003.

BRUNS, Axel. **Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond from production to produsage**. New York: Peter Lang, 2008.

BIS ans Ende der Welt (Até o Fim do Mundo). Alemanha / França / Austrália: Wim Wenders: 1991.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. 3. ed. revista e ampliada São Paulo: Senac, 2010

INJU, Kevin Lim. **Transmedia**. 2011. Disponível em: <<http://theory.wikispaces.com/Transmedia>>. Acesso em: set. 2011.

JENKINS, Henry. Convergence? I Diverge. **Technology Review**, p. 93, Jun. 2001. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/converge.pdf>>. Acesso em: ago. 2011.

JENKINS, Henry. **Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture**. New York: New York University Press, 2006a.

JENKINS, Henry. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York: New York University Press, 2006b.

JENKINS, Henry. **Seven myths about transmedia storytelling debunked**. 2011. Disponível em: <<http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>>. Acesso em: ago. 2011.

KINDER, Marsha. **Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley: University of California, 1993.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itau Cultural; Unesp, 2003.

PIGNATARI, Décio. **Contracomunicação**. Cotia: Ateliê, 2004.

SAUER, Theresa. **Interview with stuart saunders Smith and Sylvia Smith**. Notations 2. Disponível em: <<http://notations21.wordpress.com/interview-with-stuart-saunders-smith-and-sylvia-smith>>. Acesso em: ago 2011.

STAR Trek (Jornada nas estrelas). EUA: Gene Roddenberry, 1966.

TOFFLER, Alvin. **The third wave**. New York: Bantam, 1980.