



As Narrativas Transmídia e de Realidade Virtual como Estratégia de Convergência Midiática

Claudia S. P. de OLIVEIRA¹; Angelo A. SASTRE²

RESUMO

Os meios de comunicação sofreram mudanças estruturais e as novas tecnologias tornaram-se imprescindíveis nesse novo cenário. Essas ferramentas permitiram explorar novas possibilidades de alcance e interação com os diversos públicos. No entanto, conforme apontado por Jenkins (2009), o conceito de convergência ultrapassa a transposição de um formato para outro. A linguagem também é uma questão fundamental, já que cada meio tem a sua peculiaridade e os meios digitais precisam criar mecanismos para fidelizar o usuário. Dessa forma, o presente artigo pretende refletir esse fenômeno e identificar os elementos que geram o interesse dos usuários. A partir dessa percepção, pretendemos analisar as experiências da técnica da produção transmídia e de realidade virtual como estratégia para impulsionar o engajamento dos usuários no universo online.

Palavras-chave: Comunicação *Online*; Meios Digitais; Novas Tecnologias

1. INTRODUÇÃO

A inferência de novas tecnologias aos métodos convencionais de produção de narrativas está modificando e ampliando os processos de convergência. Apesar das inovações técnicas e dos novos recursos multimídia os aspectos em relação à linguagem representam um dos principais obstáculos para o engajamento dos usuários.

Entendemos que esse cenário envolvendo os aspectos da linguagem representa uma dificuldade para a conquista da audiência em razão da mudança cultural envolvendo o universo *online*, como observa McLuhan (2006), ao considerar os meios tecnológicos como uma matéria-prima para a vida psíquica da comunidade.

Cada produto que molda uma sociedade acaba por transpirar em todos e por todos os seus sentidos. Que os nossos sentidos humanos, de que os meios são extensões, também se constituem em tributos fixos sobre as nossas energias pessoais e que também configuram a

¹ IMESB (Instituto Municipal de Ensino Superior de Bebedouro – “Victório Cardassi”. Bebedouro/SP. E-mail: claudiasilene@hotmail.com

² IMESB (Instituto Municipal de Ensino Superior de Bebedouro – “Victório Cardassi”. Bebedouro/SP. E-mail: angelosastre@gmail.com

consciência e experiência de cada um de nós. (MCLUHAN, 2006, p. 37)

Partindo desse princípio, como observa Jenkins (2009), a convergência não ocorre somente por meio de aparelhos ou sistemas sofisticados, mas por meio da percepção e interações sociais que são construídas a partir das informações extraídas do fluxo midiático que auxiliam na compreensão das experiências cotidianas.

Castells (2005) observa ainda que a integração de vários modos de comunicação em uma rede interativa promove uma nova forma de interação envolvendo os sistemas tecnológicos, as referências culturais e os contextos sociais.

A integração potencial de texto, imagens e sons no mesmo sistema – interagindo a partir de pontos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global, em condições de acesso aberto e de preço acessível – muda de forma fundamental o caráter da comunicação. (CASTELLS, 2005, p. 414).

Essa realidade demonstra que as questões culturais e os níveis de conhecimento são decisivos para os processos de interação e proveito do conteúdo, criando uma divisão entre a informação sobre como utilizar, a informação sobre o que procurar e o conhecimento sobre como utilizar a mensagem.

Nesse contexto, a Realidade Virtual (RV) está emergindo como processo interativo e exigindo esforços de entendimento. A novidade da RV, já que seu início data da década de 1950, reside na acessibilidade por meio de novos dispositivos e técnicas que antes estavam embasados numa complexidade de integração de *software* e *hardware* de alto custos. Além disso, dispositivos estão sendo inventados para aprimorar e completar a experiência. Por conta dessa valorização das práticas da realidade virtual é que a tecnologia vem sendo empregada em diversas áreas.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Dessa forma, o presente artigo pretende observar esse fenômeno, tendo como referência “*6x9: a virtual experience of solitary confinement*”³, que é a primeira experiência de realidade virtual do *The Guardian*⁴. No vídeo, o usuário é inserido dentro

³ Disponível em <http://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement>

⁴ *The Guardian* é um jornal britânico, fundado em 1821, controlado pela fundação *Scott Trust* por meio do *Guardian Media Group*, sua versão online é o segundo jornal de língua inglesa mais lido do mundo, perdendo apenas para o *New York Times*.

de uma cela de uma prisão solitária nos EUA, visando mostrar o dano psicológico provocado pelo isolamento. Para realizar a imersão do público, a narrativa é contada por meio de um aplicativo móvel que permite a total experiência em RV. E o que torna esse processo significativo dentro da clássica abordagem das narrativas, é a capacidade do próprio espectador administrar os pontos de vista, por meio de ferramentas de visualização. O que faz da RV uma nova ferramenta para as narrativas transmídia como outro modo de experiência.

Porém, como observado por Scolari (2015), nas narrativas transmídia, o papel do usuário é fundamental para a interpretação, representando um instrumento complementar ao combinar múltiplas camadas segmentadas que precisam de diferentes habilidades cognitivas para ser interpretada. Assim, sendo possível estimular a identificação do usuário com o conteúdo produzido para as diferentes mídias.

Cada meio faz o que faz de melhor – então uma história pode ser introduzida em um filme, expandida pela televisão, novelas e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e experimentado em suas múltiplas facetas. Cada parte precisa ser consistente o suficiente para possibilitar um consumo autônomo. Ou seja: você não precisa ter visto o filme para aproveitar o jogo e vice-versa (JENKINS, 2003).

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Scolari (2015) diz que as transformações ocorridas no processo narrativo clássico para outros modos de exposição, chamados de transmídia, estão gerando novos interesses não só de pesquisadores como de produtores. Concomitante, as habilidades necessárias para lidar com toda essa amplificação das narrativas transmídia estão sendo construídas pelos meios de comunicação e, desse modo, aperfeiçoando o processo cognitivo do usuário. Conforme expõe Jenkins: (...) “contadores de histórias exploram este potencial para as NTs; publicitários falam sobre a comercialização como dependente de múltiplos pontos de contato; emissoras buscam explorar suas propriedades intelectuais através de diversos canais” (Jenkins et al. 2006: 46). E ainda: “Se cada produto oferece novas experiências, então um mercado vai expandir o potencial bruto dentro de cada mídia individual” (Jenkins, 2003).

A experiência oferecida pelo The Guardian suscita o engajamento, especialmente, pela curiosidade que pauta todo início de tecnologia inédita ao público. Numa primeira abordagem, nota-se o interesse por inserir o usuário num novo modo de relato, cujo

objetivo, *a priori*, é coexistir dentro de um ambiente “espelho” da realidade física, e ter a sensação, em tempo real, de ser capaz de interagir (ou controlar?) uma situação que pode ser atípica, real e até mesmo fantástica, como é o caso dos jogos.

4. CONCLUSÕES

Atualmente as produções transmídia nunca foram tão numerosas, mas agora encontra-se em processo de convergência com uma nova tecnologia, contraditoriamente definida como realidade virtual. A realidade virtual não é uma novidade em si, mas os estudos encontram-se, primordialmente, sobre o ponto de vista tecnológico. Trata-se de um ambiente produzido para ser necessariamente tridimensional e para ser interagido através de dispositivos multissensoriais. Por se tratar de uma nova maneira de interação com o público, várias áreas, da medicina às práticas jornalísticas, estão utilizando da RV para expor experiências. Ao transportar o usuário para dentro de uma solitária e provocar todos os sentidos a fim de uma experiência real, como nos oferece o vídeo do The Guardian, expõe mais do que um relato, mas nos convida a ser o outro, emergindo, daí, múltiplas funcionalidades nas quais tudo se funde e origina outros saberes. Para atingir os efeitos desejados na RV, a produção utiliza uma série de técnicas inovadoras de narrativa para mostrar os efeitos alucinógenos após um tempo prolongado em uma cela de prisão. Ao utilizar áudio reais, gravados a partir de uma célula de prisão solitária, o material aumenta a sensação de imersão que é estimulada pela experiência da visão embaçada de objetos que desaparecem se você tentar olhar para eles, além de textos animados projetados nas paredes virtuais.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, M. **A sociedade em rede** - a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 2005. v. 1.

JENKINS. H. **Cultura da Convergência**: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____ **Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.** Technology Review. 2003, January 15.

_____ **Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture.** New York: New York University Press, 2006.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 18. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCOLARI, C.A. Narrativas transmídias: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea. **Revista Científica de Comunicação Social da FIAM-FAAM**, São Paulo, Jan./Jun.2015, v. 1, n. 3, 2015. Disponível em: <http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/291/298>. Acesso em: 12.jun.2015