

TV DIGITAL: O HIPERSIMULACRO DA NARRATIVA TELEVISIVA INTERATIVA

JHÉSSICA ALMEIDA¹

O propósito do presente trabalho, realizado em conjunto com o Grupo de Pesquisa que Estuda Narrativas Transmidiáticas e Interativas, é o de refletir sobre a possibilidade de produzirmos hipersimulacros diante dos processos de dissipação e adequação dos conteúdos televisivos por meio de múltiplas telas. Tomando como exemplo desse fenômeno a série de televisão de fantasia “*Game of Thrones*”, exibida pela HBO desde 2011 e baseada na série de livros “*A song of Ice and Fire*”, de George R. R. Martin. Acreditamos que esse evento de transmidialidade das partículas em operações hipertelevisivas leva o espectador de uma simulação a outra simulação – de um simulacro para outro simulacro. Tentaremos, assim, demonstrar que esse deslocamento culmina em um processo de hipersimulacro da narrativa televisiva interativa.

Como sabido, vivemos na era da convergência, uma perspectiva sempre presente no percurso das narrativas e que ganhou maior difusão com a digitalização dos meios de distribuição de conteúdo. Jenkins (2008) contribuiu com esse processo quando explorou as novas formas do consumo midiático procurando compreender como essas mudanças afetaram a forma de fazer comunicação, especialmente nas grandes produtoras. Partindo da premissa de convergência como fluxo de conteúdos através das múltiplas plataformas de mídia e de como esses mercados midiáticos cooperam entre si para suprir a migração dos públicos, Jenkins indica que o fenômeno não ocorreria apenas nas múltiplas plataformas de consumo, mas especialmente, na cognição dos consumidores individuais e suas interações sociais.

Scolari (2008), preocupado com a importância na formatação desses novos conteúdos, e como a narrativa transmidiática se adapta ao transitar por outros meios, já alerta para a transformação que vem sofrendo a televisão, graças aos novos meios interativos. Um ponto problemático seria como a narrativa televisiva poderia se adequar à proposta de interatividade. A televisão interativa tenderia a se distanciar da linearidade televisiva e da grade de programação. E ao trafegar com seus conteúdos pelo fluxo das demais plataformas tenderia a fomentar experiências hipertextuais. O que para Scolari configuraria uma experiência de *hipertelevisão*.

Essa multiplicação das telas e a mobilidade características dos novos aparelhos indicaria para Jost (2007), um rompimento da delimitação das fronteiras e especialmente, das telas. Quando computador, telefone e televisão podem ser acessados por meio de um único aparelho, teríamos tanto a miniaturização das telas móveis quanto o aumento das telas fixas em casa. Essas mudanças provocariam consequências nas instâncias de produção de conteúdo.

Tomando como exemplo desse fenômeno a série de televisão de fantasia *Game of Thrones*, exibida pela HBO desde 2011 e baseada na série de livros *A song of Ice and Fire*, de George R. R. Martin, pode-se observar que, enquanto obra adaptada, a série televisiva traz várias mudanças em relação aos livros. Seria a adaptabilidade da narrativa a diferentes plataformas na qual o fluxo narrativo serve para propagar características do texto televisivo (Scolari, 2008). Neste caso, estariam sendo exploradas diversas plataformas, além da televisão. Assim o texto se desloca, passando por processos de dissipação e acomodação (Kieling, Freitas, Freitas, 2016). Ao se deslocar entre plataformas diferentes, o texto permaneceria com características da estrutura inicial de produção e circulação como a serialidade e o fluxo, mas termina por incorporar outras características de estrutura adequadas as condições de recepção e consumo das plataformas pelas quais circula. A cada vez que o texto televisivo

se dissipa, tenderia a promover um novo simulacro, no sentido de Baudrillard.

Esse evento de transmidialidade das partículas em operações hipertelevisivas, leva o espectador de uma simulação à outra simulação – de um simulacro para outro simulacro. Isso porque a cada dissipação, o texto televisivo adequa-se ao meio. Da mesma forma que a cada partícula incorporativa, esse texto também colhe elementos do meio. Cada experiência de incorporação e dissipação (da televisão para a internet, do tablet para o smartphone e de volta para a televisão, considerando as recombinações possíveis desses trajetos) constituiria um novo simulacro ou, ao menos, efeitos de simulacros dos simulacros. E o acúmulo das operações constituiria assim uma dinâmica ao longo do percurso dos conteúdos televisivos que, por sua vez, viria a sugerir um processo de hipersimulacro.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. **Screened out**. London: Verso, 2002.

BRACKER, J. **Game of Thrones – Game of Meanings: Transmedia Construction of Narrative Meaning and the Life of the Moving Image**. In: GRABBE, L. C.; RUPERT-KRUSE, P.; SCHMITZ, N. M. (eds.) **The Moving Image between Apparatus and Body**. Darmstadt: Büchner-Verlag eG, 2015.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

JOST, F. **Compreender a televisão**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

KIELING, A.; FREITAS, E.; FREITAS, K. **Apontamentos para compreender a TV líquida**. In: DALVINO, G.; BELLICIERI, F. (orgs.). **VI Seminário história de roteiristas: entre encanto e conhecimento**. São Paulo: Corpo e Texto, 2016.

SCOLARI, C. **Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo**. *Diálogos e la Comunicación*, 77, Julio-Diciembre, 2008.