

O meio liberta a mensagem - Novas e velhas formas narrativas na nova era digital

Ricardo Guti¹

Resumo

O presente artigo inicialmente procura as relações entre a revolução elétrica proposta por McLuhan e a era da digital apresentada por autores como Scolari, Castro e Jost, propondo uma atitude reflexiva sobre o eixo narrativo na interconvergência digital. Mudam os meios, mudam as narrativas, mas se conservam processos de identificação.

Palavras-chave: Digital, Narrativa, Transmidiática

Estamos vivendo uma época de grande transformação, essa frase que atravessa tempos, além de revelar um chavão narrativo, comprova uma realidade; vivemos no banho com Heráclito. Estar vivo é estar em movimento em relações de trocas que vão nos definindo, nunca o mesmo homem, nunca o mesmo rio. O que se apresenta agora para a comunicação é uma outra peça dentro da sua multidisciplinaridade. Nosso campo de estudo, que sempre refaz seus conceitos, novamente é convidado a se reinventar frente à comunicação digital interativa. Parece que Marshall McLuhan já previa, em 1964, essa nova fase da comunicação:

Estamos nos aproximando rapidamente da fase final das extensões do homem: A simulação tecnológica da consciência, pela qual o processo criativo do conhecimento se estenderá coletiva e corporativamente a toda sociedade humana. (McLuhan, 2007, p. 17).

Era da informação. Era digital. Independe o rótulo, a realidade é a mesma: vivemos uma grande transformação social impulsionada pelo meio digital. O universo elétrico tão bem apresentado por McLuhan agora sofre uma nova revolução, a era digital, e ela se expande cada vez mais como um meio que pode modificar as relações humanas de modo profundo. *"O meio é a mensagem, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas"* (McLuhan, 2007, p. 23). As mudanças são

¹ Bacharel em Artes Cênicas. Mestrando em Comunicação da Universidade Católica de Brasília.

grandes e fazem parte de um universo que exige constantes adaptações em um ritmo frenético, onde, quem dorme nativo de uma tecnologia, amanhã, acorda estrangeiro em outra. As tecnologias avançam e, a cada dia, novos dispositivos eletrônicos facilitam a comunicação e modificam comportamentos.

Trata-se de uma nova ordem porque imprime uma velocidade assustadora ao fluxo de informações, seja do ponto de vista da transmissão, seja das capacidades constantemente renovadas das plataformas preocupadas em trazer benefícios agregados. Esses benefícios devem permitir aos atores sociais a melhoria do acesso diante da necessidade quase que imediata de obter conhecimento e informação. Isso já está ocorrendo e será ampliado através de uma conjugação de tecnologias que podem ser traduzidas, se o desejarmos, em pequenos artefatos portáteis, como “Palms”, “I-Pods” e celulares com múltiplas funções; que ofereçam desenvolvido estágio de usabilidade, permitindo o contato com conteúdos variados e de modo simultâneo. (André Barbosa Filho e Cosette Castro, p.3, 2005)²

Quando pesquisadores encontraram um livro de orações do século XIII que viria a ser identificado como o “Palimpsesto de Arquimedes”, tiveram certo trabalho para resgatar os textos do matemático, além dos outros que foram impressos anteriormente e utilizados na confecção do “original”; a recuperação desses textos tem sido possível, em alguns casos, graças aos recursos das tecnologias modernas³. Na idade média, em função do alto preço dos pergaminhos, sua reciclagem era comum, entretanto, muitas vezes apesar da raspagem, os pergaminhos ainda mantinham marcas dos textos originais. Hoje com os *tablets* e computadores e telas de celulares todas as informações, inclusive as deletadas, podem ser rastreadas e reconfiguradas (ou talvez os escafandristas do futuro tenham um sistema de comunicação tão avançado que fique difícil decifrar a tecnologia primitiva do século XXI).

A criação de um espaço de diálogo e interação dentro do universo digital produz novas estruturas narrativas. A interatividade tecnológica possibilita interatividades cognitivas e culturais. Assim,

² Acessível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1922-2.pdf> consultado\ dia 15/07/2011

³ O Instituto de Tecnologia Rochester, utiliza uma técnica chamada imagem multiespectral. Técnica de imagem digital que usa fotografias tiradas em diferentes extensões de onda para destacar características particulares da área do palimpsesto analisada.

podemos pensar a partir das relações que as novas tecnologias da comunicação carregam como extensões humanas. Novos meios, muitas vezes, põem em xeque os velhos modelos. O meio digital com sua plataforma multimidiática, dá acesso a vários “palimpsestos digitais” proporcionando assim uma narrativa transintermediática. Escrevemos e reescrevemos a “mesma” mensagem em plataformas diferentes. Num e-mail posso, em alguns parágrafos, fazer uma crônica sobre a vitória do meu time, em uma frase comento o jogo no *twitter*, enquanto no celular brinco com um amigo do time rival. O meio deixa o lugar de suporte e passa a fazer parte da narrativa. Quando entra na narrativa o meio liberta a mensagem, ela passa a ser ilimitada em suas formas.

Os meios, como extensões de nossos sentidos estabelecem novos índices relacionais, não apenas entre os nossos sentidos particulares, como também entre si, na medida em que se inter-relacionam. O rádio alterou a forma das histórias noticiosas bem como a TV provocou mudanças drásticas na programação do rádio e na forma das radionovelas. (Mcluhan, 2007, pg. 72)

A digitalização surgiu pelo interesse em reduzir ou erradicar os ruídos e perdas na transmissão analógica de informações e pela capacidade de multiplicar incrivelmente a capacidade de transmissão de dados. A transmissão da TV aberta atual, por exemplo, utiliza canais analógicos com largura de banda de 6MHz, mesma frequência que os canais digitais vão usar, mas com uma maior transmissão de dados. Enquanto no analógico cada imagem que compõe o vídeo (frame) é composta por 307 mil pixels⁴, no HDTV são dois milhões de pixel. A evidente melhora na imagem tem sido o carro chefe para a publicidade vender novas televisões e conversores, entretanto a mudança digital atinge ainda diversos ambientes. *“Toda tecnologia gradualmente cria um ambiente humano totalmente novo”*. (Mcluhan, 2007, pg. 10)

A partir da sua visão sobre a hipermediação como necessidade do universo digital, Scolari (2008) apresenta as principais diferenças entre as novas formas de comunicação e as tradicionais. Segundo o autor os suportes analógicos carregam estruturas textuais lineares, tem como objetivo um consumidor “passivo”, a comunicação tem

⁴ \Acessível em \http://circuitosanalogicos.blogspot.com/ consultado em 16/06/2011.

baixa interatividade com sua interface, tem sua difusão fundada no *broadcasting* (um para muitos), tem monomídia. Já os suportes digitais carregam estruturas hipertextuais, tem como objetivo um usuário colaborador, a comunicação tem alta interatividade com a interface, tem sua difusão baseada no modelo colaborativo (muitos-a-muitos), tem multimídia/convergência.

Assim como o estudo das *mediaciones* propõe analisar as articulações entre as práticas de comunicação e os movimentos sociais; o estudo das *hipermediaciones* deveria sair das telas para analisar as transformações sociais que o desenvolvimento de novas formas de comunicação estão gerando (SCOLARI, 2008 pg.116).

Todo esse processo de mudanças constantes, simbolizado pelo banho de Heráclito, só é possível por uma função de organização natural que existe em todo processo vivo. Precisamos entender a teoria da comunicação como um processo vivo que, como todo processo vivo, como demonstraram os pesquisadores chilenos Humberto Maturana e Francisco Varela, tem autopoiese. Para Maturana, falar de autopoiese é falar dos processos, relações, as quais, quando se dão, vão formar o ser vivo como uma unidade. “*Os seres humanos se caracterizam por, literalmente, produzirem-se continuamente a si mesmos – o que indicamos ao chamarmos a organização que os define de organização autopoietica*” (Maturana e Varela, 1995, p. 84).

O termo autopoiese vem do grego *autós* = próprio e *poiein* = fazer. Literalmente auto-fazer-se ou produzir-se a si mesmo. De origem biológica, o termo passou a ser usado em outras áreas, como na filosofia, por Gilles Deleuze, e na sociologia, por Niklas Luhmann. Este último transformou a teoria autopoietica em um método de observação social e utilizou esse conceito dentro da sua teoria dos sistemas. A teoria autopoietica observa o objeto pela interação de seus elementos, possibilitando assim, a construção de um modelo científico baseado nas relações e nas funções que se estabelecem entre esses elementos. A autopoiese tem consequências importantes para o conhecimento em geral e principalmente na educação e na pesquisa científica.

A autopoiese no mundo digital envolve um tempo de interconexão, trocas e circulação de informação, um mundo de

relações entre redes culturais e comunidades imaginadas. Uma sociedade do conhecimento gerada por redes paralelas de informação. No digital podemos mobilizar várias formas de recepção, o conteúdo é fluídico e ocupa vários meios. Uma tecnologia atravessa outra tecnologia e cria uma nova leitura. Consumimos e produzimos o mesmo texto de formas diferentes, a digitalização assim funde estruturas criando novos modos narrativos. Nesse caso o “palimpsesto digital” não é vinculado apenas ao suporte, mais também a estrutura narrativa. Escrevemos assim porque esse ou aquele meio ou suporte possibilita determinadas condições.

Se desenvolvendo em múltiplos suportes, a narrativa transintermediática, tem estruturas distintas para cada novo texto, contribuindo de forma valiosa para a compreensão do todo. Por exemplo, um meio, o cinema, apresenta a história, e, como em uma “franquia”, a mesma história cresce para outros meios e suportes como blogs, games, animações, celulares. Henry Jenkins (2008) demonstra que mais do que uma boa história, uma narrativa transmidiática deve possuir um ambiente que possibilite o desenvolvimento de diversos acontecimentos e personagens além de novos produtos e formas de consumo.

A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. A lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente – isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores midiáticos – dita o fluxo de conteúdos pelas mídias. (JENKINS, 2008, p. 135)

“Quem paga o flautista determina o tom” já sentenciava a sabedoria popular. Afetando a qualidade das experiências de comunicação, a indústria cultural afeta também a qualidade das relações humanas, principalmente em sua construção simbólica, em seu imaginário. Embora a imagem de uma massa receptora ignorante, passiva, homogeneizada pela indústria cultural, tenha sido transformada nos estudos da *mass communication research*, o processo de padronização provocado pela indústria cultural, ainda transformam os meios de comunicação em principais suspeitos da degradação da sociedade. Saindo um pouco das importantes

questões econômicas e sociais apresentadas por Jenkins, vamos procurar focar nas transformações narrativas possibilitadas pela era digital.

A digitalização carrega, além do elemento textual agregado a característica de cada suporte, uma infinidade de relações com o universo hipertextual. Scolari (2008) trata do hipertexto fazendo um histórico sobre seu surgimento por volta de 1930, quando Vannevar Bush criou o *Memex* (*memory extension*). A essência do *Memex* estava na possibilidade que o usuário tinha de unir documentos entre si e saltar de um texto a outro por associação. Com o avanço das tecnologias de informação foram criados programas com estruturas de maior complexidade, possibilitando assim associações com ramificações em distintas direções. "*Podemos chamar hipertextos a estas estruturas complexas não sequenciais*" (SCOLARI, 2008, pg.86). Para compreender a hipertextualidade, em conjunto com a teoria do hipertexto "*Uma teoria das hipermediações deveria integrar contribuições da semiótica, da narratologia, da literatura, da filosofia da linguagem e da teoria das redes*" (SCOLARI, 2008, pg. 287).

Com o hipertexto o texto se fragmenta e promove uma leitura não sequencial e o usuário assume papel interativo em relação ao texto tradicional. No ambiente digital somos, consumidores e produtores que controlam o destino da narração, co-autores, contribuindo para a modificação da *diegese*. Na nova era digital com a interconvergência, o meio liberta a mensagem até de um gênero específico. As narrativas transformadas por cada suporte impulsionam as possibilidades de *diegese*. Entendo *diegese* (narrar) em relação a *mimesis* (mostrar), a *mimesis* como sendo a essência do arte dramática e a *diegese* ligada aos contadores de história. O próprio teatro nasce nos ditirambos que são diegéticos e passa a ser mimético com o "primeiro" ator, Téspis⁵.

⁵ Conhecido como o primeiro ator do mundo ocidental, Téspis foi chefe de um coro ditirâmico no século VI a.C, a tradição atribui a Téspis o título de "primeiro ator", ou seja, o primeiro a assumir o papel de Dionísio em primeira pessoa, criando o diálogo com o coro e a invenção do teatro.

COMUNICOLOGIA

Revista de Comunicação e Epistemologia da Universidade Católica de Brasília
ISSN 1981-2132 – Nº 8 – 2011.1

Na interface digital, com a convergência de suportes, a separação Aristotélica se afasta dessa diferenciação porque a digitalização carrega em si a possibilidade da imagem, ou seja: a possibilidade mimética com os vídeos e a possibilidade diegética com o áudio e o texto. A imagem, o corpo, o som caminham juntos no universo digital desde a era elétrica, como mostrou McLuhan, a narrativa audiovisual traz o elemento da imagem como possibilidade de análise científica. *“Graças a sua ação de prolongar o nosso sistema nervoso central a tecnologia elétrica parece favorecer a palavra falada, inclusiva e participacional”*. (MCLUHAN, pg.100)

Que el hecho narrativo pueda ser contemplado como um fenómeno comunicativo resulta obvio simplemente a partir de su propia etimologia: narro. Como forma causativa del arcaico gnarus significa “dar a conocer”, “hacer saber”, es decir, “comunicar”. (JIMÉNEZ, 1996 . pg.40)

Na etimologia apresentada por Jesús García Jiménez podemos compreender a narração ampliando o sentido para todos os elementos que a compõem, tudo narra, a cor, o som, o corpo, a escrita, a imagem. O próprio conceito de dramaturgia se expandiu na época moderna. Inicialmente associada ao texto escrito para teatro, ou seja a função do dramaturgo, o termo dramaturgia na contemporaneidade, se estende a todas as ações envolvidas na comunicação cênica, podemos falar de uma dramaturgia da luz, dramaturgia do som, dramaturgia do ator, do encenador, do auto etc. Ou seja, dramaturgia de cada elemento que trabalha na percepção do espectador. No sentido da comunicação digital, diversos elementos são levados em conta dentro da estrutura narrativa. Fica a pergunta: O que se mantém na narrativa dentro da interconvergência digital?

A narrativa não se vincula a um tema ou objeto da narração, mas sim ao sujeito, ao nosso reconhecimento em relação ao texto, estamos sob a influência de um traço marcante dentro da estrutura narrativa. Todo homem é dotado de uma faculdade simbolizadora, esses arquétipos são tão poderosos que conseguem, nas mitologias religiosas, por exemplo, serem tomados por realidade objetiva, por verdade absoluta. São significantes tão poderosos que se expressam na forma de mitos e símbolos buscando uma explicação do mundo e

de nosso ser que atingem uma comunicação universal. É da natureza humana a necessidade de representar.

Seguidor de Jung, Joseph Campbell reforça a ideia que os mitos fazem parte de um inconsciente coletivo, todas as lendas e narrativas sagradas de todas as culturas da humanidade contam essencialmente uma mesma história. Campbell percebe a existência de aspectos que se repetem em narrativas de diferentes partes do planeta e que independente da época mantêm características iguais.

A psique humana é essencialmente a mesma, em todo o mundo. A psique é a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os seres humanos, com os mesmos órgãos, os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos. A partir desse solo comum, constitui-se o que Jung chama de arquétipos, que são as ideias em comum dos mitos (...) São ideias elementares, que poderiam ser chamadas ideias "de base". Jung falou dessas ideias como arquétipos do inconsciente. "Arquétipo" é um termo mais adequado, pois "ideia elementar" sugere trabalho mental. Arquétipo do inconsciente significa que vem de baixo. (...) Em todo o mundo e em diferentes épocas da história humana, esses arquétipos, ou ideias elementares, apareceram sob diferentes roupagens. As diferenças nas roupagens decorrem do ambiente e das condições históricas. São essas diferenças que o antropólogo se esforça por identificar e comparar. (CAMPBELL, 1990, p. 62)

Mesmo ocorrendo, em todo processo de comunicação, várias possibilidades de enganos no uso desses símbolos e signos universais, o processo de utilização ou uso consciente carrega em si o objetivo de levar o receptor a compreender determinado efeito, para determinado objetivo. Essa função de organização do discurso seleciona "o como", daí o fato de enfatizar algum recurso ficar a cargo da capacidade criativa do ator ou emissor da narração. Vivemos cotidianamente experiências relacionadas a esses símbolos. Essas experiências produzem condições sistêmicas que possibilitam análises narrativas e simbólicas.

Talvez esses heróis tenham existido talvez nossas paixões sejam repetidas, o fato é que tanto o teatro, como a literatura reproduzem em suas narrativas muitas dessas questões. Isso porque a narrativa não se vincula a um tema ou objeto de ficção, mas sim a essência humana. A uma identidade humana que nos iguala. Essa identidade universal carrega basicamente a identificação com o real que a tragédia necessita para a estruturação da *mimesis*. A

verossimilhança aristotélica é a matéria prima onde será impressa a ação dramática e onde nasce a metáfora do real. A narração (mito) é uma representação de ações particulares tendo como referência o universal. *"Por tal motivo, a poesia é mais filosófica e de caráter mais elevado do que a história, porque a poesia permanece no universal e a história estuda apenas o particular"* (ARISTÓTELES, 2007, pg. 43).

JULIETA — Meu inimigo é apenas o teu nome. Continuarias sendo o que és, se acaso Montecchio tu não fosses. Que é Montecchio? Não será mão, nem pé, nem braço ou rosto, nem parte alguma que pertença ao corpo. Sê outro nome. Que há num simples nome? O que chamamos rosa, sob uma outra designação teria igual perfume. Assim Romeu, se não tivesse o nome de Romeu, conservara a tão preciosa perfeição que dele é sem esse título. Romeu, risca teu nome, e, em troca dele, que não é parte alguma de ti mesmo, fica comigo inteira.

ROMEU — Sim, aceito tua palavra. Dá-me o nome apenas de amor, que ficarei rebatizado. De agora em diante não serei Romeu. (Shakespeare, Romeu e Julieta)⁶

Se pensamos nessas histórias universais lembramos logo do bardo inglês. O que é inegável em Shakespeare é que ele é um escritor universal, sua obra atravessa tempos identificando público de culturas diferentes, mesmo assim, ele é um poeta essencialmente inglês, muitos elementos de sua tragédia, podem não ser entendidos e por isso necessitem de modificações de acordo com a realidade cultural onde estão sendo lidas, entretanto o centro de motivação onde que se desenrolam nas grandes tragédias são universais, isso porque abordam a natureza humana e a natureza humana é sempre igual em suas paixões e limitações, sem fronteiras entre ocidente e oriente, prova disso são os filmes realizados por Akira Kurosawa que transpõe os textos de Shakespeare para o Japão medieval (Macbeth como "Trono manchado de sangue" e Rei Lear que chamou de "Ran").

Para conseguir uma identificação com a cultura japonesa, Kurosawa procura situar os personagens com ações do universo do seu cotidiano, mesmo que medieval. Figurinos, cenários, ações de personagem e principalmente a figura da mulher são ressignificados sem perder a força presente na dramaturgia shakespeariana. O que

⁶ Acessível em: http://www.culturabrasil.org/romeuejulieta/romeu_e_julieta.htm / consultado em 20/07/2011.

se mantém de universal tanto em Macbeth como em Rei Lear e a ambição humana e a ambição essa sim é universal. Presente em muitas tragédias, a ambição, muitas vezes precipita o herói à desgraça, leva-o ao erro trágico. Querendo ser maior do que ele mesmo, o herói, muitas vezes ignora seu destino e ultrapassa seu “*metron*” (medida de ações de cada mortal) e por isso é punido pelas “*Moiras*” (destino cego) tendo sua vida transformada em tragédia (saída da boa para a má fortuna).

O homem, simples mortal, “*ánthropos*”, em *êxtase* e *entusiasmo*, comungando com a imortalidade, tornava-se “*anér*”, isto é, um *herói*, um varão que ultrapassou o “*métron*”, a medida de cada um. (...) Essa ultrapassagem do *métron* é uma “*démeseure*”, uma “*hybris*”, isto é, uma violência feita a si próprio e aos deuses imortais, o que provoca a “*némesis*”, o ciúme divino: o *anér*, o herói, torna-se rival dos deuses. (BRANDÃO, 1984, g. 11)

A tragédia de Romeu e Julieta é tão eterna quanto o amor, representa o tanto que amar é difícil em meio a forças rivais. Aconteceu com Psique e Eros, aconteceu também com Obá e Xango e talvez com todos nós. Se as palavras em Shakespeare e em Ésquilo atingem um grau superior de poesia, não é de palavras que é feita a tragédia, é a ação dramática. Uma ação no sentido da motivação do personagem e não do gesto. Romeu corre, salta, luta com sua espada, mas o que move Romeu é o amor. É essa ação de sentido universal que forma o arquétipo.

Para compreender a identificação na narrativa é necessário analisar todas as relações envolvidas, da “promessa” à recepção, e esse não seria o objetivo deste artigo. O que queremos demonstrar é que o impulso proporcionado pelo meio digital é um convite para a criação e o homem exerce sua liberdade em sua ação criadora. Reconfigurando a mensagem passamos a produtores de conteúdo, e se todos produzimos conteúdos, podemos mudar os estereótipos e as relação de poder. Nesse sentido, a interatividade passa a ser legitimadora de nossa identidade, passa a ser o lugar onde as diferenças podem ser expressas. Assim, a comunicação não se resume apenas em transmissão de informações. É, ainda, integração e troca.

Referências:

ARISTÓTELES. **Arte poética**. Martin Claret, São Paulo, 2007.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Teatro Grego: Tragédia e Comédia**. Petrópolis: Vozes, 1984.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Org. por Betty Sue Flowers, ed. Palas Athena, São Paulo, 1990.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Aleph, São Paulo, 2008.

JIMÉNEZ, Jesús García. **Narrativa audiovisual**. Cátedra, Madrid, 1996.

SCOLARI, Carlos. **Hipermediaciones – Elementos para uma teoria da comunicação digital interativa**. Gedisa Editorial, Barcelona, 2008.