

# A PROPAGAÇÃO DE HISTÓRIAS NA ERA DA PARTICIPAÇÃO: A QUESTÃO DA AUTORIA NAS NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS

Marta Noronha e Sousa<sup>1</sup>

**Resumo:** Nos estudos de diversos media narrativos, como o cinema e a literatura, a questão da autoria tem sido central, baseada na ideia de um génio criador, que deve ser compreendido através da sua obra. Mas, desde a década de 1960, diversos autores têm procurado desconstruir esta mistificação do *auteur*. Na nova era da comunicação digital, as narrativas ficcionais (tal como todos os outros tipos de mensagens mediáticas) são continuamente reapropriadas, adaptadas, remixadas, tornando-se até, em certos casos, difícil rastrear a sua origem autoral. Porém, até aos dias de hoje, o enfoque *auteurista* persiste. Se é certo que o autor não tem a força de outrora, ensombrada pelo trabalho colaborativo e pela participação do público, por outro lado, será que essa marca está de facto em vias de extinção ou impor-se-á ainda, de forma diversa? Esta comunicação visa, assim, explorar, através da análise de um caso paradigmático, a questão da autoria num tipo de narração surgido dentro deste cenário: as narrativas transmediáticas. Apesar de naturalmente colaborativas, dada a diversidade de meios usados para contar uma história maior e da usual participação do público, a marca do autor poderá não estar totalmente dissolvida e poderá ainda fazer sentido olhar a autoria como determinante na sua criação.

**Palavras-chave:** Autoria, Narrativas Transmediáticas, Participação, Propagação de Histórias.

**Contacto:** [martanoronhasousa@gmail.com](mailto:martanoronhasousa@gmail.com)

## Introdução

O advento dos *media* digitais originou uma profusão de novas práticas discursivas, entre as quais novas formas narrativas, como as narrativas

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Ciências da Comunicação, na Universidade do Minho (CECS), debruça-se atualmente sobre adaptação, narrativas transmediáticas e outras práticas através de diversos media. Entre outras participações em conferências e revistas científicas, publicou *A Narrativa na Encruzilhada* em 2010, e participou no projeto *Processamento de Sinais Sociais na IHC* (engageLab, UM).

transmediáticas. Estas narrativas são histórias narradas através de diversos artefactos, em diferentes plataformas, de modo a formar uma história maior, um todo coordenado e uno (Jenkins 2003). Cada narrativa particular conta uma parte diferente da história ou conta-a de forma diferente (Miller 2008), através de diferentes *media* e linguagens (Scolari 2009), dando assim um “contributo distinto e valioso” para o todo (Jenkins 2006, 95-96). Cada artefacto pode deixar pistas para estimular o público a procurar mais informação nos restantes (Long 2007) e pelo menos um deles é normalmente participativo para que o público possa interagir com a história (Miller 2008).

A questão da autoria sempre foi central em qualquer discussão ou análise de artefactos narrativos porque estes são materializados em *media* que, para além de narrativos, são (pelo menos em alguns casos) considerados artísticos. Assim, a discussão sobre a autoria, típica da análise e crítica de arte, estende-se à sua análise, como tem acontecido nas áreas da literatura, do teatro ou do cinema. No cinema, a propriedade dos estudos autorais tem sido questionada dada a sua natureza colaborativa (Watson 2004, 131-132). Se um filme é criado por uma multiplicidade de intervenientes, como pode atribuir-se a autoria a apenas um deles? Mas, apesar de esta ideia ter sido desmistificada, não só no cinema, mas em outras artes também, a questão da autoria continua a impor-se no estudo e na crítica das artes narrativas.

Ora, as questões colocadas no cinema aplicam-se igualmente às narrativas transmediáticas, com diversos fatores agravantes. Nas histórias transmediáticas, para além da multiplicidade de especialistas necessária para fazer um filme, são ainda necessários especialistas em outros *media*. O público é também, em muitos casos, chamado a contribuir para o desenrolar da narrativa, de modo que o estatuto do autor como agente criativo primordial é profundamente posto em causa.

O presente artigo pretende, assim, explorar as possibilidades e limitações da abordagem autoral na análise das narrativas transmediáticas, tentando aplicá-la a um caso prático de transmediação — o universo *The Matrix* — para perceber até que ponto ela fará sentido. Ao mesmo tempo, esta análise parece-nos importante porque a própria definição teórica de narração transmediática é ainda problemática e uma análise autoral pode nomeadamente ajudar a esclarecer e contribuir para essa concetualização.

### **A Questão da Autoria na Análise de Narrativas**

Artes como a literatura ou a pintura sempre incluíram abordagens baseadas na autoria, ou seja, no estudo dos autores consagrados e da sua obra. O enfoque particular pode ser o da história da arte, o da análise do estilo particular do autor ou de temas recorrentes, ou o da interpretação da obra. A literatura em particular tem uma forte tradição de estudos autorais, com disciplinas e cursos dedicados a correntes e autores canónicos.

Quanto ao cinema, no início, os direitos de autor eram atribuídos aos produtores, cujas funções são mais administrativas do que artísticas, pelo que não eram vistos como *auteurs*. Na década de 1950, porém, diversos académicos, críticos e profissionais do cinema, associados aos *Cahiers de Cinéma*, procuraram demonstrar que determinados realizadores conseguem fazer sobressair o seu “olhar” particular e o seu génio criativo nos seus filmes, movimento conhecido por *Politique des Auteurs* e baseado na análise interpretativa dos filmes (Aumont e Marie 2004, 28).

Durante a década de 1960, no entanto, diversos contributos “fissuraram o autor como ponto de origem da arte” (Stam 2005, 9): o Pós-Estruturalismo questionou a ideia de sujeito unificado (Stam 2005, 9); Lacan (1966) defendeu que a figura do autor era apenas um artefacto do ego, reflexo dos impulsos inconscientes do indivíduo; e Foucault (2002) sustentava uma abordagem não-originária a todas as artes. A ideia da Intertextualidade, surgida na literatura, propôs que nenhum texto é plenamente original, pois é sempre atravessado por referências aos textos que o precederam (Kristeva 1981). Barthes foi mais longe, afirmando mesmo que o autor “morreu”: “Assim que um facto é narrado [...] intransitivamente [...], esta desconexão ocorre, a voz perde a sua origem, o autor entra na sua própria morte, a escrita começa” (Barthes 1977, 142).

Apesar destes movimentos, no entanto, a “fascinação” com a figura do autor continua a ser central nos estudos fílmicos, talvez por adereçar uma série de perguntas que continuam a ser pertinentes nos dias que correm (Watson 2004, 134). E o mesmo pode ser dito quanto ao estudo das restantes artes narrativas.

### **A Cultura da Participação e as Narrativas Transmediáticas**

Com o advento dos *media* digitais, no entanto, esta questão complicou-se. A revolução cultural que eles originaram deveu-se à natureza digital do seu formato, que permite que a informação seja “armazenada facilmente, acedida rapidamente e transferida entre uma grande variedade de dispositivos”; ela pode ainda ser “prontamente reconfigurada”, prestando-se assim à interatividade (Miller 2008, 4).

A atual “cultura da convergência” caracteriza-se por uma grande fluidez de conteúdos, que são, como ou sem o aval dos autores, legalmente ou não, constantemente reapropriadas; as mensagens circulam, são partilhadas, reassembladas, em múltiplas plataformas, por múltiplos “autores”: *media* corporativos, profissionais independentes ou o próprio público (Jenkins 2006, 3). O público ganha assim um poder democrático inusitado: para além de partilhar publicamente as suas opiniões, redistribuir os conteúdos narrativos, e participar na sua construção, ele pode reapropriar as obras dos autores instituídos, modificá-las e distribuir o resultado massivamente; e as narrativas ficcionais parecem ser um dos seus alvos prediletos (Jenkins 2006; Rosenthal 2011).

Como agravante, os *media* digitais, sendo frequentemente multimédia, pedem equipas multidisciplinares, compostas por especialistas de diferentes áreas, para a criação das narrativas, como é o caso do transmedia. A fusão das empresas mediáticas em grandes conglomerados e a criação de sinergias, muito habituais atualmente, exponenciam essa necessidade de colaboração (Jenkins 2006).

Neste contexto, a autoria é profundamente questionada; o autor original pode até ser perdido de vista. As obras podem ser redistribuídas sem referência à sua origem ou redesenhadas até ao ponto de serem quase irreconhecíveis. Em equipas colaborativas, o contributo individual de cada um esfuma-se. Na melhor das hipóteses, o autor perde pelo menos uma parte significativa do seu impacto e poder. Assim, até que ponto fará ainda sentido usar uma abordagem autoral nos estudos de narrativas como as transmediáticas, tão fortemente ligadas a esta cultura de constante remixagem?

Acreditamos que o assunto pode ser encarado de duas formas: mantendo a tradição e procurando nas obras narrativas, ainda que paralelamente aos movimentos participativos e colaborativos que as acompanham, os elementos distintivos, a visão criativa do *auteur*, onde ela possa ser encontrada; ou, por outro lado, simplesmente tentando rastrear uma autoria que se esbate cada vez mais. Esta é a abordagem que adotámos aqui, investigando como se desenrola o processo criativo nas transmediações e a quem compete (se a alguém compete) a maior parcela das decisões criativas.

### **Um Caso Prático: *The Matrix***

*The Matrix* foi um dos primeiros e mais relevantes casos de narração transmediática. Cronologicamente, a saga iniciou com o filme *The Matrix* (1999). Entre 1999 e 2003, diversos *comics* foram publicados no sítio oficial, mas foi em 2003 que a saga realmente descolou: foi primeiramente lançada a série de nove curtas-metragens *Animatrix*, como extra no DVD do primeiro filme e depois comercializada em separado. Em Março, estreava o segundo filme, *The Matrix Reloaded* e, no mesmo dia, o videojogo *Enter the Matrix*. A conclusão da trilogia fílmica, *The Matrix Revolutions*, estreou em Novembro do mesmo ano. Entretanto, os *comics* disponíveis no sítio foram publicados em livro. No ano seguinte, foi lançado um segundo volume, que incluía três *comics* inéditos, e *The Matrix Online*, um MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), e, em 2005, o videojogo *The Matrix – Path of Neo* (na análise, consideramos apenas o primeiro jogo, pois é o único que acrescenta algo à história).

Os criadores deste universo ficcional foram os irmãos Wachowski. Foram eles que conceberam a história desde o início e escreveram e realizaram os três filmes, que constituem o núcleo fundamental. Foram, naturalmente, auxiliados por toda uma equipa de profissionais. O primeiro filme em particular recebeu diversos galardões, como Óscares e BAFTAs, em diversas categorias, como efeitos visuais, cinematografia, edição de imagem e de som, guarda-roupa, representação, argumento, realização, etc. Destacamos em particular a participação de: Owen Patterson, que dirigiu a equipa de arte, responsável por um ambiente estético tão distinto e particular; Yuen Wo Ping, pela coreografia das memoráveis cenas de kung-fu; e John Gaeta, nos efeitos especiais,

responsável pelo efeito conhecido por “bullet time”, em que a ação avança em *slow motion* ao mesmo tempo que a câmara se move à velocidade normal. Este efeito foi na realidade sugerido pelos realizadores, mas concretizado por Gaeta, representando um marco na história dos efeitos visuais cinematográficos. Estes três autores são aqui destacados porque os seus contributos são dos motivos mais apontados pelo público para terem apreciado os filmes.

Mas, apesar da aclamação que receberam, estes contributos não foram determinantes para o gizar da história (conteúdo) fundamental, ou para o facto de ela ser transmediática. Aliás, a saga é altamente reputada pelas questões filosóficas que levantou, numa altura em que as tecnologias digitais realmente eclodiam e “ameaçavam” revolucionar o mundo. A história global e as questões que ela levanta foram gizadas de origem no argumento dos filmes, desenvolvido em exclusivo pelos Wachowskis. Mais ainda, os próprios técnicos admitem que em muitos casos se limitaram a executar, com as suas competências específicas, as ideias sugeridas por Larry e Andy; afirmam que deram o seu melhor por se sentirem inspirados pela sua paixão e por sentirem que eles estavam sempre abertos às suas opiniões.<sup>2</sup>

Quanto aos restantes artefactos, a autoria foi partilhada ou mesmo entregue a outros profissionais. Os Wachowskis escreveram apenas quatro *animés*, *The Second Renaissance I e II*, *Kid's Story* e *The Last Flight of the Osiris*, e não realizaram nenhum deles, entregando essa função a profissionais consagrados na área, alguns deles *auteurs* de culto. Os restantes *animés* foram totalmente concebidos por eles, tendo os irmãos apenas supervisionado o trabalho para que mantivessem as linhas gerais necessárias à coerência das diferentes narrativas. Desta forma, cada *auteur* pode criar livremente e incutir na criação artística as suas marcas distintivas, também patentes na sua restante obra. Quanto aos *comics*, o processo foi o mesmo; os Wachowskis apenas conceberam a ideia de um, *Bits and Pieces of Information*. O jogo *Enter the Matrix* foi desenvolvido pelos profissionais da Shiny Entertainment, mas, entre os níveis de luta, podemos assistir a trechos fílmicos exclusivos, dirigidos pelos realizadores e gravados em conjunto com as cenas do segundo e do terceiro filmes.

---

<sup>2</sup> Vide *Making of Scrolls to Screen: A Brief History of Anime* (2003). John Gaeta, até à data um profissional relativamente inexperiente, disse mesmo: “Eu fiquei muito impressionado pelo quanto eles estavam abertos às ideias das outras pessoas.”

Quanto à participação do público, *The Matrix* não é um bom exemplo. Conta de facto com uma interatividade com o público, principalmente ao nível dos jogos e da discussão gerada na rede sobre a história, desde o lançamento do primeiro filme. Mas, quanto aos jogos, o público interage de um modo que não influencia as materializações da história: ela permanece a mesma, independentemente do que cada um consiga atingir em jogo. Quanto à discussão em rede, foram criados diversos blogues onde o público partilhava as suas opiniões, ideias e teorias explicativas sobre a história, mas não há indícios de que essas ideias tenham sido de modo algum determinantes, visto que os Wachowskis tinham desde o início uma ideia muito clara do que queriam fazer. Em outros projetos transmediáticos, mais voltados para as redes sociais, é frequente que o público participe diretamente no desenvolvimento da história, mas este não foi o caso em *The Matrix*, pelo que a questão não pode ser aqui explorada.

### **A Autoria em *The Matrix*: Discussão**

Podemos com segurança dizer que os *auteurs* de *The Matrix* foram Andy e Larry Wachowski. Todos os elementos mais importantes — desde a realização dos filmes, à conceção da história como um todo, com os seus personagens fundamentais e o mundo ficcional distópico da matriz, passando pelas principais escolhas ao nível de ambientes estéticos, tom, e *media* usados para contar e estender a história — foram opções suas. No entanto, todo o processo foi profundamente colaborativo. Todas as escolhas sobre a materialização das histórias parecem ter sido tomadas ao estilo do *brainstorming*: estando a conceção do mundo ficcional bem definida, de forma muito gráfica, desde o início, na mente dos dois irmãos, eles usaram o contributo da equipa inicial e de quantos se associaram posteriormente ao projeto, para a enriquecer. É notório, nos documentários sobre a produção da saga, o espírito de mútua inspiração e de aceitação das opiniões dos especialistas cuja competência nas suas áreas eles reconhecem e admiram e a quem deram plena liberdade, contanto que respeitassem as regras fundamentais do mundo e da história que criaram.

Desta forma, a cada interveniente foi dada suficiente liberdade criativa e um inspirador sentido de paixão pela história (e pelos *media* usados, *comics*, *anime*, *manga* e videojogos) que permitiu que cada um se sentisse

verdadeiramente valorizado e motivado. O sucesso desta colaboração foi sem dúvida favorecido pelo facto de os realizadores se terem associado a profissionais competentes e, na sua maioria, com provas dadas e o seu próprio “séquito” de fiéis seguidores e fãs. Nas artes que os irmãos não dominavam, ao invés de escolher criadores menos experientes, como é habitual neste tipo de franchises, até por uma questão económica, eles escolheram criadores consagrados e deixaram-nos desenvolver o seu trabalho criativo livremente, acompanhando o processo para que a história não fosse desvirtuada, mas confiando nas suas capacidades; sentindo-se livres, estes artistas sentiram-se privilegiados e inspirados a dar o seu melhor. Assim, ao mesmo tempo, os Wachowskis conseguiram conquistar segmentos de mercado relativamente fechados e nem sempre adeptos dos filmes de ação, curiosos por saber mais sobre o novo projeto dos seus *auteurs* prediletos.

Mas, nem todos os colaboradores eram experientes: por exemplo, Gaeta era um jovem com uma experiência limitada, que pediu para se associar à equipa quando soube do efeito, “bullet time”, que os irmãos pretendiam criar. Experientes ou não, todos os profissionais foram ouvidos e inspirados a partilhar a paixão e a dedicação pela história, que fizeram também sua, sem nunca ensombrar a capacidade e a genialidade dos autores. Um maior protecionismo por parte dos criadores em relação à sua história teria, na nossa opinião, barrado o desenvolvimento de opções criativas que foram os próprios fatores determinantes do valor dos produtos narrativos apresentados ao público.

A sua aura como *auteurs* foi ainda intensificada pelo mistério que criaram à volta das suas pessoas. Apesar de todo o alarido público que a saga causou, eles deram muito poucas entrevistas e quase nenhuma informação sobre si próprios; no primeiro livro de *comics*, do qual são *editores-chefe*, a sua biografia apenas refere os quatro filmes que realizaram e que: “Pouco mais se sabe acerca deles” (Lamm 2003, 6). Assim se instalou todo um culto à sua volta, que levou muitos consumidores a procurar avidamente mais informação sobre eles e, não sendo capaz de a encontrar, a conhecer as histórias do universo da matriz.

## **Conclusões**

Em suma, a autoria da saga *The Matrix* foi de facto colaborativa, e fortemente favorecida e enriquecida pela abertura dos realizadores ao contributo criativo da sua equipa, mas ao mesmo tempo eles foram capazes de “segurar as rédeas” da sua criação, de forma que qualquer das opções fundamentais é da sua conceção e qualquer dos artefactos, concebido ou não por eles, é plenamente coerente dentro do mundo ficcional uno e coeso que criaram, o que é a própria marca das narrativas transmediáticas.

Este caso particular não nos permite tirar conclusões particulares quanto à participação do público. Sabemos que ele é mais difícil de orientar, pois a sua participação é mais livre e o seu comprometimento com as premissas dos autores menor, de modo que é mais difícil manter a coesão da história. Mas, em princípio (princípio que importa verificar em estudos subsequentes), a mesma lógica que se aplica aos especialistas, poderá aplicar-se também à colaboração do público.

Uma outra conclusão que podemos tirar, em relação às narrativas transmediáticas e seu conceito, é que, para que os diversos artefactos efetivamente formem uma história maior, é necessário coordená-los de forma eficaz, de modo a serem coerentes uns em relação aos outros e a acrescentarem informação relevante para o desenrolar da história, do mundo ficcional e dos seus personagens. Um bom controlo sobre a história central é, como achamos que este caso comprova, fundamental. Mas, “controlo” não significa limitação ou restrição do trabalho criativo dos colaboradores, mas antes uma orientação que, sendo construtiva, pode ser profundamente inspiradora, motivante e gratificante para todos os *auteurs* envolvidos no processo. Todos eles podem ser beneficiados por essa colaboração, não só porque são igualmente creditados pelos seus feitos particulares, mas também porque o seu trabalho artístico pode até ser mais rico do que se fosse desenvolvido isoladamente.

## **Referências bibliográficas**

Aumont, Jacques, e Michel Marie. 2004. *A Análise do Filme*. Traduzido por Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia.

Barthes, Roland. 1982. *Image, Music, Text*. Traduzido por Stephen Heath. Londres: Flamingo.

Foucault, Michel. 2002. *O Que é um Autor?* Traduzido por António F. Cascais e Edmundo Cordeiro. Lisboa: Vega.

Lacan, Jacques. 1966. *Écrits*. Paris: Éditions du Seuil.

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova Iorque: New York University Press.

Jenkins, Henry. 2003. "Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling." *MIT Technology Review*, 15 de Janeiro. Disponível em <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling>. Acedido em 15 de Junho de 2011.

Kristeva, Julia. 1981. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Oxford: Blackwell.

Lamm, Spencer, ed. 2003. *The Matrix Comics*. Nova Iorque: Burlyman Entertainment.

Long, Geoffrey. 2007. "Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company". Dissertação de Mestrado, MIT.

Miller, Carolyn H. 2008. *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington: Focal Press.

Rosenthal, Liz. 2011. "Foreword." In Nuno Bernardo, *The Producer's Guide to Transmedia. How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories across Multiple Platforms*, viii-ix. Lisboa: beActiv Books.

Scolari, Carlos A. 2009. "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production". *International Journal of Communication* 3: 586-606.

Stam, Robert. 2005. "Introduction". In *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*, editado por Robert Stam e Alessandra Raengo, 1-52. Oxford: Blackwell.

Watson, Paul. 2004. "Critical Approaches to Hollywood Cinema: Authorship, Genre and Stars". In *An Introduction to Film Studies*, editado por Jill Nelmes, 129-184. Londres: Routledge.