UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

JOÃO PEDRO DE AZEVEDO MACHADO MOTA
—YAN TIBET—

Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência
e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às
investigações sobre o devir de uma nova
categoria de experiência reticular
possível em Narrativas
Transmídia

vol.I

São Paulo

2017

JOÃO PEDRO DE AZEVÊDO MACHADO MOTA

- YAN TIBET

Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia

Dissertação apresentada ao Departamento de Rádio Cinema e Televisão do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes (ECA/USP) da Universidade de São Paulo, como requisito para obtenção de título de Mestre.

Área de Concentração: Cultura Audiovisual e Comunicação

Orientador: Prof. Dr. Almir Antonio Rosa

- Almir Almas

São Paulo,
2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Mota, João Pedro de Azevêdo Machado

Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência possível em Narrativas Transmídia / João Pedro de Azevêdo Machado Mota. -- São Paulo: J. P. A. M. Mota, 2017.
2 v.: il. + inclui 1 (hum) DVD.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientador: Almir Antonio Rosa

Bibliografia

1. Narrativa Transmídia 2. Walter Benjamin 3. experiência
4. redes 5. Matrix I. Antonio Rosa, Almir II. Título.

CDD 21.ed. - 302.23

FOLHA DE APROVAÇÃO

Nome: MOTA, João Pedro de Azevêdo Machado (YAN TIBET)

Título: Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia

Dissertação apresentada ao Departamento de Rádio Cinema e Televisão do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), como requisito para obtenção de título de Mestre.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição: _____

Assinatura: _____

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição: _____

Assinatura: _____

Prof.(a) Dr.(a) _____

Instituição: _____

Assinatura: _____

*à minha mãe e
à minha família,
a humanidade*

AGRADECIMENTOS

Agradeço profunda e sinceramente à professora Irene de Araújo Machado pela terna e dedicada orientação ao longo de generosos dois anos, desde o meu ingresso a este programa de pós-graduação; e agradeço genuinamente ao professor Almir Almas, que me acolheu nos últimos seis meses de mestrado, quando mais precisei.

Agradeço aos professores e funcionários do meu programa, especialmente ao professor Mauro Wilton, que intercedeu diretamente como então coordenador do programa para que meu projeto de ingresso fosse avaliado pelo corpo de professores do PPGMPA; à professora e coordenadora Esther Hamburger, pela generosidade de oferta de acesso ao tão profusamente estimulante guarda-chuva que é o Laboratório de Investigação e Crítica Audiovisual (LAICA), vinculado ao Departamento de Cinema, Televisão e Rádio, onde este trabalho foi desenvolvido com engajado espírito crítico, com muita alegria e com dedicado empenho, enriquecido pelas generosas oportunidades de diálogos com colegas do programa, especialmente com o Raul(zinho) Arthuso, com a Gisele Frederico, com o Jair Molina, com a Carol Soares, com os parceirxs de trabalho na Revista Movimento (dentre Raissa Araújo, Andréa Scansani, Ivan Amaral, Thiago André, Edson Costa, Danilo Baraúna, Giancarlo Gozzi, Marina Costa e outros), vezes nos horários de pesquisa tradicionais durante o dia, vezes até altas horas da madrugada — confesso, estes últimos horários não foram incomuns, nestes 30 meses de mestrado, vezes saindo do LAICA às 1h da madrugada e voltando a ele às 8h da manhã do dia seguinte (verdade!); e também, especialmente aos professores Arlindo Ribeiro Machado Neto, Maria Dora Genis Mourão e ao próprio professor Almir Almas (todos do PPGMPA), pelas generosas aulas de pós em *Poéticas e Técnicas da Montagem Audiovisual*, do primeiro semestre de 2015; também às professoras Mayra Rodrigues Gomes e Andrea Limberto Leite (ambas do PPGCOM), pelas intrigantes aulas de pós em *Ciências da Linguagem: Interdição e Mídias Digitais*, também do primeiro semestre de 2015; como também aos professores Boris Kossoy e Simonetta Persichetti, pelas inspiradoras aulas de pós em *Fotografia, Comunicação e Memória*, do segundo semestre de 2015 (ambos do CJE); e também pela graça, *virtú* e eterno brilho dos professores Ciça Mello, Cristian Borges, Patrícia Moran, Luís Angerami e Rubens Machado, especialmente, com os quais tive alguma oportunidade de aproximação e/ou interação, além dos outros professores do programa; também à secretária do CTR, Ivone Vantini e aos funcionários Daniel Alves da Silva, Douglas Borges Giudice, Edson da Conceição, Ferdinand Machado Coimbra, Francisco

Carlos Medina Coca, Gabriel Silveira Barreto, Guido Antonio Arturo Agovino, Joel Yamaji, Magno de Carvalho Costa, Marcelo Henrique Leite (o eterno “Milk”, meus especiais agradecimentos ^^), Marcos José da Silva Pinto, Marcos Leandro Kurtinaitis Fernandes, Mauricio Marques Nakasato, Paulo César Ferreira, Sandro Dalla Costa, Victor Yuji Shirai e Vilma do Prado Muller; como também à secretária do PPGMPA, Márcia Rangel, pelo auxílio com as resoluções burocráticas tão necessárias ao funcionamento deste sistema de pesquisa, docência e extensão localizado na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Agradeço também a todos professores, funcionários e colegas da ECA, sejam eles contratados ou terceirizados, especialmente aqueles responsáveis pelo prédio de Cinema, Rádio e Televisão, especialmente aos seguranças e controladores de acesso do CTR, com quem sempre busco interagir alegremente, neste Templo de Conhecimento e Saber em que passo a maior parte dos meus meses, dias, horas, minutos, segundos, atmosferas de vida estudando, aprendendo e pesquisando para, cada dia que passa, poder ignorar menos; aos prestativos funcionários das Bibliotecas da USP, especialmente da ECA, da Educação e da FFLCH, minhas cavernas pessoais mais solitárias e iluminadas; aos funcionários dos Banheiros, da administração da universidade e, especialmente, àqueles responsáveis pela limpeza e manutenção desta instituição (especialmente à Lira da Silva e à Vera Oliveira): o que seriam de nós, sem vocês? Gratidão.

Agradeço também à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pela bolsa parcial de estudos no meio do mestrado, tão fundamental para a qualidade da pesquisa realizada nesta dissertação, no que toca à exclusividade de dedicação à produção acadêmica em que me encontrei, neste percurso de aprendizados, formações e humildes alargamentos ao nosso campo de conhecimento por trinta meses. Agradeço ao professor Tunico Amâncio, meu orientador de graduação da UFF, que me foi tão importante enquanto pesquisador iniciante, especialmente quando mais precisei enquanto ser humano que, idiossincraticamente forte, também é frágil e vulnerável às imprevisibilidades da insustentável leveza da vida, nos graves acontecimentos que marcaram meu período de finalização da graduação em Cinema e Audiovisual em Niterói (RJ), em início de 2014.

Agradeço aos grandes profissionais da medicina que salvaram minha vida e me permitiram renascer, voltando a caminhar por caminhos menos tortos, ao poder melhor escrever, por estes novos caminhos certos: gratidão à Dra. Geisa Lousada, ao Dr. Ronaldo Pontes e, especialmente, com muito carinho, à Carmen; agradeço imensamente também aos professores do Departamento de Cinema e Vídeo da UFF, Aída Marques, Antônio Moreno,

Cezar Migliorin, Elianne Ivo, Eliany Salvatierra, Fabián Núñez, Felipe Muanis, Fernando Morais, Hadija Chalupe, Heloísa Toledo, Índia Mara, João Luiz Leocádio, João Luiz Vieira, Maurício de Bragança, Rafael de Luna e outros, como quem tanto aprendi nos meus primeiros passos de aprendizado às artes das luzes e das sombras cinematográficas.

Dou graças especialmente à pesquisadora e performer Carol Berger, cujos sensíveis diálogos, trocas e intercâmbios intelectuais e humanos têm sido tão engrandecedores, além de seu auxílio sobre a revisão das figuras e *design* do sumário deste trabalho final, que foram tão fundamentais ao seu amadurecimento enquanto forma dissertativa, com quem tenho trocado bastante, sempre com muita leveza e sabedoria; e ao meu queridíssimo amigo suíço-brasiliense, diretor de cinema e curador de arte, um ser eternamente inquieto, instigador e curioso, com quem tanto tenho aprendido sobre cinema, artes, história, política, filosofia... Edgar D'Alberto Rezende.

Agradeço, especialmente, aos amigos de graduação do Curso Superior do Audiovisual da USP, especialmente quando fui monitor da matéria de graduação *Direção III*, sob supervisão do professor Almir Almas, no segundo semestre de 2015: são com vocês que mais tenho oportunidade de aprender, na prática, as artes das trevas e da luz em forma de arte. Agradeço aos teóricos, cineastas e pesquisadores que vieram antes de mim, e ajudaram a construir este terreno profuso, rico e eternamente germinativo, com que me encontro todo dia, no sentido de descobrir os mistérios que envolvem as artes da comunicação, das mídias e do audiovisual, especialmente ao filósofo alemão Walter Benedix Schönflies Benjamin, cuja rebeldia de pensamento tanto me inspira a seguir suas pegadas ensaísticas... *Gratitude!*

Por fim e mais importante, agradeço à minha família e aos meus pais, Rita e Hildebrando, pela vida, pelo amor e pela coragem de viver — e, pragmaticamente, pelo auxílio financeiro nos tempos sem bolsa de estudos: *a bem da verdade, vocês, pais do Brasil, são os verdadeiros financiadores da pesquisa acadêmica neste país.*

*Agradecido a todos!*¹

ॐ असतो मा सद्गमय। • ASA TO MA SAD GAMAYA • Guia-me do irreal ao real

तमसो मा ज्योतिर्गमय। • TA MA SO MA JYO TI RA GAMAYA • Guia-me da escuridão à luz

मृत्योर्मा मृतं गमय॥ • MRIT YOR MA AM RI TAM GAMAYA • Guia-me da morte à imortalidade

ॐ शान्तिः शान्तिः शान्तिः ॥ • OM SHANTI, SHANTI, SHANTI • Om: paz, paz, paz

*Criar meu web site
Fazer minha home-page
Com quantos gigabytes
Se faz uma jangada
Um barco que veleje*

*Que veleje nesse infomar
Que aproveite a vazante da infomará
Que leve um oriki do meu velho orixá
Ao porto de um disquete de um
[micro em Taipé*

*Um barco que veleje nesse infomar
Que aproveite a vazante da infomará
Que leve meu e-mail até Calcutá
Depois de um hot-link
Num site de Helsinque
Para abastecer*

*Eu quero entrar na rede
Promover um debate
Juntar via Internet
Um grupo de tietes de Connecticut*

*De Connecticut acessar
O chefe da Macmilícia de Milão
Um hacker mafioso acaba de soltar
Um vírus pra atacar programas no Japão*

*Eu quero entrar na rede pra contactar
Os lares do Nepal, os bares do Gabão
Que o chefe da polícia carioca avisa pelo celular
Que lá na praça Onze tem um videopôquer para se jogar*

*Pela Internet, 1997
Gilberto Gil²*

RESUMO

Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia

Esta dissertação é um estudo comparativo teórico-prático que lança a hipótese de uma outra categoria de experiência reticular possível no campo contemporâneo das narrativas transmídias, embasada a partir do eixo teórico dos conceitos de “Experiência” (*Erfahrung*) e “vivência” (*Erlebnis*), inicialmente formulados pelo filósofo Walter Benjamin num contexto marcado por convulsões e transformações socioeconômicas e políticas do entreguerras no século XX. Em busca de um rigor metodológico que reflita uma tentativa de superação de um viés tão somente reificador da narrativa transmídia, conscientemente compreendida enquanto uma mercadoria do capitalismo neoliberal reproduzida tecnicamente, em favor de uma abordagem filosófica sobre a demanda de seu caráter potencialmente colaborativo que produziria um tipo de *experiência-em-rede*, por nós tomada como hipótese, cujas sutilezas nos propomos investigar, procuramos situar o contexto em que os conceitos benjaminianos foram formulados, para então justificar o seu deslocamento à análise do novo contexto em que surge a *transmedia storytelling*. Com este arcabouço espera-se compreender como as narrativas transmídia abririam caminhos à compreensão de uma nova experiência hipoteticamente permeada pelo ciberespaço, simultaneamente relacionada ao aspecto fragmentado e individual da *Erlebnis*, de um lado, e relativamente compatível ao caráter de um saber compartilhado pela coletividade inerente à *Erfahrung*, de outro: não exclusivamente definida pelos conceitos, mas entendida dialeticamente como uma terceira categoria de experiência mediada por uma inteligência coletiva que parte da síntese de ambos. Investigamos as possibilidades de entendimento desta experiência enquanto resultante de transversalidades dialógicas entre diversos nichos de público relativos aos diferentes fragmentos narrativos que, singulares esteticamente, autônomos de sentido e complementares diegeticamente entre si, ao serem dispersos em múltiplos meios sob a forma de diferentes linguagens, levam em conta o caráter potencialmente colaborativo oferecido pelas redes digitais contemporâneas à interação, à participação e às trocas simbólicas: o meio virtual seria, portanto, fundamental à formulação das geometrias de uma experiência reticular compartilhada. Por fim, pelo procedimento da análise textual qualitativa-quantitativa sobre um *corpus*, com de potencial dialógico entre amostras de 46 unidades de fragmentos narrativos do universo *Matrix* (das irmãs Wachowski), sob os temas: a) potência de relação transmidiática diegética entre fragmentos e b) convite à participação colaborativa entre nichos; no estudo de caso deste cânone, surgido na virada do século XX ao XXI, buscamos indícios à confrontação da nova categoria propositiva de *experiência-em-rede* hipotética, ao transbordar-se no desenvolvimento prático de um vídeo enquanto ferramenta inspiradora à análise de outros universos em *transmedia storytelling* já existentes ou ainda por vir. Em busca de ampliar os horizontes de compreensão deste fenômeno narrativo-midiático, as análises da pesquisa não se fecham sobre seus próprios resultados, mas abrem-se para novas problematizações aos campos afins.

Palavras-chave: narrativa transmídia, Walter Benjamin, experiência, redes, Matrix

ABSTRACT

Geometries of Experience: from the textures of “Experience” and “lived experience” concepts in Walter Benjamin to the investigations into the becoming of a new category of possible reticular experience in Transmedia Storytelling

This dissertation is a comparative theoretical-practical study that launches the hypothesis of another category of possible reticular experience in the contemporary field of transmedia storytelling, based on the theoretical axis of the concepts of “Experience” (*Erfahrung*) and “lived experience” (*Erlebnis*), initially formulated by the philosopher Walter Benjamin in a context marked by characteristic socioeconomic and political convulsions and transformations of the interwar period in the 20th century. In search of a methodological rigor that reflects an attempt to overcome a bias that is only reifying the transmedia storytelling, consciously understood as a cultural merchandise of neoliberal capitalism reproduced technically, in favor of a philosophical approach on the demand for its potentially collaborative character that would produce a type of experience-in-network, taken by us as a hypothesis, whose subtleties we propose to investigate, we try to situate the context in which the Benjaminian concepts were formulated, to justify its displacement to the analysis of the new context in which transmedia storytelling arises. With this framework we hope to understand how the transmedia storytelling would open a way to the understanding of a new experience hypothetically permeated by cyberspace, simultaneously related to the fragmented and individual aspect of *Erlebnis*, on the one hand, and relatively compatible to the character of a knowledge shared by the inherent collectivity of *Erfahrung*, on the other: not exclusively defined by those concepts, but understood dialectically as a third category of experience mediated by a collective intelligence that starts from the synthesis of both. We investigate the possibilities of understanding this experience as a result of dialogical transversalities between different niche audiences related to the different narrative fragments that, aesthetically singular, autonomous of sense and diegetically complementary to each other, being dispersed in multiple media in the form of different languages, taking into account the potentially collaborative character offered by contemporary digital networks to interaction, participation and symbolic exchanges: the virtual medium would therefore be fundamental to the formulation of the geometries of a shared reticular experience. Finally, by the procedure of qualitative-quantitative textual analysis on a *corpus*, with a dialogical potential between samples of 46 units of narrative fragments of the Matrix universe (of the Wachowski sisters), under the themes: *a) Potential of diegetically transmedia relations between fragments*; and *b) Invitation for collaborative participation between niches*; in the case study of this canon that emerged at the transition from 20th to the 21st century, we looked for clues to the confrontation of the new propositional category of hypothetical *experience-in-network*, overflowing in the practical development of a video as an inspiring tool for the analysis of other universes in transmedia storytelling already existing or yet to come. In order to broaden the understanding horizons of this media narrative phenomenon, the analysis of the research does not close on its own results, but opens up for new problematizations to the related fields.

Keywords: *transmedia storytelling, Walter Benjamin, experience, networks, Matrix*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>Capa</i> (s. n.) – fotografia de rede de pesca tradicional, feita de fibras e boias de madeira da restinga. Fotografia tirada na Associação Comunitária de Cultura e Lazer dos Pescadores de Zacarias (ACCLAPEZ), em Maricá, no Rio de Janeiro. Fotógrafo: Ismael Andres Stevenson Dechelette, Doutorando em Antropologia na Universidade Federal Fluminense (UFF). Câmera: Canon 5D mark III, lente Canon E 24-105. Composição de design artístico das quatro primeiras figuras, com base em quatro fotografias de rede: Carolina Berger.	p. 1
Figura 2: <i>Dedicatória</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1.	p. 5
Figura 3: <i>Epígrafe</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1, com poesia de Gilberto Gil.	p. 9
Figura 4: <i>Resumo</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1.	p. 10
Figura 5: <i>Sumário p.1</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1.	p. 17
Figura 6: <i>Sumário p.2</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1.	p. 18
Figura 7: <i>Sumário p.3</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1.	p. 19
Figura 8: <i>Introdução, início</i> – Símbolo de cebola <i>Tor Project</i> .	p. 20
Figura 9: <i>Capítulo I, início</i> (s. n.) – Letra “A”, de arte gráfica medieval.	p. 44
Figura 10: <i>Capítulo II, início</i> – “El Drac”, de Antoni Gaudí, Barcelona.	p. 89
Figura 11: <i>Capítulo III, início</i> – Comando <i>ssh</i> em <i>Reloaded</i> (2003).	p. 147
Figura 12: <i>Capítulo III, final</i> – Fotografia representativa de experimento em vídeo sobre o universo em narrativa transmídia de Matrix, realizada pelo pesquisador Yan Tibet, no LAICA (USP, São Paulo). Link: < https://vimeo.com/225343180 >. Senha: <i>redpill</i> .	p. 205
Figura 13: <i>Capítulo III, final</i> – Primeiro diagrama: etapa do processo investigativo prático sobre o universo de Matrix, feito com fragmentos de imagens de divulgação	p. 205
Figura 14: <i>Capítulo III, final</i> – “Scratching on things I could disavow: Walkthrough”, obra conceitual híbrida de Walid Raad, ICA, Boston, 2015. Link: < www.icaboston.org/events/scratching-things-i-could-disavow-walkthrough >.	p. 206
Figura 15: <i>Capítulo III, final</i> – Segundo diagrama: representação imagética da teia de “pontas soltas” diegéticas, extraído de um <i>frame</i> do vídeo prático	p. 206
Figura 16: <i>Capítulo III, final</i> – “Foucault-Map”, por Hirschhorn & Steinweg, Berlim, 2004. Link: < https://artmap.com/bq/artist/marcussteinweg#_b8u8b >.	p. 207
Figura 17: <i>Capítulo III, final</i> – Yan Tibet, inspirado no mapa conceitual de Hirschhorn & Steinweg (2004), explica o mapa conceitual transmídia de Matrix.	p. 207

Figura 18: <i>Capítulo III, final</i> – Sequência lúdica de fotografias em <i>time lapse</i> em que Yan Tibet busca explicar ao seu potencial leitor as relações virtualmente existentes no universo transmídia de Matrix.	p. 208
Figura 19: <i>Capítulo III, final</i> – Terceiro e último diagrama: representação da teia transmídia de Matrix, das irmãs Wachowski, feita sobre quadro verde do LAICA (CTR-ECA/USP). Mapa conceitual por Yan Tibet (2016), São Paulo.	p. 209
Figura 20: <i>Capítulo III, final</i> – <i>Frame</i> de vídeo: representação da codificação existente no mapa conceitual de Matrix.	p. 210
Figura 21: <i>Capítulo III, final</i> – <i>Work-in-progress</i> da pesquisa de Yan Tibet em sua conta Instagram, e reapropriação pelo site BuzzFeed, em 16/07/2017, intitulado <i>40 conselhos que todo universitário deveria ouvir no primeiro semestre de aula</i> . Em: < https://www.buzzfeed.com/davirocha/conselhos-que-todo-universitario-deveria-ouvir >.	p. 210
Figura 22: <i>Capa, vol. II</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1.	p. 211
Figura 23: <i>Sumário p.1, vol. II</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1.	p. 213
Figura 24: <i>Sumário p.2, vol. II</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1.	p. 214
Figura 25: <i>Sumário p.3, vol. II</i> (s. n.) – <i>idem</i> à Figura 1.	p. 215
Figura 26: <i>Capítulo IV, início</i> – Yan Tibet explica as tessituras relativas à proposição das <i>geometrias da experiência</i> , com base no estudo de caso de Matrix.	p. 216
Figura 27: <i>Capítulo IV, final</i> – Primeiro modelo de representação do par <i>círculo-cone</i> , relativo à narrativa tradicional.	p. 266
Figura 28: <i>Capítulo IV, final</i> – Representação da figura geométrica <i>círculo</i> da narrativa tradicional no plano Sagital (yz).	p. 266
Figura 29: <i>Capítulo IV, final</i> – Na narrativa tradicional, representação da <i>experiência-em-cone</i> .	p. 266
Figura 30: <i>Capítulo IV, final</i> – Primeiro modelo de representação do par <i>quadrado-pirâmide</i> , relativo às narrativas modernas e <i>mass-media</i> .	p. 267
Figura 31: <i>Capítulo IV, final</i> – Representação da figura geométrica do <i>quadrado</i> , nas narrativas modernas e nas <i>mass-media</i> , no plano Transversal (xy).	p. 267
Figura 32: <i>Capítulo IV, final</i> – Nas narrativas moderna e de <i>mass-media</i> , representação da <i>experiência-em-pirâmide</i> .	p. 267
Figura 33: <i>Capítulo IV, final</i> – Primeiro modelo de representação do par <i>polígono irregular-rede</i> , relativo às narrativas transmídia.	p. 268

Figura 34: <i>Capítulo IV, final</i> – Representação da figura geométrica <i>polígono irregular</i> da narrativa transmídia no plano Frontal (xz).	p. 268
Figura 35: <i>Capítulo IV, final</i> – Nas narrativas transmídia, representação da <i>experiência-em-rede</i> .	p. 268
Figura 36: <i>Capítulo IV, final</i> – <i>Angelus Novus</i> é um desenho à nanquim, giz pastel e aquarela sobre papel, feito por Paul Klee, em 1920. < http://le-serpent-a-plumes.antifa-net.fr/wp-content/uploads/2015/04/tumblr_m8bnxbqzp81qevm0qo1_1280.jpg >.	p. 269
Figura 37: <i>Capítulo IV, final</i> – Mapa completo da primeira versão das representações das <i>geometrias da experiência</i> , no quadro verde do LAICA (2017).	p. 270
Figura 38: <i>Capítulo IV, final</i> – O simples é belo: <i>experiência é relação</i> .	p. 271
Figura 39: <i>Capítulo IV, final</i> – <i>Árvore da Experiência</i> : a busca pela sabedoria da arte de contar histórias.	p. 271
Figura 40: <i>CONCLUSÕES, início</i> (s. n.) – forma da letra “C” entre plantas floridas.	p. 272
Figura 41: <i>CONCLUSÕES, final</i> – <i>Grat.i.tude</i> : do latim, <i>gratus</i> ; ao latim medieval, <i>gratitudo</i> ; em junção com o francês antigo, formando o inglês medieval, <i>gratitude</i> : que significa gratidão, grato, agradecido.	p. 274
Figura 42: <i>Apêndice B – (#1) The Matrix</i> (1999).	p. 324
Figura 43: <i>Apêndice B – (#2) The Matrix Reloaded</i> (2003).	p. 324
Figura 44: <i>Apêndice B – (#3) The Matrix Revolutions</i> (2003).	p. 324
Figura 45: <i>Apêndice B – (#4) The Final Flight of Osiris</i> (2003).	p. 325
Figura 46: <i>Apêndice B – (#5) The Second Renaissance Part I</i> (2003).	p. 325
Figura 47: <i>Apêndice B – (#6) The Second Renaissance Part II</i> (2003).	p. 325
Figura 48: <i>Apêndice B – (#7) Kid’s Story</i> (2003).	p. 326
Figura 49: <i>Apêndice B – (#8) Program</i> (2003).	p. 326
Figura 50: <i>Apêndice B – (#9) World Record</i> (2003).	p. 326
Figura 51: <i>Apêndice B – (#10) Beyond</i> (2003).	p. 327
Figura 52: <i>Apêndice B – (#11) A Detective Story</i> (2003).	p. 327
Figura 53: <i>Apêndice B – (#12) Matriculated</i> (2003).	p. 327
Figura 54: <i>Apêndice B – (#13) The Art of The Matrix</i> (2000).	p. 328
Figura 55: <i>Apêndice B – (#14) Goliath</i> (31/03/1999).	p. 328
Figura 56: <i>Apêndice B – (#15) System Freeze</i> (13/03/1999).	p. 328
Figura 57: <i>Apêndice B – (#16) Sweating the Small Stuff</i> (01/04/1999).	p. 328

Figura 58: Apêndice B – (#17) <i>The Man Who Knew Too Much</i> (07/04/1999).	p. 329
Figura 59: Apêndice B – (#18) <i>Déjà Vu</i> (08/05/1999).	p. 329
Figura 60: Apêndice B – (#19) <i>Morning Sickness</i> (05/05/1999).	p. 329
Figura 61: Apêndice B – (#20) <i>Bits and Pieces of Information</i> (16/06/1999).	p. 329
Figura 62: Apêndice B – (#21) <i>Wrong Number</i> (01/04/1999).	p. 330
Figura 63: Apêndice B – (#22) <i>Farewell Performance</i> (01/04/1999).	p. 330
Figura 64: Apêndice B – (#23) <i>A Life Less Empty</i> (02/04/1999).	p. 330
Figura 65: Apêndice B – (#24) <i>An Asset to the System</i> (2001).	p. 330
Figura 66: Apêndice B – (#25) <i>A Path Among Stones</i> (2001).	p. 330
Figura 67: Apêndice B – (#26) <i>There Are No Flowers in the Real World</i> (2002).	p. 331
Figura 68: Apêndice B – (#27) <i>Broadcast Depth</i> (2001).	p. 331
Figura 69: Apêndice B – (#28) <i>Butterfly</i> (2001).	p. 331
Figura 70: Apêndice B – (#29) <i>Day In... Day Out</i> (2001).	p. 331
Figura 71: Apêndice B – (#30) <i>Burning Hope</i> (2001).	p. 332
Figura 72: Apêndice B – (#31) <i>The King of Never Return</i> (2000).	p. 332
Figura 73: Apêndice B – (#32) <i>An Easy One</i> (2001).	p. 332
Figura 74: Apêndice B – (#33) <i>Let It All Fall Down</i> (2000).	p. 332
Figura 75: Apêndice B – (#34) <i>Get It?</i> (19/05/2000).	p. 332
Figura 76: Apêndice B – (#35) <i>Run, Saga, Run</i> (2001).	p. 333
Figura 77: Apêndice B – (#36) <i>The Miller's Tale</i> (2003).	p. 333
Figura 78: Apêndice B – (#37) <i>Return of the Prodigal Son</i> (2002).	p. 334
Figura 79: Apêndice B – (#38) <i>A Sword of a Different Color</i> (200?).	p. 334
Figura 80: Apêndice B – (#39) <i>Hunters and Collectors</i> (200?).	p. 334
Figura 81: Apêndice B – (#40) <i>Artistic Freedom</i> (2003).	p. 334
Figura 82: Apêndice B – (#41) <i>Who Says You Can't Get Good Help These Days?</i> (2004).	p. 334
Figura 83: Apêndice B – (#42) <i>Saviors</i> (2004).	p. 335
Figura 84: Apêndice B – (#43) <i>I Kant</i> (2004).	p. 335
Figura 85: Apêndice B – (#44) <i>Enter the Matrix</i> (2003).	p. 335
Figura 86: Apêndice B – (#45) <i>The Matrix: Path of Neo</i> (2005).	p. 336
Figura 87: Apêndice B – (#46) <i>The Matrix Online</i> (2005).	p. 336
Figura 88: Apêndice C – Azul ou vermelha?	p. 337
Figura 89: Conclusões, final – Nós, os nós	p. 265

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: *Capítulo III, meio* – Classificação do Grupo de Linguagem Cinematográfica (#1 a #12). _____ p.178

Tabela 2 – PARTE I: *Capítulo III, meio* – Classificação do Grupo de Linguagem Gráfico-Visual (#13 a #43). _____ p.179

Tabela 2 – PARTE II: *Capítulo III, meio* – Classificação do Grupo de Linguagem Gráfico-Visual (#13 a #43). _____ p.180

Tabela 3: *Capítulo III, meio* – Classificação do Grupo de Linguagem Ludológica (#44 a #46). _____ p.181

Tabela 4: *Capítulo III, meio* – Compilação dos percentuais/contagens do Grupo de Linguagem Cinematográfica (#1 a #12). _____ p.182

Tabela 5: *Capítulo III, meio* – Compilação dos percentuais/contagens do Grupo de Linguagem Gráfico-Visual (#13 a #43). _____ p.183

Tabela 6: *Capítulo III, meio* – Compilação dos percentuais/contagens do Grupo de Linguagem Ludológica (#44 a #46). _____ p.184

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: dos descaminhos <i>em busca</i> de uma experiência perdida aos <i>encontros</i> de uma outra experiência possível	pp.20-24
<i>Uma aproximação inusitada: as demandas da narrativa transmídia que nos levam à busca por respostas nas formulações teórico-conceituais sobre a experiência em Walter Benjamin</i>	pp.24-43

CAPÍTULO I

1. <i>Sobre os conceitos de “Experiência” e “Vivência” em Walter Benjamin</i>	pp.44-88
1.1 O conceito de <i>Erfahrung</i> (Experiência) em quatro ensaios: a fundamentação	pp.46-71
1.1.1 “ <i>Erfahrung</i> ”, 1913: os primeiros passos de uma filosofia da experiência guiadas pela verdade da eterna juventude de espírito	pp.46-49
1.1.2 “ <i>Über das Programm der kommenden Philosophie</i> ”, de 1918: os princípios de um programa da filosofia do porvir fundados sobre as bases relativas de uma filosofia <i>kantiana</i> da experiência	pp.49-51
1.1.3 “ <i>Erfahrung und Armut</i> ”, de 1933: o reconhecimento da pobreza de experiência como princípio ético fundamental à busca pela cura de uma modernidade profundamente adoecida em suas bases	pp.51-58
1.1.4 “ <i>Der Erzähler: Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows</i> ”, de 1936: a força de uma experiência rica, com bases na tradição oral, transmitida pelo grande narrador, e fundada no seio da arte de narrar, da sabedoria compartilhada e do ambiente coletivo de produção artesanal pré-capitalista	pp.58-71
1.2 O conceito de <i>Erlebnis</i> (Vivência) em um ensaio: uma transição conceitual	pp.71-84
1.2.1 “ <i>Über einige Motive bei Baudelaire</i> ”, de 1939: a beleza contida nos fragmentos de uma experiência vivida pelo indivíduo solitário na modernidade, transmitida pela poesia lírica de Charles Baudelaire	pp.71-84
1.3 Quando o estranhamento inicial abre espaço ao diálogo: da transição dos conceitos de Experiência à Vivência, em Benjamin, ao entendimento das narrativas transmídia e então aos primeiros passos de investigação sobre as hipóteses de uma outra experiência possível	pp.85-88

CAPÍTULO II

2. Um mosaico de fragmentos: sobre o conceito de <i>transmedia storytelling</i> e o contexto em que se desenvolve	pp.89-146
2.1 O que é narrativa transmídia?	pp.89-105
2.1.1 O <i>case</i> Pokémon GO (2016)	pp.98-105
2.2 O contexto em que a <i>transmedia storytelling</i> se desenvolve no ciberespaço	pp.105-146
2.2.1 A cultura da convergência	pp.105-116
2.2.2 A cultura participativa	pp.116-130
2.2.3 A inteligência coletiva	pp.130-146

CAPÍTULO III

3. Estudo de caso comparativo: da transversalidade entre diálogos às matrizes de <i>Matrix</i>	pp.147-209
3.1 <i>Hackeando a Matrix</i> : por que “O que é a <i>Matrix</i> ?” não é a pergunta correta neste trabalho?	pp.147-164
3.1.1 Por que “De que maneiras as matrizes se relacionam entre si?” é a pergunta mais apropriada?	pp.154-164
3.2 Análise sobre um universo transmídia composto por quarenta e seis unidades de fragmentos narrativos virtualmente interligadas entre si	pp.164-199
3.2.1 Amostragem sobre <i>Matrix</i> : critérios às relações entre unidades de fragmentos narrativos	pp.164-170
3.2.1.1 a) Potência de relação transmidiática diegética entre fragmentos	pp.170-175
3.2.1.2 b) Convite à participação colaborativa entre nichos	pp.175-176
3.2.2 Eleição do corpus: descrição de pertinência à análise, tabelamento de dados e especificação geral de conteúdo	pp.176-193
3.2.3 Levantamento de nichos narrativos: justificativa da relevância à pesquisa	pp.194-199
3.3 Experimento prático: visualizações das teias de narrativas transmídia em <i>Matrix</i>	pp.200-209
3.3.1 Metodologia criativa: como compreender a homeostase de um sistema narrativo cujas dinâmicas sinérgicas e entrópicas o pressupõem supostamente fechado – quando ele se precipita profundamente aberto, em verdade	pp.200-203

CAPÍTULO IV

4. *Propositivo analítico sobre as relações de força nas tramas de uma outra experiência possível: as tessituras dos pontos em linhas que se convertem em nós* pp.216-271

4.1 *Geometrias da experiência: “pontos” como origem e destino às narrativas, “linhas” como relações entre ambas e a visualização das relações entre “pontos”, pela mediação de “linhas”, enquanto diferentes manifestações de experiência* pp.221-264

4.1.1 *A narrativa em formato circular, da rede invisível de vozes anônimas da tradição cuja sabedoria alimenta o denso ponto do porta-voz representado pelo grande narrador à transmissão da Erfahrung, pela oralidade, ao círculo democrático de ouvintes da narrativa tradicional: a experiência-em-cone* pp.223-232

4.1.2 *A narrativa em formato quadricular, cujo ponto de densidade se concentra sobre a figura do autor e/ou da produtora, à experiência de Erlebnis vivida pelo público que tende à homogeneização da experiência pela verticalidade impressa pelas narrativas modernas e pelas mass-media: a experiência-em-pirâmide* pp.232-244

4.1.3 *A narrativa em formato poligonal irregular, a partir das relações de experiência vivida de Erlebnis à potência da experiência de Erfahrung, então, dialeticamente, no novo contexto das redes da Internet que tendem à horizontalidade das relações de experiência, transversais aos diversos nichos heterogêneos de público nas narrativas transmídia: por uma experiência-em-rede* pp.244-264

4.2 *Experiência é relação: das proposições experimentais sobre as relações de experiência em diferentes contextos socioeconômicos e culturais às tessituras da narrativa em constante transformação pela história – ou de que maneira compreendemos a “experiência enquanto relação”* pp.264-265

CONCLUSÕES

pp.272-274

BIBLIOGRAFIA

pp.275-293

LUDOFILMOGRAFIA

pp.294-295

APÊNDICE A

pp.296-323

APÊNDICE B

pp.324-336

APÊNDICE C

p.337

Figura 8: Símbolo de cebola ramificada em suas diversas camadas: Tor Project

INTRODUÇÃO: dos descaminhos *em busca* de uma experiência perdida aos *encontros* de uma outra experiência possível

*A vida não é brincadeira, amigo,
a vida é arte do encontro embora
haja tanto desencontro pela vida*

**Vinícius de Moraes
& Baden Powell³**

As experiências compartilhadas pelos encontros e desencontros que marcam meu percurso de descobertas no mestrado me levaram por caminhos e descaminhos que me permitiram mudar, de forma generosa em relação à orientação oferecida, o tom inicialmente pretendido à escrita da dissertação, quando da apresentação do projeto de pesquisa de ingresso a este programa. O subtítulo desta introdução ao trabalho sob a forma *dos descaminhos em busca de uma experiência perdida* faz alusão à busca inicial por uma tentativa de recuperação conceitual de uma experiência perdida que se reconhece frustrada, ao longo de seu processo em desencontros, por um redirecionar-se à procura *dos encontros de uma outra experiência possível* — experiência esta que se pretende alcançar, não ao final do caminho, como eu pensava inicialmente, mas no decurso de meus próprios caminhos: neste labirinto de aprendizados, ensaios e descobertas, compreendi que as noções de experiência que eu almejava inicialmente nunca são inteiramente apreensíveis em seu final — porque sempre em transformação pelos caminhos dos encontros e desencontros que são inerentes ao próprio processo de formação na pesquisa —, ao que nos resta, pelo viés de uma moderação ao tom inicial, o reconhecimento de uma *relação entre experiências* que se conquista como resultado do amadurecimento da pesquisa *em seu processo de investigação* — jamais ao fechar-se sobre si, mas aberto ao diálogo com outras noções de experiência possíveis.

A mudança de tom quanto ao discurso original da pesquisa se refere aos caminhos pensados, com uma certa convicção sobre os fins inicialmente pragmáticos a serem alcançados — confesso, e entendo que confissões requerem coragem e o reconhecimento das fragilidades inerentes ao ser humano (portanto, não inexistentes também no sujeito

3

Trecho da música “Samba da Bênção”, composta por Vinícius de Moraes, em parceria com Baden Powell Cf. DE MORAES, Vinícius & POWELL, Baden. “Samba da Bênção”. In: “Vinícius & Odette Lara”. Baden Powell e Vinícius de Moraes, composição; Baden Powell, violão; Edison Machado, bateria; Moacir Santos, arranjo. Produtor: Aloysio de Oliveira. Rio de Janeiro: Elenco/Polygram, 1963. 1 LP - Faixa 11 (6 min, 54 seg).

pesquisador), que na minha entrevista para o ingresso ao programa, eu tinha uma propensão à formulação de “modelos de experiência” que permitissem enxergar as narrativas transmídias por um apelo mais comercialmente palpável (o que em si, não é um problema, por um viés funcionalista) —, ao que tive a oportunidade de aprender por outras lentes epistemológicas, durante o meu processo, por meio de uma fértil orientação oferecida pela professora Irene Machado, o reconhecimento de um certo equívoco ao tom pretendido inicialmente, por uma mudança diametralmente oposta da original, no sentido da grandeza de um olhar crítico ao sistema, em consonância à educação, ao ensino e à docência, sobre uma outra noção de experiência mais generosa ao campo.

Estas minhas *certezas* iniciais, ao longo do processo de amadurecimento da formação ao método científico, revelaram-se exatamente a minha fraqueza — mas também a minha força, caso seu entendimento enquanto um aprendizado em processo se revele uma abertura ao surgimento da *dúvida*, ao questionamento destas mesmas certezas, tão importante ao desenvolvimento da ciência —, que se redirecionaram, inevitavelmente, a uma maior atenção sobre os meios necessários para se chegar, não mais àquele fim almejado de uma possível operacionalização mercadológica sobre uma noção de experiência possível em narrativas transmídia, porque filosoficamente pobre⁴; mas a um fim mais generoso às possibilidades de diálogo educativo com outras noções, formulações e pesquisas afins, com base numa maior atenção sobre as demandas e aos métodos requeridos pelo objeto à sua problematização, em buscar resultados com validade cientificamente coerente, palpável, compartilhável: não buscamos, portanto, uma visão estreita, fechada, individualista de experiência, de tal forma que possa ser homogeneizada, reificada, operacionalizada tão somente por um sistema, um esquema, um programa; buscamos, sim, uma apreensão mais ampla, aberta, *coletiva mesmo* de experiência — longe do sentido coletivo assumido por sistemas verticalizados que levaram à formações notoriamente totalitárias, resultando em catástrofes na história do século XX como bem perceberam os apocalípticos *frankfurtianos*, mas mais próxima de uma compreensão em favor dos seres humanos, às formações coletivas horizontais em forte ascensão no século XXI —, de tal forma que possa ser eventualmente apropriada, questionada, debatida por acadêmicos, por profissionais e pela extensão da sociedade entre si, por um viés mais coletivo, mais generoso, mais *humanista*, em que *a humanidade* se situe

4

Em uma entrevista, a filósofa e pesquisadora Jeanne Marie Gagnebin, ao comentar sobre os cuidados que devemos ter sobre a leitura de Walter Benjamin, ensina-nos que devemos resistir, a todo custo, *fetichizar*, culturalmente, a obra e percurso *benjaminianos* — tanto quanto nos ensina Eco (2015a) sobre a formulação de “conceitos-fetichismo” criados a partir da obra *horkheimeradorniana* sobre a abordagem tendencialmente “apocalíptica”, na análise da indústria cultural empreendida por esta corrente da Escola de Frankfurt —, de tal forma que Gagnebin nos ensina que “[d]evemos cuidar para não cair nem no extremo do valor mercadológico de obras conhecidas [...] nem no outro extremo: *a erudição pela erudição*. É imprescindível tentar sempre fazer traduções anotadas que indicam o contexto político e histórico dos textos. Em suma: tentar não transformar Benjamin em mais um fetiche cultural, mas cuidar do aspecto questionador, inquieto, sim, subversivo do seu pensamento. Todo seu pensamento lutou contra essa fetichização da cultura e da escrita.” Cf. GAGNEBIN, Jeanne Marie. “Walter Benjamin não pode ser mais um fetiche cultural”. Pernambuco: Suplemento Cultural do Diário Oficial do Estado. Categoria: Entrevistas. Entrevista concedida a Paulo Carvalho. [S.l.]: [s.n.], 26 de janeiro de 2015 – itálico nosso. Disponível em: <<http://www.suplementopernambuco.com.br/entrevistas/1343-walter-benjamin-nao-pode-ser-mais-um-fetich-e-cultural.html>>. Acesso em: 11/01/2017.

enquanto eixo central e única variável “invariável” das equações intelectuais de nossas reflexões, motivações e desejos dissertativos inerentes ao processo de descobertas do pesquisar. Em nossos objetivos, o único fator do qual jamais abriremos mão é a busca pela felicidade compartilhada do ser humano enquanto ser social.

Justifico a mudança de tom empregado dado que, a meio caminho andado dos resultados parciais alcançados sobre a formulação de uma noção de experiência ao contexto da *transmedia storytelling*, cujos objetivos, então muito enrijecidos por um deslumbramento inicialmente “integrado” (no sentido *umbertoecôniano* do conceito) deste fenômeno — especialmente sobre o olhar do conceito da “cultura da convergência” de Henry Jenkins, com que vejo forte potencial de diálogo, se crítico —, de alguma forma, às circunstâncias de minhas intenções iniciais, depois transformadas, ao buscar inicialmente uma certa *operacionalização* de um conceito de experiência por fins mercadológicos, reconheço, fechou-me ao diálogo orientado pela busca de uma genuína experiência com potencial educativo neste campo; então, no processo de reencontros à investigação científica generosamente orientada pela professora Irene Machado, fui redirecionado pelo amadurecimento sobre a busca de um percurso de formulação própria, à luz das formulações teórico-conceituais de Walter Benjamin, no devido contexto em que foram concebidas, sobre a compreensão de uma outra categoria de experiência latente — tal qual uma semente pode tornar-se uma árvore um dia, *virtualmente*⁵.

A partir dos encontros oferecidos pelo processo de qualificação, cujas sugestões foram valiosas à definição dos caminhos a seguir, e em sintonia com este reencontro de orientação cuja frondosa copa contribuiu de forma profundamente generosa ao meu percurso investigativo, posteriormente, a partir do reconhecimento das contradições inerentes aos caminhos e descaminhos da vida versadas no epílogo desta introdução — cuja escolha agora talvez se justifique com mais clareza —, em algum momento do percurso, pelos vieses de um certo desencontro epistemológico-temporal que este meu complexo processo germinativo requereu para si — cujo reordenamento a outros encontros fecundos entendi posteriormente que é parte fundamental do processo dialógico de aprendizado, amadurecimento e iniciação ao trabalho orientado do sujeito pesquisador iniciante, agora sob igualmente fértil orientação do professor Almir Almas —, ao voltar não um, mas muitos passos atrás dos caminhos traçados que havia dado até então, precisei reformular minha busca pela tentativa de

É importante notar a diferenciação do uso deste advérbio recorrente, ao longo de nossa dissertação — “virtualmente” —, cuja origem radical-etimológica, ao ter origem comum com o termo “virtual”, tem par com três distintas acepções, segundo Pierre Lévy. Segundo este autor, “a palavra ‘virtual’ pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. O fascínio suscitado pela ‘realidade virtual’ decorre em boa parte da confusão entre esses três sentidos. Na acepção filosófica, é virtual *aquilo que existe apenas em potência e não em ato*, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma *atualização*. O virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está *virtualmente* presente no grão)”. Este sentido filosófico *pierrelevyniano* para o advérbio “virtualmente” é aquele que tomaremos como parâmetro a maior parte das vezes em que o utilizarmos. Cf. LÉVY, Pierre. “Cibercultura”. 3. ed. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2010 - p.49.

reconstituição da generosidade contida em uma noção de experiência já não mais tão aberta aos encontros — porque perdida num passado com o qual não temos mais contato direto, cujo acesso se oferece tão somente por meio de fragmentos de memória — ao direcionar-me pelo reconhecimento de outras noções de experiência existentes à outra margem do rio do conhecimento, e, então, ao banhar-se sobre a formulação de uma corrente de experiência própria demandada pelo objeto sobre o qual decidi me debruçar neste programa de pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Universidade de São Paulo.

Esclareço-me ao compartilhar que, ao nosso ver, constatada a impossibilidade de se alcançar uma concreção sobre uma suposta revitalização de uma experiência perdida por meio do processo de abstração investigativo à sua aplicação prática ao concreto das novas narratividades, um conceito amadurecido de experiência (*Erfahrung*) em Walter Benjamin que, fundado na tradição oral, sustentado pelo seu caráter coletivo, capaz de transmitir a sabedoria acumulada de uma cultura, e transmitido por uma polifonia de vozes anônimas “personificadas” sobre o porta-voz destes discursos imemoriais em um grande narrador, no entender deste autor, pelo recorte de quatro ensaios em nossa pesquisa, encontra-se, senão perdido, cada vez mais distante da realidade moderna — ao constataremos, da mesma forma, a sua incompatibilidade à realidade do contexto contemporâneo das novas narratividades profundamente permeadas pelas redes digitais; enveredamos pelas investigações de seus tons conceituais de experiência variantes, formulados pelo mesmo autor, conceituados sobre uma noção de experiência ensaiada sobre a análise da poesia *baudelairiana* no último ensaio de nosso recorte, a “experiência vivida” ou “vivência” (*Erlebnis*), amplamente presente numa modernidade marcada pelos choques, caracterizada pelo seu caráter solitário, incapaz de transmitir qualquer sabedoria com base na tradição e transmitida enquanto fragmentos circunscritos aos limites da vida individual urbana, cuja aproximação à narrativa transmídia se mostrava *a priori* mais coerente — contudo não definitiva à sua compreensão enquanto fenômeno contemporâneo essencialmente reticular igualmente coletivo, à sua própria maneira: ambos conceitos se revelaram fundamentais ao entendimento destas *novas narratividades*.

Reconhecemos com entusiasmo, esta pesquisa se inspira em busca de uma *nova narrativa* indicada brilhantemente por Jeanne Marie Gagnebin em seu prefácio à obra *benjaminiana*, ao afirmar que o fio estabelecido, em Benjamin, entre “o fracasso da ‘Erfahrung’ e o fim da arte de contar, ou, dito de maneira inversa (mas não explicitada em Benjamin), [seria] a idéia de que uma reconstrução da ‘Erfahrung’ deveria ser acompanhada de uma nova forma de narrativa (GAGNEBIN In: BENJAMIN, 2012, p.9), de tal forma

que o processo de investigação teórica-conceitual à luz benjaminiana se revelou um arcabouço consistente aos encontros da proposição de uma hipotética terceira experiência reticular viável, legítima, original e, sobretudo, cientificamente apreensível, dialeticamente, neste novo contexto.

Uma aproximação inusitada: as demandas da narrativa transmídia que nos levam à busca por respostas nas formulações teórico-conceituais sobre a experiência em Walter Benjamin

*Se oriente, rapaz
Pela constelação do Cruzeiro do Sul
Se oriente, rapaz
Pela constatação de que a aranha
Vive do que tece
Vê se não se esquece
Pela simples razão de que tudo merece*

[Consideração

Gilberto Gil⁶

À procura de uma experiência que se revela, como fruto de nosso percurso investigativo, improvável de ser reconstituída, em clara alusão iluminada à obra *proustiana* — que manifestamente em busca de uma temporalidade perdida pelo recurso literário da tentativa de reconstituição da essência de um passado no presente, eventualmente guardada no inconsciente, pelo recurso da *mémoire involontaire*, que seria transmitido pelo exercício da escrita de seus romances —, não buscamos situar nossos objetivos, ao trocadilho presente no título desta introdução, por um viés prepotente — inclusive porque não dispomos de espaço, recursos ou pretensão de escrever esta dissertação em sete volumes como o fez Marcel Proust na obra *A La Recherche Du Temps Perdu*⁷, ao que os leitores e avaliadores deste trabalho talvez não tivessem tempo, disponibilidade ou interesse de lê-la, avaliá-la, contestá-la — mas, apenas em metáfora à sua obra colossal de mais de duas mil páginas, que é inspiradora; paralelamente, em nosso percurso de descobertas investigativas: ao reconhecermos impossível reconstituir um conceito filosoficamente já amadurecido de experiência formulado em um contexto histórico, político e cultural específico da filosofia

6

Trecho da música “Oriente”, composta por Gilberto Gil. Cf. GIL, Gilberto. “Oriente”. In: “Expresso 2222”. Gilberto Gil, voz e violão; Lanny Gordin, guitarra e baixo; Bruce Henry: baixo; Antônio Perna: piano e celesta; Tutty Moreno: bateria e percussão. Direção de produção: Guilherme Araújo. Coordenação de produção: Roberto Menescal. Direção musical: Gilberto Gil. © Gege Edições / Preta Music (EUA & Canadá). São Paulo: Universal Music (antiga Philips Records), 1972. LP Original - Faixa 9 (6 min, 1 seg). Disponível em: <http://www.gilbertogil.com.br/sec_disco_interno.php?id=7>. Acesso em: 01/07/2017.

7

Cf. PROUST, Marcel. “A La Recherche Du Temps Perdu”. Obra completa. Edição: Jean-Yves Tadié. Paris: Gallimard, 1999. 2408p.

benjaminiana, partindo-se do real, do *concreto*⁸, de um objeto contemporâneo palpável como a *transmedia storytelling*, pelo percurso abstrativo de sua investigação científica pelo tensionamento entre as articulações do processo de construção e problematização deste objeto, tensionado à articulação do processo de fundamentação teórica, e ainda em tensionamento ao processo de ida à realidade para a sua observação empírica sistemática, com base em hipóteses previamente entendidas como respostas preliminares a serem testadas, argumentadas, falseadas, ao se buscar a validade relativa destas hipóteses, ao se buscar suas complexificações por meio de argumentos consistentemente refletidos e ao se buscar a composição de novas propostas de *hipóteses melhores*, ao final desse processo, que se mostrem abertas ao diálogo com novos problemas do campo, buscamos a volta ao concreto do real pelo reconhecimento do contexto distintivo em que a narrativa transmídia surge, desenvolve-se e se precipita na contemporaneidade.

Assim, em nosso processo metodológico, ao entendermos que este conceito de uma experiência categoricamente entendida como rara, ausente — *perdida* mesmo —, segundo Benjamin (2012), a *Erfahrung*, em sua dimensão tradicionalmente compartilhada por indivíduos sob um ofício comum, fundada em encontros presencialmente coletivos, prenhe do potencial de transmissão da sabedoria de uma cultura, formulada no contexto da narrativa tradicional transmitida oralmente, que jaz em profunda decadência — levando-se em conta o contexto do vertiginoso empobrecimento de sua condição, no período histórico do entreguerras em que foi conceituada filosoficamente, do início a meados do século XX —, ao reconhecermos, contudo, a proximidade essencial deste conceito de “Experiência” benjaminiano àquela que investigamos hipoteticamente nas narrativas transmídia do século XXI: por um lado, que resiste — desde o surgimento da narrativa, como uma semente latente às origens mais primitivas da invenção da linguagem pelo homem, cujas funções podem ser entendidas, basicamente, numa *busca do ser pelos entendimentos mútuos*, pelos encontros dialógicos, pelo comunicar-se com o outro, *com os outros* — como uma forma de esperança persistente⁹, em seu caráter virtualmente coletivo — porque colaborativo —, nas redes interativas digitais contemporâneas; e, por outro lado, ao reconhecermos inclusive a sua proximidade ao caráter individual, solitário e fragmentado que caracteriza o conceito de *Erlebnis*, analisado, à luz do autor, sobre a essência da poesia *baudelairiana*, ao versar sobre

8

O *concreto* a que nos referimos aqui tem par com aquilo o que Marx entende sob a formulação de que o “concreto é concreto, porque é a síntese de muitas determinações, isto é, unidade do diverso. Por isso, o concreto aparece no pensamento como o processo da síntese, como resultado, não como ponto de partida, embora seja o verdadeiro ponto de partida e, portanto, o ponto de partida também da intuição e da representação. No primeiro método, a representação plena volatiliza-se na determinação abstrata; no segundo, as determinações abstratas conduzem à reprodução do concreto por meio do pensamento”. Cf. MARX, Karl. “Contribuição à crítica da economia política”. 2. ed. Tradução: Florestan Fernandes. São Paulo: Expressão Popular, 2008 - pp.258-259.

9

Esperança persistente esta que tem paralelo com aquilo que Benjamin analisa sobre o poder de concisão contido na parábola contada por Heródoto sobre o rei egípcio Psamético, no ensaio sobre o narrador, cuja força poética do relato *herodotiano* permaneceria, até hoje, tão vivo quanto as “sementes de trigo que durante anos ficaram fechadas hermeticamente nas câmaras das pirâmides, conservando até hoje suas forças germinativas” (BENJAMIN, 2012, p.220).

a predominância da experiência vivida pelo indivíduo na grande metrópole parisiense do século XIX — respeitando-se os procedimentos de adequação do deslocamento conceitual de um contexto ao outro, pela sua explicitação teórica em função das demandas ao potencial cooperativo humano solicitadas pelo nosso objeto —, também inerente às vivências experimentadas pelos diferentes nichos de públicos dessas narrativas interativas, dispersas em diferentes linguagens ao suporte de diferentes mídias — que podem deslocar-se de suas vivências individuais do acesso aos fragmentos desse todo narrativo ao diálogo com outros indivíduos, em busca das trocas de experiências à construção, à compreensão e à colaboração mútua sobre um mesmo universo ficcional —, partimos, ao longo desta pesquisa, em direção a um processo de formulação própria sobre uma categoria simultaneamente compartilhada e vivida de uma *nova experiência, trocada por novos públicos, em novos tempos: em outro contexto*, portanto. Uma outra noção de experiência ao contexto de novas narratividades que, não facilmente atingível, não simplificadamente apreensível, não formulável pelas vias de sua problematização ao senso comum, à luz das ciências sociais aplicadas e das ciências humanas, só pode ser compreendida por meio do rigor metodológico científico aplicado ao estudo dos meios e processos audiovisuais: nestes sentidos, rumamos, portanto, em busca de *uma outra experiência possível*.

Ora, de que maneira esperamos alcançar esta suposta *outra experiência possível* em narrativas transmídia? Para isso, primeiramente, meditamos criticamente sobre as abordagens *pelas quais não esperamos alcançá-la*. Se a narrativa transmídia pode ser considerada, por um lado, por uma corrente teórica que pode enxergar, nas origens de seu surgimento, tão somente uma sofisticação da apropriação neoliberal capitalista do discurso heterogêneo de pontos de vista de diversos nichos de público, dispersos em diversas mídias, unidos por um universo ficcional retroalimentável economicamente, por uma simples operacionalização da sensação de uma experiência coletiva ilusória vivida por este público — como no conceito de espetáculo *guydebordiano*¹⁰ —, ao empreender uma diversificação econômica do seu valor de mercado, usufruída ao máximo pela *indústria cultural* (ou melhor, pela cultura de massa) tão somente com intuito de recuperar seus rendimentos econômicos — tal qual a indústria cinematográfica de Hollywood, por exemplo, de fato viveu em sua crise, na transição do século XX ao XXI —, ao mesmo tempo em que mantém a alienação ideológica assumida por novos públicos que passam a defender, por diferentes frentes midiáticas, o discurso do sistema que os cedeu “generosamente” este universo de lazer e entretenimento, sob uma

10

Cf. DEBORD, Guy. “A Sociedade do Espetáculo. Comentários Sobre a Sociedade do Espetáculo”. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

abordagem dos conceitos-fetiche *neo-horkheimeradornianos*¹¹ que poderia compreender a narrativa transmídia tão somente enquanto uma reificação de uma mercadoria alienante, vendida *aos pedaços* pela indústria cultural neoliberal, aos novos tempos de uma crescente multiplicação dos meios técnicos de reprodução dessas mídias — ao que Umberto Eco (2015a, pp.7-29) critica pelo viés paralisante dessa corrente da escola de Frankfurt, sem propor alternativas de superação deste quadro pessimista pela condenação “purista” da indústria cultural, ao classificá-los *apocalípticos*; por outro lado, sob o ponto de vista de um viés *neo-funcionalista* que entenda — não ingenuamente, importante notar — estas novas narratividades contemporâneas enquanto partes estruturantes de uma diversificação de mídia em diferentes linguagens que atenda a diversas experiências estéticas requeridas por um público cada vez mais heterogêneo que busque uma ampliação de acesso à mitologia do seus universos de super-heróis em diferentes fragmentos narrativos integrados entre si, que poderia entender a narrativa transmídia como uma espécie de dádiva divina da religião capitalista que seria uma ferramenta de lubrificação social fundamental para o sublime funcionamento da engrenagem social-institucional-midiática em suas interações necessariamente harmônicas, ao funcionar, tal qual um organismo “perfeito”, sem falhas — ao que Eco (2015a, pp.7-79) acertadamente critica-os pela postura servil e pelega de absolvição dos meios de comunicação de massa, adequadamente, classificando-os de *integrados*¹²: nem apocalípticos, nem integrados, buscamos situarmo-nos, respeitando-se as perspectivas de análises sobre ambas abordagens como válidas, dado que em uma democracia todas vozes têm lugar de expressão — sem, no entanto, posicionarmo-nos *acriticamente* sobre elas jamais —, em aproximação a um entendimento de Eco, como abertos à compreensão de que estas narrativas transmidiáticas, reconhecidas como produtos da *cultura de massa*¹³ — que, sim, é inegável, *têm uma motivação fortemente comercial!* — se são um

11

Cf. ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. “A indústria cultural: o iluminismo como mistificação das massas”. In: “Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos”. Tradução: Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985 - pp.113-158.

12

Integrados estes que, em nosso olhar, pode-se dizer que Jonathan Crary (2015) entenderia-os, tanto por aqueles defensores que apoiam irrefletidamente uma estética da cultura de massas ou da indústria cultural — os seus perfeitos *funcionários*, sob um olhar *flusseriano* ao ensaio da caixa-preta (FLUSSER, 2011); quanto Crary, ao empreender uma crítica aos que defendem os “tecnologismos” — senão de forma irrefletida, de forma bastante consciente aos seus fins: podemos dizer que sua crítica pode ser estendida ao viés tendencialmente positivista de correntes funcionalistas dos que defendem, muitas vezes, as técnicas dessa indústria cultural enquanto elementos de redenção em si. Segundo Crary, a tarefa do policiamento destes últimos “é realizada pela classe de acadêmicos e críticos que Paul Nizan chamou de *chiens de garde* [cães de guarda]: hoje os cães de guarda são os intelectuais e escritores tecnófilos ansiosos pela atenção dos meios de comunicação e sedentos por recompensas e proximidade dos que detêm o poder”. Cf. CRARY, Jonathan. “24/7: capitalismo tardio e os fins do sono”. 2. ed. Tradução: Joaquim Toledo Jr. São Paulo: Cosac Naify, 2015 - pp.58-59; FLUSSER, Vilém. “Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia”. São Paulo: Annablume, 2011.

13

Umberto Eco (2015a, p.33-79) opta pela *cultura de massa* como um conceito mais horizontal, com esperança de transformação pela ação dialógica com base na efetiva análise do conteúdo desses conteúdos culturais, do que a verticalidade paralisante imposta pela noção de “indústria cultural” desta corrente *frankfurtiana* composta por Adorno e Horkheimer (1985, pp.113-156) — que muitas vezes se esquia à análise efetiva desses conteúdos, segundo Eco, em favor de uma postura da *crítica pela crítica* —, ao que a proposta desta escolha, segundo o autor italiano, apesar de reconhecer a coerência do conceito de “indústria cultural” formulado pelos chamados “apocalípticos”, confronto-os, não por entender ingenuamente a “cultura de massa” como criada pela mídia, generosamente, em função da demanda da massa, que possa levar à libertação desta última, mas por entender que essa visão estanca pessimista ignora que a “massa” também pode receber os textos culturais de forma crítica, de acordo com as suas variadas subjetividades, ao filtrá-los para a reapropriação destes conteúdos ao próprio contexto local — como bem nos ensina a corrente *folkcomunicação*; ou tampouco por um posicionamento ao lado dos integrados, que vêem os produtos culturais como um bem de “equilíbrio social” em si, dada a origem burguesa destes produtos culturais, criados por poderes econômicos com fins lucrativos, que necessariamente refletem a tentativa de manutenção da hegemonia de interesses de uma classe dominante, cujos produtos são escoados às populações pelos próprios meios de comunicação de massa controlados por uma elite perversa: mas por entender a necessidade de escolha de uma formulação que, olhando para este fenômeno de uma forma crítica — mas não paralisante —, e esperançosa — mas não ingênua —, possa investigar a comunicação de massa de forma coerente, ao intitular sua obra por uma perspectiva polêmica — que, como explica o próprio Eco logo no início de sua introdução ao seu trabalho, precisava de um título: “apocalípticos e integrados” foi a solução escolhida pelo autor. Cf. ECO, Umberto. “Apocalípticos e Integrados”. Coleção Debates: Vol. 19. São Paulo: Perspectiva, 2015 - pp.7-29.

fenômeno de comunicação de massa legítimo, surgido no contexto histórico contemporâneo, precisa ser estudado criticamente.

Aí que entra a questão espinhosa de como estudar o fenômeno à luz dos matizes filosóficos de experiência em que o objeto se insere: sob que formulações teóricas; por que viés metodológico; dentro de que recorte: enfim, sob que olhares? Ao entendermos que tomar posição ao extremo de uma ou de outra parte da escala dualista apocalíptica-integrada apresentada por Eco não seriam os únicos olhares em que poderíamos nos basear ao se compreender as narrativas transmídia, nem tanto ao reificá-las condenatoriamente, nem tampouco aos glorificá-las ingenuamente — dado que a confrontação entre dualidades pode sempre precipitar-se à formulação de um terceiro olhar de compreensão dialética, sob o risco de que, caso não o faça em seus resultados, possa recair em uma postura acriticamente isenta, virtualmente pobre ao desenvolvimento das ciências sociais aplicadas —, mas tão somente ao entendê-las como posições de abordagens epistemológicas representativas de um amplo espectro de teorias com as quais podemos dialogar, a exemplo da teoria crítica, dos estudos culturais, da semiótica, das teorias da informação, da midialogia tecnológica, do funcionalismo, etc., para citar apenas algumas delas¹⁴: assim, apesar de aceitá-los como olhares válidos à compreensão das narrativas transmídia que mereceriam outros trabalhos a serem desenvolvidos dialogicamente, ao explicitarmos, logo em nossa introdução, um posicionamento ao caminho do meio *umbertoecôniano* entre os apocalípticos e integrados¹⁵ — como na dedicatória do livro de Eco (2015a, p.29) aos apocalípticos, temos consciência que tendemos à esquerda desta escala —, se nenhum destes extremos situam-se como pontos de partida suficientemente sensíveis à compreensão de uma categoria de experiência demandada pelas complexidades inerentes ao nosso objeto, por um lado, permeado por seu caráter fundamentalmente efêmero, caracterizado pela sua particularidade de reprodução em série, reconhecido como um produto neoliberal capitalista de uma cultura de massa contemporânea, mas também, por outro lado, com forte potencial colaborativo, inserido em um novo contexto das redes digitais, com verdadeira esperança em alavancar uma

14

Correntes estas que, é importante frisar, não foram enumeradas em escala crescente ou decrescente ao espectro *umbertoecôniano*, já exaustivamente citado desde nossas introduções ao trabalho.

15

Umberto Eco se posiciona mais devedor aos apocalípticos do que aos integrados, ao dedicar a aqueles o seu trabalho, como relata ao admitir que “gostaríamos de dedicar o livro aos críticos que tão sumariamente definimos como apocalípticos. Sem seus requisitórios, injustos, parciais, neuróticos, desesperados, não teríamos podido elaborar nem as três quartas partes das idéias que sentimos com eles partilhar; e talvez nenhum de nós se tivesse apercebido de que *o problema da cultura de massa nos envolve profundamente, e é sinal de contradição para a nossa civilização*” (ECO, 2015a, p.29, itálico nosso). “Caminho do meio” este, a que nos referimos, que não deve ser interpretado como afim de um posicionamento político cada vez mais crescente à esfera social do debate político no mundo contemporâneo, especialmente no contexto brasileiro — o famigerado fenômeno do “isentão” —, ao posicionar metafórico da “pasta de couro em cima do muro” (PINHEIRO-MACHADO, n.p.), entendido como um posicionamento político — dado que todo posicionar-se em sociedade é um posicionamento político — que abdica dos seus sonhos de *mudar o mundo para melhor* em função da anacrônica postura “isenta”, conscientemente reconhecida como um posicionamento que invade o ambiente acadêmico e é assumido por pesquisadores, pesquisas e correntes teóricas (e, entendemos, desde cedo, que nenhuma ciência, apesar de se propor hipocritamente “isenta”, nunca o é de fato!); *o caminho do meio* a que nos referimos nesta dissertação — tampouco partidária, deveras distante da postura “isentona” — talvez possa ser entendida por uma abordagem ética do áureo “meio-termo” de Aristóteles (1992), metaforicamente, proposto como um ponto dialético que se desloca a partir de outros dois, compondo um terceiro pontos em um triângulo insurgente, por exemplo. Note-se que, em relação à referência da “pasta de couro em cima do muro” a que nos referimos, recomendamos a leitura do artigo da Carta Capital muitíssimo pertinente à realidade da atividade de pesquisa científica brasileira contemporânea. Cf. PINHEIRO-MACHADO, Rosana. “Precisamos falar sobre a vaidade na vida acadêmica”. [S.l.]: Carta Capital, 2016. Disponível em <<https://www.cartacapital.com.br/sociedade/precisamos-falar-sobre-a-vaidade-na-vida-academica>>. Acesso em: 27/12/2016); ARISTÓTELES. “Ética a Nicômacos”. Tradução, Introdução e Notas: Mário da Gama Kury. 2. ed. Brasília: UnB, 1992.

aproximação dialógica entre pessoas de todo o mundo em torno de uma espécie de experiência coletiva *fraca* — porque *forte*, entendemos hipoteticamente, seria se estas pessoas estivessem realmente presentes fisicamente ao dialogar entre si, ao que desenvolveremos melhor em nosso último capítulo propositivo, mais a frente em nossa dissertação —, em diálogo com a *utopia* de retorno às relações artesanais de contato olho a olho, características das sociedades tradicionais — que as redes do ciberespaço são incapazes de oferecer, pelas próprias idiossincrasias técnicas de seu meio, apesar de efetivamente conectarem pessoas de diferentes lugares entre si, em outra esfera de grandeza virtual, ao que é preciso entender que, ao classificar essa intenção como “utópica”, reconhecêmo-la como uma realidade ideal, inalcançável, apenas pretendida em nossos horizontes —, guiamo-nos, inicialmente, pelas ideias de um *gauche*¹⁶ da escola de Frankfurt, cuja sensibilidade, ao dialogar, por meio da crítica, com uma diversidade de temas, desde a arte à literatura, passando pelo cinema, pela modernidade, pela técnica e pela própria *experiência*, etc., cujo método *machadiano* de pensamento¹⁷, ao guiar-se assumidamente pelos caminhos e descaminhos de uma forma de pensar filosófica diversa da norma, ao optar por um método que valoriza o ir e vir do pensamento, com suas deambulações, errâncias e desvios sobre uma objetividade supostamente essencial à captura do seu objeto — tal qual o *quase-método metapórico*, desenvolvido por Ciro Marcondes (2010, pp.247-333) sobre o desenvolvimento da *razão durante* pautada num “anarquismo epistemológico” (2010, p.192), que garantiria o desenvolvimento progressivo do saber pelo burlar das normas científicas pré-estabelecidas¹⁸ — de tal forma que no percurso de sua problematização, muitas vezes desenvolvidas sob a forma do ensaio, possa capturá-lo por envolvê-lo por todos os lados, numa abordagem jovial, contestatória, alternativa às tradições positivistas *cartesiana* e *kantiana* — no que toca a esta última, ao que Benjamin não recusa diretamente, partindo-se dela, tão somente, para o

16

Em referência ao posicionamento diverso de Benjamin quanto à Escola de Frankfurt de meados do século XX, que se assemelha ao sentido poético de *gauche* virtualmente interpretável no “Poema de sete faces”, do poeta mineiro Carlos Drummond de Andrade. Cf. ANDRADE, Carlos Drummond de. “Antologia Poética”. São Paulo: Companhia das Letras, 2012 - p.13.

17

Machadiano em relação ao seu método digressivo, fragmentário, errático — de encontro aos críticos que denunciam a escrita de Benjamin como supostamente “sem método” —, como bem nos ensina Jeanne Marie Gagnebin, segundo a qual a oposição *benjaminiana* do conceito de “exposição” ao conceito de “conhecimento” na filosofia consistiria sobre o entendimento de que a “forma filosófica do tratado que ele elege como paradigmática (Adorno dirá a forma do ensaio) da exposição filosófica tem um método, sim. Mas esse método consiste, num belo oxímoro, na renúncia ao caminho seguro e bem traçado (a palavra alemã *Umweg* como que desvia a palavra grega *metodos*/com caminho, *Weg*). Dupla renúncia: ao ideal do caminho reto e direto em proveito dos desvios, da errância; e renúncia também ao “curso ininterrupto da intenção”, isto é, renúncia à obediência aos mandamentos da vontade subjetiva do autor. Em proveito de quê? De um recomçar e de um retomar fôlego incessantes em redor da *Sache selbst*, da coisa mesma (*to on ontôs*), centro ordenador e simultaneamente inacessível do pensar e do dizer. A enunciação filosófica ordena-se em redor desse centro, *presença indizível que provoca e impulsiona a linguagem, justamente porque sempre lhe escapa*” (GAGNEBIN, 2005, n.p.). Ou seja, cada qual em suas respectivas áreas de competência intelectual, ao diferenciarmos as devidas grandezas de abordagem em função de uma coerente aproximação entre o método de ambos autores: entendemos que, se o ilustre filósofo alemão oriundo de Berlim, Walter Benedix Schönflies Benjamin, era digressivo no método de escrita de seus ensaios filosóficos, o consagrado escritor carioca, Joaquim Maria Machado de Assis, era profundamente digressivo na escrita literária autoral, portanto. Cf. GAGNEBIN, Jeanne Marie. “Do conceito de *Darstellung* em Walter Benjamin ou verdade e beleza”. v. 46, n. 112, p. 183-190. *Kriterion: Belo Horizonte*, Dez. de 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-512X2005000200004&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 10/01/2017.

18

É o que, tal qual Flusser, Ciro Marcondes defende ao método do “nomadizar”, em que seu método em si coincide com um “andar sem meta”, como observa o autor, “também Michel Serres investe na errância, nessa fórmula que já conhecíamos em Walter Benjamin e em seu desafio (“É preciso saber perder-se numa cidade!”), e que é aqui desdobrada. Um filósofo que procura não dispor de nenhum método, ele vagueia. Não tendo em mãos um mapa que repita um espaço conhecido e percorrido, ele erra. Serres chama isso de *êxodo*. O êxodo sai em busca de atratores estranhos que constituam uma ordem à margem da ordem, equilíbrios regulares fora do centro equilibrado, localidades temporariamente estáveis. O modelo é Ulisses, não em sua apropriação por Adorno e Horkheimer, na *Dialética do esclarecimento*, que sobrevive pela renúncia, tapando os ouvidos à sedução, mas um Ulisses que navega ao bom sabor da sorte em direção à Ítaca. Hércules tem um bom método, diz Serres, a escolha correta, a melhor estratégia, mas Ulisses tenta inventar um saber intuitivo, a história aberta, o novo tempo”. Cf. MARCONDES FILHO, Ciro. “O princípio da razão durante: o conceito de comunicação e a epistemologia metapórica”. *Nova Teoria da Comunicação III - Tomo V*. São Paulo: Paulus, 2010 - p.249.

desenvolvimento de seu próprio percurso filosófico —, uma abordagem metodológica-teórica-conceitual sensível a se rebelar em busca de outras perspectivas de se filosofar, sem no entanto dispensar de um método, ao assumir conscientemente os riscos das sinuosidades inerentes aos caminhos do pensar em translações sobre o seu objeto, ao levar em conta, em primeiro lugar, as intersubjetividades do sujeito pensante em seus movimentos de rotação sobre si em relação ao seu objeto como prioritárias ao caminho seguro da objetividade seguida retilineamente pelas tradições filosóficas que o precedem — o que não se desprende dos resultados alcançados sobre sua investigação, em cujo percurso errático de problematização, muitas vezes, brotam soluções surpreendentemente coerentes, inventivas, construtivas ao objeto pesquisado em seu processo —, reclamado como uma maneira igualmente legítima de se fazer filosofia em que nos inspiramos: a filosofia — e as “filosofias” — de Walter Benedix Schönflies Benjamin.

Assim, à luz de Benjamin, mas não somente ao nos utilizarmos de seu pensamento puramente aplicado sobre o estudo da narrativa transmídia — o que: a) seria pobre ao desenvolvimento gradativo dos resultados alcançados historicamente pelas ciências humanas e sociais, que sempre se direcionam à criação de novas teorias de pensamento por meio de hipóteses mais complexas que as anteriores, não somente por meio de uma perfeita operacionalização de um pensamento, um conceito ou uma teoria de um autor, escola ou corrente sobre a análise de uma realidade concreta, mas ao se direcionar dialeticamente além delas, no sentido de uma contribuição à ampliação da esfera de conhecimento de nosso campo, mesmo que modestamente; e b) seria impreciso metodologicamente, ao dispensar equivocadamente os contextos históricos, políticos e culturais em que cada conceito, teoria e objeto têm lugar; melhor dizendo, ao partirmos da iluminação da sensibilidade de pensamento que este filósofo nos oferece sobre uma gama de temas, especialmente sobre o tema da “experiência”, no que toca às suas potenciais relações com o tema da “narrativa” — ou seja, as relações virtualmente existentes entre a experiência e a narrativa — ao entendermos, desde o início, os riscos¹⁹ existentes em uma abordagem que busca superar o caráter reconhecidamente mercadológico das narrativas transmídia em favor da investigação hipotética sobre as sutilezas inerentes à uma outra categoria de experiência relativa a estas novas narratividades, inseridas no novo contexto do ciberespaço contemporâneo, ao enxergarmos, mesmo que hipoteticamente, uma luz ao fim da linha de nosso processo

19

Ao que propomos como forma de assumir conscientemente estes riscos, ao geri-los, ao assimilá-los, ao confrontá-los, não deve ser entendido como um desvio à sua investigação, mas, a partir de seu reconhecimento consciente como um dado legítimo ao real, sobre a corda bamba entre uma visão apocalíptica ou integrada, sem deixar tombar para um lado ou para o outro — tal qual o personagem do vagabundo Carlitos, na cena em que se equilibra sobre a corda bamba, ao final de *The Circus* (1928, min.56-62), que, mesmo depois de perder a corda de segurança que o segurava diante de seu público, aterrorizado com o risco de sua queda iminente, ao final da cena, é bem sucedido, sobrevivendo à experiência do espetáculo —, assim, portanto, propomo-nos problematizá-los, a todos estes riscos latentes, enfrentando-os frontal ou transversalmente, ao longo de todo o processo de pesquisa.

investigativo, sob o direcionamento por soluções que resultem em uma esperança de experiências coletivamente “simbióticas” em narrativas transmídia — ou não, o que é sempre possível no processo de investigação científica, mas que nem pela negação desta hipótese como resultado da pesquisa, deixaria de contribuir à formulação de hipóteses melhores para o campo. A partir das ideias deste autor alemão, portanto, buscamos outros pontos de vista de compreensão sobre o nosso objeto contemporâneo, problematizado à luz do generoso arcabouço teórico legado por este *outsider* da escola de Frankfurt de sua época.

Então, plenamente conscientes dos riscos inerentes à seara intelectual em que nos colocamos como pesquisadores iniciantes, sem recairmos no equívoco intelectual de posicionarmo-nos como integrados a uma cultura de massa ou a uma indústria cultural em constante busca à renovação de suas crises, num contexto marcado pela acelerada tecnicização dos meios de comunicação de massa que inevitavelmente subsume à uma crise generalizada da experiência humana, cujo sistema em que nasce — à luz do materialismo histórico marxista a que Benjamin se posicionava afim, que reconhece a indissociabilidade dos *ciclos de crise* ao sistema capitalista a que a narrativa transmídia contemporânea está ligada desde o seu umbigo —, sistema este que busca reformular-se, por todos os meios possíveis, pela fagocitação das novidades das técnicas e poéticas, dos meios e processos criativos nas artes e comunicação, tanto econômica quanto ideologicamente — cuja vanguarda, por um lado, tende a se reproduzir precisamente pelo questionamento desse sistema, e cujo sistema, por outro, é insaciável em assimilar o frescor das novidades para si, que as transforma, muitas vezes, pela necessidade de homogeneização da experiência à operacionalização massificada desta criatividade a um sistema economicamente rentável, muitas vezes, em uma categoria *kitsch*; ou seja, sem que nos desequilibremos na corda bamba deste espetáculo *chapliniano*, ao cair sobre o lado do palco da ilusão, da ingenuidade ou mesmo da postura acomodada de encontrar nas narrativas transmídia tão somente o subproduto de um caráter profusamente “generoso” do capitalismo aos seus consumidores, em busca do magnífico equilíbrio integrado entre a sociedade e suas instituições; ou tampouco ao entender o nosso objeto, à luz da análise de Eco (2015a), por um viés tão somente apocalíptico, que nega a possibilidade de transformação da história por uma abordagem elitista que tende a ignorar a capacidade de visão crítica e de ação de uma sociedade frente a publicização de uma indústria cultural diversificada em diferentes mídias, uma abordagem que muitas vezes se exime à análise *in loco* dessa cultura, entendida como tão somente uma ferramenta ideológica de um sistema, ao negar a investigação sobre os mecanismos inerentes a esta indústria cultural, ou mesmo a partir de uma absolutização deste

conceito-fetice que, de tão poderoso em suas “verdades”, oprimiria a consciência de um público de forma quase *georgeorwelliana*²⁰ — o que não deixa de transparecer um certo desejo reprimido do poder exercido por esta indústria que, paradoxalmente, buscam criticar — ao recair num certo conformismo de reflexões que não propõem soluções a uma realidade concreta; ao meio arriscado deste debate, eis enfim o nosso dilema: como enfrentar a possibilidade de se alcançar um conceito de experiência cujas raízes reconhecemos tão profundamente imbricadas no sistema capitalista sufocante em que têm origem? Há esperança?

Pausa.

As contradições são latentes... beiram ao paradoxo intelectual. Ainda assim, há esperança? — perguntamos veementemente à nós mesmos e, desta forma, também aos nossos leitores. Bom, acredito que se não enxergássemos esperança sequer continuaríamos a desenvolver este trabalho. Afinal, de que vale a crítica pela crítica? *De que vale criticar sem propor soluções?* — bem, esta não é uma discussão para este trabalho, apesar da profunda coerência que o argumento apresenta ao nos propor uma reflexão sobre a relevância dos trabalhos desenvolvidos no ambiente acadêmico contemporâneo, ao que se veem em muitos congressos, anais, encontros, etc, no Brasil e afora dele...

*Há esperança.*²¹

Vemos esperança *no contexto* em que a narrativa transmídia tem se desenvolvido, em seus caminhos e descaminhos, *não exatamente em suas origens*. A expressão pode soar um tanto estranha, mas é nosso trabalho explicitar as contradições inerentes ao objeto pesquisado, no sistema profundamente contraditório em que se insere. Afinal, que origens são estas? Que contexto é este? Mesmo sob as origens inegáveis da indústria cinematográfica de Hollywood, das indústrias gráficas de entretenimento, e das indústrias de jogos eletrônicos majoritariamente estadunidenses, estes universos ficcionais têm melhor se desenvolvido em meio ao *contexto* de surgimento de uma esperança à aproximação, à cooperação e ao diálogo genuínos entre pares permitidos pelo surgimento das redes, cujas origens remontam a um projeto militar, a ARPANET, com investimentos dos setores público e privado, na Califórnia, na década de 60, que, com o barateamento dos computadores pessoais na década de 70, por

20

Em referência ao universo totalitário alienado de uma sociedade ambientada na ficção distópica do autor britânico, George Orwell, publicado originalmente no pós-segunda-guerra, em 1949, de tal forma que esta sociedade, baseada em um sistema oligárquico coletivista, não consegue pensar criticamente por si, tornando-se tão somente máquinas de reprodução do discurso ideológico do sistema que os oprime. Cf. ORWELL, George. “1984”. Tradução: Heloisa Jahn & Alexandre Hubner. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

21

Ao que confesso ter editado a frase anterior deste texto algumas vezes, ao duvidar seriamente se poderia adicionar uma exclamação ao final ou não, ora ao pô-la com entusiasmo, ora ao removê-la com pesar — sobre a forma *Sim. Há esperança!* —, talvez com receio do estranhamento que a informalidade que um sinal de exclamação pudesse provocar sobre os avaliadores deste trabalho; talvez em função de uma meditação sobre a sensação de imparcialidade científica cobrada, muitas vezes, pela pressão de um anacrônico cerceamento acadêmico à subjetividade do sujeito pesquisador (como se fosse possível que operássemos, tal qual máquinas absolutamente objetivas em ciências humanas, sem levar em conta as afinidades intrínsecas a cada ser pesquisante); talvez — e acredito que este seja o argumento mais forte — em razão da necessidade perene de nos questionarmos o tempo todo quanto à validade de nossas afirmações, formulações e pensamentos, que devem ser colocados o tempo todo em *dúvida*, ao que propomos um outro sinal de pontuação mais coerente para a formulação em questão: *então, há esperança? Há esperança?*

meio do movimento *Computers for the People*, segundo Pierre Lévy (2010, p.127) desenvolveu-se mais amplamente no ambiente acadêmico na década de 80, e se expandiu para o mundo, ao que, por meio da iniciativa espontânea de uma juventude urbana escolarizada, composta por uma série de programadores, engenheiros e acadêmicos que, ao buscarem ampliar a conexão entre as redes dos computadores de todo o mundo, conseguiram a atenção do potencial de comercialização desta rede: entre o final da década de 80 e início da década de 90, ampliou-se o acesso à Internet de forma acelerada, no mundo urbano contemporâneo.

É exatamente neste contexto, que coincide com a criação das redes do ciberespaço, pelo desenvolvimento tecnológico acelerado das infraestruturas físicas e virtuais do mundo, que as narrativas transmídia encontram, hipoteticamente em nossa pesquisa, um terreno profuso ao seu desenvolvimento enquanto potencial de relacionamento simbiótico entre pessoas de todo o mundo por uma experiência comum compartilhada não-homogeneizada — homogeneização da experiência esta que hipoteticamente se observa latentemente no sentido unidirecional do discurso oferecido pelas ficções que os meios de comunicação ditos “tradicionais”, dentre a televisão, o cinema, o rádio, por exemplo, entendidos como linguagens que *tendem* a transmitir a diegese de uma história isoladamente, ao *tenderem* a imprimir em seus públicos uma espécie de reificação massificada da experiência vivida, relativamente *tendida* à homogeneização pelo discurso único oferecido por estas histórias —, a partir da criação de comunidades on-line diversas, heterogêneas em suas formas de entendimentos, relacionamentos, remixagens, co-criações, etc., com suas respectivas linguagens narrativas favoritas, ao compor nichos diversos que tendem a se agrupar em *fandoms*²² reunidos em torno de um mesmo universo ficcional participativo, cooperativo, dialógico: um potencial de *esperança aos encontros humanos coletivos* entre si — mesmo que virtualmente.

Ora, este novo contexto, que tem em si o potencial de subverter a lógica tradicional da cultura de massa, ao apropriar-se do ciberespaço para erigir as suas próprias relações de experiência entre si neste novo meio, em suas interações participativas com estes universos ficcionais — mesmo que estes universos narrativos tenham origens ao seio inseparável da cultura de massa do capitalismo neoliberal contemporâneo; se tivermos a oportunidade de operar uma espécie de suspensão epistemológica ao *meio termo* entre os apocalípticos e os

22

Fandom é uma palavra de origem inglesa, originária da junção das palavras *fan* (“fã”) e *kingdom* (“reino”), que se refere ao conjunto de fãs que gravitam em torno de uma narrativa, de uma celebridade ou de um fenômeno da realidade em particular. Suas atividades se estendem do ciberespaço ao mundo real e vice-versa, podendo compor: desde os encontros de fantasia sob a temática de personagens fictícios da cultura de massa, como os *cosplays*, a revistas amadoras de fãs como as *fanzines*, às histórias de ficção online como as *fanfics*, etc. Cf. COPPA, Francesca. “A Brief History of Media Fandom”. In: HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. “Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet”. Jefferson: McFarland & Company, 2006 - pp.41-59.

integrados do caráter fundamentalmente econômico e ideológico destas mercadorias, em favor da compreensão de uma outra dimensão generosa de experiência compartilhada, que a criatividade desses *prosumers* — segundo conceito formulado por Alvin Toffler (2012) — imprimiriam hipoteticamente à novas relações não previstas; uma nova “massa” heterogênea que têm uma nova oportunidade de apropriar-se, de maneiras diversas, destas mercadorias culturais contemporâneas pela mediação das redes virtuais: poderíamos considerar estas relações relativamente autônomas, independentes, espontâneas, inicialmente mediadas por uma indústria parcialmente impotente em ditar, de forma absolutamente vertical, as participações que seus públicos *deveriam ter* com estes produtos culturais²³, ao menos hipoteticamente, por ora, como uma forma de esperança — senão genuína, ao menos uma forma de esperança possível que não opere de forma *naïf*, porque conscientemente embasada pelas explicitações das contradições inerentes ao sistema contra o qual se lança em resistência, com base nos argumentos aqui operados — à outras formas de compreensão das relações de experiência que estes consumidores podem ter no contato entre si, na imersão não controlada oferecida pelas redes²⁴, ao uso muitas das vezes crítico, contrário, divergente que operam inseridos nestes universos ficcionais?

Estes novos consumidores — ou melhor, estes novos *prosumidores* —, se levarmos em conta que eles não são partes somente literalmente “consumidoras” destes produtos à base da pirâmide original da cultura de massa, mas também, fundamentalmente, partes produtoras, ativas, agentes à criação colaborativa destes universos reticulares, cuja desconstrução de uma experiência anteriormente reificada pelo sentido direcionado verticalmente de cima para baixo, do topo à base da pirâmide da indústria cultural, que agora se desdobra, desconstrói-se, implode em favor de múltiplos nódulos que se relacionam horizontalmente à novas tessituras reticulares de experiência de um novo contexto, ao participarem ativamente nas redes para recriarem estes universos, ao atribuírem-nos sentidos muitas das vezes imprevistos, sentidos muitas das vezes conflitantes com aqueles originalmente determinados pelas indústrias culturais que as originariam: em que medida, verdadeiramente, este novo contexto de um movimento social, então crescentemente absorvido por uma parcela considerável da juventude urbana de todo o mundo que utiliza as redes das formas mais heterogêneas — quando comparamos com a maior parte do público que utiliza a Internet de forma

23

Metaforicamente, como o sentido do percurso de um denso ponto localizado em um vértice, no topo de uma pirâmide — a indústria da cultura de massa —, em veicular o conteúdo aos seus espectadores, no sentido da larga base da mesma pirâmide — o público moderno e contemporâneo: uma relação pobre aos diálogos entre estes públicos em favor de uma relativa homogeneização da experiência, por nós entendida hipoteticamente — ao que melhor desenvolveremos em nosso último capítulo propositivo, mais à frente.

24

De tal forma que, hipoteticamente, as relações de experiência, no contexto das redes contemporâneas, não se dariam mais de forma verticalmente piramidal, do vértice à base homogênea, mas na forma de uma geometria reticular da experiência de forma horizontal, ao levar em conta as relações interpostas, sobrepostas e superpostas entre os nichos de público na rede entre si, ao redor do universo ficcional composto por diversos centros rizomáticos intercambiáveis — aos quais, nos quais e dentro dos quais, entendemos, estariam hipoteticamente imersos.

homogeneamente operacionalizada, sendo que estes que o fazem de forma prevista a maior parte do tempo produtivo, a maior parte da população economicamente ativa considerada adulta, ao contribuir para manutenção da ordem e do progresso econômicos de um sistema do século XXI que os aprisiona à repetitividade repaginada do trabalho nas fábricas do século XIX analisadas por Benjamin à crítica poética *baudelairiana* sobre a vivência dos operários, repetitividade esta agora considerada em seu caráter de uma experiência digitalizada, massificada, domesticada, ao que os músculos que exercem a tarefa repetitiva não são mais os dos braços, das pernas e dos troncos, no trabalho mecânico braçal com as máquinas das fábricas, mas os dos tendões dos braços, das mãos, das pontas dos dedos que são aprisionados pelos olhos sobre o espetáculo das sombras ao palco das novas “fogueiras” das telas dos computadores, dos *smartphones* e dos *tablets*, que, a depender do uso que se faz destas tecnologias, podem ser consideradas as novas “cavernas” platônicas contemporâneas; em que medida a cooperatividade simbiótica entre grupos de pessoas nas redes, em que medida as trocas de informações sobre um universo narrativo não necessariamente mediado por uma indústria controladora — que não muito tempo atrás, há meio século atrás, foi acertadamente analisado por Hobsbawm (1995, pp.113-143) na forma de regimes totalitários ao decurso da queda do liberalismo, como aqueles observados em função das máquinas de propaganda totalitárias com ideais coletivos nefastos, a exemplo dos regimes nazista alemão e stalinista soviético de meados do século XX, e o novo “ismo” do *There Is No Alternative*²⁵ do neoliberalismo em ascensão²⁶, cujas profundas contradições ao discurso da “liberdade” de mercado em relação ao exercício da democracia pela “liberdade de imprensa”, foi criticado tão visceralmente por Eugênio Bucci²⁷ (2008, p.226) —, ou seja, em que medida o potencial de interconexão por aproximação entre indivíduos por um objetivo comum, mesmo que virtualmente, pela soma de inteligências em busca de soluções, entendimentos,

25

A expressão *There Is No Alternative*, abreviado por “TINA” em inglês, refere-se à dedicatória de Jean Ziegler a Noam Chomsky, referido numa entrevista do *Le Monde Diplomatique* a Chomsky em 2007, segundo o qual o neoliberalismo figuraria como a nova manifestação de totalitarismo, contra o qual devemos lutar intelectualmente, em que o entrevistador pergunta: “Dans l’ouvrage qui vous est consacré aux éditions de L’Herne, Jean Ziegler écrit : « Il y a eu trois totalitarismes : le totalitarisme stalinien, nazi et maintenant c’est Tina » Compareriez-vous ces trois totalitarismes ?”; ao que Chomsky responde: “Se battre contre « Tina », c’est affronter une emprise intellectuelle qu’on ne peut pas assimiler aux camps de concentration ni au goulag”, e complementa, ao afirmar que “Les médias hostiles appellent ceux qui s’opposent à la globalisation néolibérale les « antimondialistes », alors qu’ils se battent pour une autre mondialisation, la mondialisation des peuples.” Cf. *LE MONDE DIPLOMATIQUE*. “Plus efficace encore que les dictatures: Le lavage de cerveaux en liberté”. Entrevistador: Daniel Mermet. Entrevistado: Noam Chomsky. [S.L.]: [s.n.], 2007. Disponível em: <<https://mondediplo.com/2007/08/02democracy>>. Acesso em: 06/02/2017.

26

Ao que o teórico ianque Francis Fukuyama, declarado defensor do neoliberalismo estadunidense entenderia como o “fim da história” hegeliana pela ascensão de uma “nova ordem mundial”, inaugurada pela queda do comunismo e o fim da guerra fria no fim do século XX, segundo o qual, “where Marx differed from Hegel was over just what kind of society emerged at the end of history. Marx believed that the liberal state failed to resolve one fundamental contradiction, that of class conflict, the struggle between the bourgeoisie and proletariat. Marx turned Hegel’s historicism against him, arguing that the liberal state did not represent the universalization of freedom, but only the victory of freedom for a certain class, the bourgeoisie. Hegel believed that alienation — the division of man against himself and his subsequent loss of control over his destiny — had been adequately resolved at the end of history through the philosophical recognition of the freedom possible in the liberal state. Marx, on the other hand, observed that in liberal societies man remains alienated from himself because capital, a human creation, has turned into man’s lord and master and controls him” (FUKUYAMA, 1992, p.65), um entendimento de “história” que ignora fundamentalmente os ciclos de substituição de sistemas socioeconômicos ao longo do tempo defendido pela dialética materialista, ao que Michael Löwy critica-o por entender a realidade política do pós-guerra fria enquanto “o retorno dos ódios nacionais fratricidas e o ascenso do fascismo; uma realidade que faz aparecer não uma visão do fim da história, mas da história como repetição sem fim de desastres, ‘uma catástrofe única que acumula derrota após derrota’, segundo as palavras de Walter Benjamin”. Cf. FUKUYAMA, Francis. “The end of history and the last man”. *Nova Iorque: The Free Press*, 1992 - p.65; LÖWY, Michael. “Compreender (os horrores de) a história”. In: “Michael Löwy e Alex Callinicos: um debate importante”. [S.L.]: [s.n.], 2014. Disponível em: <<https://socialismoemfronteiras.wordpress.com/2014/04/20/michael-lowy-e-alex-callinicos-um-debate-importante/>>. Acesso em: 06/02/2017.

27

Segundo Eugênio Bucci, “os que acreditam que a liberdade é algo como uma prerrogativa dos profissionais de imprensa, advirto que se trata de um equívoco primário: ela é um penoso dever para o profissional, que, ao cumpri-lo, expõe-se. [...] O dever de exercer a liberdade significa que ele não tem outro caminho a seguir se quiser de fato exercer o ofício que lhe cabe. O dever da liberdade significa o dever de arriscar-se ao erro, de apresentar-se ao exame do público, ao julgamento dos iguais, às sentenças, às condenações. A liberdade não é apenas o primeiro: é também o mais árduo dever da imprensa. E, por fim, o ponto fatal: a liberdade não existe para a prática do elogio; ela existe para incomodar, para olhar a cena com espírito crítico”. Cf. BUCCI, Eugênio. “Em Brasília, 19 horas”. Rio de Janeiro: Record, 2008 - p.226, itálico nosso.

aprofundamentos aos problemas de um universo ficcional que não conhece fronteiras, uma inteligência coletivamente construída na rede, em suas conexões, trocas e aproximações, figuraria enquanto a *substância alquímica de esperança* à oportunidade de nos oferecer uma outra categoria de experiência mais genuína do que aquelas que temos ao nosso redor, em nosso cotidiano contemporâneo, fragorosamente esvaziado de experiência?

Sem desconsiderar os lados sombrios deste contexto que muitas vezes é utilizado, mesmo que coletivamente na atualidade gritante, por organizações criminosas para obter informações privilegiadas nos ataques a governos, instituições e estados democráticos — por exemplo, como aqueles observados recentemente, ao menos na segunda década deste século, no contexto da suspeita de roubos de informações governamentais de interesse econômico político estratégico por grupos de *hackers* agenciados por organizações militares criminosas, que podem ter contribuído decisivamente para derrubar governos em nações em desenvolvimento, ou mesmo influenciado diretamente no resultado de eleição de presidentes em países desenvolvidos, alçados ao poder de forma suspeitadamente fraudulenta, exemplos os quais, de tão abundantes nesta década, dispensamos citar; ou seja, de que forma podemos enxergar, apesar dos pesares ao uso negativo que inclusive se faz da rede em coletividades, um potencial de esperança à reaproximação da humanidade pelo contato com novas narratividades rizomáticas²⁸, cuja força resultaria em uma multiplicidade de conexões diegéticas latentes ao prever uma miríade de possibilidades combinatórias que possam ser mediadas no ciberespaço, por um contexto multirradicular entre usuários-espectadores, potencializado pela ação da *inteligência coletiva* de Lévy (2007, 2010), às possibilidades da realização, criação e experimentação de uma potência da *obra aberta*²⁹ de Eco (2015b), em que possamos vir a ter contato, inicialmente à luz do arcabouço de Benjamin (2012), com um outro tipo de experiência possivelmente genuína na contemporaneidade?

De que forma podemos entender este conjunto de “versos” narrativos em forma de “uni-versos” — não no sentido estrito da métrica da poesia tradicional, mas,

28

Em aproximação ao conceito de rizoma formulado por Deleuze e Guattari, segundo os quais no primeiro e no segundo princípios de conexão e de heterogeneidade, afirmam os autores, “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo [...] cada traço não remete necessariamente a um traço lingüístico: cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos, cadeias biológicas, políticas, econômicas, etc., colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados de coisas”; segundo o terceiro princípio da multiplicidade, “é somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou como objeto, como realidade natural ou espiritual, como imagem e mundo”, e segundo o quarto princípio da ruptura a-significante, é proposto “contra os cortes demasiado significantes que separam as estruturas, ou que atravessam uma estrutura. Um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas. É impossível exterminar as formigas, porque elas formam um rizoma animal do qual a maior parte pode ser destruída sem que ele deixe de se reconstruir.” Cf. DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. “Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia”. 2. ed. Vol. 1. Tradução: Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: Ed. 34, 2011 - pp.22-25, itálico nosso.

29

Sem incorrer numa interpretação equivocada do conceito de obra aberta proposto por Eco (2015b), originalmente desenvolvido sobre a análise da obra de arte contemporânea, ao definir que todas as obras de arte em si já são passíveis de diferentes interpretações, dado que a cada leitor caberia o livre-arbítrio da organização, compreensão e leitura estética próprias das obras de arte, Eco entende “a função de uma arte aberta como metáfora epistemológica: num mundo em que a descontinuidade dos fenômenos põe em crise a possibilidade de uma imagem unitária e definitiva, esta sugere um modo de ver aquilo que se vive, e vendo-o, aceita-lo, integrá-lo em nossa sensibilidade. Uma obra aberta enfrenta plenamente a tarefa de oferecer uma imagem da descontinuidade: não a descreve, ela própria é a descontinuidade. Ela se coloca como mediadora entre a abstrata categoria da metodologia científica e a matéria viva de nossa sensibilidade; quase como uma espécie de esquema transcendental que nos permite compreender novos aspectos do mundo” (ECO, 2015b, p.159). Tomamos o conceito tão somente como ponto de partida à uma outra compreensão das experiências ocorridas entre os leitores das obras narrativas transmidia nas redes do ciberespaço, tal qual na operação de uma “metáfora epistemológica” citada por Eco, em comparação à relativa restrição de sentido que os produtos culturais “monomidiáticos” das pirâmides da cultura de massa ofereceriam hipoteticamente aos seus públicos. Cf. ECO, Umberto. “Obra aberta”. 10. ed. Tradução: Giovanni Cutolo. Coleção: Debates. São Paulo: Perspectiva, 2015 - p.159.

metaforicamente, em relação às “poéticas” de sentido diegético que brotam hipoteticamente das narrativas transmídia em suas interconexões fragmentadas em uma unidade narrativa múltipla, virtualmente agenciadas pelo seu público nas redes do ciberespaço —, composto por um emaranhado de relações entre pares, trios, múltiplos que se estruturariam numa série de teias invisíveis cujo tecido não seria mais apenas urdido pela ação de um grande narrador enquanto porta-voz de uma multiplicidade de vozes anônimas da tradição, transmitidas oralmente pela narrativa tradicional, cujo contato presencial necessariamente contextual experienciado entre narrador e ouvintes, em uma localidade e em um tempo comum compartilhados — diferentemente da descontextualização possível à compreensão de um relato, de uma informação, de uma história, inaugurada pela introdução da escrita, ao que marca a transição da pré-história à história humana —, que ocorria sobre a plena realização da *Erfahrung* descrita por Benjamin — ao que reconhecemos, se *a priori*, rara na modernidade descrita pelo autor, *a posteriori*, muito mais rarefeita no cotidiano contemporâneo em que nos inserimos —, de tal forma que estas novas teias de relações de experiência também levariam em conta o caráter fragmentado, individual, solitário das experiências vividas, majoritariamente vivenciadas pelos usuários moradores das grandes metrópoles urbanas do século XXI, potencialmente desterritorializados em suas relações pela maior acessibilidade à Internet que nos meios rurais — experiências vividas estas que, em outro contexto, Benjamin tão bem analisou ao tratar da *Erlebnis* vivida pelo eu lírico de Baudelaire nas cidades industrializadas do século XIX —, ou seja: não seria esta outra categoria de experiência dialética possível sobre a qual nos lançamos analisar hipoteticamente nesta dissertação, simultaneamente preenchida da *Erlebnis* e profundamente desejosa da *Erfahrung*, não mais tramadas em genuínas relações de “Experiência” substancialmente construídas na presença física daqueles que outrora tinham contato com a narrativa tradicional de um passado imemorial; ou sequer tramadas nas relações fortemente homogeneizadas, verticalizadas, unidirecionais, principalmente oferecidas pelos produtos culturais de massas da indústria cultural do século XX, pobres em potencial livremente dialógico entre estes mesmos públicos entre si, porque profundamente marcadas pela “Vivência” do contato destes públicos com as restrições de sentido impressos por estas “mononarrativas” de obras cujo sentido tende — por contraposição à noção de *abertura* de Eco (2015b, p.38) — a se configurar numa *definitude* sobre si; mas imaterialmente construídas cooperativamente nas redes do ciberespaço, pela participação conjunta e em diversos meios, contextos e linguagens, entre os diversos nichos de público da *transmedia storytelling*, somente alavancada pela concentração de uma outra experiência possível

compartilhada, ao contexto do surgimento de um outro meio comunicacional no final do século XX, que é a Internet?

Longe de buscar atribuir ingenuamente um poder de “redenção” à técnica inerente às redes digitais contemporâneas em si — que muitos teóricos elogiosos da técnica defendem aberta e imprudentemente, importante notar! —, mas ao conjecturar sobre os seus eventuais poderes libertadores que possam ser extraídos pelo uso humano dessa técnica em favor de cada um de nós mesmos; de que maneiras poderemos meditar sobre a hipótese de que estes nichos de público das novas narrativas, se impossibilitados de compreender, assimilar e viver estes universos narrativos transmídia individualmente de forma completa somente por meio de suas vivências individuais a estas narrativas rizomáticas — porque extensivamente prenhes do potencial de relações diegéticas combinatórias, virtualmente impossíveis de serem assimiladas pelo indivíduo “ordinário” pertencente ao grande público desses produtos culturais, ao que “extraordinário” poderia compreender aos fãs destas ficções —, de tal forma que estes públicos heterogêneos possam, hipoteticamente, experienciar estes universos de forma coletivamente compartilhada, não como uma renovação da *Erfahrung*, nem tão somente individualmente à experiência de *Erlebnis* ao que mais se aproximam *a priori*, mas como uma síntese de ambos conceitos formulados por Walter Benjamin — à devida justificação do deslocamento de suas formulações conceituais pelas demandas potencialmente colaborativas de nosso objeto —, no contexto contemporâneo?

Respeitando-se as suas devidas grandezas, abordagens e contextos socioculturais e históricos distintos em que se inserem a narrativa tradicional, o par das narrativas modernas/narrativas da cultura de massa e as narrativas transmídia, que semelhanças, diferenças e contradições poderíamos encontrar entre essas diversas manifestações narrativas, na busca pela investigação de uma outra categoria de experiência reticularmente coletiva, vivenciada no ciberespaço, em função do pressuposto de uma inerente mutabilidade das narrativas ao longo do tempo, em diferentes culturas e em diferentes meios, em novos contextos contemporâneos, ao podermos, por efeito de causa, ao olharmos para as suas origens, buscarmos, hoje, indícios às tendências de novos devires narrativos futuros?

Dado o caráter eminentemente artesanal da narrativa tradicional, responsável pela transmissão de lições, morais e saberes de vida, arraigados a uma cultura tradicional pré-capitalista; dado o caráter marcadamente homogeneizante que as narrativas modernas e as narrativas *mass-media* hipoteticamente imprimiriam sobre as experiências vividas de seus públicos ao domesticarem-lhes saberes massificados, muitas vezes aprisionados à lógica econômica-ideológica de um sistema; que saberes, conhecimentos ou aprendizados a

narrativa transmídia, pertencente a um contexto de profundas transições das relações sociais cada vez mais fragmentadas, individualizadas e digitalizadas, permeada por contradições em que é entendida, simultaneamente, enquanto uma mercadoria cultural marcada pelas vivências de novos públicos potencialmente conectados pelas redes do ciberespaço — um universo fictício fundamentalmente dependente da reprodutibilidade técnica de uma multiplicidade de mídias, cuja obra não deixa de ser, pela sua reprodutibilidade inerente, inclusive, destituída de uma “aura”, profundamente inserida no seio do sistema capitalista tardio: ou seja, que *sabedorias*, no sentido lato, a *transmedia storytelling* poderia nos oferecer?

Ao inclinarmos-nos, sobretudo, em torno das narrativas audiovisuais articuladas (mas não apenas), de que forma este trabalho pode compreender, em seu processo, as teias de relações virtualmente existentes entre elas, cuja trama se propõe capaz ser articulada por seus nichos de público, simultaneamente, no contato com linguagens únicas esteticamente, diegeses autônomas de sentido individualmente, mas que também se complementam, ao ampliar a compreensão de sentido destes “versos” narrativos — novamente, não no sentido do gênero poético definido pela *Poética* de Aristóteles (1995) sobre os gêneros da tragédia e da comédia, do ditirambo e da poesia épica, mas, metaforicamente, em relação ao sentido de das *poéticas* que brotariam de uma outra experiência em germinação das interconexões cintilantes entre fragmentos narrativos às fronteiras de uma mesma ficção reticular — somados, em seus fragmentos, em torno de um mesmo “uni-verso” transmídia? De que maneira as narrativas transmídia articuladas pelas redes teriam o potencial de serem germinadas num terreno fertilmente dialógico e crítico simultaneamente, potencialmente insurgentes ao sistema em que têm origem, inseridas no contexto da inteligência coletiva, da cultura participativa, e da cultura da convergência? E até que ponto o fenômeno transmidiático da franquia *Matrix* poderia ser considerado um modelo experimental de realização em *transmedia storytelling*, surgido simbolicamente na transição do século anterior para este em que escrevemos este trabalho, cujas relações narrativas invisíveis, passíveis de uma infinidade de combinatórias diegéticas entre seus diferentes fragmentos narrativos, somente parcialmente articuladas entre os nichos de público relativos às suas linguagens favoritas pelas redes — cujas conexões possíveis este trabalho não se propõe esgotar, mas tão somente apontar um conjunto significativo de relações observadas criticamente sobre um *corpus* específico, ao indicar as possibilidades de confrontar a existência de uma outra categoria de experiência possível em narrativas transmídia —, um experimento transmídia cujo pioneirismo ainda tem influenciado fortemente as novas

gerações de profissionais, pesquisadores e públicos a criarem, pesquisarem e viverem novas narratividades, dispersas em múltiplas mídias, embasadas por meio do contexto de trocas desterritorializadas possíveis do ciberespaço?

Justificamos a realização da pesquisa em função da sua relevância e originalidade, portanto, tanto em razão do objeto das narrativas transmídia figurarem como um campo de prática profissional e de pesquisa teórica relativamente recente há poucas décadas — cujas produções, ainda incipientes quando comparadas com outros temas comunicacionais, midiáticos e audiovisuais, têm crescido consideravelmente, ao encontrarmos, atualmente, uma diversidade de abordagens sobre lentes epistemológicas das mais diversas, não somente na área das ciências sociais aplicadas, como também na área das ciências humanas e da linguística, semiótica, letras e artes, tanto nos centros acadêmicos quanto nos centros de pesquisa nacionais e internacionais —, quanto, ao optarmos pela análise da narrativa transmídia pela perspectiva filosófica da experiência, buscamos o desenvolvimento de um olhar crítico que vislumbre o potencial, simultaneamente, didático e de empoderamento midiático, hipoteticamente capazes de subverter o sistema em que tem origem pela formulação de outros olhares sobre as experiências que advêm neste novo contexto narrativo, não tendo sido encontrados por nós, em nossas investigações iniciais ao início do trabalho de mestrado em 2015 (e mesmo em 2016 e em 2017), registros anteriores, no Brasil, ao menos na última década, que propusessem uma correlação entre a formulação teórica-conceitual da experiência/experiência vivida em Walter Benjamin e esta nova narratividade contemporânea, ao menos de forma extensivamente sistematizada, como aquela possível numa dissertação ou tese, ao que a relativamente incipiente bibliografia sobre o tema da *transmedia storytelling* tanto nacional, quanto internacionalmente, cada vez mais crescente anualmente, contrapõe-se ao amplo legado sobre o tema da experiência dos últimos séculos, de tal forma que nos concentraremos sobre o arcabouço de um filósofo cujo olhar crítico, e cuja amplidão de temas abordados em sua produção de forma criativa, entende-se como uma abordagem suficientemente coerente para uma dissertação de mestrado.

É inegável que o fenômeno da narrativa transmídia, cada vez mais crescente, está sendo produzido, estudado e experimentado amplamente, tanto por produtores, diretores, publicitários, quanto por pesquisadores e acadêmicos, ao que a irrefreável busca por novos conteúdos pelo mercado neoliberal, cada vez mais sedento por inovações voltadas para as chamadas “novas mídias”, acreditamos, deve ser acompanhado do desenvolvimento de trabalhos analíticos cujo olhar crítico, tão amplamente possível ao seio dos ambientes acadêmicos nacionais (ao menos neste programa de pós), torna-se indispensável à sua

compreensão, sem pendermos, como tão extensivamente anunciamos nesta introdução, para um lado ou para o outro da “corda” epistemológica de extremos, do apocalíptico ao integrado, como belamente analisado por Eco (2015a): esta pesquisa, pelos olhares críticos que busca empreender e empreende, mostra-se, portanto, relevante, ao pretender colaborar bibliograficamente às discussões acadêmicas aos estudos sobre mídia, comunicação e cultura; estudo da arte e da filosofia; além do estudos sobre os estudos culturais, especialmente sobre as “novas narrativas”, ao propor-se contribuir, criticamente, tanto para a produção bibliográfica nacional, quanto para a internacional.

Objetiva-se, assim, investigar, em que medida a superação do caráter mercadológico das narrativas transmídia, surgidas no seio do capitalismo neoliberal contemporâneo, cederia lugar à compreensão de uma outra categoria de experiência mediada pelas redes do ciberespaço, ao eventualmente oferecermos argumentos de análise consistentes que contribuam para o estudo de novas relações coletivas entre variados públicos, no contato com essas narrativas, ao apontarmos novos caminhos a serem explorados por pesquisadores e contadores de histórias interessados ao tema. Dessa forma, ao direcionarmos-nos do abstrato ao concreto (e depois novamente ao abstrato), analisaremos o fenômeno de *Matrix*, tido como um modelo transmídia pioneiro do gênero, cujo acontecimento midiático, por uma lente epistemológica orgânica que o compreenda enquanto uma teia narrativa simbiótica capaz de servir de exemplo à formulação de uma outra experiência possível nas redes do ciberespaço entendida como hipótese, revele as relações diegéticas potencialmente existentes às 46 unidades de fragmentos narrativos oficiais da franquia, dentre filmes de longa-metragem e de curta-metragem, jogos, quadrinhos, e livro de arte e *design*, no contexto do comportamento migratório dos diferentes nichos de públicos deste universo narrativo, passível de ser analisado pela *práxis* audiovisual, em que um vídeo experimental se proponha confrontar a hipótese proposta pela pesquisa — ao propormos um transbordamento prático de análise teórica-prática de seu universo transmídia, para fins exclusivamente didáticos, acessível apenas aos leitores da dissertação: um potencial de desvendamento das intertextualidades realizadas pelos seus diversos nichos de público por meio do ciberespaço, portanto.

Como procedimento metodológico, a abordagem teórica do trabalho parte de uma perspectiva transdisciplinar (NICOLESCU, 1999) que busca examinar o objeto por meio de uma série de lentes epistemológicas, tendo por base o arcabouço teórico-conceitual da filosofia benjaminiana com base nas investigações sobre o tema da “experiência” neste autor, ao nos propormos dialogar com outras correntes e teóricos, como os estudos de mídia e os estudos culturais, as teorias da cultura e da comunicação:

a) partindo-se do reconhecimento das demandas da narrativa transmídia que nos levam à busca por respostas a partir do arcabouço benjaminiano, no primeiro capítulo, ao estruturarmos a fundamentação teórica-conceitual sobre o conceito de *Erfahrung* (Experiência) em quatro ensaios, passando por “*Erfahrung*”, de 1913, entendido como os primeiros passos de uma filosofia da experiência guiada pela verdade da eterna juventude de espírito; ao passarmos pelo ensaio “*Über das Programm der kommenden Philosophie*”, de 1918, sobre os princípios de um programa da filosofia do porvir fundados sobre as bases relativas de uma filosofia *kantiana* da experiência; então passando por “*Erfahrung und Armut*”, de 1933, ao reconhecimento da pobreza de experiência como princípio ético fundamental à busca pela cura de uma modernidade profundamente adoecida em suas bases; finalmente chegando ao grande ensaio “*Der Erzähler: Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows*”, de 1936, ao entender a força de uma experiência rica, com bases na tradição oral, transmitida pelo grande narrador, e fundada no seio da arte de narrar, da sabedoria compartilhada e do ambiente coletivo de produção artesanal pré-capitalista; e, enfim, ao chegar ao conceito de *Erlebnis* (Vivência), em único ensaio, entendido como uma transição conceitual do filósofo sobre outra categoria de experiência na modernidade, ao chegarmos ao ensaio “*Über einige Motive bei Baudelaire*”, de 1939, em que percebe a beleza contida nos fragmentos de uma experiência vivida pelo indivíduo solitário na modernidade, transmitida pela poesia lírica de Charles Baudelaire;

b) então, já no segundo capítulo, ao indicarmos caminhos à compreensão da passagem do estranhamento inicial que abriria espaço ao diálogo do pensamento, na transição dos conceitos de Experiência à Vivência, em Benjamin, ao entendimento das narrativa transmídia em si, que figura como os primeiros passos de investigação sobre as hipóteses de uma outra experiência possível neste novo contexto contemporâneo, ao buscarmos compreendermos os mosaico de fragmentos narrativos contidos na descrição do conceito de *transmedia storytelling*, por meio da explicitação do contexto em que a narrativa transmídia se desenvolve, marcado pela inteligência coletiva, pela cultura participativa e pela cultura da convergência;

c) seguimos para o terceiro capítulo sobre a análise do universo de *Matrix*, tanto à justificação de recursos *quantitativos*, a partir de uma amostragem sobre as 46 unidades de fragmentos narrativos oficiais da franquia *Matrix*, quanto à justificação *qualitativa*, na

seleção de um *corpus*, pela descrição de pertinência à análise, ao tabelamento de dados, e à especificação geral de conteúdo, correspondendo a um procedimento de análise textual sobre o potencial dialógico entre estas unidades narrativas elencadas, justificadas quanto à relevância para a pesquisa, com base nos temas de *a) potência de relação transmidiática diegética entre fragmentos* e *b) convite à participação colaborativa entre nichos*, ao revelar as condições de uma metodologia criativa ao experimento prático, proposto como um apêndice da dissertação em vídeo, ao sugerir as visualizações em teia da narrativa transmídia em *Matrix*, cujas diegeses se interrelacionariam somente pela vivência compartilhada de uma outra categoria de experiência possível aos seus nichos de público no ciberespaço;

d) enfim, finalizamos no capítulo quarto seguinte, entendido como um propositivo analítico sobre as relações de força nas tramas de uma outra experiência possível em narrativas transmídia ao contexto do ciberespaço, ao investigarmos as geometrias sensíveis da experiência cujas tendências narrativas, desde as narrativas tradicionais fortemente circulares — ao empreenderem uma *experiência-em-cone*; passando-se pelas narrativas modernas e as narrativas *mass-media* tendencialmente quadráticas — ao empreenderem uma *experiência-em-pirâmide*; então, contemporaneamente, articular-se-iam, a partir das novas narratividades transmídia em formato poligonal irregular — estas últimas inaugurariam uma *experiência-em-rede*: assim, entenderíamos a nossa metáfora propositiva de uma outra experiência possível, nas relações de força existentes nas tramas entre pontos e linhas: *as tessituras dos pontos em linhas que se convertem em nós*.

CAPÍTULO I

I. Sobre os conceitos de “Experiência” e “Vivência” em Walter Benjamin

trajetória de Walter Benjamin na formulação de uma teoria sobre o conceito de experiência é bastante diversa, e podemos afirmar que este tema está presente difusamente em toda sua obra. Como proposta de recorte teórico-conceitual à pesquisa, concentraremos-nos, contudo, aos textos-chave em que o filósofo se atém ao problema da experiência, especialmente desenvolvido ao longo de cinco ensaios pelo autor, delimitados ao período de aproximadamente vinte sete anos, entre 1913 e 1939.³⁰

Desde suas considerações iniciais sobre o conceito no primeiro ensaio, entendido negativamente enquanto um domínio opressor dos mais velhos; passando pela sua interpretação sob uma ótica *kantiana* da experiência, que, apesar de se apresentar como um ponto de partida, será encarada por Benjamin como limitada, dada a sua abordagem puramente *matemático-cartesiana*; desenvolvendo-se sobre sua constatação de uma profunda pobreza da experiência que se abateu sobre a era moderna, sintomática do contínuo depauperamento da capacidade humana de compartilhar experiências; chegando a um amadurecimento de seu entendimento, na década de 1930, enquanto uma sabedoria com raízes na tradição — então em vias de adoecimento, afastamento, desconexão com a modernidade —, cuja expressão na arte de narrar em decadência, que era transmitida por gerações, revelaria um constante declínio da nossa capacidade de transmissão deste saber, na era moderna; ao culminar no seu esclarecimento por uma perspectiva conciliatória, que via numa nova forma de experiência moderna — aquela vivida solitariamente pelo indivíduo em suas vivências fragmentadas — a partir da sua análise sobre a obra lírica de Baudelaire, também uma beleza, com valor próprio.

Por um lado, nos quatro primeiros ensaios sobre o tema, apesar de haver uma variação

30

Desde o início, faz-se necessária uma reflexão constante, em todas as etapas da pesquisa, sobre nossa busca por uma consciente sistematização de cada uma das fases de desenvolvimento da dissertação, cuja divisão metodológica pode ser entendida, segundo Lopes (2005, p.87), em: 1) *Definição do objeto*, subdividido em a) problema de pesquisa, b) quadro teórico de referências, c) hipóteses; 2) *Observação*, subdividido em d) amostragem, e) técnicas de coleta; 3) *Descrição*, com categorização única em f) análise descritiva; e 4) *Interpretação*, subdividido em g) análise interpretativa, h) conclusões, i) bibliografia; ao propor um exame refletido de rigor metodológico por uma compreensão não-reducionista ou tecnicista ao método, definido enquanto “uma série de opções, seleções e eliminações que incidem sobre todas as operações metodológicas no interior da investigação” (LOPES, 2005, p.87), que, a partir do problema-eixo apresentado, desenvolvido e sistematizado, direciona-se em busca de efetivas descobertas da pesquisa para o campo — com respeito ao método científico que não leve à deduções e/ou induções deslocadas, precipitadas, enviesadas ao método —, com base num tensionamento entre estas diferentes articulações, resumidamente, sobre as fases de: A) Construção e problematização do objeto; B) Trabalho de fundamentação teórica e C) Ida à realidade para a sua observação empírica sistemática. Assim, desde um primeiro momento, tanto justificamos o recorte da fundamentação teórica à luz dos conceitos de experiência em Benjamin restrito aos cinco ensaios selecionados, quanto ressaltamos que evitaremos, tanto quanto possível, ainda nesta parte do trabalho, realizar referências ao *corpus* da pesquisa sobre o universo narrativo de *Matrix*, por exemplo, na forma de questionamentos de largo alcance, em função deste rigor metodológico justificadamente apresentado. Cf. LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. “Pesquisa em Comunicação”. 8. ed. São Paulo: Loyola, 2005 - p.87.

de sentidos a cada texto e uma progressão que culminará no sentido conceitual “coletivo”, Benjamin faz uso do termo alemão *Erfahrung* para se referir a este conceito — traduzido para o português como “Experiência”³¹. Por outro lado, em seu último ensaio focado sobre o tema, Benjamin utiliza o termo *Erlebnis* para nomear esta variação radical sobre o conceito, ao analisar que a poesia *baudelaireana* teria percebido o vazio desta “Experiência” nas cidades, em contraponto a abundância de uma “Vivência”, nesses mesmos espaços, uma qualidade particular da experiência: a “experiência vivida” (*Erlebnis*). Assim, cronologicamente elencados, num recorte preciso da pesquisa, os cinco ensaios principais em que o autor se debruça sobre o assunto, escritos ao longo de um quarto de século, são: “Experiência” (*Erfahrung*), de 1913; “Sobre o programa da filosofia do porvir” (*Über das Programm der kommenden Philosophie*), de 1918; “Experiência e pobreza” (*Erfahrung und Armut*), de 1933; “O narrador” (*Der Erzähler*), de 1936; e “Sobre alguns temas em Baudelaire” (*Über einige Motive bei Baudelaire*), de 1939.³²

Cabe, desde já, observarmos esta percepção de uma transformação da *Erfahrung* à *Erlebnis* em Benjamin, a ser assumida enquanto arcabouço teórico, cuja transição conceitual em si é elemento-chave à nossa hipótese de pesquisa. Ao percebermos que, em contraponto a uma análise do conceito de experiência realizada ao longo de toda sua reflexão: por um lado, ao longo de seus quatro principais ensaios centrados sobre o tema, em que trata apenas da *Erfahrung*; por outro lado, em seu último ensaio de 1939, Benjamin analisa a beleza de uma outra experiência cotidiana, a vivência dos choques, que teria sido capturada pelo poeta Charles Baudelaire e impressa em sua obra lírica na figura do *flâneur* parisiense. Este último ensaio é especialmente importante para nossa investigação, porque situa-se enquanto um texto que expressa uma processo de transição conceitual da “experiência” em sua produção teórica³³, em que o autor estabelecerá uma separação objetivamente clara entre a *Erfahrung* e

31

Cabe aqui, desde os primeiros momentos, em razão de um rigor metodológico de pesquisa constantemente refletido por nós na elaboração e no desenvolvimento da dissertação, um esforço de distinção entre: a) os termos e as palavras dicionarizados de uma língua (a exemplo do par “*erfahrung*”/“*erlebnis*”, originárias da língua germânica); b) a sua distinção com relação aos conceitos teóricos formulados por um autor em uma cultura e em um momento histórico específicos (os conceitos de *Erfahrung/Erlebnis*, elaborados por Walter Benjamin num período de profundas convulsões e transformações sócio-culturais e econômicas na Europa e especialmente na Alemanha, no período entreguerras do século XX); e c) a tentativa de tradução de um conceito ou conceitos para uma outra língua e cultura (no caso, precisamente os conceitos de “Experiência” e “experiência vivida” ou “vivência”, elaborados por Benjamin na cultura alemã, que buscamos compreender em nossa língua), sempre questionável, imprecisa, falível — segundo a antiga expressão italiana (e não menos polêmica) do *traduttore, traditore* —, cuja tentativa de apreensão, sempre aproximada, pode ser amenizada precisamente pela constante reflexão de um rigor metodológico objetivado por nossa pesquisa, de tal forma a sustentar os deslocamentos de interpretação teóricos-conceituais de uma língua, época e cultura para a sua assimilação em outro contexto, em função da adequação deste arcabouço inicial às formulações hipotéticas sinceramente empreendidas pelo percurso da análise desta dissertação.

32

Desde já, faz-se importante citar a diversidade da produção teórica de Walter Benjamin, tanto no que toca à sua obra publicada em vida, quanto aquelas publicadas postumamente, ao deixarmos em segundo plano uma gama de outros ensaios do autor, igualmente relevante aos cinco elencados, incluindo o ensaio particularmente sensível “Sobre o conceito de história”, de 1940, sobre o qual Gagnebin (2012, p.7) nos ensina, sabiamente, que as teses *benjaminianas* “não são apenas uma especulação sobre o devir histórico ‘enquanto tal’, mas uma reflexão crítica sobre nosso discurso a respeito da história (das histórias), discurso esse inseparável de uma certa prática. Assim, a questão da escrita da história remete às questões mais amplas da prática política e da atividade da narração” — alguns ensaios com os quais buscaremos dialogar transversalmente ao longo da pesquisa, outros os quais sequer citaremos em nosso processo, por motivos de uma busca por uma precisão do recorte teórico-conceitual proposto, à luz de Benjamin, sobre o enfoque da investigação conceitual sobre a experiência.

33

“Sobre alguns temas em Baudelaire”, de 1939, é, senão o último, dos últimos ensaios mais importantes — além do ensaio “Sobre o conceito de história”, de 1940 — que o autor escreveria antes de sua morte: como numa espécie de epifania conceitual sobre a *Erfahrung*, desenvolvida em “O Narrador”, de 1936, em que afirma a ideia segundo a qual “é no moribundo que não apenas o saber e a sabedoria do homem, mas, sobretudo sua vida vivida — e é dessa substância que são feitas as histórias — assumem pela primeira vez uma forma transmissível [...] conferindo a tudo o que lhe dizia respeito aquela autoridade que mesmo um pobre-diabo possui, ao morrer, para os vivos em seu redor (BENJAMIN, 2012, p.224); ironicamente, talvez, possamos pôr em prática os seus conselhos, ao darmos o devido crédito à autoridade conferida aos últimos “saberes e sabedorias” transmitidas por este pensador, já à beira de banhar-se pelas luzes ao fim do túnel de sua vida, acerca da transição da *Erfahrung* à *Erlebnis*, precisamente elaborados neste último ensaio de 1939 sobre os conceitos de experiência e vivência.

sua variante radical, a *Erlebnis*: na tentativa de definir essa nova forma de experiência moderna, a vivência, o autor colocaria em xeque a rica experiência baseada na tradição e no coletivo — a *Erfahrung* —, ao opô-la à experiência vivida baseada na modernidade e no indivíduo, pobre em “Experiência” — a *Erlebnis*.

1.1 O conceito de *Erfahrung* (Experiência) em quatro ensaios: a fundamentação

1.1.1 “*Erfahrung*”, 1913: os primeiros passos de uma filosofia da experiência guiadas pela verdade da eterna juventude de espírito

Em seu primeiro ensaio de 1913, intitulado *Erfahrung* (“Experiência”) — escrito sob a companhia de uma atmosfera crítica, autoesclarecida e revolucionária de um movimento da juventude, o grupo berlinense *Jugendbewegung*³⁴ — o jovem filósofo empreende uma inflamada crítica, simultaneamente apaixonada e irônica, ao uso da ideia da experiência³⁵, segundo ele, utilizada pelas pessoas mais velhas de uma forma prepotente, mascarada, resignada. Segundo o jovem Walter Benjamin, o “adulto” utilizaria a experiência como uma desculpa que justificasse o seu *status* de mais experiente, mais vivido, mais adestrado que os mais jovens a ele. Para Benjamin, esta figura do adulto vestir-se-ia desta desculpa, muitas das vezes, como uma *máscara* que esconderia a sua morbidez diante da mudança; o seu comodismo diante do novo; a sua renúncia perante a frustração de não ter realizado os seus “sonhos da juventude” (BENJAMIN, 2002a, p.4, tradução nossa), na maioridade, inalcançados.

Esta máscara do adulto, em cuja face era pintada a “autoridade” da experiência adulta, imprimiria, segundo Benjamin, uma forte imposição sobre o jovem, na medida em que a evocação da ideia da experiência veterana frequentemente assustaria a juventude em suas buscas pela realização de suas próprias experiências. Benjamin nos mostra, neste primeiro ensaio que:

34

O Movimento da Juventude Livre Alemã, tendo sido um movimento com ideais remodelares, idealizado na Alemanha da segunda década do século XX, visava uma mudança radical nas bases da sociedade e da cultura, por meio da ação de uma juventude iluminada à luz dos ideais de um renascimento da cultura germânica. Segundo Carlo Salzani, os pilares sobre os quais o conceito de experiência de Benjamin têm origem se referem aos escritos dos seus tempos de estudante, da década de 1910. Segundo Salzani: “A few biographical facts are crucial: Benjamin’s encounter, as a boarder in Hermann Lietz’s school in Haubinda, with the educational reformer Gustav Wyneken; his first publications in the student journals *Der Anfang* and *Die freie Schulgemeinde* (the second edited by Wyneken); his involvement in what is known as the *Jugendbewegung*, or student movement, including his participation in student organizations such as the *Freie Studentenschaft* (Free Students’ Unions), the *Sprechsaal* (speech hall) and the *Abteilung für Schulreform* (Department for School Reform). [...] What is important for the present argument is that in these years, and through the involvement with the *Jugendbewegung*, Benjamin shaped and defended an idea of youth (and experience) Irving Wohlfarth defines ‘the guiding ‘idea’ of his life’. Youth precedes the ‘Fall’ into bourgeois adulthood, it is still idealistic and heroic, capable of spirituality and nobility, and is thus the ‘metaphysical age par excellence’ [...] The writings of these years are full of rhetoric and tacky idealism” Cf. SALZANI, Carlo. “Experience and Play: Walter Benjamin and the Prelapsarian Child”. In: “Walter Benjamin and the Architecture of Modernity”. Edição: Andrew Benjamin & Charles Rice. Melbourne: re.press, 2009 - p.176.

35

Como notado anteriormente, ainda ausente de seu sentido “coletivo”, futuramente alcançado no amadurecimento de seu percurso conceitual sobre a experiência, como será formulado por Benjamin a partir do ensaio “Experiência e Pobreza”, de 1933.

In our struggle for responsibility, we fight against someone who is masked. The mask of the adult is called “experience.” It is expressionless, impenetrable, and ever the same. The adult has always already experienced [*erlebt*] everything: youth, ideals, hopes, woman. It was all illusion. — Often we feel intimidated or embittered. Perhaps he is right. What can our retort be? We have not yet experienced [*erfahren*]³⁶ anything. (BENJAMIN, 2002a, p.3)

Benjamin afirma que esta experiência mascarada dos mais velhos expressaria uma resignada ilusão da vida adulta, que, desistente dos seus outrora sonhos juvenis não realizados: tolheriam, tiranizariam, intimidariam o jovem — então sem qualquer experiência. A figura da autoridade adulta, assim, exerceria o papel de um figura opressora que oprimiria a liberdade do jovem na busca pela realização dos seus próprios sonhos; na busca pela descoberta de suas próprias experiências individuais de juventude; na busca por outras qualidades de experiência porventura existentes³⁷. Segundo Benjamin, os adultos “alguma vez nos encorajaram a algo grande, novo ou em direção ao futuro? Oh, não... precisamente porque são coisas que não se pode experimentar. Todo sentido — tudo o que é verdade, bom e belo — baseia-se em si mesmo. O que nos importa então a experiência?” (BENJAMIN, 2002a, p.3, tradução nossa). Pergunta que é resolvida, como relata o autor, sobre a confissão de um “segredo”, segundo o qual “uma vez que ele jamais levantou seus olhos ao grande e ao cheio de sentido, o filisteu tomou a experiência como seu evangelho. Ela tornou-se, para ele, uma mensagem sobre a vulgaridade da vida” (BENJAMIN, 2002a, p.4, tradução nossa).

Neste primeiro ensaio “Experiência” do ano de 1913, em questão, observamos no trecho citado o uso de um termo recorrente em sua obra, a figura do “filisteu”, caracterizado pelo homem adulto de mente estreita cuja suposta superioridade provém precisamente de sua “experiência de vida” amplamente vivida, contudo ausente de sentido, ao olhar *benjaminiano*, curiosamente responsável cegá-lo da busca pela verdade: o que atestaria exatamente a fraqueza, a vulnerabilidade, a limitação deste homem dito “maduro” — para o jovem autor, “imaturo” de espírito, portanto. Neste ensaio, o jovem filósofo explica-nos as razões pelas quais esta experiência seria o *calcanhar-de-aquiles* do sujeito feito que, incapaz do contato com experiências verdadeiramente genuínas e plenas de sentido, e imbuído de um arrogante atributo que supostamente o destacaria dos mais jovens: esta postura assumida por aqueles

36

Reconhecemos o relativamente recente início de nossos estudos ao aprendizado da língua alemã, assim, ao relatar modestamente a nossa incipientíssima competência sobre a leitura dos textos benjaminianos escritos na língua original — o que para nós ainda é uma aspiração —, não nos detivemos pela nossa inaptidão inicial de compreensão à língua germânica *in loco*, ao empreender uma pesquisa diversa em algumas dezenas de livros, vezes sobre a leitura da obra, vezes sobre a consulta de textos e ensaios originais específicos, quando não traduzidos para a língua portuguesa, também disponíveis em inglês, espanhol e francês, como referenciado diversamente ao longo da dissertação, disponível em nossa bibliografia, ao final do trabalho. Ressalvas devidas feitas, destacamos a manutenção dos termos presentes no texto original em alemão, tanto *erlebt*, quanto *erfahren*, por nós mantidas da versão em inglês consultada, com função de destaque aos seus radicais esclarecedores.

37

Consideramos que a infundável busca humana por outras qualidades de experiência, de certa forma, é também uma das questões centrais da filosofia: a investigação filosófica, pelo menos desde Platão, sobre a “verdade” e seus pares, de uma trilogia em que também se inserem as noções do “bom” e do “belo”. Como afirma Benjamin, referindo-se tanto ao *Banquete*, quanto à *República* de Platão, “a verdade é apresentada como o conteúdo essencial do Belo, o reino das idéias, e a verdade é considerada bela. A compreensão dessas teses platônicas sobre a relação entre a verdade e a beleza tem importância capital não somente para qualquer filosofia da arte, como para a própria determinação do conceito da verdade.” Cf. BENJAMIN, Walter. “Origem do drama barroco alemão”. In: “Coleção Elogio da Filosofia”. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. Coordenação: Marilene Chauí. São Paulo: Brasiliense, 1985 - p.52.

que poderiam oferecer a generosidade do entendimento aos mais jovens, inevitavelmente, criaria um contexto em que estes situar-se-iam intimidados em sua busca pessoal pelos matizes de experiência existentes³⁸.

Benjamin, em suas primeiras reflexões sobre o tema, explica-nos como, à juventude, à qual ainda restariam a esperança de acesso a novas experiências, apesar de, contraditoriamente, esta mesma “experiência” também situar-se “hostil ao espírito, e destruidora de muitos sonhos ao desabrochar da juventude”; ela ainda seria “a mais bela, a mais intocável, a mais imediata porque ela não pode existir sem um espírito enquanto permanecerem jovens”; o que se contraporía diametralmente à experiência do “filisteu”, “que é aquela da eterna ausência de espírito”, porque, segundo Benjamin, “o filisteu é um intolerante” (BENJAMIN, 2002a, p.5, tradução nossa).

O mesmo movimento estudantil que iluminou os ideais revolucionários de Benjamin, levando-o a escrever seu primeiro ensaio acerca da experiência, situa-se no mesmo contexto em que o jovem Benjamin (1986, pp.151-159) viria a escrever o ensaio “A vida dos estudantes”, de 1915, em que temos acesso a um relato memorial dos anos imediatamente anteriores à Primeira Guerra, em que Benjamin era um líder estudantil na comunidade acadêmica alemã³⁹. Neste ensaio, o jovem filósofo nos alerta para o risco do acomodamento da juventude à previsibilidade da carreira acadêmica e à estagnação do espírito, em detrimento de uma genuína — contudo, *arriscada* — busca pelo saber. Segundo Benjamin, seria *papel dos estudantes a crítica ao sistema*, ao “libertar o futuro de sua forma presente desfigurada, através de um ato de conhecimento. Somente para isso serve a crítica” (BENJAMIN, 1986, p.151).

Sensível à industrialização e às vanguardas artísticas de sua época, as ideias expressas neste ensaio precoce sobre a vida estudantil, ao propor uma contestação à ordem vigente — escrito dois anos após o ensaio “Experiência”, já durante a Primeira Guerra — mantém as diretrizes propostas originalmente por este primeiro ensaio de 1913 em questão, na medida em que “Erfahrung” situa-se como o seu pontapé teórico-conceitual ao percurso filosófico sobre o tema, onde teriam sido definidos os seus ideais éticos fundamentais. Assim, com o

38

Talvez esse percurso de assimilação da verdade pelas próprias experiências — ensaiadas pelo jovem Benjamin, então com apenas vinte um anos à escrita do ensaio, em sua juvenil busca pelo reconhecimento dos mais velhos ao seu próprio percurso filosófico, ao que os “filisteus” se situariam como os adultos que tentariam impor suas próprias noções de experiência aos mais novos — dialogue com aquilo o que Rancière entende pela diferença entre o mestre e o aluno, entendido a partir do que faltaria a este último: *o saber de sua própria ignorância*, a compreensão do que o separaria do mestre, dado que este último teria conhecimento da distância exata que separa o saber da ignorância. Como expresso pelo filósofo francês na passagem: “La distancia que el ignorante tiene que franquear no es el abismo entre su ignorancia y el saber del maestro. Es simplemente el camino que va desde aquello que él ya sabe hasta aquello que todavía ignora, pero que puede aprender tal y como ha aprendido el resto, que puede aprender no para ocupar la posición del docto, sino para practicar mejor el arte de traducir, de poner sus experiencias en palabras y sus palabras a prueba, el arte de traducir sus aventuras intelectuales para uso de otros y de contra-traducir las traducciones que esos otros le presentan a partir de sus propias aventuras. El maestro ignorante capaz de ayudarlo a recorrer este camino no recibe ese nombre por el hecho de no saber nada, sino porque ha abdicado del ‘saber de la ignorancia’ y ha disociado de este modo su maestría de su saber. No les enseña a sus alumnos su saber (de él), sino que les pide que se aventuren en la selva de cosas y de signos, que digan lo que han visto y lo que piensan de lo que han visto, que lo verifiquen y lo hagan verificar. Lo que tal maestro ignora es la desigualdad de las inteligencias. Toda distancia es una distancia factual, y cada acto intelectual es un camino trazado entre una ignorancia y un saber, un camino que va aboliendo incesantemente, junto con sus fronteras, toda fijación y toda jerarquía de posiciones.” Cf. RANCIÈRE, Jacques. “El espectador emancipado”. Tradução: Ariel Dilon. Castellón: Ellago Ediciones, 2010 - p.17.

39

Cf. BENJAMIN, Walter. “A vida dos estudantes”. In: “Documentos de Cultura, Documentos de Barbárie: escritos escolhidos”. Seleção e apresentação: Willi Bolle. Tradução: Celeste H. M. Ribeiro de Sousa et al. São Paulo: Cultrix - Editora da Universidade de São Paulo, 1986 - pp.151-159.

ensaio “Experiência”, Benjamin compreende, já precocemente, que somente ao se permanecer *jovem*, no sentido lato, é que haveria uma oportunidade de ser alcançada uma outra categoria de experiência, com valor *positivo* — jamais “positivista” —, que seria fundamentalmente distinta daquela ostentada pelos mais velhos “filisteus”, cujo valor seria essencialmente negativo — pelo menos *a priori* em seu olhar filosófico juvenil. Neste primeiro ensaio, a experiência situa-se, para o filósofo, menos enquanto um objetivo bem definido a ser alcançado pelo sujeito investigador — em contraposição à perspectiva de um posicionamento metodológico que busca situar-se na investigação de um conceito de experiência — mas mais um processo inicial de busca filosófica por “exclusão”: pode-se afirmar que este texto inicial nos indicaria aquilo *o que a experiência*, enquanto expressão de busca pela verdade, para o jovem filósofo, *jamais deveria ser*.

Neste primeiro ensaio, portanto, Benjamin define as bases para a construção de uma futura noção de experiência sobre a seguinte prerrogativa epistemológica: se quisermos, porventura, termos uma chance virtuosa de alcançarmos a verdade pela experiência, é preciso que nos mantenhamos imperativamente *jovens*; é necessário que nos mantenhamos vigorosamente cheios de espírito; é decisivo que tenhamos a consciência iluminada pelos ideais de juventude e que, em tempo algum, rendamo-nos ao repetir-se dos mesmos “adultos” de outrora. É crucial que nunca deixemos murchar a nossa flor interior como fez o “filisteu”: seria, portanto, essencial o jamais tornar-se *não-jovem*. Dessa maneira, as primeiras ideias sobre a experiência, escritas e publicadas por Benjamin neste ensaio, e igualmente influenciadas pelos ideais revolucionários do movimento da juventude, desde cedo, situam o exercício de sua crítica enquanto a própria manifestação do trabalho filosófico do jovem Benjamin — em ação — sobre mundo.

1.1.2 “*Über das Programm der kommenden Philosophie*”, de 1918: os princípios de um programa da filosofia do porvir fundados sobre as bases relativas de uma filosofia *kantiana* da experiência

Em seu segundo ensaio situado sobre o problema da experiência, *Über das Programm der kommenden Philosophie* (“Sobre o programa da filosofia do porvir”) — escrito em 1918, contudo, não publicado em vida —, Benjamin situa-nos sobre a germinação de um conceito de experiência que tem suas raízes na tradição epistemológica do filósofo prussiano Immanuel Kant, para se desenvolver. Uma ressalva importante à filiação radical deste conceito se impõe ser sublinhada, na medida em que a percepção crítica *benjaminiana*

figuraria o pensamento de Kant tão somente enquanto um ponto de partida a partir do qual Benjamin teria fundado as bases para o alicerçamento de suas próprias noções de experiência. Uma prova deste postulado se encontra no conteúdo de uma missiva remetida por Benjamin ao seu amigo íntimo, Gershom Scholem, no ano de 1917. Nela, Benjamin admite o seguinte pensamento:

Without to this point having any proof to hand, I hold firm to the belief that, in the sense of philosophy and its doctrine, to which the Kantian system belongs [...] *it can never at any time be a question of shaking up, of overthrowing the Kantian system*; on the contrary, it is a question of its granite-like solidity and its universal development... It is solely in the sense of Kant and Plato and, along the way, I believe, by a revision and further development of Kant, that philosophy can become doctrine or, at the very least, be incorporated to it. (BENJAMIN, 2002b, p.14, *itálico nosso*)

Por um lado, este trecho das confissões pessoais de Benjamin, endereçadas ao seu amigo Scholem, numa correspondência privada, leva-nos a depreender o seu grau de sua afinidade ao pensamento *kantiano*, ao ponto de sua suposição sobre uma eventual fundamentação de uma “filosofia do futuro” que se pautaria sobre uma necessária revisão deste sistema filosófico, literalmente, em suas palavras. Essa certeza, contudo, não inibiu a crítica *benjaminiana* sobre as limitações epistemológicas desse conceito “purista” de experiência. Por outro lado, no ensaio deste subcapítulo em questão, Benjamin nos apresenta a ideia do desenvolvimento de um conceito da teoria do conhecimento, formulado a partir da reflexão sobre a linguagem, que fosse capaz de gerar um conceito correspondente de experiência, ao abranger as esferas da experiência que, segundo o próprio Benjamin, Kant não teria conseguido sistematizar efetivamente⁴⁰ (BENJAMIN, 1970, p.108).

Isto nos leva a perceber que, ao invés de unicamente reforçar a abordagem *kantiana* sobre a experiência, puramente baseada em uma afinidade a um cientificismo pré-positivista e em uma tendendência ao determinismo *cartesiano*, Benjamin indicar-nos-ia caminhos para a compreensão de que o conhecimento filosófico teria suas matrizes mais profundamente enraizadas, por sua vez, sobre as ciências humanas e sociais, cuja “essência lingüística do conhecimento”, para o autor, é a *linguagem*. O que isso pode significar? Pode significar que, ao aproximar as origens do conhecimento filosófico mais ao campo da linguagem que unicamente ao rótulo de um *cartesianismo* purista em Kant, Benjamin nos propõe, neste ensaio, propostas de reflexão sobre essa nova filosofia do porvir, segundo a qual “A tarefa

40

Benjamin vai além, em seu questionamento sobre a abordagem *kantiana* do conhecimento, ao propor que “o campo da religião deve ser mencionado como o principal destas. Assim, a procura por uma filosofia do futuro pode, em última instância, ser colocada nas seguintes palavras: criar, com base no sistema *kantiano*, um conceito de conhecimento correspondente a um conceito de experiência, em que o conhecimento é o ensinamento espiritual-religioso [*Lehre*]” (BENJAMIN, 1970, p.108, tradução nossa).

central da filosofia do porvir é extrair e manifestar as mais profundas noções da contemporaneidade e dos pressentimentos de um grande futuro que ela seja capaz de criar, relacionando-as ao sistema *kantiano*” (BENJAMIN, 1970, p.100, tradução nossa).

Assim, ao tomar a filosofia de Kant tão somente como um ponto de partida — ao recusar sua orientação unilateral e matemática por considerá-la limitada em relação à busca de uma verdade intrínseca à uma formulação coerente do conceito de experiência —, Benjamin viu-se impelido a realizar um percurso de crítica epistemológica própria, na investigação sobre o seu objeto. Como conclui o autor, ao final deste seu ensaio, com a frase segundo a qual “a experiência é a pluralidade unitária e contínua do conhecimento” (BENJAMIN, 1970, p.108, tradução nossa), ela não poderia se restringir às regras de um sistema *cartesiano* perfeitamente ordenado, nem poderia ser somente estática ou imutável: como o conhecimento, a experiência seria um ser pulsante, um organismo em constante movimento — tal qual a filosofia — uma entidade em transformação contínua.

1.1.3 “*Erfahrung und Armut*”, de 1933: o reconhecimento da pobreza de experiência como princípio ético fundamental à busca pela cura de uma modernidade profundamente adoecida em suas bases

Num período de intervalo entre a Primeira e a Segunda Guerra Mundiais, 15 anos mais tarde, ao discorrer sobre o problema da relação entre a experiência e a pobreza modernas, no ensaio de 1933, originalmente publicado sob o título *Erfahrung und Armut* (“Experiência e pobreza”), a pobreza de experiência surge, ao lado da decadência da arte de narrar, da capacidade de compartilhar experiências, enquanto um sintoma de uma modernidade debilitada em suas bases, desorientada em seus caminhos, doente de espírito.

Diferentemente da abordagem do ensaio anterior — em que se encarava a experiência enquanto um caminho em direção a uma verdade imperiosa, urgente, necessária ao homem moderno, na medida em que essa verdade ofereceria uma renovação da oportunidade de recuperarmos o caráter genuíno da experiência⁴¹ —, neste novo ensaio, a experiência a que Benjamin se reporta revela-se no seu processo de esfacelamento, na acentuação de sua condição miserável, na constatação de que sobraram apenas as ruínas de uma arquitetura da

41

Ao nosso ver, um processo de reverberação epistemológica espiral entre os elementos, de certa forma, na medida em que: uma busca cíclica da verdade, por meio do contato com uma nova noção de experiência, refletir-se-ia sobre um enriquecimento da experiência que conduziria, por sua vez, numa mais nova busca por uma manifestação mais pura da verdade — e assim por diante. Assim, como esta dissertação já percebe intuitivamente — ao que deve ser refletido o tempo todo sob uma abordagem metodologicamente fundamentada, na descrição, observação e análise de suas hipóteses, problemas e objetos, pelo método científico assumido em suas etapas, em busca de uma, ao menos, humilde contribuição ao seu campo, em favor de um modesto alargamento do conhecimento da área —, a experiência se apresenta mais como um processo de relações em constante transformação do que um fim em si.

modernidade que foi impiedosamente bombardeada por um empobrecimento de espírito que se sucedeu, inexoravelmente, à primeira grande guerra da modernidade — diante do que esta experiência um dia já foi, em um passado remoto não tão distante assim das origens da história humana.

A perseverante revisão *benjaminiana* sobre um conceito de experiência na modernidade revela um intrincado processo de edificação de sua crítica voltada para o outro lado da história, ao “escovar de seu contrapelo” (BENJAMIN, 2012, p.245), na revelação de que aquela sublime experiência por muitos buscada, em verdade, é hoje escassa, ou mesmo inexistente. O conceito de experiência desenvolvido neste terceiro ensaio de 1933, ao invés de contradizer os dois anteriores — dado que os três não coincidem exatamente entre si, mas nem por isso anulam-se mutuamente: podemos dizer que este novo conceito *complementaria* aqueles apresentados anteriormente.

Em diálogo com a abordagem que será realizada no ensaio posterior em “O Narrador” — no que toca à legitimidade da arte de narrar enquanto ofício manual, rico em experiência —, em “Experiência e pobreza” Benjamin introduz a noção da *Erfahrung* enquanto um conhecimento, um saber, uma sapiência transmitida de geração em geração. A experiência situar-se-ia, portanto, enquanto uma sabedoria, acumulada de gerações em gerações, que seria transmitida por meio de fábulas, parábolas e provérbios. Ainda no primeiro parágrafo do ensaio em questão, *Benjamin questiona-nos, o seu leitor*⁴²:

“Ele ainda é muito jovem, mas em breve será um dos nossos”. Ou: “Um dia ainda vai experimentar na própria carne”. Sabia-se exatamente o que era a experiência: ela sempre fora comunicada pelos mais velhos aos mais jovens. De forma concisa, com a autoridade da velhice, em provérbios; de forma prolixa, com sua loquacidade, em histórias; às vezes como narrativas de países longínquos, diante da lareira, contadas a filhos e netos. — Que foi feito de tudo isso? Quem encontra ainda pessoas que saibam narrar algo direito? Que moribundos dizem hoje palavras tão duráveis que possam ser transmitidas como um anel, de geração em geração? Quem é ajudado, hoje, por um provérbio oportuno? Quem tentará, sequer, lidar com a juventude invocando sua experiência? (BENJAMIN, 2012, p.123)

Como numa espécie de diálogo do amadurecimento conceitual sobre a experiência, na

42

Aqui, desde o primeiro momento, faz-se necessário um alerta ao leitor acerca de nossa particular metodologia argumentativa: dada a quantidade de vezes em que, na sequência deste texto, mostrar-se-á necessário o uso do recurso da figura de linguagem “silepse”, em que uma pessoa de um gênero, número ou grau específico eventualmente concorda com uma pessoa de *outro* gênero, número ou grau, no sentido de uma concordância de ordem “ideológica”; justificamos o alerta ao nosso leitor para que haja uma amenização da quantidade de estranhamentos relativos à regularidade com que poderemos fazer uso desta figura de linguagem — sob risco de que, caso não nos leiam atenta e cuidadosamente, possam recair no mal-entendido de encontrar abundantes “erros” de concordância, no texto, quando se tratar destes casos. Este alerta não impede, contudo, que possa haver eventuais erros de formatação ou de construção da língua portuguesa porventura não percebidos pela primeira edição deste pesquisador de mestrado que escreve este trabalho, a serem devidamente corrigidos. O alerta pode soar excessivo, mas não o é. Ele se apresenta importante para que não haja confusão quanto à sua utilização, pelo contrário: por meio do seu uso, na maior parte das vezes, buscaremos ampliar o sentido dos argumentos apresentados ao nos incluirmos, como sujeitos pesquisadores, tanto enquanto aqueles que perguntam quanto aqueles a quem a mensagem também é direcionada, seja em função desta ou de outras figuras de linguagem consideradas por nós relevantes. Explicando-se didaticamente a “silepse”, portanto: sua etimologia tem origem no grego *syllipsis*, sendo uma variante do latim *syllipse*; significa “ação de compreender”, “abranger”, “tomar em conjunto”. Nesta figura de linguagem, uma palavra discorda de outra, não se subordinando sintaticamente a ela; há, desta forma, uma combinação ou concordância com outra ideia associada a essa palavra. Esta é a razão porque a silepse, muitas das vezes, contraria a concordância formal e lógica, dada a sua preocupação primeira em realizar uma concordância “ideológica”, ao sofrer, com frequência, de uma “contaminação” da significação ou do sentido apresentados por outras palavras ou expressões (Referência acerca do recurso de linguagem extraída de: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/gramatica/silepse-concordancia.htm>>. Acesso em: 01/08/2016).

relação dialógica interna entre as ideias expressas entre diferentes textos da própria produção ensaística sobre o tema em diversas fases, ironicamente: se, por um lado, ao retomarmos a questão da juventude apresentada no primeiro ensaio de 1913, em que o autor manifesta a necessidade do exercício autoconsciente de manutenção do espírito eternamente jovem, na busca platônica por uma experiência que, em nosso ver, manifestasse o *verdadeiro*, o *bom* e o *belo*; por outro lado, na parábola apresentada no início do ensaio de 1933, ao lançar mão da questão de nossa desconexão radical com o passado, ao questionar o passado como sua repetição mitológica — ao contrário das sociedades tradicionais, que teriam preservado a coerência interna de suas tradições, por exemplo, no exercício social concreto das narrativas orais e nos contos épicos mantidos entre as gerações —, Benjamin nos ensina uma bela lição, como afirma o próprio autor, ao invocar as antologias das fábulas provavelmente escutadas em sua infância, contidas nas bases da própria tradição de sua cultura germânica. Ela conta a história de “um velho que, no leito de morte, revela aos seus filhos a existência de um tesouro oculto em seus vinhedos”: é ensinado que, ao tesouro, bastaria desenterrá-lo. O autor nos explica que apesar dos filhos do ancião em leito de morte cavarem e nenhum vestígio do tesouro encontrarem, com a chegada outono, descobrem que as vinhas de sua família produziram mais que as de qualquer outra na região. Esta história mostra o verdadeiro tesouro de uma experiência transmitida de geração a geração, que o velho da parábola passa adiante para os seus filhos, resumido na seguinte máxima, transmitida por Benjamin — provavelmente com base em sua própria experiência: “a felicidade não está no ouro, mas no trabalho duro” (BENJAMIN, 2012, p.123).

Ironicamente, talvez, resida precisamente nesta busca cega, individualmente, sobre o valor monetário do “ouro” de que trata a parábola, e não na valorização da experiência construída entre aqueles que compartilham deste “trabalho duro”, a percebida “pobreza” de experiência de que trata Benjamin, no novo contexto de uma realidade marcada pela reprodutibilidade técnica — este último elemento belíssimamente analisado pelo autor em seu consagrado ensaio homônimo sobre a *Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, de 1936. O autor confirma estas ideias ao refletir que as ações da experiência em baixa, dívida legada por uma “geração que entre 1914 e 1918 viveu uma das mais terríveis experiências da história universal” talvez não sejam um fato assim tão surpreendente, dado o papel exercido pelo “monstruoso desenvolvimento da técnica” (BENJAMIN, 2012, p.124), na modernidade.

Pode-se afirmar que a técnica, responsável por sedimentar uma inevitável transformação dessa qualidade da experiência, sobretudo quando relacionada à sombria

miséria espiritual, é amplamente encontrada na realidade industrial capitalista pós-guerra. Para Benjamin, o silêncio dos combatentes da Primeira Guerra atesta a aniquilação das experiências “transmissíveis de boca em boca”, na medida em que, ao final de seu serviço militar obrigatório, estes veteranos tornaram-se mais pobres em experiências comunicáveis, e não mais ricos, dada a angustiante constatação de que “nunca houve experiências mais radicalmente desmentidas que a experiência estratégica pela guerra de trincheiras, a experiência econômica pela inflação, a experiência do corpo pela fome, a experiência moral pelos governantes” (BENJAMIN, 2012, p.124).

A consequência social da guerra, expressa no anormal silêncio dos soldados sobreviventes, ao torná-los incapazes de transmitirem o conhecimento acumulado de uma vida, tanto aquele vivido *in statu quo ante bellum*⁴³, quanto aquele assimilado durante a guerra: o seu subproduto foi, segundo Benjamin, na melhor das hipóteses, traumático em múltiplos campos de sentido⁴⁴. Não haveria outra saída para a filosofia, na concepção *benjaminiana*, portanto, tendo em vista a aniquilação da experiência provocada pela guerra sobre a humanidade, em suas extremas condições de *desumanização*: seria necessário que reconhecesse-mos, em primeiro lugar, esta pobreza de experiência que sobre nós se abateu com tanta força, enfraquecendo-nos ao flagelo de uma fragilíssima experiência (*Erfahrung*), mal sobrevivente, na modernidade.

Assim, cabe aqui destacar a constatação da pobreza de experiência moderna enquanto um posicionamento ético fundamental, proposto pelo filósofo, em sua reflexão sobre o conceito, até este ensaio. À intersecção dos sentidos contidos em cada um dos ensaios até aqui descritos, podemos chegar a uma compreensão parcial do conceito de experiência na formulação teórica deste autor, em convergência a cada um dos círculos de sentido propostos por esta tríade ensaística: a) levando-se em conta a postura de manter-se imperiosamente jovem de espírito, como proposto em “*Erfahrung*”, em 1913; b) ao basear-se sobre os pilares da filosofia *kantiana*, como expresso no ensaio “*Über das Programm der kommenden Philosophie*”, de 1918, sem, no entanto, limitar-se unicamente ao sistema *cartesiano*, levando-se em conta, em primeiro lugar, o lugar da *linguagem* na construção de uma filosofia do futuro; c) e, finalmente, neste ensaio de 1933, “*Erfahrung und Armut*”, ao propor o reconhecimento de um *ethos* básico à análise do conceito, que é entendido historicamente, ao

43

Da expressão latina do jargão diplomático moderno — cuja variação também se aplica na expressão *in statu quo res erant ante bellum* —, significando “no estado das coisas antes da guerra”, que deu origem à expressão popular *status quo*, que remete ao “atual estado das coisas”.

44

O que será evocado, sete anos depois, e elevado a outro plano de compreensão, no último ensaio sobre o tema, “Sobre alguns temas em Baudelaire”, não mais no contexto do trauma da guerra, mas no do *choque* (*Chockerlebnis*) da vida cotidiana do homem moderno, cidadão das grandes metrópoles, tão bem representada, segundo o autor, pelo surgimento de uma outra experiência: a experiência vivida (*Erlebnis*), que seria “pobre”, não em termos absolutos — dado que será constatada as particularidades de sua “riqueza” inerente à autorreferência, não mais sobre qualquer tradição, mas tão somente sobre sua própria condição limitada às vivências —, mas *relativamente* à abundância de riqueza descrita no ensaio em questão sobre a *Erfahrung* — ao que o autor relaciona esta outra noção da experiência de *Erfahrung*, em sua variante conceitual sobre a experiência vivida de *Erlebnis*, à análise da poesia lírica de Baudelaire.

perceber a importância de se assumir a nossa *pobreza aurática* na modernidade — sob risco de que, caso não o façamos, corramos o risco da falsa evocação de uma supostamente grandiosa experiência, que, em verdade, hoje, rara, carece de uma densidade palpável, frente à sua *insustentável leveza*⁴⁵.

Benjamin se aprofunda em sua crítica à pauperização dessa experiência, tão anacronicamente almejada pela modernidade, ao demonstrar a ilusão de sua tentativa de “restauração” — que, em verdade, é apenas superficial. Assim, a “renovação da astrologia e da ioga, da *Christian Science* e da quiromancia, do vegetarianismo e da gnose, da escolástica e do espiritismo” (BENJAMIN, 2012, p.124) se apresentaria enquanto um falso “reverso dessa miséria”, uma tentativa de *galvanização* da experiência moderna que não revelaria uma renovação verdadeira daquilo que efetivamente está em jogo. Afinal, o que Benjamin propõe como direções de saída a este labirinto moderno em que o homem de seu tempo se encontra perdido — e em que ainda hoje nos encontramos desorientados, da mesma maneira, e mais intensamente, na contemporaneidade, até?

A solução proposta por Benjamin para a superação da miséria de experiência que teria assolado a humanidade seria a proposição de um novo conceito de barbárie: a *barbárie positiva* (BENJAMIN, 2012, p.125). Isto porque a pobreza da experiência, para o autor, conduz o bárbaro, com pouco, a seguir em frente, a começar e a recomeçar — ideia, que em si, contém um potencial filosófico inovador e criativo. Embora Benjamin tenha, por um lado, no ensaio anterior sobre a filosofia do porvir, afirmado e reafirmado a premência de uma filosofia futura alicerçada sobre as colunas de uma arquitetura *kantiana*, inserida sobre uma perspectiva originalmente sistemática, por outro lado, no prefácio de *Ursprung des deutschen Trauerspiels*⁴⁶ (“Origem do Drama Barroco Alemão”), publicado pela primeira vez em Berlim no ano de 1928, Benjamin afasta-se desta ideia, ao afirmar que o “método é caminho indireto, desvio” (BENJAMIN, 1985, p.50), o que justificaria a possibilidade da citação, dos retalhos, das partículas.⁴⁷

Assim, o conceito de *barbárie positiva* surge como uma direção, uma solução, um caminho assumido pelo autor, constatada a esterilidade da qualidade da experiência na era moderna. A solução é extrema, mas engenhosa: ao negar, fundamentalmente, qualquer

45

Em referência à metáfora belamente transmitida pelo romance do aclamado escritor tcheco. Cf. KUNDERA, Milan. “A Insustentável Leveza do Ser”. Tradução: Teresa B. Carvalho da Fonseca. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

46

Apesar da referência à versão de 1985 citada, belamente traduzida por Sérgio Paulo Rouanet, com preciosa coordenação da Marilena Chauí, há de se destacar a mais recente versão em língua portuguesa, traduzida por João Barrento, em que parte do título originalmente proposto como “drama barroco” é substituído pela proposta de tradução a “drama trágico”. Cf. BENJAMIN, Walter. “Origem do drama trágico alemão”. Tradução: João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

47

Ao nosso ver, metaforicamente — em direta relação da afinidade filosófica de Benjamin com a vanguarda artística e arquitetônica de sua época — como ocorre, por exemplo, na ordenação em fragmentos dos *trencadís* coloridos utilizados na arquitetura modernista da fachada da Casa Batlló, em Barcelona. Note-se que os *trencadís* são um tipo de mosaico amplamente utilizado no modernismo arquitetônico catalão de Antoni Gaudí (1852-1926), criado a partir de pedaços de diversos materiais quebrados, dentre telhas, garrafas de vidro, cerâmica, taças, porcelana, etc, aos quais tivemos oportunidade de observar, pessoalmente, em diversos pontos da cidade de Barcelona, na Espanha.

ligação com a herança, com a tradição, com a civilização humanas — dados os rumos seguidos por esta “civilização” até então, com os resultados brutais da Primeira Guerra já constatados, com a ascensão assustadora dos fascismos em toda Europa, e antecipando-se os pressentimentos de uma nova guerra em curso neste continente à época da escrita de seu ensaio sobre a experiência e a pobreza, no início da década de 1930 —, Benjamin nos conduz por caminhos que nos levam, inevitavelmente, em nosso ver, à uma rua sem saída *a priori*, em cujo muro intelectual jaz pichada a seguinte pergunta — que mais se parece com um paradoxo: “Pois qual o valor de todo o nosso patrimônio cultural, se a experiência não mais o vincula a nós?” (BENJAMIN, 2012, p.124). Engenhosamente, o filósofo nos brinda com uma solução à esta pergunta-chave do ensaio em questão — sempre instigante nas decifrações dos problemas do real, por ele percebidos, que se apresentam, muitas das vezes, cifrados, em seu percurso de escrita ensaística — que pode ser encontrada em meio às ruínas dessa rua sem saída bombardeada, a que nos conduziu a esquadilha da modernidade: a referida *barbárie*! Eis a inesperada *rota de fuga* a que Benjamin nos conduz:

Barbárie? Sim, de fato. Dizemo-lo para introduzir um conceito novo e positivo de barbárie. Pois o que resulta para o bárbaro dessa pobreza de experiência? Ela o impele a partir para a frente, a começar de novo, a contentar-se com pouco, a construir com pouco, sem olhar nem para direita nem para a esquerda. Entre os grandes criadores sempre existiram homens implacáveis que operaram a partir de uma tábula rasa. (BENJAMIN, 2012, p.125)

Por que caminhos esta proposta de rota alternativa pode nos levar; o que esta resposta pode significar; a que destinos podem nos conduzir? Conduz-nos ao entendimento de que, ao estabelecermos uma trilogia epistemológica pautada nos ideais de: a) reconhecimento de nossa pobreza de experiência; b) satisfação com os poucos recursos de que dispomos; c) aceitação de seguirmos adiante sem muito olhar para trás, independentemente do passado que, às nossas costas, acumula-se; assim, segundo Benjamin, haveria esperança do surgimento de uma *nova experiência*, erigida sobre pilares verdadeiros, íntegros, equilibrados — ao nosso ver, a trindade da *verdade*, do *bem* e da *beleza* poderia, desta negação, quem sabe, ressurgir, pelo reconhecimento de uma outra dimensão da experiência moderna.

Contraditoriamente, contudo, segundo Benjamin, o erro do homem moderno não se encontraria exatamente em sua pobreza de experiência, mas na falta da coerência com a sua forma de lidar com o excesso de experiências cotidianas. O equívoco do homem moderno seria não conseguir conectar-se com as suas próprias experiências miseráveis, ao negá-las em favor da ilusão de uma grande civilização — custe o preço humano que este fim custar, ao

que, ao nosso ver, o homem moderno tornou-se cego de seus semelhantes, *cego da humanidade que o circunda*, e em cujo centro não se encontra, como muitas vezes o individualismo moderno nos leva a crer⁴⁸ —, em diálogo à visão benjaminiana, ante os ilusórios ideais de “progresso” e seus respectivos *retrocessos* — a estes ideais tão inerentes.

Diferentemente de pensadores e artistas que, nas palavras de Benjamin, tendo partido de uma tábula rasa, do desejo de suas próprias pranchetas — segundo o autor, a exemplo de Descartes, Einstein, Newton — que, tendo sido coerentes com seus ideais, “ao que está dentro, mais que à interioridade” (BENJAMIN, 2012, p.125) — sendo exatamente isso que os tornaria “bárbaros”, no sentido positivo do termo: em verdade, a pobreza de experiência não deveria ser compreendida “como se os homens aspirassem a novas experiências”. (BENJAMIN, 2012, p.127) Para Benjamin, estes pensadores:

Aspiram a libertar-se de toda experiência, aspiram a um mundo em que possam ostentar tão pura e claramente sua pobreza, externa e também interna, que algo decente possa resultar disso. Nem sempre, tampouco, são ignorantes ou inexperientes. Frequentemente pode-se afirmar o oposto: *eles “devoraram” tudo, a “cultura” e o “ser humano”, e ficaram saciados e exausto.* (BENJAMIN, 2012, p.127, *itálico nosso*)

É curioso observar que a arquitetura *gaudiana*⁴⁹ de Benjamin sobre a experiência constrói-se: se no seu primeiro ensaio o “nosso” filósofo firma a pedra fundamental de uma epistemologia da experiência, tema presente ao longo de toda sua obra; e no ensaio sobre Kant, Benjamin consolida os primeiros alicerces de uma ética sobre os quais essa epistemologia se edificará, ao indicar a necessidade de uma transformação ao *ethos* do homem moderno, para seguir em direção ao futuro⁵⁰; no ensaio sobre a pobreza e a experiência em questão, a construção deste monumento teórico-conceitual — ainda inacabado, em nosso *corpus* pentagonal — cimenta-se, essencialmente, pela constatação da necessidade de uma transformação das diretrizes morais do homem ao que deve, realmente, ser considerado “riqueza”. Como na parábola do velho, que já prenuncia a figura do “narrador” a ser explorado no ensaio seguinte: onde se encontraria, afinal, o verdadeiro valor,

48

Afinal, como nos ensina a inscrição circular em torno da Torre da Praça do Relógio localizada na Cidade Universitária, inaugurada em 1973, ao “centro” simbólico da Universidade de São Paulo, idealizada pelo filósofo brasileiro Miguel Reale, antigo reitor da USP: “No universo da cultura o centro está em toda parte”. Cf. MACEDO (1987); MILANI (1982); SIMÕES (1984); TORRE (1976); A TORRE... (1988). “Obras Escultóricas em Espaços Externos da USP”. In: “Comissão de Patrimônio Cultural”. São Paulo: Edusp, 1997.

49

Em referência a complexidade da arquitetura modernista catalã de Gaudí já citada, sendo este artista um amante da arquitetura (seu próprio ofício), da natureza e da religião: contemporâneo a Benjamin, seu estilo único e individual, influenciado pelo neogótico e pelas técnicas da arquitetura oriental, culminou na concepção e parcial realização da notória obra-prima da arquitetura catalã, a (ainda em 2017) inacabada catedral da “Sagrada Família”, presente em Barcelona, a que Benjamin se refere diretamente em *Das Passagen-Werk*, escrito entre 1927 e 1940 (BENJAMIN, 2002c, pp.548-549). É também interessante observar que este arquiteto dedicava atenção aos mais particulares detalhes de cada uma das suas obras — tal qual a forma de escrita, a profundidade de pensamento e a variedade de temas filosóficos desenvolvidos por Benjamin —, ao incorporar sobre elas uma série de ofícios que dominava: a cerâmica, o vitral, o ferro forjado e a marcenaria. (Em referência à obra *gaudiana*: Cf. GAUDÍ, Antonio e MATIAS, Santiago Roqueta. “Gaudí”. *Barcelona: Escola Tècnica Superior d'Arquitectura, Universitat Politècnica de Catalunya*, 1985 - p.18).

50

Ao nosso ver, em afinidade às posições político-ideológicas benjaminianas sob um viés do materialismo histórico marxista, cremos que, nessa direção ao futuro, como numa geometria vetorial — cujas ideias melhor desenvolveremos no capítulo propositivo final —, não tanto para cima, verticalmente, ao construir de novas *pirâmides* de controle social — ao reforçar sistemas hierárquico-capitalistas; mas mais para os lados, horizontalmente, ao propôr a construção, por exemplo, de mais *praças* públicas — ao abrir-se para fronteiras anárquico-sociais.

no *ouro* ou na experiência?

Reflitamos sobre esta pergunta fundamental: qual dos referidos *ouros* mais vale ao espírito humano, então? Avante esta perspectiva *benjaminiana* de aceitação de nossa condição, lançamos a seguinte questão: afinal, por que devemos — ou melhor dizendo, podemos — assumir a nossa pobreza de experiência por meio da aceitação de uma nova barbárie com valor positivo? Se, por um lado, encontramos-nos prostrados de tanta experiência empobrecida; por outro lado, como recuperar a riqueza da experiência, profusamente contida na tradição da narrativa oral, na arte de narrar, na sabedoria passada pelo narrador tradicional?

1.1.4 “*Der Erzähler: Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows*”, de 1936: a força de uma experiência rica, com bases na tradição oral, transmitida pelo grande narrador, e fundada no seio da arte de narrar, da sabedoria compartilhada e do ambiente coletivo de produção artesanal pré-capitalista

Esta é abordagem proposta por Benjamin no seu ensaio seguinte sobre a temática da experiência: escrito em 1936, originalmente intitulado *Der Erzähler: Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows*, traduzida para o português sob o título de “O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov”, este ensaio nos apresenta uma nova perspectiva de interpretação da narrativa — a “grande narrativa”, representada tanto pelo exemplo dos contos de fadas (*Märchen*), quanto pela crônica medieval, pelo romance de cavalaria, pela epopéia grega e pela historiografia clássica de Heródoto — e suas ramificações.

Entendida enquanto uma expressão original da arte de narrar — em diálogo com as ideias apresentadas no ensaio anterior, “Pobreza e Experiência” —, que se encontraria em franco declínio; a Experiência (*Erfahrung*) outrora ouvida, aprendida e compartilhada pela coletividade, acompanharia, segundo Benjamin, o processo de “decadência” sofrida pela narrativa na modernidade. Ela se configuraria, para este autor, enquanto particular das sociedades pré-capitalistas, onde as organizações sociais baseadas no trabalho artesanal ainda ofereciam a oportunidade — ao ritmo paciente do trabalho manual — do desenvolvimento, da transmissão e da preservação da rica experiência — em seu sentido coletivo forte, integralmente apreensível à definição mais essencialmente humanista do homem enquanto *ser coletivo*.

É, no mínimo, *sintomático* — no bom sentido — que Benjamin comece o ensaio com

a ideia de que “o narrador — por mais familiar que nos soe esse nome — não está absolutamente presente entre nós, em sua eficácia viva” (BENJAMIN, 2012, p.213), ao nos introduzir a compreensão de uma progressiva desconexão que, nos tempos modernos, se estabeleceu com a figura do *narrador*: aquele que consegue narrar histórias — não somente narrar, como também transmitir, de forma amplamente eficaz, uma rica experiência para o seu ouvinte, nesse processo. A decadência da arte de narrar, juntamente com o progressivo desaparecimento desta figura que dominava esta arte, revela-se, desta forma, como uma das mais significativas expressões da pobreza de experiência com que nos deparamos na modernidade. A ideia de “narrador”, para nós, já não representa uma expressão verdadeiramente viva, nem qualitativamente hábil no processo de narrar, dado que é e tem sido, cada vez mais, “algo de distante, e que se distancia cada vez mais” (BENJAMIN, 2012, p.213), substituída, que tem sido pelas chamadas narrativas “modernas” — ausentes que se mostram dessa entidade “narrante”, anteriormente responsável pelo processo pessoalmente oral de transmití-las.

Benjamin elege o russo Nikolai Leskov como figura representativa do remanescente de narrador moderno em seu ensaio — Gagnebin arrisca indicar Kafka como o maior narrador “moderno” para Benjamin, ao afirmar que “poderíamos arriscar um paradoxo e dizer que a obra de Kafka, o maior ‘narrador’ moderno, segundo Benjamin, representa uma ‘experiência’ única: a da perda da experiência, da desagregação da tradição e do desaparecimento do sentido primordial” (GAGNEBIN *In*: BENJAMIN, 2012, p.18) —, não pela sua proximidade contemporânea ao momento histórico vivido por Benjamin, mas precisamente por retratar um distanciamento cada vez maior que se estabeleceu com a sua figura, segundo o autor. Este personagem real, com profundas raízes na tradição oral de sua própria cultura, tendo tido a oportunidade de viajar por toda a Rússia em razão de um cargo público, é considerado pelo filósofo alemão como legítimo exemplar do narrador, cuja legitimidade provinha precisamente do conhecimento que detinha de sua própria cultura — fosse ela “de perto” ou “de longe”.

Benjamin, referindo-se à esta experiência advinda das narrativas escritas, analisa que estas *seriam tanto melhores quanto menos se afastassem* das histórias orais contadas por inúmeros *narradores anônimos*: é por esta razão que Benjamin via em Leskov o melhor exemplo de narrador sobrevivente ao seu tempo. Ao classificar estes em dois grupos distintos, que se correlacionariam de múltiplas maneiras, entre “camponês sedentário” — porque mantém forte conexão com a tradição de sua própria cultura —, e “marinheiro comerciante” — porque traz novas histórias de longe; segundo o autor, portanto, “a figura do

narrador só se torna plenamente tangível se tivermos presentes ambos esses grupos” (BENJAMIN, 2012, p.214). A profunda conexão com sua própria cultura manifestava-se no grau de detalhamento apresentado ao narrar de suas histórias, segundo Benjamin, muito próximas daquelas abraçadas pela tradição oral de sua cultura eslava — o que detinha em si um grande potencial de transmissão da *Erfahrung* aos seus leitores e ouvintes.

Contudo, esta figura se afasta cada vez mais de nossa realidade em razão de um fenômeno cada vez mais evidente na modernidade, conforme observado pelo filósofo, em sintonia com a ideia de que “as ações da experiência estão em baixa. E tudo indica que continuarão caindo em um buraco sem fundo” (BENJAMIN, 2012, p.214). Este processo de diluição do valor da experiência, revelado em um contexto de crise, que tem por sintoma esse distanciamento cada vez maior com a figura do narrador, segundo o autor, apresenta suas causas em elementos como a *guerra*, por exemplo. Essa pobreza de experiência se revela em um contexto em que

[...] não somente a imagem do mundo exterior mas também a do mundo moral sofreu transformações que antes teríamos julgado como absolutamente impossíveis. Com a guerra mundial começou a tornar-se manifesto um processo que desde então segue ininterrupto. Não se notou, ao final da guerra, que os combatentes voltavam mudos do campo de batalha; não mais ricos, e sim mais pobres em experiência comunicável? E o que se derramou dez anos depois, na enxurrada de livros sobre a guerra, nada tinha em comum com a experiência transmitida de boca em boca. E não havia nada de anormal nisso. (BENJAMIN, 2012, p.214)

Esse processo de depauperamento da experiência, cada vez mais distante da tradição oral, em um contexto pós-guerra, não é algo de anormal, segundo o autor, dado que nunca houve experiências tão radicalmente impiedosas como as experiências bélicas, econômicas, físicas e morais (BENJAMIN, 2012, p.124), cuja monstruosidade é capaz de nulificar a capacidade humana de absorver, de viver e de transmitir experiências genuínas. Esta será uma temática posteriormente recuperada pelo autor, no ensaio seguinte, “Sobre alguns temas em Baudelaire”, de 1939, em que o autor propõe uma correlação entre o trauma da guerra expropriada de experiência — em razão dos abalos, sejam eles físicos, psicológicos ou espirituais, inevitavelmente vividos pelos veteranos sobreviventes à guerra — e a vivência do *choque* cotidiano das cidades modernas: estas seriam duas das causas da pobreza da Experiência (*Erfahrung*) que teria assolado a época moderna — ao convertê-la em uma nova categoria de experiência, a *vivência*, ou experiência vivida (*Erlebnis*), ponto de virada conceitual contido no quinto ensaio do recorte de fundamentação teórica desta pesquisa, que será mais adiante descrito.

Mas como aconteceu esse processo de perda da capacidade de conexão com a experiência, em nossa história? Quando aconteceu? Por quê? Segundo Benjamin, esse processo teria ocorrido porque não mais temos contato com a figura do *narrador* em nosso dia a dia. Entendido enquanto alguém que detém o dom do “conselho” — aquela transmissão de um conhecimento baseada na autoridade de quem o oferece, que teria um teor fundamentalmente prático, porque capaz de nos transmitir lições de ordem moral, de nos conceder orientações de caminhos à vida, de nos ensinar instruções de ação para diversos contextos em nosso cotidiano —, tanto quanto eram plenamente capazes de fazê-lo, fossem os agricultores, fossem os marinheiros, na *práxis* de seus ofícios (e ainda hoje, em parte, ainda o são), no contato com os aprendizes de suas oficinas, simultaneamente ao vivo trabalho artesanal em ação: eis um dos contextos em que a experiência detinha condições amplamente férteis para se desenvolver, por exemplo. Segundo Benjamin:

O senso prático é uma das características de muitos narradores natos. [...] Ela [*a grande narrativa*] traz sempre consigo, de forma aberta ou latente, uma utilidade. Essa utilidade pode consistir, por vezes, num ensinamento moral, ou numa sugestão prática, ou também num provérbio ou norma de vida — de qualquer maneira, o narrador é um homem que sabe dar conselhos ao ouvinte. Mas, se “dar conselhos” parece hoje algo de antiquado, isto se deve ao fato de as experiências estarem perdendo a sua comunicabilidade. Em consequência, não podemos dar conselhos nem a nós mesmos nem aos outros. (BENJAMIN, 2012. p.216)

Este contexto de profuso desenvolvimento da experiência rica do passado, inserida num contexto fortemente coletivo, que se situava envolta à uma dimensão profundamente simples, prática, pragmática, é hoje, para Benjamin, miserável, em múltiplos pontos de vista, porque facilmente constatável, por exemplo, na percepção do quanto a figura do “conselho” é hoje considerada algo de conservador, antiquado, “careta” — admitiríamos parte de nós, até. Por que parte de nós entendemos esta ideia dessa maneira? Os que estes, entre nós, ignoram, é que haveria uma sapiência contida nas palavras do grande narrador, segundo Benjamin, na medida em que aconselhar seria menos “responder a uma pergunta do que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está se desenrolando” (BENJAMIN, 2012, p.216), uma sugestão em que seria necessário, em primeiro lugar, *o saber narrar a história*:

O conselho tecido na substância da vida vivida tem um nome: sabedoria. A arte de narrar aproxima-se de seu fim porque a sabedoria — o lado épico da verdade — está em extinção. Mas este é um processo que vem de longe. E nada seria mais tolo do que ver nele um “sintoma da decadência”, e muito menos de uma decadência “moderna”. Ele é muito mais um sintoma das forças produtivas seculares, históricas, que expulsam gradualmente a narrativa da esfera do discurso vivo, conferindo, ao mesmo tempo, uma nova beleza ao que está desaparecendo. (BENJAMIN, 2012,

Daí o tom de melancolia presente no filósofo ao anunciar o ocaso da narrativa tradicional e a progressiva perda da capacidade de compartilhar as sabedorias acumuladas ao longo de incontáveis gerações: a magia do narrar — e, portanto, a experiência rica (*Erfahrung*) — estaria com seus dias contados, diante dos novos simulacros de experiência vivida (*Erlebnis*).

Segundo o autor, o primeiro dos indícios de uma evolução que, irá culminar na morte da narrativa seria o surgimento do romance, no início do período moderno⁵¹. Benjamin atribui ao romance espanhol *Dom Quixote* a classificação de primeiro grande livro moderno do gênero, ao relatar precisamente o quanto “a grandeza de alma, a coragem e a generosidade de um dos mais nobres heróis — de Dom Quixote, justamente — são totalmente refratárias ao conselho e não contém a menor centelha de sabedoria” (BENJAMIN, 2012, p.217). A observação benjaminiana sobre o completo descompasso entre o conselho, a sabedoria e a experiência almejados pelo personagem de Dom Quixote, em sua vivência fantasiosa — ante a realidade ficcional presente no universo do livro engenhosamente escrito por Cervantes há pouco mais que quatro séculos atrás, cujo quadricentenário de sua morte completou-se no ano de 2016 —, percebemos, justifica-se pela sátira primorosa empreendida pelo romancista espanhol sobre as “regras” que regiam, sobretudo, a construção da jornada dos heróis dos romances de cavalarias à sua época: se antes, no auge da transmissão ricamente experiencial, porque transmitidos pela oralidade; quando, no início do século XVII, em romances impressos, tendendo fortemente à decadência, para Benjamin.

Pois, se, de um lado, o romance moderno estaria essencialmente vinculado ao livro, tendo sua difusão massificada tornado-se possível somente com a invenção da prensa móvel pelo alemão Johannes Gutenberg, por volta de 1440; por outro lado, a tradição do romance enquanto gênero literário, tanto quanto as outras formas literárias — como os contos de fada, as lendas, as novelas e as fábulas, por exemplo —, estariam diretamente ligadas à anterior tradição oral; para Benjamin, o romance moderno distiguir-se-ia de todas estas formas narrativas porque suas origens nem procederiam da tradição oral, nem sequer seriam capazes de alimentá-la. Para o autor, a leitura de uma narrativa criada por um sujeito solitário, lida

51

Trata-se de *Don Quijote de La Mancha*, de Miguel de Cervantes, publicado originalmente no ano de 1605, em Madrid, em cuja história é contado um relato paródico metalinguístico dos romances de cavalaria, então em declínio à época, cuja leitura excessiva pelo protagonista, somado à sua idade avançada, leva-o a crer na ilusão de uma real condição histórica dos relatos contido na ficção por ele lida, o que o motiva a tornar-se um cavaleiro andarrilho no mundo “real” (“real” na diegese ficcional de Cervantes), ao transportá-lo para suas aventuras em companhia de seu fiel escudeiro, o Sancho Pança. Cf. CERVANTES, Miguel de. “*El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*”. Madrid: Real Academia Española & Asociación de Academias de la Lengua Española, 2004.

igualmente por outro sujeito solitário⁵², traria resultados circunscritos à esfera individual que teriam uma pobreza do potencial de conversão em experiência (*Erfahrung*), porque, desde suas origens, não partiriam de uma experiência genuinamente própria do autor do romance⁵³. Dessa forma:

O narrador retira o que ele conta da experiência: de sua própria experiência ou da relatada por outros. E incorpora, por sua vez, as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segrega-se. A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselho nem sabe dá-los. Escrever um romance significa, na descrição da vida humana, levar o incomensurável a seus últimos limites. Em meio à plenitude dessa vida e na descrição dessa plenitude, o romancista anuncia a profunda perplexidade de quem a vive. (BENJAMIN, 2012, p.217)

Benjamin nos relata o quanto a simplicidade do narrar seria necessária ao fluir da assimilação da história pelo ouvinte, ao passo em que, no romance, a complexidade das análises psicológicas realizadas pelo escritor dificultaria esse processo de “registro” interno da história na memória de quem a lê. Segundo o autor, quanto maior for a naturalidade com que o narrador renunciar às sutilezas psicológicas, “tanto mais facilmente a história será gravada na memória do ouvinte, tanto mais completamente ela irá assimilar-se à sua própria experiência, tanto mais irresistivelmente ele cederá à inclinação de recontá-la um dia.” (BENJAMIN, 2012, pp.221-222).

À exceção de Leskov⁵⁴, cuja narrativa efetivamente transitava entre as esferas urbanas e também rurais — como o romance foi, progressivamente, sendo substituído por formas narrativas abreviadas, características do ambiente urbano moderno —, Benjamin nos oferece uma belíssima metáfora para se referir à essa questão do processo de assimilação da experiência, ainda presente na zona rural, mas em vias de extinção nas cidades:

Esse processo de assimilação se dá em camadas muito profundas e exige um estado de distensão que se torna cada vez mais raro. Se o sono é o ponto mais alto da

52

Sem ir muito longe em busca de uma expressão deste “sujeito solitário” citado por Benjamin, podemos recuperar uma passagem exemplar do romance *Don Quijote*, citado pelo autor, em que seu protagonista, um fidalgo sonhador de idade avançada cujo nome é análogo ao título da obra, de tanto se inebriar na leitura, ao passar as noites em claro assimilando, com sua *fertilíssima* imaginação, as histórias dos romances de cavalaria que lia, em uma passagem do romance em que o protagonista estabelece um monólogo consigo mesmo enquanto caminha — passagem esta que, sobre nós, leitores da obra, podemos afirmar, pode provocar um sentimento de compaixão movido pela pena, pela vergonha alheia ou pelo senso de ridículo que a fantasia romanesca desvairada deste herói nos atíça: ao confirmarmos as impressões *benjaminianas*, jamais porque seus feitos sirvam de qualquer exemplo de sabedoria ou experiência. Eis a passagem citada na língua original: “Yendo, pues, caminando nuestro flamante aventurero, iba hablando consigo mismo, y diciendo: ¿Quién duda sino que en los venideros tiempos, cuando salga a luz la verdadera historia de mis famosos hechos, que el sabio que los escribiere, no ponga, cuando llegue a contar esta mi primera salida tan de mañana, de esta manera? ‘Apenas había el rubicundo Apolo tendido por la faz de la ancha y espaciosa tierra las doradas hebras de sus hermosos cabellos, y apenas los pequeños y pintados pajarillos con sus arpadas lenguas habían saludado con dulce y meliflua armonía la venida de la rosada aurora que dejando la blanda cama del celoso marido, por las puertas y balcones del manchego horizonte a los mortales se mostraba, cuando el famoso caballero D. Quijote de la Mancha, dejando las ociosas plumas, subió sobre su famoso caballo Rocinante, y comenzó a caminar por el antiguo y conocido campo de Montiel.’ (Y era la verdad que por él caminaba)”. (CERVANTES, 2004, p.88)

53

Ao que Silviano Santiago propõe uma outra interpretação sobre a percepção *benjaminiana* do “narrador”, sob a forma do questionamento: “quem narra uma história é quem a experimentou, ou quem a vê? [...] é aquele que narra ações a partir da experiência que tem delas, ou é aquele que narra ações a partir de um conhecimento que passou a ter delas por tê-las observado em outro?”, ao propor o conceito de um narrador “pós-moderno”, pela análise que faz dos contos de Edilberto Coutinho. Cf. SANTIAGO, Silviano. “O Narrador Pós-Moderno”. In: “Nas Malhas da Letra”. Rio de Janeiro: Rocco, 2002 - p.44.

54

Se, no entender de Benjamin, Leskov seria um porta-voz da narrativa tradicional, um gênero originário de uma polifonia de vozes anônimas da tradição que não têm paralelo com o conceito de autoria do romance surgido na era moderna, o filósofo russo Mikhail Bakhtin compreende, a partir da análise da obra de Dostoiévski, no livro *Problemas da poética de Dostoiévski*, de 1929, o surgimento do gênero do romance polifônico, que seria originário de um dialogismo entre os discursos de diversas vozes presentes na ficção *dostoiévskiana*. Cf. BAKHTIN, Mikhail. “Problemas da poética de Dostoiévski”. Tradução: Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

distensão física, o tédio é o ponto mais alto da distensão psíquica. O tédio é o pássaro de sonho que choca os ovos da experiência. O menor sussurro nas folhagens o assusta. Seus ninhos — as atividades intimamente associadas ao tédio — já se extinguíram na cidade e estão em vias de extinção no campo. Com isso, desaparece o dom de ouvir, e desaparece a comunidade dos ouvintes. Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. (BENJAMIN, 2012, pp.220-221)

Para Benjamin, o processo de transmissão da experiência se daria de tal forma que haveria uma diferenciação fundamental entre o processo intelectual de possuir *consciência* sobre essa transmissão da experiência e a *transmissão* da experiência em si. Esta distinção se mostra importante de ser ressaltada porque, segundo Benjamin, o primeiro dos processos somente seria possível no contexto da condição de uma “distensão”, em que a transmissão da experiência figuraria enquanto uma precipitação espontânea ao processo de *contar, ouvir, assimilar, conservar e transmitir* de uma história pelo grande narrador, que teria um abundante potencial de fertilidade à experiência no âmbito do processo produtivo artesanal pré-capitalista, que o era inerente. Segundo o autor, *a arte de contar histórias se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história* — e esta constatação será fundamental à nossa hipótese reticular de experiência propositiva futura, presente especialmente em nosso quarto capítulo final:

Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo. E assim essa rede se desfaz hoje por todos os lados, depois de ter sido tecida, há milênios, em torno das mais antigas formas de trabalho manual. (BENJAMIN, 2012, p.221)

Este “esquecer de si mesmo” de que fala o autor — quando a atenção deste ouvinte se concentra em uma atividade artesanal — seria condição fundamental não só para que ocorra a *assimilação* da experiência, mas também para que possa ocorrer o *aprendizado* da capacidade de transmissão desta mesma experiência assimilada. Em outras palavras: o tédio ou a desatenção de si — pela atenção sobre o ofício que se exerce, em simultaneidade ao relativo “descompromisso” com a história que se ouve ser narrada — seria um fator determinante para o desenvolver: a) tanto do processo de assimilação da experiência; e b) como também determinante para o desenvolver do aprendizado necessário para também se transmitir essa experiência — cujo processo experiencial naturalmente criaria, sobre esse ouvinte, uma predisposição de eventualmente recontar esta história um dia, ao *misturá-la* com suas próprias experiências pessoais. Esse processo de transmissão da experiência — juntamente à

habilidade de saber se transmitir a experiência — ocorreria tão melhor, portanto, quanto menos consciente deste processo se encontrasse o par *narrador-ouvinte*: para o autor, não contraditoriamente, a sua transmissão seria tão mais eficiente quanto menos atento à história estivesse o ouvinte, dado que a narração seria formulada pelo narrador, menos a partir de suas vivências particulares conscientes, e mais a partir de suas experiências inconscientes ligadas ao seio da coletividade, juntamente àquelas incorporadas durante toda uma vida de ricas experiências assimiladas.

Assim, dar-se-ia o desenrolar dessa arte de contar histórias: num processo que teria sido tecido à imensuráveis gerações atrás, atualizando-se constantemente enquanto essa rede ia sendo fiada pelas gerações intermediárias, ao se imaginar que eventualmente ela terá — na pior das hipóteses, se já não teve, à luz do autor — fim em outras incontáveis gerações posteriores ao seu início. A experiência seria “transmitida”, portanto, segundo Benjamin, contraditoriamente, ainda que sob a dependência do narrador que narra a história — daqueles que o antecederam e/ou dos inúmeros mais que o sucederão —, *não exclusivamente por ele*, o narrador; mas, sim, *pela própria história contada*. Ou seja, contraditória, mas não paradoxalmente — ainda que importantíssimo *a priori* seja *aquela que narra*: o narrador seria essencialmente um *meio* para que a história fosse conservada, transmitida, transformada em *história narrada*.

Podemos considerar que o autor vai além de sua análise sobre o desaparecimento da figura do tédio — belissimamente representada pela ideia dos “pássaros de sonho”, responsáveis pela incubação da experiência; tédio este, contudo, já notoriamente exterminado do cotidiano sensorialmente entorpecente das grandes cidades⁵⁵ —, ao relacionar este mesmo processo de transmissão da experiência ao contexto do ato de narrar, de contar histórias: apesar de não ser exclusiva ao âmbito pré-capitalista de produção artesanal, era no processo coletivo da confecção desta *rede*⁵⁶ que a *Erfahrung* se desenvolvia com mais força.

Outro elemento crucial que contribuiria para o esfacelamento desta rede arcaica, cuja tecedura estaria intimamente ligada à tradição oral — sendo que o narrador urdiria em experiência aquelas tramas das histórias por ele contadas, desde a fonte onde coletou as suas

55

Sem levarmos em conta, ao pé da letra de sua metáfora sobre o desaparecimento dos “pássaros oníricos” no meio urbano — que, literalmente, de fato, facilmente se assustam pelo menor sussurro nas folhagens, quando relacionado à metáfora do processo de “chocamento” da experiência, em vias de extinção nas cidades —, a quantidade real de distúrbios de comunicação entre espécies de pássaros habitantes de meios urbanos que, literalmente, têm modificado os seus hábitos de canto por competir com o ruído das cidades, segundo um estudo realizado pela Universidade de Sheffield, no Reino Unido, talvez fôssemos espantados com a equivalência da percepção *benjaminiana* ao empobrecimento da experiência em seus tempos, com relação a realidade urbana biologicamente factual, nos dias de hoje. Cf. FULLER, Richard A; WARREN, Philip H & GASTON, Kevin J. “Daytime noise predicts nocturnal singing in urban robins”. In: “Biology Letters — Animal Behavior”. Revista Científica. Londres: Royal Society Publishing, 2007.

56

Rede esta a que Benjamin se refere: de *linho*, propomo nós, metaforicamente — porque, definitivamente, não de *aço*, como as que dominavam a modernidade vivida pelo autor. Quem sabe, contemporaneamente, de forma esperançosa, hoje, não predomine a rede de *fibra óptica*, feita de vidro, ao revelar-se uma rede virtual? Ou seria esta proposta de uma rede “coletiva” do ciberespaço uma ilusão, baseada em febre teóricas e *modismos* intelectuais, que veria no surgimento das redes de computadores uma cega esperança de democratização e renovação da experiência, como muitas surgidas, principalmente, na década de 1990? É o que nossa investigação buscará entender mais à frente criticamente, após esta devida fundamentação de arcabouço teórico-conceitual, ao investigarmos as latentes contradições inerentes à proposição, de forma metodologicamente sistematizada, por meio de argumentos, no enfrentamento do objeto pelas suas hipóteses.

próprias experiências até o destinatário cuja própria experiência é incorporada à história narrada que, se na assimilação do enredo ouvido, em nova experiência do ouvinte seria, portanto, convertida —, relaciona-se a uma forma de comunicação das mais antigas que, segundo Benjamin, nunca havia influenciado decisivamente a forma épica, e cujas condições essenciais ao seu fulminante aflorar coincidiria com o período de consolidação da burguesia, no alto capitalismo, em que a *imprensa* figuraria como um dos instrumentos mais poderosos à esta classe, em vias de consolidação: a *informação*. Em contraposição à riqueza de experiência da narrativa oral, a pobreza de experiência da informação poderia ser constatada pelo seguinte relato do autor:

Cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. A razão para tal é que todos os fatos já nos chegam impregnados de explicações. Em outras palavras: quase nada do que acontece é favorável à narrativa, e quase tudo beneficia a informação. Metade da arte narrativa está em evitar explicações. Nisso Leskov é magistral (pensemos em textos como *A fraude*, ou *A águia branca*). O extraordinário, o miraculoso é narrado com a maior exatidão, mas o contexto psicológico da ação não é imposto ao leitor. Ele é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que falta à informação. (BENJAMIN, 2012, p.219)

Ela seria “tão estranha à narrativa como o romance”, sendo, contudo, “mais ameaçadora que ele”, ao provocar uma crise nas próprias bases do romance (BENJAMIN, 2012, p.218). Benjamin recorre a uma fórmula famosa, apresentada pela linha editorial do jornal francês *Le Figaro*, segundo a qual, “‘para meus leitores’, costumava dizer, ‘o incêndio num sótão do Quartier Latin é mais importante que uma revolução em Madrid’” (BENJAMIN, 2012, pp.218-219), para nos mostrar o quanto essa fórmula de *Midas jornalística*⁵⁷ justificaria o argumento da progressiva perda da autoridade da narrativa frente à informação: para o autor, enquanto que aquela nos ofereceria uma oportunidade de inesgotável reflexão, espanto, admiração; esta surgiria enquanto uma forma abreviada, provisória, cujo sentido sobreviveria apenas enquanto uma novidade fugaz, responsável pela descrição informativamente detalhada de uma realidade imediata. Segundo Benjamin,

57

A “fórmula de Midas” proposta, quando relacionada à “fórmula famosa” do *Le Figaro* atribuída por Benjamin, ao que justificaria adequadamente o “sucesso” incendiário de um sensacionalismo praticado por um tipo de jornalismo globalmente valorizado contemporaneamente, por exemplo — referindo-se ao notoriamente conhecido mito grego do complexo do rei Midas, cujo dom de transformar em ouro tudo o que tocava era também sua desgraça —, revela-se uma sutil ironia quanto ao valor que se atribui a tudo o que se “toca”, em ouro transformado, em que o ouro — da maldição de suas origens ao fim de um ciclo deste tipo de jornalismo, em franca decadência no século XXI: de “ouro” nada tem. Já no que toca a correta autoria da “famosa fórmula”, atribuída por Benjamin à Villemessant, constatamos um equívoco do filósofo ao atribuir a *fundação* do jornal *Le Figaro* — jornal diário da imprensa francesa mais antigo do mundo, dos ainda publicados — ao jornalista francês com ideais conservadores, Hippolyte de Villemessant; jornal que, em verdade, foi fundado por Maurice Alhoy e Étienne Arago. Sua origem enquanto um pequeno jornal satírico, fundado na Paris do reinado de Charles X, por estas duas figuras públicas, em 1826 — originalmente, sendo muito diferente da concepção de jornal de direita, como o conhecemos hoje, criado como uma oposição à grande imprensa de informação e opinião, à sua época —, viria a se tornar um jornal de centro direita, inicialmente, quando adquirido pelo governo francês, em 1832, e, posteriormente, somente em 1854 viria a ser comandado por Villemessant. A relevância desta longa nota quanto às origens deste jornal conservador se esclarece quando citamos que foi precisamente este o jornal responsável pela crítica que rendeu a humilhação pública contra Baudelaire, quando da publicação de *Fleurs du Mal*, em 1857 — obra a qual nos debruçaremos em parte, quando formularmos, mais adiante, na dissertação, a fundamentação teórica sobre a *vivência* percebida por Benjamin, principalmente, nesta obra de Baudelaire. Cf. ERRE, Fabrice. “*Le premier Figaro: un journal satirique atypique (1826-1834)*”. In: “*Le Figaro: histoire d'un journal*”. Paris: Centre de recherche en histoire du XIXe siècle, Université de Paris I Panthéon-Sorbonne, 2006. Disponível em <http://www.eiris.eu/index.php?option=com_content&view=article&id=641:le-premier-figaro-1826-1834&catid=94&Itemid=170>. Acesso em: 28/08/2016.

[...] [o] saber que vem de longe encontra hoje menos ouvintes que a informação que forneça um ponto de apoio para o que está próximo. O saber que vinha de longe — seja espacialmente, das terras estranhas, ou temporalmente, da tradição — dispunha de uma autoridade que lhe conferia validade, mesmo que não fosse subsumível ao controle. A informação, porém, aspira a uma verificabilidade imediata. Para tal, ela precisa ser, antes de mais nada, ‘compreensível em si e para si’. Muitas vezes não é mais exata que os relatos antigos. Mas enquanto esses relatos recorriam frequentemente ao miraculoso, é indispensável que a informação soe plausível. Nisso ela se revela incompatível com o espírito da narrativa. Se a arte da narrativa é hoje rara, a difusão da informação tem uma participação decisiva nesse declínio. (BENJAMIN, 2012, p.219)

Da mesma forma em que, frente à constante ascensão do valor do romance e da informação, Benjamin nos cita o exemplo da *short story*⁵⁸ enquanto terceiro elemento dessa tríade de formas burguesas ascendentes, em parte responsáveis pelo declínio da forma narrativa tradicional, na modernidade: por um lado, inicialmente ao refletir sobre o quanto a literatura de Leskov — esse reminiscente de narrador moderno, porta-voz de um gênero tradicional conservado por uma rede arcaica de vozes anônimas imemoriais da tradição russa — dava valor ao ofício manual em suas histórias, ao passo em que este mesmo narrador teria uma afinidade mínima com a técnica “industrial”; por outro lado, ao analisar a obra de Paul Valéry, Benjamin entende o quanto este poeta simbolista francês melhor teria descrito, de maneira significativa, “uma imagem espiritual dessa esfera artesanal, do qual provém o narrador” (BENJAMIN, 2012, p.222), ao conseguir descrever a paciência da produção artesanal com que o antigo narrador teria conseguido mimetizar — no sentido platônico do conceito de *mimesis* — as formas perfeitas da natureza:

“Miniaturas, marfins cuidadosamente trabalhados, pedras perfeitas no polimento e no acabamento, lacas e pinturas nas quais se sobrepõem uma sequência de camadas finas e translúcidas... — todas essas produções de uma indústria tenaz plena de resignação estão desaparecendo, e já passou o tempo em que o tempo não contava. *O homem de hoje não cultiva o que não pode ser abreviado.*” Com efeito, o homem conseguiu abreviar até a narrativa. Vivenciamos em nossos dias ao nascimento da *short story*, que se emancipou da tradição oral e não mais permite essa lenta superposição de camadas finas e translúcidas, que representa a melhor imagem do processo pelo qual a narrativa perfeita vem à luz do dia a partir das várias camadas constituídas pelas narrações sucessivas. (BENJAMIN, 2012, p.223)

Benjamin, ao perceber a narrativa contada por três tipos diferentes de “narradores”, a citar: a) *o narrador tradicional*, capaz de transmitir ao seu interlocutor uma abertura ao compartilhamento mútuo da experiência; b) *o narrador do romance* (ou da *short story*), que, apesar de anunciar implicitamente ou explicitamente a fundamentação da história a ser

58

Dentre autores consagrados, do estilo de *short story*, podemos citar, somente no século XIX, figuras como Charles Dickens, Oscar Wilde, H.G. Wells, Edgar Allan Poe, entre outros. Cf. WRIGHT, Austin M. “On Defining the Short Story: The Genre Question”. In: “Short Story Theory at a Crossroads”. Edição: Susan Lohafer & Jo Elyn Clarey. Baton Rouge: LSU Press, 1989 - pp.46-53.

narrada por ele com base em uma suposta experiência genuinamente sua, é incapaz de transmitir exemplarmente qualquer experiência ao seu leitor; e c) *o narrador da informação*, representada pela figura do “jornalista”, que exerce a narração pela descrição — supostamente — objetiva da informação a ser transmitida, ao pressupor-se de antemão que esta informação não revela qualquer relação com sua própria experiência, em tão somente revelar um “fato” ocorrido em um momento e um lugar específicos; para Benjamin, o surgimento dessas novas formas narrativas — dentre o romance clássico, o jornal informativo e a *short story* —, ao perpetuar uma falsa sensação de uma experiência que supostamente diminuiria as distâncias espaciais e temporais entre os indivíduos na sociedade, constituir-se-ia como um indício que comprovaria a efemeridade deste mundo esvaziado da rica experiência: uma abreviatura da narrativa que se tornou imperativa, diante das novas dinâmicas fragmentadas da modernidade, e em consonância com um processo de “transformação das formas épicas segundo ritmos comparáveis aos que presidiam à transformação da crosta terrestre no decorrer dos milênios” dado que “poucas formas de comunicação humana desenvolveram-se mais lentamente e se extinguiram mais lentamente” que a grande narrativa (BENJAMIN, 2012, p.218).

A alusão à rivalidade histórica que marcou a ascensão da informação e das outras duas formas narrativas — em um processo de transição marcado pelo crescimento da *Erlebnis* no seio da burguesia ascendente, em detrimento da *Erfahrung*, no início da modernidade —, será também citado por Benjamin no ensaio sobre Baudelaire, em que o autor afirma:

Na substituição da antiga forma narrativa pela informação, e da informação pela sensação, reflete-se a crescente atrofia da experiência. Todas essas formas, por sua vez, se distinguem da narração, que é uma das mais antigas formas de comunicação. Esta não tem a pretensão de transmitir um acontecimento, pura e simplesmente (como a informação o faz); integra-o à vida do narrador, para passá-lo aos ouvintes como experiência. Nela ficam impressas as marcas do narrador como os vestígios das mãos do oleiro no vaso da argila. (BENJAMIN, 1989, p.107).

Esta atrofia da experiência moderna em que não mais se encontra qualquer vestígio do grande *artífice* narrativo também se recrudescer com a percepção do autor em relação à forma como a sociedade burguesa reage ao “rachar” do vaso em que jaz a planta da vida em sociedade: a *morte*. Segundo o autor, a ideia da eternidade que encontrava na morte sua fonte mais rica — ao atrofiar-se dessa ideia de imortalidade —, e em paralelo ao processo de transformação que teria reduzido a comunicabilidade da experiência: acompanhando este processo de incomunicabilidade, a arte de narrar também tenderia a se extinguir na

modernidade. Segundo o autor, nos últimos séculos, com o acelerado processo de enfraquecimento da “onipresença” e da “força de evocação” que a ideia da morte detinha na consciência coletiva, e com o recrudescimento da transformação, pela sociedade burguesa, de seu espetáculo⁵⁹, tanto a partir de suas novas instituições higiênicas, quanto a partir de suas novas abordagens sanitárias e sociais, ao afastar o moribundo da esfera pública e confiná-lo ao espaço privado, solitário, sem que haja quem ouça suas *últimas palavras* — para o autor, plenas de autoridade, porque, em nosso ver, *no último raio de sol do crepúsculo da vida*: este novo contexto do *morrer só* impediria, fragorosamente, qualquer possibilidade de transmissão da mais incontestável experiência de toda uma vida acumulada pelo ser social, silenciada em seu novo leito de morte, para a *torre de cristal moderna* transferida. Segundo o autor:

Morrer era antes um episódio público na vida do indivíduo, e seu caráter era altamente exemplar: pense-se nas imagens da Idade Média, nas quais o leito de morte se transforma num trono em direção ao qual se precipita o povo, através das portas escancaradas. Hoje, a morte é expulsa cada vez mais longe do universo dos vivos. [...] Hoje, os burgueses, inquilinos de primeira hora da eternidade, vivem em espaços depurados da morte e, quando chegar sua hora, serão depositados por seus herdeiros em sanatórios e hospitais. Ora, é no moribundo que não apenas o saber e a sabedoria do homem, mas sobretudo sua vida vivida [...] assumem pela primeira vez uma forma transmissível. (BENJAMIN, 2012, pp.223-224)

Para o autor, a *arte de narrar* definha-se porque os pré-requisitos essencialmente necessários à transmissão da *Erfahrung*, em seu sentido integral, já não existem; arte esta cuja *práxis*, segundo Gagnebin, teria deixado de existir na sociedade capitalista moderna. Resumidamente, para Gagnebin, estas condições se condensariam em três pontos, à luz de Benjamin:

[...] a) a experiência transmitida pelo relato deve ser comum ao narrador e ao ouvinte. [...] b) Esse caráter de comunidade entre vida e palavra apóia-se ele próprio na organização pré-capitalista do trabalho [...] c) A comunidade da experiência funda a dimensão prática da narrativa tradicional. (GAGNEBIN In: BENJAMIN, 2012, p.10-11)

Esta passagem, escrita por Jeanne Marie Gagnebin, contida no prefácio intitulado “Walter Benjamin ou a história aberta”, do livro citado, enseja-nos compreender que a arte de

59

Neste caso, *espetáculo* é entendido não no sentido *guydebordiano*, como formulado em *Sociedade do espetáculo*, no sentido do “autismo generalizado” quanto a possibilidade de criação de um *ethos* de um compartilhamento entre os espectadores, como conclui em sua obra, ao entender o espetáculo como “uma organização sistemática da ‘falha da faculdade de encontro [*rencontre*]’, e como a sua substituição por um fato alucinatório social: a falsa consciência do encontro, a ‘ilusão do encontro’” (DEBORD, 1997, p.139-140), mas num sentido diametralmente oposto ao citado por Benjamin, em que o “espetáculo” detém um valor positivo: espetáculo aqui se relaciona mais com o sentido poético da morte, cuja beleza de seu acontecimento seria socialmente compartilhada coletivamente, como articulado pelo conto “A muralha da China”, de Kafka, traduzido por Lucia Nagib, pelo qual Benjamin tinha especial apreço, como belamente recuperado por Gagnebin ao final do prefácio do primeiro volume das obras escolhidas de “Magia e técnica, arte e política”. Cf. BENJAMIN, Walter. “Franz Kafka, Beim Bau der Chinesischen Mauer”. In: “Gesammelte Schriften”. Vol.2. Edição: R. Tiedemann & H. Scheppenhäuser. Organização: T. W. Adorno & G. Schollem. Frankfurt: Suhrkamp, 1977 - pp.676-683 apud GAGNEBIN, Jeanne Marie. “Walter Benjamin ou a história aberta”. Prefácio. Tradução: Lucia Nagib. In: BENJAMIN, Walter. “Magia e técnica, arte e política”. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. Vol. 1, 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012 - pp.18-19.

narrar sofreu, na medida em que, para esta filósofa suíça-brasileira: a) com o desenvolvimento do capitalismo e o distanciamento entre as gerações, um processo de transformação estaria em curso, de tal forma que o ritmo de mudança nas condições de vida estariam em descompasso com a capacidade humana de assimilação, na medida em que: “enquanto no passado o ancião que se aproximava da morte era o depositário privilegiado de uma experiência que transmitia aos mais jovens, hoje ele não passa de um velho cujo discurso é inútil” (GAGNEBIN In: BENJAMIN, 2012, p.10); b) os processos de evolução da narrativa, semelhantes aos processos produtivos lentos e orgânicos da atividade artesanal, estariam em descompasso com a rapidez do processo de trabalho industrial, dado que o ritmo do trabalho artesanal teria, segundo o autor, uma relação profunda com os ritmos da atividade do narrador, da arte de narrar (GAGNEBIN In: BENJAMIN, 2012, pp.10-11); c) Benjamin entende que aquele que transmite uma sapiência tem em seus ouvintes um boa fonte de aprendizado, dado que o conhecimento compartilhado, tanto pelo narrador, quanto pelo interlocutor, tem sua origem no “lado épico da verdade”, a sabedoria (GAGNEBIN In: BENJAMIN, 2012, p.11).

Desta mesma sabedoria, poder-se-ia inferir uma moral, uma sugestão, um conselho, ricos, plenos, soberanos em rica experiência (*Erfahrung*); hoje, contudo, sequer somos capazes de oferecê-los, sequer estamos abertos a recebê-los, sequer detemos um espaço vazio, por menor que seja, dentro de nós, para abrigá-los: de tão isolados que passamos a viver em nosso mundo — se *moderno* para Benjamin e para outros filósofos a ele coetâneos com quem buscaremos dialogar mais a frente; para nós, por nossa vez, *contemporâneo* —, em que predomina essencialmente a experiência vivida (*Erlebnis*)⁶⁰.

Em diálogo ao ponto de vista apresentado por Gagnebin, entende-se que o aparente desencantamento de Benjamin revela-se na ideia expressa pelo filósofo de que a única experiência capaz de ser praticada e/ou trocada nos dias atuais — em seu sentido precioso, raro, rico — seria a da inexistência e/ou incapacidade de entregarmo-nos à experiência (*Erfahrung*), na plenitude de suas origens. O autor convida-nos à reflexão acerca do esvaziamento da relação com aquele tipo de rica experiência, em paralelo à extinção das narrativas tradicionais, substituídas por novas narratividades, que se manifestariam de uma forma solitária, privativa e individual, tanto para a nova expressão de “narrador”, seus personagens e enredos, quanto para seus respectivos ouvintes, leitores e/ou espectadores.

60

Em verdade, ao contrário do tom discursivo empregado, que pode levar a crer uma noção infeliz ou melancólica sobre essa nova categoria de experiência, Benjamin não verá a *experiência vivida* (*Erlebnis*) enquanto uma expressão passível de um valor moral negativo: não se trata de juízo de valor, dado que o autor empreenderá uma análise relativamente poética desta nova expressão de experiência moderna, cuja beleza é reconhecida pelo filósofo no conteúdo abordado pela poesia lírica de Baudelaire, o qual apresentaremos na descrição do ensaio benjaminiano seguinte, no percurso do capítulo.

Confinados na vivência de experiências individualizantes e transitórias, o filósofo alemão aponta-nos, contudo, para uma esperança de transmutação deste quadro, na percepção de que podemos assumir — elogiosamente, até — esta nova expressão de experiência tão bem transmitida pelo poeta francês precursor do simbolismo, Charles Baudelaire, em sua obra lírica: a vivência (*Erlebnis*).

1.2 O conceito de *Erlebnis* (Vivência) em um ensaio: uma transição conceitual

1.2.1 “*Über einige Motive bei Baudelaire*”, de 1939: a beleza contida nos fragmentos de uma experiência vivida pelo indivíduo solitário na modernidade, transmitida pela poesia lírica de Charles Baudelaire

É exatamente sobre esse conceito que, no ensaio de 1939, sob o título *Über einige Motive bei Baudelaire* (“Sobre alguns temas em Baudelaire”)⁶¹, Benjamin propõe uma outra categoria conceitual de experiência: a vivência (*Erlebnis*) — em direta relação com a experiência oferecida pelo conceito do choque (*Chockerlebnis*). No contexto deste novo ensaio, a experiência vivida (*Erlebnis*) não pode ser confundida com a anterior experiência rica (*Erfahrung*): enquanto a primeira situar-se-ia num nível psicológico imediato ao indivíduo moderno, não tendo absolutamente o mesmo sentido, a segunda, como já descrito anteriormente, seria um traço cultural enraizado na tradição. Todo o ensaio em questão será um esforço de diferenciar — e, à sua maneira, qualificar — essa outra categoria conceitual de experiência, na modernidade: a vivência (*Erlebnis*).

Neste contexto, diferentemente do que foi conceituado nos ensaios anteriores sobre um tipo de experiência coletada por toda uma cultura, porque expressa na forma de uma experiência coletiva *forte*⁶², cujas origens se baseavam num tipo de sabedoria acumulada — que podia ser transmitida ao indivíduo por um *grande narrador*, cujas origens das histórias *anônimas* narradas não poderiam ser individualizadas sob a autoria de um único indivíduo, porque resultado do acúmulo de uma soma de vozes anônimas, com bases na tradição: nesta

61

A título de referência ao texto original em alemão — ao qual tivemos acesso somente em português e em inglês —, o ensaio de Benjamin referido, *Über einige Motive bei Baudelaire*, foi originalmente publicado em 1939 no jornal *Zeitschrift für Sozialforschung*, conduzido por Max Horkheimer, fundado em 1932 sobre o abrigo do *Institut für Sozialforschung*, em Frankfurt, na Alemanha, cujo percurso teve o total de nove publicações, entre 1932 e 1941. Em referência à obra de Benjamin, original na língua alemã, não consultada, portanto não disponível em nossa bibliografia, contudo, aqui disponível para eventuais consultas aos leitores fluentes do alemão: Cf. BENJAMIN, Walter. “*Über einige Motive bei Baudelaire*”. In: “*Zeitschrift für Sozialforschung*”. Frankfurt: *Institut für Sozialforschung*, 1939.

62

Atente-se que o adjetivo *forte* atribuído à *experiência coletiva* de *Erfahrung* da narrativa tradicional — posteriormente à fundamentação teórica à luz de Benjamin realizada neste capítulo — será de fundamental relevância à compreensão hipoteticamente proposta, por contraste, em nosso capítulo propositivo final, sobre a hipótese de uma outra categoria de *experiência coletiva* hipoteticamente *fraca*, que permeia as novas relações de experiência nas narrativas transmídia contemporâneas, compartilhadas pelo ciberespaço, em que o universo transmídia de *Matrix* se situa como parte do cânone dessa nova narratividade em múltiplas mídias. Se a força das tramas da experiência coletiva tradicional tinham no contato presencial de uma cultura comum compartilhada o seu caráter de uma teia consistentemente articulada e firme — *forte*, portanto —, não haveria a mesma força, consistência e firmeza nas redes da experiência coletiva contemporânea digital, porque fundamentalmente ausente do contato físico presencial no meio da Internet, apenas permeado por relações simultaneamente imateriais e atemporais — o que seria de uma força *fraca*, portanto. Desenvolveremos melhor este argumento no momento mais adequado deste trabalho, mais à frente, como dissemos.

transição à outra categoria de experiência, o narrador “moderno” apresentar-se-ia como um *coletor de fragmentos* que seria incapaz de transmitir qualquer sabedoria ou plenitude com raízes no saber tradicional, mas tão somente a partir os pedaços de suas experiências individuais e vivências capturadas em seu próprio percurso limitado de vida.

Se Benjamin (1989, p.103) entende que “desde o final do século passado, a filosofia vinha realizando uma série de tentativas para se apropriar da ‘verdadeira’ experiência, em oposição àquela que se manifesta na vida normatizada, desnaturada das massas civilizadas”, o autor parte da crítica à abordagem sobre a vivência (*Erlebnis*) empreendida pelo filósofo hermenêutico alemão, Wilhelm Dilthey, ao invocar a grandeza deste conceito, tanto na obra de Schiller, quanto na de Goethe, quanto na de outros poetas alemães. Se por um lado, a análise de Dilthey sobre a obra desses autores alemães eleva a *Erlebnis* à uma categoria superior em seu valor⁶³, conforme percebido por Gadamer (1999, p.115); por outro lado, Benjamin não interpreta a vivência contida na poesia de Baudelaire da mesma forma grandiosa, ao entender que ainda era preciso compreender e reconhecer a vivência desses poemas — tão atentos ao vazio da experiência nas cidades, aos prazeres dos sentidos, à ausência de conteúdo, aos jogos de azar, ao cotidiano dos trabalhadores urbanos — como manifestação de uma *outra* categoria de experiência adequada à sua época moderna, cuja legitimidade, ainda a ser conquistada, deveria ser igualmente adequada ao valor de seu tempo.

Neste ensaio, a análise de Benjamin busca respostas, na obra de poesias *baudelairianas* de *Les Fleurs du mal*⁶⁴, acerca das possibilidades de criação, na modernidade, de uma arte que não fosse tão somente uma antiquada e desigual evocação da tradição cultural com a qual o homem moderno já não mais conseguiria se conectar plenamente de forma coerente. Para o filósofo alemão, se houvesse um artista que teria conseguido criar uma arte cuja experiência fosse adequada à sua época, mesmo que sobre a figura contraditória de um misto entre intelectual e errante, arrebanhando em si, simultaneamente, a ideia de um sujeito histórico e político, na conjunção de uma espécie de imagem dialética de onde resultaria a representação onírica de uma época; uma figura ambivalente que, essencialmente, seria um *do contra* que nadaria na *vanguarda* da criação artística, ao contrafluxo do pensamento, do movimento e dos sistemas das massas urbanas de seu tempo, tão representado na figura do *flâneur*: o extraordinário, polêmico e sensível poeta parisiense,

63

O filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, que ampliou a esfera de debates sobre o campo da hermenêutica na segunda metade do século XX, nos mostra que Dilthey foi dos primeiros filósofos a tratar da *Erlebnis* como conceito filosófico, conforme tratado por Dilthey no conjunto de ensaios literários publicados como *Das Erlebnis und die Dichtung*, do ano de 1906. Cf. GADAMER, Hans-Georg. “Verdade e método”. 3. ed. Tradução: Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, 1999 - p.115.

64

Cf. BAUDELAIRE, Charles. “As Flores do Mal”. 2. ed. Tradução: Ivan Junqueira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

Charles-Pierre Baudelaire, certamente seria essa figura.

Porque, ao versar sobre um conteúdo mais conectado aos fragmentos de notícias cotidianas que lhe chegam todos os dias, ao conseguir compor a partir de sua própria experiência vivida — sem qualquer apelo em tentar evocar qualquer experiência coletiva tradicional —, Baudelaire acabaria expressando, sobretudo, a grande distância que o separaria da herança da tradição, ao revelar-se muito pouco interessado com qualquer tentativa de conexão anacrônica com uma cultura do passado que não faria mais qualquer sentido para o seu eu lírico. Assim, compreendemos que o interesse de Benjamin sobre a arte deste poeta francês, que se baseia em elementos da vida individual e solitária urbana, inevitavelmente, implica na percepção de um intenso processo de transição da qualidade da experiência, enquanto conceito, que é bastante diverso daquela percebida nos ensaios anteriores sobre o tema. Podemos verificar o tipo de leitor a que Baudelaire se dirigiria, no olhar de Benjamin, logo no primeiro parágrafo do ensaio sobre o poeta simbolista francês:

Baudelaire teve em mira leitores que se vêem em dificuldades ante a leitura da poesia lírica. O poema introdutório de *As Flores do Mal* se dirige a estes leitores. Com sua força de vontade e, conseqüentemente, seu poder de concentração não se vai longe; esses leitores preferem os prazeres dos sentidos e estão afeitos ao *spleen* (melancolia), que anula o interesse e a receptividade. É surpreendente encontrar um poeta lírico que confie nesse público — de todos, o mais ingrato. É claro que existe uma explicação para isso: Baudelaire pretendia ser compreendido; por isso, dedica seu livro àqueles que lhe são semelhantes. O poema [de Baudelaire] dedicado ao leitor termina com a apóstrofe:

“— Hipócrita leitor, meu igual, meu irmão!” (BENJAMIN, 1989, p.103)

Na sequência de sua análise, ao remeter-se à obra do filósofo francês, Henri Bergson, especialmente o livro *Matière et Mémoire*⁶⁵ — que busca relacionar o espírito e a matéria por meio da investigação sobre a memória —, Benjamin, apesar de reconhecê-lo como um livro que é “monumento imponente” da literatura filosófica, entende que a perspectiva *bergsoniana* se limita a pensar a experiência pelo viés da investigação científica, unicamente orientada pela biologia, sem levar em conta qualquer ligação desse conceito de experiência com a devida localização histórica que a originou. Ao entender que o título da obra de Bergson acertadamente “demonstra que a estrutura da memória é considerada como decisiva para a estrutura filosófica da experiência” (BENJAMIN, 1989, p.103), na visão de Benjamin, este filósofo francês, no entanto, parece não levar em conta as particularidades da experiência enquanto matéria da tradição, “tanto na vida privada quanto na coletiva”, formado-se menos com “dados isolados e rigorosamente fixados na memória, do que com dados acumulados, e

65

Cf. BERGSON, Henri. “Matéria e Memória”. 2. ed. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

com freqüência inconscientes, que afluem à memória” (BENJAMIN, 1989, p.103). Para Benjamin, a experiência em Bergson é

[...] a experiência inóspita ofuscante da época da industrialização em grande escala. Os olhos que se fecham diante desta experiência confrontam outra de natureza complementar na forma por assim dizer de sua reprodução espontânea. A filosofia de Bergson é uma tentativa de detalhar e fixar esta imagem reproduzida. Ela oferece assim indiretamente uma pista sobre a experiência que se apresenta aos olhos de Baudelaire, sem distorções, na figura de seu leitor. (BENJAMIN, 1989, p.105)

Se por um lado, Benjamin vê, nessa filosofia, indiretamente, a chance de desenvolver uma filosofia da experiência moderna, em que sua ligação com a cultura do passado se relacionaria apenas com a *durée*⁶⁶ (duração) — presente, por exemplo, na temporalidade de uma imagem, ao distanciar-se de qualquer relacionamento com a transcendência da memória individual; contudo, seria com pesar perceber que, em Bergson, “o leitor se sente obrigado a concluir que apenas o escritor seria o sujeito adequado de tal experiência” (BENJAMIN, 1989, p.105). Ou seja, se *elitizada* a uma suposta “superioridade” da experiência do escritor sobre seu leitor, para Benjamin, esta seria uma visão de experiência invariavelmente estreita, limitada: fundamentalmente *incompleta*, portanto. Por outro lado, para Benjamin, a amplidão da obra *A la recherche du temps perdu*⁶⁷, do escritor francês, Marcel Proust, teria conseguido colocar à prova a teoria da experiência de Bergson, a partir da tentativa de reproduzir artificialmente a experiência, sob as condições sociais de sua época, tal como Bergson a teria imaginado. Benjamin entende que Proust discordaria de Bergson, na medida em que: por um lado, a única memória adequada à Experiência (*Erfahrung*) seria a *mémoire involontaire* — diferentemente do conceito de *mémoire pure bergsoniana*, restrita à esfera do intelecto; e de tal forma que a *mémoire volontaire*, por outro lado, ao não ter qualquer conexão com a experiência da tradição: estes dados levariam à conclusão *benjaminiana* de que a consciência não mais se relacionaria à Experiência (*Erfahrung*), mas à vivência (*Erlebnis*), portanto.

Constatado o ponto de virada conceitual a partir da tentativa de compreensão da consciência, assim, na progressão de seu percurso analítico, ao perceber uma incompatibilidade do pensamento de Bergson no que toca à Experiência, e em busca “de uma definição mais concreta do que parece ser um subproduto da teoria bergsoniana no conceito proustiano de memória da inteligência” (BENJAMIN, 1989, p.107), o “nosso” filósofo

66

Ao que consta na nota do revisor técnico da edição traduzida, aqui transcrevemo-la novamente, porque consideramos suas considerações relevantes ao entendimento da *durée bergsoniana*: “Segundo Bergson, para medir o tempo, a ciência fabrica o verdadeiro dado temporal, a *durée*. Ao contrário do tempo da ciência, a *durée* não é quantitativa, mas apenas qualitativa. A mesma hora do relógio pode parecer interminável, se vazia ou se ocupada pelo tédio ou pela espera, e pode parecer um instante, se preenchida por uma vida psicológica intensa.” (N. do R. T. In: BENJAMIN, 1989, p.147)

⁶⁷ A obra de Proust (1999) é dividida em sete ou oito volumes, a depender da edição. Referenciamos ao final, na bibliografia de nosso trabalho, para fins de referência, a versão da editora Gallimard, com sua obra completa.

alemão encontra, em Freud, um terreno fértil para explorar as particularidades das memórias involuntárias, tão amplamente exploradas por este médico austríaco, criador do método psicanalítico. Consciente de que Freud levava em conta tanto a análise das vivências ordinárias relatadas pelos seus pacientes, quanto a análise do trauma relatado pelos sonhos daqueles que viveram a guerra, Benjamin empreende uma análise entre o conceito de memória involuntária, à luz de Proust, em sua relação de oposição com o “acervo das lembranças conscientes” *freudianas*, de tal forma que: enquanto este acervo consciente converter-se-ia em um elemento “estéril para a experiência poética”; a *mémoire involontaire* proposta pela obra *proustiana*, mais ligada ao conceito de *inconsciente* freudiano, abriria caminho para o desenvolvimento desta nova noção de experiência vivida na formulação teórica-conceitual de Benjamin.

Apesar do contexto marcado pela ausência do caráter cultural característico das sociedades tradicionais, cujas cerimônias eram responsáveis por articular as memórias individuais e coletivas de uma cultura — cuja referência cultural está ausente em qualquer dos volumes da obra de Proust, mas que é referido pelas *Correspondences* de Baudelaire (1973), segundo Benjamin — assim, esta nova noção de experiência vivida seria acompanhada pelo surgimento de uma outra noção de “narrador”, restaurada na modernidade: tal qual Proust teria conseguido realizar na prosa, por meio de uma colossal tentativa de recriação de uma experiência irrecuperavelmente perdida na era moderna; da mesma forma, Baudelaire teria alcançado empreender na poesia lírica — cujo contexto, ao depender de um público formado por massas civilizadas, estaria visceralmente ligado a um tipo de experiência historicamente padronizada pela reprodutibilidade técnica de seu tempo. Segundo o autor:

Os oito volumes da obra de Proust nos dão idéia das medidas necessárias à restauração da figura do narrador para a atualidade. Proust empreendeu a missão com extraordinária coerência, deparando-se, desde o início, com uma tarefa elementar: fazer a narração de sua própria infância. Mensurou toda a dificuldade da tarefa ao apresentar, como questão do acaso, o fato de poder ou não realizá-la. No contexto destas reflexões forja o termo *mémoire involontaire*. Esse conceito traz as marcas da situação em que foi criado e pertence ao inventário do indivíduo multifariamente isolado. Onde há experiência no sentido estrito do termo, entram em conjunção, na memória, certos conteúdos do passado individual com outros do passado coletivo. (BENJAMIN, 1989, p. 108)

De acordo com Benjamin, se em Freud⁶⁸ “o consciente surge no lugar de uma impressão mnemônica”, sendo que a hipótese *freudiana* do consciente entenderia que “o

68

Benjamin cita trechos da obra de Freud em alemão, aos quais não tivemos acesso direto, dado que não dominamos esta língua — ao que, mais uma vez, absolutamente não nos intimidou em tentar compreender e articular as ideias levantadas por autores alemães, pelo acesso à rigorosas traduções realizadas da língua alemã para a língua portuguesa —, mas tão só pela citação do autor em seu ensaio. Em referência à obra de Freud original na língua alemã, não consultada, portanto não disponível em nossa bibliografia, contudo, aqui disponível para eventuais consultas: Cf. FREUD, Freud. “*Jenseits des Lustprinzips*”. 3. ed. Viena: [s.n.], 1923.

processo estimulador não deixa nele qualquer modificação duradoura de seus elementos, como acontece em todos os outros sistemas psíquicos, porém como que se esfumaça no fenômeno da conscientização”, disto se revelaria que a “conscientização e a permanência de um traço mnemônico são incompatíveis entre si para um mesmo sistema” (FREUD, 1923, p.31 *apud* BENJAMIN, 1989, p.108). Benjamin busca, dessa forma, sugerir que a marcação de um estímulo na memória não resultaria de um processo de *link* direto com a consciência, na medida em que a consciência não teria paridade com a duração da memória involuntária. Para o autor, “traduzido em termos proustianos: só pode se tornar componente da *mémoire involontaire* aquilo que não foi expressa e conscientemente ‘vivenciado’, aquilo que não sucedeu ao sujeito como ‘vivência’” (BENJAMIN, 1989, p.108) — memória involuntária esta que seria impossível de ser mensurada em sua *durée*, como nos ensina Bergson, logicamente, porque necessariamente *não vivenciada*.

A *Erlebnis*, portanto, ao ser reconhecida como uma expressão da plena percepção consciente da consciência em si, de si e entre si, ao não ser relacionada com qualquer registro de traço mnemônico; para o autor, o tipo de impressão a ela relacionada “teria, isto sim, outra função importante, a de agir como proteção contra estímulos” que, para Benjamin (1989, p.109), “se faz sentir através de choques”, de tal forma que, “quanto mais corrente se tornar o registro desses choques no consciente, tanto menos se deverá esperar deles um efeito traumático”. Se por um lado, o autor reconhece na recepção consciente da experiência do choque um mecanismo de amortecimento, que “aparado pelo consciente emprestaria ao evento que o provoca o caráter de experiência vivida em sentido restrito” (BENJAMIN, 1989, p.109), ao demonstrar o quanto o desenvolvimento dessa couraça contra os estímulos, o “escudo de proteção” (*Reizschutz*), seria importante para a defesa do indivíduo contra os estímulos cotidianos — entendido como o conceito de *choque* (*Chockerlebnis*), de tal forma onipresente na vida urbana do homem moderno; por outro lado, ao analisar a investigação *freudiana* motivada pelo sonho típico dos “neuróticos traumáticos”, veteranos de guerra cujo relato reproduz a catástrofe que os atingiu, neste caso específico, para Benjamin, a experiência do trauma não pode ser considerada vivência em sentido estrito, porque seria um tipo de experiência que teria ultrapassado o choque — dado que teria ido além do escudo de proteção do indivíduo e se tornado *trauma* em si. Segundo o autor, portanto:

Quanto maior é a participação do fator do choque em cada uma das impressões, tanto mais constante deve ser a presença do consciente no interesse em proteger contra os estímulos; quanto maior for o êxito com que ele operar, tanto menos essas impressões serão incorporadas à experiência, e tanto mais corresponderão ao conceito de

Ao que o autor nos celebra, em seu ensaio, com uma interrogação-chave à sua proposição fundamental do reconhecimento de uma *outra* categoria de experiência — por nós entendida como uma forma de *transição conceitual* —, numa modernidade dominada pelo choque: afinal, “de que modo a poesia lírica poderia estar fundamentada em uma experiência, para a qual o choque se tornou a norma?” (BENJAMIN, 1989, p.111). Neste movimento intrincado entre a *Erfahrung* e a *Erlebnis*, pode-se compreender, à luz translúcida iluminada pelo autor que: a) quanto mais consciente do choque, quanto mais consciente da defesa necessária contra este choque e quanto mais conscientemente este escudo de proteção ampará-lo contra a sua passagem ao plano inconsciente, maior deve ser a preponderância da vivência e o esvaziamento da experiência; ao passo em que, b) logicamente, quanto menos consciente do choque estiver o indivíduo, quanto mais esse choque ultrapassar as barreiras do consciente sem a sua percepção intelectual — ao ser incorporada pelo seu inconsciente, portanto —, mais este choque poderá ser incorporado à experiência, com o mínimo de relação à vivência.

Logicamente, seria dessa maneira que ocorreria uma certa atrofia da experiência na modernidade industrial, com uma superlativização do processo de *conscientização* dos indivíduos viventes das cidades — essencialmente entendido como um processo que é um meio de sobrevivência do indivíduo num ambiente hostilmente marcado pelo contato com os choques cotidianos, que, na pior das hipóteses, ativa-o para os seus instintos mais básicos de manutenção da própria vida — afinal, em nosso entender, sem o cuidado constante aos choques imanentes de uma grande metrópole, o indivíduo do campo novo numa cidade, facilmente ou pode ser atropelado por um carro, assaltado por um ladrão (subproduto das desigualdades geradas pelo sistema metropolitano de exclusão) ou suplantado pela rigidez da vida urbana: para o autor, onde agora triunfaria a preponderância da vivência à existência do homem, à experiência seria relegada a uma ínfima parcela de conexão pelo indivíduo moderno.

Então, ao retornarmos de volta à pergunta-chave colocada pelo filósofo, em que é revelada a ideia de que uma poesia ditada pelas normas do choque pressuporia um alto grau de consciência de si, ao evocar “a idéia de um plano atuante em sua composição”; para o autor, este seria “sem dúvida, o caso da poesia de Baudelaire, vinculando-o, entre os seus predecessores, a Poe e, entre os seus sucessores, novamente a Valéry” (BENJAMIN, 1989, p.111): para Benjamin, havia, portanto, um diálogo entre gerações de poetas em que “as

considerações feitas por Proust e Valéry sobre Baudelaire se complementam de forma providencial” (BENJAMIN, 1989, p.111). Benjamin percebe o quanto a produção poética de Baudelaire estaria associada a uma espécie de missão: “ele entreviu espaços vazios nos quais inseriu sua poesia. Sua obra não só se permite caracterizar como histórica, da mesma forma que qualquer outra, mas também pretendia ser e se entendia [*conscientemente*] como tal” (BENJAMIN, 1989, p.111, colchetes nossos). Na sociedade ditada pelo choque enquanto “norma” e essencialmente dominada pela técnica, a poesia *baudelairiana* tiraria das vivências dos operários assalariados das cidades, dos homens das fábricas, das massas disformes de trabalhadores urbanos, *um quê de belo* que é versado pela sua arte. Estes “espaços vazios” que Benjamin percebe como o *insight* para a inspiração de Baudelaire, em que o poeta semeou sua poesia — sem qualquer acesso às outrora musas a que podiam evocar os poetas do passado, hoje sem qualquer ligação coerente com o eu lírico moderno: estes vácuos teriam sido a oportunidade percebida por um artista profundamente conectado com o seu momento histórico, ao libertar-se de seu casulo às vivências, permitindo-as a liberdade de serem utilizadas como matéria-prima para a própria criação estética e poética, ao bater de asas de uma lírica que se harmoniza à *primavera* desta outra *experiência insurgente*⁶⁹ da modernidade.

Se por um lado, no ensaio anterior, o “Narrador”, Benjamin percebe uma manifestação da arte de narrar que revela a transmissão de uma experiência produzida como que por um mecanismo inconsciente — em que nem narrador nem ouvinte têm consciência do saber que é compartilhado, senão no momento da transmissão dessa sabedoria, um saber transmitido por uma polifonia de vozes sem autoria, porque acumulado pela tradição da cultura de um passado imemorial; por outro lado, neste último ensaio, a vivência se destaca na análise que empreende sobre a obra do poeta francês, cujo eu lírico é o tempo todo consciente de si: aqui, o *flâneur* das ruas parisienses do século XIX é a representação da ansiedade em pessoa, hiperconsciente do choque cotidiano à sua volta. Em sua percepção sobre a relação entre essa ansiedade e a experiência do choque (*Chockerlebnis*) no processo poético, Benjamin nota que

[...] talvez seja possível ver o desempenho característico da resistência ao choque na sua função de indicar ao acontecimento, às custas da integridade de seu conteúdo, uma posição cronológica exata na consciência. Este seria o desempenho máximo da reflexão, que faria do incidente uma vivência. Se não houvesse reflexão, o sobressalto agradável ou (na maioria das vezes) desagradável produzir-se-ia invariavelmente, sobressalto que, segundo Freud, sanciona a falha da resistência ao

69

Insurgente: no sentido *radical* do termo (do latim, *insurgentem*), enquanto de um teor... *revolucionário*.

choque. (BENJAMIN, 1989, p.111)

O autor segue o fluxo de sua formulação conceitual ao compreender que Baudelaire teria conseguido fixar esta constatação da resistência ao choque “na imagem crua de um duelo, em que o artista, antes de ser vencido, lança um grito de susto. Este duelo é o próprio processo de criação. Assim, Baudelaire inseriu a experiência do choque no âmago de seu trabalho artístico”, ao transformar sua poesia na metáfora de um duelo de esgrima, em que, aos olhos do filósofo, “a esgrima representa a imagem dessa resistência ao choque” (BENJAMIN, 1989, p.111). Benjamin desenvolve as suas impressões metafóricas sobre o processo criativo inerente à poesia de Baudelaire, ao nos descrever que

[...] na hora em que Paris está dormindo: ei-lo curvado sobre a mesa, fitando a folha com a mesma acuidade com que, durante o dia, espreita as coisas à sua volta; esgrimindo com seu lápis, sua pena, seu pincel; deixando a água do seu corpo respingar o teto e ensaiando a pena em sua camisa perseguindo o trabalho, rápido e impetuoso, como se temesse que as imagens lhe fugissem e assim ele luta, mesmo sozinho, e apara seus próprios golpes. Envolvido nessa estranha esgrima, Baudelaire se retratou na estrofe inicial do poema O Sol; talvez a única passagem de As Flores do Mal que o mostra no trabalho poético (BENJAMIN, 1989, p.112)

Cujo trecho do poema de Baudelaire citado, intitulado *Le soleil*, segue-se, originalmente, em francês⁷⁰:

*Le long du vieux faubourg, où pendent aux masures
Les persiennes, abri des secrètes luxures,
Quand le soleil cruel frappe à traits redoublés
Sur la ville et les champs, sur les toits et les blés,
Je vais m'exercer seul à ma fantasque escrime,
Flairant dans tous les coins les hasards de la rime,
Trébuchant sur les mots comme sur les pavés,
Heurtant parfois des vers depuis longtemps rêvés.*

(BAUDELAIRE, 1985, p.317)

Em sua análise sobre o surgimento desse processo consciente de resistência ao choque, o tempo todo constante, que configuraria uma outra experiência individual em sociedade, característica das grandes metrópoles — cuja expressão se edificaria num contexto de supremacia tecnológica positivista moderna, em que a velocidade, a alienação e a vertigem acompanhariam as pulsações das massas de corpos em movimento nas ruas, cujos reflexos nervosos e musculares deveriam ser sincronizados ao novo ritmo das máquinas, dos programas, dos sistemas tipicamente urbanos — o filósofo, ao ocupar-se deste universo

70

A tradução ao poema, por Ivan Junqueira, se segue: “Ao longo dos subúrbios, onde nos pardieiros / Persianas acobertam beijos sorrateiros, / Quando o impiedoso sol arroja seus punhais / Sobre a cidade e o campo, os tetos e os trigais, / Exercerei a sós a minha estranha esgrima, / Buscando em cada canto os acasos da rima, / Tropeçando em palavras como nas calçadas, / Topando imagens desde há muito já sonhadas.” (BAUDELAIRE, 1985, p.319 *apud* BENJAMIN, 1989, p.112)

civilizado das grandes metrópoles do século XX em que habita, em busca do desvelamento dos mistérios desses novos tempos, fá-lo-á por meio de um reavivamento do contexto da vida urbana vivida pelo personagem histórico Baudelaire, um século antes, na Paris do século XIX, ao *flanar* de seu eu lírico, profundamente envolvido pela melancolia (*spleen*) e perdido pelas ruas parisienses, ao abrir dos seus caminhos pela multidão com os golpes de esgrima desferidos pela sua pena, numa “multidão fantasma das palavras, dos fragmentos, dos inícios de versos, com que o poeta, nas ruas abandonadas, trava o combate pela presa poética” (BENJAMIN, 1989, p113). Para o autor, a figura do *flâneur* que tão bem representaria Baudelaire destaca-se de tal forma que:

Havia o transeunte, que se enfia na multidão, mas havia também o *flâneur*, que precisa de espaço livre e não quer perder sua privacidade. Que os outros se ocupem de seus negócios: no fundo, o indivíduo só pode *flanar* se, como tal, já se afasta da norma. Lá onde a vida privada dá o tom, há tão pouco espaço para o *flâneur* como no trânsito da City. Londres tem seu homem da multidão. Nante, o ocioso das esquinas — uma figura popular em Berlim, no período da Restauração — é sua antítese: o *flâneur* parisiense seria o meio-termo. (BENJAMIN, 1989, p.122)

Ao “meio-termo” a que qualifica o *flâneur* — opondo-se a indiferença típica do homem da multidão, guiado pelo ritmo urbano frenético que tem sua cadência nos segundos do relógio⁷¹ — o filósofo põe em xeque, tanto a função social do artista, quanto a do intelectual, na cultura capitalista. Esta figura do *flâneur* idealizada por Baudelaire congrega uma contradição, que simultaneamente reúne em si: tanto o paradigma do *intelectual*, que é um questionador do processo de industrialização e de massificação em curso, de um lado; e, de outro, o estigma do *vagabundo* que, improdutivo aos olhos do sistema, ao desafiar o tempo de produção capitalista, erra, vagueia, flana, ocioso pelas ruas, bulevares e vielas de uma grande metrópole capitalista do século XIX, ao mesmo tempo assombrada pelos fantasmas de um passado glorioso — ao contemplar boêmio do espetáculo de hordas humanas que marcham, caótica, paradoxal e ordenadamente em direção às fábricas.

Contraditoriamente, o *flâneur baudelairiano*, de alguma forma, situava-se no meio termo de uma figura histórica que: se por um lado, ainda teve contato com as lembranças da experiência da tradição (*Erfahrung*) — na medida em que as origens das “flanagens”, ao descender do período anterior à ascensão da burguesia, remontando ao período feudal em que o tempo livre e o ócio do Antigo Regime, em vias de extinção, eram valorizados socialmente,

71

Ao nosso entender, relógio este à vista nos altos das praças quando, ainda no século XIX, os relógios de pulsos sequer tenham sido inventados; e quando o relógio de bolso era acessório exclusivo das altas classes aristocráticas européias: antes mesmo que os primeiros raios de sol pudessem se chocar contra os ponteiros dos relógios das praças, o que indicaria, invariavelmente, o eterno atraso da classe operária frente ao inflexível cronograma do *apertar parafusos* da realidade industrializada capitalista, em profunda ascensão, em toda a Europa, neste momento histórico em especial.

cuja visão é diametralmente oposta ao contexto ditado pelo ritmo de trabalho capitalista burguês; por outro lado, comparativamente, estava completamente imerso na realidade urbana da experiência vivida (*Erlebnis*), ao amparar os choques no contato com as multidões da cidade — paradoxalmente, brindando à mercadoria e desperdiçando o tempo de produção ditado pelo capital, em um cotidiano marcado pela submissão cada vez maior do indivíduo aos novos modos de produção e aos avanços da técnica, no alto capitalismo.

Em nosso ver, seria, portanto, da dialética resultante entre essas experiências, do tipicamente rural ao tipicamente urbano, que, eximamente, esta dualidade profundamente contraditória do *intellectual-vagabundo*, essencialmente contida na figura do *flâneur* — poetizada por Baudelaire e, por sua vez, analisada por Benjamin sobre este último —, que o poeta simbolista francês conseguia transformá-las na sublime matéria-prima de sua arte poética.

Benjamin segue, em seu ensaio, pelos caminhos de uma comparação da vivência do choque, sentida pelo transeunte da multidão, àquela vivida pelo operário no ambiente fabril, ao reconhecer que, se nem Poe, nem Baudelaire, teriam de fato precisa noção do processo de trabalho industrial, este último, por sua vez, não deixaria de se situar fascinado pelo espelhamento encontrado entre dois pólos complementares à vida vivida por esse operário no sistema capitalista, de tal forma que “o mecanismo reflexo e acionado no operário pela máquina pode ser examinado mais de perto [...] pelos jogos de azar. A asserção deve soar paradoxal. Onde haveria um antagonismo mais fidedignamente estabelecido, senão entre o trabalho e os jogos de azar?” (BENJAMIN, 1989, p.128). A experiência vivida, dessa forma, essencialmente vinculada à vida assalariada das grandes metrópoles, teria o alívio de seu vazio existencial preenchido pelo contato com os jogos de azar, que seriam essencialmente ausentes de conteúdo, ausentes de qualquer relação com o passado, ausentes mesmo da própria experiência (*Erfahrung*):

O jogo ignora totalmente qualquer posição conquistada. Méritos adquiridos anteriormente não são levados em consideração, e é nisto que o jogo se distingue do trabalho. O jogo... liquida rapidamente a importância do passado, sobre o qual se apóia o trabalho. [...] o trabalho altamente diferenciado (que pôde preservar certos traços do artesanal, da mesma forma que o trabalho intelectual); não é o mesmo dos operários de fábrica, e menos ainda o dos não-qualificados. [...] O arranque está para a máquina, como o lance para o jogo de azar. Cada operação com a máquina não tem qualquer relação com a precedente, exatamente porque constitui a sua repetição rigorosa. (BENJAMIN, 1989, p.128)

Para Benjamin, a força da poesia *baudelairiana* se encontraria na história de um artista que, veementemente criticado pelo anacronismo de seu tempo, ao contrafluxo do

pensamento vigente, negou a busca por quaisquer origens de uma mitologia que buscasse uma evocação da experiência tradicional — como ensaiado, sem sucesso, por tantos outros artistas e mesmo filósofos a ele contemporâneos —, ao aceitar o novo contexto de uma sociedade ditada pela vivência, em que o jogo, situando-se como um dos temas de sua poesia — ao reger a tônica simbólica de seu tempo —, era o contraponto do lazer a uma vida do operariado massacrada pelo trabalho repetitivo das fábricas, cujo processo de industrialização na Europa se expandia furiosamente no século XIX em que seu eu lírico habitou. Este é o contexto que levou o poeta a *abraçar os choques* do cotidiano urbano pela projeção de seu eu lírico em sua poesia — fosse ao *flanar* pelas ruas ou em sua imaginação sobre os perigos que rondam a vida da multidão, que marcha em direção às fábricas —, choques estes dos quais o poeta estava plenamente consciente, transformando-os na matéria da denúncia versada contra as contradições de seu tempo, inevitavelmente constatável em sua poética: o vazio visceral de experiência (*Erfahrung*) que imperava à vida do homem urbano na modernidade. Para o autor,

[...] [s]e examinamos o jogo de azar não tanto sob o ponto de vista técnico quanto pelo psicológico, então a concepção de Baudelaire se mostra ainda mais significativa. O jogador parte do princípio do ganho — isso é o óbvio. [...] Em todo caso, ele não se encontra em condições de dar à experiência a devida importância. [...] O jogo invalida as ordens da experiência. Talvez seja uma obscura sensação desse fato o que torna bem conhecida, justamente no ambiente de jogadores, o “apelo vulgar à experiência”. [...] É uma forma de emprestar aos acontecimentos um caráter de choque, de subtraí-los do contexto da experiência. (BENJAMIN, 1989, p.129)

O filósofo segue, em sua sensível análise, ao contrapor a vivência inerente ao jogo, em relação àquela experiência contida, por sua vez, no “desejo” — o que reforçaria o sentido esvaziado da categoria de experiência vivida pelo jogador —, que, para tal comparação, recorre a um dos autores mais relevantes da literatura romântica alemã, o próprio Goethe:

O desejo, ao contrário [*do jogo*], pertence à categoria da experiência. “Aquilo que desejamos na juventude, recebemos em abundância na idade madura”, escreveu Goethe. Na vida, quanto mais cedo alguém formular um desejo, tanto maior será a possibilidade de que se cumpra. Quando se projeta um desejo distante no tempo, tanto mais se pode esperar por sua realização. Contudo, o que nos leva longe no tempo é a experiência que o preenche e o estrutura. *Por isso o desejo realizado é o coroamento da experiência.* Na simbólica dos povos, a distância no espaço pode assumir o papel da distância no tempo; esta a razão porque a estrela cadente, precipitando-se na infinita distância do espaço, se transformou no símbolo do desejo realizado. A bolinha de marfim rolando para a próxima casa numerada, a próxima carta em cima de todas as outras, é a verdadeira antítese da estrela cadente. (BENJAMIN, 1989, p.130, *itálico & colchete nossos*)

Ao contrapor a metáfora contida na relação entre a “estrela cadente” e a “bolinha de marfim”, Benjamin mostra-se profundamente atento à coerência transmitida por uma expressão artística que aceita as particularidades da experiência vivida nas cidades — consciente da ilusão do “desejo” contida no jogo de azar, que também é parte do ritmo urbano do consumismo burguês — ao perceber que a lírica *baudelairiana* foi verdadeira em não tentar reconstituir uma experiência da tradição, já tão desconectada com o seu tempo. Continua, ao afirmar que “o poeta”, assim, ao não tomar parte no jogo, reservar-se-ia distante dessa realidade: para Benjamin, o poeta não seria mais feliz do que aqueles que jogam, porque este poeta “também ele é um homem espoliado em sua experiência — um homem moderno” (BENJAMIN, 1989, p.130). A diferença entre o jogador e o poeta — ambas manifestações de uma humanidade profundamente *moderna* — se encontraria no poder de escolha deste último, ao que o poeta “apenas recusa o entorpecente com que os jogadores procuram embotar o consciente, que os tornou vulneráveis à marcha do ponteiro dos segundos” (BENJAMIN, 1989, p.130). Ao nosso ver, a diferença entre estes dois tipos complementares se encontraria, então, nas condições de consciência particulares de cada um em reconhecer — ou ignorar — o tipo de experiências esvaziadas que vivem: se um é consciente de sua condição (o poeta), ao buscar libertar-se, de alguma forma, desse aprisionamento pela aceitação de uma outra forma de experiência transmitida — se reconhecida *conscientemente* como vazia, portanto, *transformada* — pelo força de seu ofício; o outro (o jogador), quem sabe, em sua ignorância, sequer tenha a possibilidade de fazer esta escolha consciente, dado que, ao tentar refugiar-se do vazio de sentido inerente à vivência da vida laboral moderna, tão expressivamente marcada pela técnica, pelas vias dos “jogos de azar”, por um lado — “jogos de azar” estes que podem assumir diversas forma de expressão, na contemporaneidade, e cujo “antagonismo” à esfera do trabalho foi argutamente notada por Benjamin, na modernidade —, por outro lado, talvez este *trabalhador-jogador* sequer tenha a oportunidade de refletir sobre a condição aprisionada em que se encontra, às tramas desse *jogo moderno*⁷², que é o *sistema capitalista*.

Assim, ao empreender uma crítica epistemológica não dissociada de uma crítica ética, na formulação dos seus conceitos de experiência, Benjamin entende, neste último ensaio, a necessidade da formulação de um outro *ethos* mais coerente com os novos tempos, tempos

72

Observando-se uma dualidade entre *consciência-ignorância*, quanto ao vazio de experiência vivido pelos tipos do “jogador” e do “poeta”, contidos na poesia de Baudelaire a que se refere a análise de Benjamin, em nosso ver, adiantamos uma observação sobre a dualidade supracitada, antecipando de certa forma uma reflexão inerente ao conteúdo contido no *corpus* de pesquisa do universo transmídia de *Matrix*, a ser desenvolvido à frente na dissertação, no terceiro capítulo, sob a forma de um pergunta retórica: não seria questão de diferenciar entre aqueles que escolhem tomar a pílula azul — que os mantém aprisionados ao conforto da vida ordinária não refletida, na *Matrix* — contida na figura do *trabalhador-jogador*; e aqueles que escolhem tomar a pílula vermelha — que os oferece a chance de libertarem-se da prisão da realidade entorpecida, para a consciência da dura vida esvaziada de experiência, existente no “deserto do real” — representada pela figura do *poeta*? Arriscamos perguntar até: consciente disto, qual das duas pílulas, o(a) sr.(a), leitor(a), escolheria tomar? A “pílula azul” ou a “pílula vermelha”? — a pergunta pode aparentar clichê... e é; contudo, isso não retira a sua importância enquanto questão relevante às hipóteses de nossa pesquisa.

estes em que Baudelaire e sua arte lírica pareciam tão profundamente inseridos — pelo viés da crítica às suas contradições inerentes —, um tempo tão marcado pela vivência que foi necessário a um agente antagônico à esse tempo negar a experiência (*Erfahrung*), de tal forma contrário à hipocrisia de uma modernidade que ainda insistia em justificar seus pilares corroídos pela invocação de uma tradição incompatível com as novas arquiteturas da experiência modernas, a partir da criação de uma arte que evocasse tão somente a vivência (*Erlebnis*) por si, em si e para si.

Para Benjamin, “Baudelaire se volta contra a multidão; e o faz com a fúria impotente de quem luta contra a chuva e o vento. Tal é a natureza da vivência que Baudelaire pretendeu elevar à categoria de verdadeira experiência” (BENJAMIN, 1989, p.145). Dessa maneira, Benjamin conclui seu ensaio ao entender que Baudelaire “determinou o preço que é preciso pagar para adquirir a sensação do moderno: *a desintegração da aura na vivência do choque*” (BENJAMIN, 1989, p.145, *itálico nosso*), de tal forma que, a nosso ver, sua poesia surgiu como um novo conceito de “planta baixa”, mais adequada à construção de um outra arquitetura fragmentada, em que a vivência cimentava a ligação entre os pedaços da anacrônica construção da modernidade — tal qual na arquitetura modernista de Gaudí⁷³, citada diretamente por Benjamin (2002c) —, e em que a experiência não mais conseguia conectá-las. A lírica de Baudelaire tornou-se a lírica dos novos tempos, a arte de *um lírico no auge do capitalismo*⁷⁴.

73

No “Trabalho das Passagens”, Benjamin, além de se referir ao surrealismo de Dali, refere-se diretamente à obra de Gaudi quando trata do estilo de arquitetura *Jugendstil*, ao citar que “‘Here is what we can still love: the imposing block of those rapturous and frigid structures scattered across all of Europe, scorned and neglected by anthologies and studies.’ Salvador Dali, ‘L’ane pourri,’ *Le Surréalisme au service de la révolution*, 1, no. 1 (Paris, 1930), p. 12. Perhaps no city contains more perfect examples of this Jugendstil than Barcelona, in the works of the architect who designed the Church of the Sagrada Família. [S2a.1] ”. Cf. BENJAMIN, Walter. “*The Arcades Project*”. Tradução: Howard Eiland & Kevin McLaughlin. Cambridge/Londres: The Belknap Press of Harvard University Press, 2002 - p.548-549.

74

Em referência à coletânea de ensaios originais em alemão do autor, editados pela Suhrkamp sob o título “*Charles Baudelaire - Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus*”, escritos especialmente pelo filósofo alemão ao debruçar-se sobre a obra do poeta francês, no período compreendido entre 1937 e 1939, e editado sobre a tradução para o português pela editora Brasiliense num terceiro volume de uma coleção exclusiva de ensaios do autor, esta última do ano de 1989. Cf. BENJAMIN, Walter. “*Charles Baudelaire: Ein Lyriker im Zeitalter des Hochkapitalismus*”. Frankfurt: Suhrkamp Verlag, 1974; BENJAMIN, Walter. “*Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*”. Obras escolhidas. Vol. III. Tradução: José Carlos Martins Barbosa e Emerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.

1.3 Quando o estranhamento inicial abre espaço ao diálogo: da transição dos conceitos de Experiência à Vivência, em Benjamin, ao entendimento das narrativas transmídia e então aos primeiros passos de investigação sobre as hipóteses de uma outra experiência possível

Dessa maneira, é à luz de Baudelaire que Walter Benjamin, por um lado, elabora a transição do conceito de Experiência (*Erfahrung*): ao longo dos ensaios, em que se constata a necessidade de manutenção do espírito jovem para se conhecer a verdade a este conceito inerente; tendo por base o sistema *kantiano* de pensamento, sem, no entanto, restringir-se à sua orientação tão só *cartesiana*, ao considerar o papel da linguagem na formulação de sua filosofia futura; reconhecendo a necessidade de um posicionamento ético quanto à constatação da sua pobreza, na modernidade; fundamentado no reconhecimento de suas origens sobre a arte de narrar as sabedorias dominadas pela polifonia de vozes da tradição, representadas pela figura arquetípica formulada pelo filósofo sobre a figura do “grande narrador”, num contexto essencialmente marcado pela coletividade; e então “dotado de *aura*”, com origens na *mémoire involontaire proustiana* — esta última contribuição ao conceito de *Erfahrung* desenvolvida no próprio ensaio sobre Baudelaire, cuja classificação sobre a “aura” deduzimos; por outro lado, para o seu desdobramento e transição sobre o conceito de experiência vivida (*Erlebnis*), típico do indivíduo solitário e desconectado com a tradição do passado, cuja existência é o tempo todo conscientemente percebida como forma de proteção à ação do choque (*Chockerlebnis*) cotidiano, o que resulta num constante estado de ansiedade necessário à sua sobrevivência individual na realidade da vida urbana fragmentada marcada pela técnica, ao impossibilitar, essencialmente, a comunicabilidade anteriormente transmitida pela *Erfahrung*.

Como num ciclo, ao realizar essa transição de retificação crítica de conceitos, da *Erfahrung* à *Erlebnis*, ao encontrar um sentido na lírica poética de Baudelaire que atribuíra uma coerência aos novos tempos tão marcados por contradições e anacronismos, é de se compreender que Benjamin encontra, de certa forma, uma renovação da beleza anteriormente contida na experiência (*Erfahrung*) — tão rara na modernidade —, ao transferir sua percepção de um belo não mais facilmente apreensível, à uma beleza também percebida em outra forma de experiência abundante dos novos tempos: a vivência (*Erlebnis*), precisamente.

Assim o autor, ao manifestar-se profundamente preocupado em ampliar e precisar, ao longo de toda sua produção, simultaneamente, tanto o alcance teórico, quanto a precisão conceitual de suas formulações sobre a experiência, a partir de uma constante reformulação

crítica que leva em conta as diferentes hipóteses, os diferentes sujeitos de análise e os diferentes contextos históricos em que a experiência é observada, analisada e formulada, especificamente em relação a cada um destes cinco textos elencados pelo nosso recorte — o que não invalida ou exclui o diálogo com outros textos do autor sobre o tema, ou mesmo os diálogos entre o arcabouço benjaminiano com outros textos da cultura afins, que, inevitavelmente, ora sincronizam-se, ora desarmonizam-se e enfim recriam-se, dialeticamente, ao conteúdo dos ensaios elencados. Desta maneira, entendemos, em nosso ver, que o autor guia-se, em suas investigações, tal qual por um dos eixos-chave da filosofia clássica desde Platão, essencialmente sobre a busca do *bom*, do *belo* e do *verdadeiro*, na busca por uma noção genuína de experiência, que é inerente às diversas formulações teórico-conceituais, tal qual se pode verificar: a) se a experiência se mostra ausente do elemento “bom”, porque oprimida por um grupo que a sequestrou como “máscara”, como analisado sobre os “filisteus”, no ensaio “Experiência”, de 1913; ou se a experiência é exaurida do elemento “belo”, ao empobrecimento de sua essência, na modernidade, como analisado em “Experiência e Pobreza”, em 1933; ou mesmo se é extirpada do elemento “verdade”, como analisado sobre a tentativa de falsa evocação de uma experiência (*Erfahrung*), anacrônica à uma era dominada pelo *Chockerlebnis*, ao buscar definir uma nova categoria de experiência mais verdadeiramente coerente com seu tempo, a vivência (*Erlebnis*), explorada pela poesia lírica de Baudelaire, para citar três exemplos; por quaisquer destas três vias de análise, Benjamin guia-se sobre uma ética de ampliar, compartilhar, abranger a experiência ao alcance do outro, dos outros, do coletivo ao seu redor.

Assim, constatado um certo estranhamento inicial no que toca às relações dos conceitos de experiência formulados por Benjamin, agora devidamente descritos, definidos, esclarecidos, ao que relacionamos enquanto arcabouço teórico necessário à proposição da hipótese das geometrias de uma outra experiência possível em novos contextos narrativos poligonais irregulares ao âmbito das redes digitais do século XXI, a ser articulado no último capítulo propositivo deste trabalho, abrimos espaço ao diálogo devidamente fundamentado ao deslocamento do arcabouço teórico-conceitual *benjaminiano*, pelas demandas potencialmente colaborativas, solidárias e coletivamente construídas de nosso objeto, em articulação à sua problematização e às hipóteses da pesquisa ao longo desta dissertação: assim, rumamos, a partir da análise sobre o processo de transição dos conceitos de Experiência ao de Vivência, em Benjamin; sequencialmente, ao entendimento das narrativa transmídia e do contexto permeado pela cultura da convergência, pela cultura participativa e pela inteligência coletiva em que têm sentido como nova narratividade; à análise do *corpus* do universo transmídia de

nosso estudo de caso de *Matrix*, e seus respectivos potenciais hipotéticos em corroborar as análises de nossa pesquisa; e então aos primeiros passos de investigação sobre as hipóteses de uma outra geometria de experiência possível neste novo contexto reticular, ao final do trabalho.

Inspirados pelas reflexões propostas pela fundamentação teórica realizada neste capítulo, precipitamo-nos às próximas fases do trabalho, à luz dos seguintes questionamentos: de que forma seria plausível, na contemporaneidade, compreendermos estas manifestações narrativas para além de uma interpretação que não se valha, tão somente, de uma incompatível, anacrônica e *kitsch*⁷⁵ evocação do passado — tão largamente realizada pela cultura de massa? Inspirado pela grandeza da poesia lírica de Baudelaire à modernidade, ao ser reconhecida como capaz de exprimir uma categoria de experiência coerente com a realidade de seu tempo, em paralelo às novas narratividades de nosso próprio tempo, de que maneira seria potencialmente plausível compreendermos as novas narrativas contemporâneas de forma a expressarem, à sua própria maneira, uma experiência condizente com os nossos tempos contemporâneos? E, então, respeitando-se o limite das formulações teórico-conceituais elaboradas por Benjamin num contexto histórico profundamente marcado por mudanças, convulsões e transformações socioeconômicas e culturais, como foi o período do entreguerras, na primeira metade do século XX, primeiramente a partir de sua contextualização — entendido como uma escolha de abordagem metodológica fundamental para se preservar as características distintivas ao contexto político e histórico específico de seus textos, às formulações sobre os conceitos de experiência, mas cujo diálogo com suas riquíssimas ideias não pode se restringir somente a este contexto —, ao justificarmos a aproximação da abordagem *benjaminiana* sobre o conceito de experiência para a análise das particularidades relativas à hipótese de uma outra experiência profundamente influenciada pelo contexto do surgimento da Internet, no final do século XX, que acompanha o surgimento de novas narratividades afins como as narrativas transmídia; ao selecionarmos, sobre o *corpus* do modelo em *transmedia storytelling*, o universo narrativo de *Matrix*, cujas origens remontam simbolicamente à virada do século XX para o XXI, no ano de 1999; e então ao precipitarmos-nos à proposição de uma análise comparativa entre as relações de experiência percebidas na narrativa tradicional e no par das narrativas modernas/*mass-media* como forma

75

Tal qual o entendimento *umbertoeciano* de *kitsch*, no sentido de um “mau gosto”, segundo o autor, intensamente pensada pela cultura alemã “talvez para exorcizar um fantasma que a aterroriza de perto [...] resumindo-o numa categoria, a do *Kitsch*; de tal forma precisa que o termo, tornado intraduzível, foi de imediato transportado para outras línguas” (ECO, 2015a, p.69), ao expressar por meio de uma mistificação, uma fuga das “responsabilidades que a experiência da arte, pelo contrário, impõe”, segundo Eco, substituindo esta possibilidade de uma experiência estética pela pré-fabricação e imposição tão somente de seus efeitos, entendido etimologicamente tanto pelas noções de um esboço (*sketch*), quanto pela noção oferecida pelo verbo *kitschen* (a ação de “tirar a lama da rua” ou “reformatar móveis para fazê-los parecer antigos”), ou pelo verbo *verkitschen* (“vender barato”), “articulando-se, assim, como uma comunicação artística em que o projeto fundamental não é envolver o leitor numa aventura de descoberta ativa, mas simplesmente dobrá-lo com força ou assinalar determinado efeito — acreditando que nessa emoção consista a fruição estética — surgiria o *Kitsch* como uma espécie de mentira artística” (ECO, 2015a, p.70), ao alinhar este entendimento às “fileiras de toda uma tradição crítica, que se espalhou desde a Alemanha até os países anglo-saxônicos, e que, tomado o *Kitsch* nos termos acima referidos, identifica-o como a forma mais aparatosa de uma cultura de massa e de uma cultura média, e conseqüentemente, de uma cultura de consumo.” (ECO, 2015, pp.69-73).

de fundamentar, comparativamente, a hipótese de uma outra experiência possível em narrativas transmídia; perguntamos como poderíamos compreender as geometrias da experiência à diversidade das expressões narrativas em diferentes contextos, em três estágios: dos arcaicos ideais democráticos da experiência característica do seio da tradição, própria da grande narrativa “circular” (cuja densidade coletivamente veiculada pelas vozes anônimas da tradição ao porta-voz do grande narrador estabeleceria uma relação com seus ouvintes numa espécie de *experiência-em-cone*); passando-se pela verticalidade da experiência homogeneizada das narrativas modernas e *mass-media* narrativas “quadriculares” (cuja densidade fortemente concentrada sobre o autor e/ou sobre as produtoras criadores das narrativas da cultura de massa estabeleceriam uma relação com seus públicos numa espécie de *experiência-em-pirâmide*); e, então, às relações horizontais da experiência em narrativas transmídia “poligonais irregulares” (cuja densidade distribuída de forma heterogênea sobre diversos autores e/ou co-criadores das narrativas transmidiáticas estabeleceriam uma relação transversal com seus diversos nichos de público numa espécie de *experiência-em-rede*)?

Afinal, se esta experiência *outra*, simultaneamente, relacionar-se-ia mais fortemente ao conceito de vivência (*Erlebnis*), em seu aspecto fragmentado, individual, ligado ao choque metropolitano; e, ao mesmo tempo, apresentaria um potencial, mesmo que fragilmente percebido, de recuperação do caráter coletivo da experiência (*Erfahrung*), dada a necessidade de participação ativa de seu público na sua concretização enquanto histórias contadas por diferentes meios, marcadamente virtuais: de que forma poderíamos melhor compreender o contexto em que surgem, desenvolvem-se e tendem a seguir, nos dias de hoje, ao analisar essa *outra* experiência — que não é nem *Erfahrung* nem *Erlebnis*, mas uma terceira experiência possível —, hipoteticamente inerente às narrativas transmídia? É o que buscamos apresentar nos capítulos subsequentes.

CAPÍTULO II

2. Um mosaico de fragmentos⁷⁶: sobre o conceito de *transmedia storytelling* e o contexto em que se desenvolve

2.1 O que é narrativa transmídia?

A narrativa transmídia — do inglês *transmedia storytelling* — é um conceito complexo e em constante desenvolvimento, que muitos autores, pesquisadores e acadêmicos têm se debruçado para definir atualmente. Nós a entendemos como um mosaico de fragmentos narrativos articulados que, juntos, teriam uma forma e uma beleza mais orgânica que qualquer fragmento narrativo considerado individualmente, ao que buscamos ilustrar esta ideia com um ícone de arte composta por um

Figura 10 - Trencadís de “El Drac”, obra de Gaudí, Park Güell, Barcelona (Catalunya/Espanha): imagem gerada digitalmente pelo autor em eixo tridimensional a partir de modelo 3D presente na plataforma SketchUp (3D Warehouse).

mosaico de fragmentos ao estilo dos *trencadís*, habitualmente utilizado por Gaudí em suas obras artísticas e arquitetônicas, com se pode verificar na *Figura 7* acima.

Entre as questões que norteiam a nossa pesquisa, faz-se distinta a diferenciação entre as noções de *transmedia* e *storytelling*. Partindo-se da premissa de que ambos podem funcionar juntos, na forma de *transmedia storytelling*, naturalmente, ambos também têm sentido isoladamente. O conceito de *transmedia*, traduzido para o português como “transmídia”, contém em si uma definição embrionária trazida na década de noventa por Marsha Kinder, com base nos estudos de Julia Kristeva sobre o conceito de *intertextualité*, que por sua vez bebe diretamente das formulações sobre o dialogismo de Mikhail Bakhtin; sob uma perspectiva educacional que será revista ao longo século XXI por diferentes autores, como Henry Jenkins, Carlos Alberto Scolari e Nuno Bernardo. Já as noções em torno de

⁷⁶

Fragmentos componentes do mosaico narrativo das *transmedia storytelling* que têm relação metafórica direta com o modelo 3D renderizado à obra de arte de Gaudí, “El drac” — um dragão multicolorido feito de pedaços de cerâmica ladrilhados —, composto por um mosaico de fragmentos coloridos, característico do estilo *gaudiano* dos *trencadís*, que ilustra este capítulo. Cf: <<https://3dwarehouse.sketchup.com/model/4a5ede7f7d94218a4faad6f11002f2d6/Park-Guëll-Drac-Barcelona>>.

storytelling, cujo significado literal é “história” ou, mais precisamente, “contação de história”, tem sido habitualmente traduzido para o português como “narrativa”.

Ora, compreende-se a narrativa enquanto uma prática social que tem sido realizada pela humanidade há pelo menos 30 mil anos, segundo correntes da Antropologia Evolucionária, período que corresponde às estimativas médias de quando a linguagem surgiu. O teórico irlandês Brian Boyd (2009)⁷⁷, em seu livro *On the origin of stories*, ao flertar com as formulações da antropologia evolucionária, oferece-nos evidências sobre uma plausível explicação sobre as origens sobre esta expressão da linguagem humana por excelência, ao iniciar sua percepção sobre a descoberta de pinturas rupestres na caverna francesa de Chauvet-Pont-d’Arc. Boyd entende que

[...] viewers from any modern society can feel a shock of recognition at the Chauvet images, whatever other effects the artists may have intended. By the time of the Chauvet drawings art would seem to have become characteristically human. We can only presume that works as elaborate as this bespeak a long prior process of practice and experiment on surfaces like bark or skins that have not survived. The intact and monumental example of Chauvet Cave, along with a few other isolated but much more modest relics over the preceding 30,000 years or so, implies extensive traditions of art, as something humanly shared, incorporating sophisticated representation, involving expert practitioners, earning the ready comprehension and eliciting the admiration of others around them [...] (BOYD, 2009, p.8).

Este autor reconhece, portanto, um desejo inerentemente humano de “representar” — tal qual percebido ao conceito de *mimesis*, desde a *Poética* de Aristóteles (1995), remontando à Antiguidade Clássica — que seria compartilhado pela tradição da arte, tão antiga quanto a origem da linguagem e da narrativa, de tal forma a reconhecer a importância do trabalho de artesãos dotados da habilidade de registrar, em benefício coletivo, aspectos de sua cultura em alguma forma de arte artesanal, ao que este autor entende que a arte teria sido “projetada” pela evolução humana (BOYD, 2009, p.85), sendo considerada uma parte do comportamento humano inato que tenderia a ficcionalizar o mundo em certos padrões compreensíveis enquanto portadores de sentidos, em função das grandes vantagens adaptativas que esse comportamento enseja à evolução da espécie humana. Para Boyd, nós tenderíamos a buscar padrões em nosso redor — como analisa o autor sobre o questionamento do que teria levado os nossos ancestrais a procurar padrões de “constelações” no céu (BOYD, 2009, p.413), uma expressão cultural inerentemente humana à tentativa de construção de padrões de sentido em algo que *não está dado*, no aparente caos da esfera celeste —, ao que esta busca por padrões — tão bem representada à percepção de Joseph Campbell (2004, 2015) sobre a formação de

77

Cf. BOYD, Brian. “On the origin of stories”. Cambridge: Harvard University Press, 2009 - p.8-89.

padrões arquetípicos presentes nas tradições de diversas culturas ao redor do mundo — seria uma forma de criar sentido para o homem, tanto quanto uma busca por uma sensação de bem estar e harmonia sociais que a contação de histórias nos provoca: estes elementos adaptativos seriam, portanto, essenciais à nossa sobrevivência em sociedade. A narrativa, assim, faria parte desse processo adaptativo enquanto uma expressão artística que aproximaria as pessoas, tanto quanto a sensação que a apreciação estética das pinturas da caverna de Chauvet, citada por Boyd, oferece-nos.

Não nos aprofundaremos sobre as origens antropológicas da narrativa propriamente neste trabalho — ao compreendermos que este é tema de estudo bastante relevante, cuja pertinência reconhecemos como fundamental ao nosso campo, a ser desenvolvido em outras produções acadêmicas —, mas buscaremos buscar as origens da *narrativa transmídia*, cujo conceito pode ser melhor compreendido, sobretudo, a partir de uma contextualização histórica desde suas origens. Longe de esgotar a compreensão deste conceito, visamos descrevê-lo a partir da confrontação de definições apresentadas por diferentes autores, para então estendermos nossa compreensão ao contexto em rede contemporâneo em que este último conceito se desenvolve.

Primeiramente cunhado pelo autor estadunidense, Henry Jenkins, sobre o termo *transmedia storytelling*, o conceito de “narrativa transmídia” traduzido literalmente para o português, neste autor, tem relação direta com o contexto da cultura da convergência, segundo o qual esta expressão narrativa refere-se “a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias”, configurando-se enquanto uma “estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento” (JENKINS, 2009a, p.49). Entendida por Jenkins como “a arte da criação de um universo” em que “os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line” (JENKINS, 2009a, p.49), ao colaborarem cooperativamente para que todos os envolvidos neste universo narrativo ficcional tenham uma experiência mais enriquecedora coletivamente.

John Welsh (1996), por sua vez, em seu livro, remete-nos ao termo *trans-media system*, do campo musical, que tem origem com o músico Stuart Saunders Smith, desde 1975, ao analisar que este músico teria proposto a elaboração de uma composição cujos aspectos melódicos, harmônicos e rítmicos pudessem ser direcionados para diferentes instrumentos, potencialmente complementáveis por diferentes compositores. David Bordwell (1989, p.99)

faz uso do termo *transmedia symbols*⁷⁸, para se referir aos críticos de cinema entre as décadas de 1940 e 1960, que teriam usaram a ideia de “símbolos transmídia” para representar “mundos oníricos” contidos nos filmes que poderiam ser melhor explorados e amplificados por outros autores. Marsha Kinder (1991, p.1), por sua vez, investiga, já na década de 1990, o conceito *transmedia intertextuality* no universo ficcional infantil das franquias de “super entretenimento”, como a série televisiva de animação *Muppet Babies* (1984) e os quadrinhos *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1984), ambas narrativas pertencentes à esfera infantil que se complexificaram durante a década de 1980 e início da década de 1990 em torno de diversas outras linguagens e mídias, a citar séries de televisão, quadrinhos, longas-metragens de animação, jogos, etc., em cujo contexto a autora encontrou um poderoso potencial de interação entre espectadores-jogadores, ao, literalmente, *desvalorizarem a abordagem comercial* destas narrativas audiovisuais, *em favor das trocas afetivas* entre seus diversos nichos de público. Segundo Kinder:

What I found [from recording Saturday morning children's TV] was a fairly consistent form of transmedia intertextuality, which positions young spectators (1) to recognize, distinguish, and combine different popular genres and their respective iconography that cut across movies, television, comic books, commercials, videogames, and toys; (2) to observe the formal differences between television and its prior discourse of cinema, which it absorbs, parodies, and ultimately replaces as the dominant mode of image production; (3) to respond to and distinguish between the two basic modes of subject positioning associated respectively with television and cinema, being hailed in direct address by fictional characters or by offscreen voices, and being sutured into imaginary identification with fictional character and fictional space, frequently through the structure of the gaze and through the classical editing conventions of shot/reverse shot; and (4) to perceive both the dangers of obsolescence (as a potential threat to individuals, programs, genres, and media) and the values of compatibility with a larger system of intertextuality, within [*sic*] which formerly conflicting categories can be absorbed and restrictive boundaries erased. (KINDER, 1991, p.47)

É curioso notar que o conceito de *transmedia storytelling*, efetivamente elaborado por Jenkins sobre esta expressão, faz referência, somente em uma nota de rodapé de seu livro (JENKINS, 2009a, p.398), ao conceito de *transmedia intertextuality* desenvolvido por Kinder; contudo, esta autora é mais generosa em suas referências, e vai mais fundo na rigorosa referenciação de onde intelectualmente bebeu, originalmente, ao citar, logo na primeira parte de seu livro (KINDER, 1991, p.1), as origens do conceito de *intertextuality*,

78

David Bordwell se refere aos críticos da Segunda Guerra e posteriormente a ela, entre as décadas de 40 e 60, que haviam encarado os filmes como um sonho ou uma fantasia, ao supostamente conterem, em si, uma espécie de *símbolos transmídia*, presentes na “superfície” e na “profundidade” de seu texto, ao que se pode verificar no trecho: “Here one can find an important difference from 1940s symptomatic work. The wartime and postwar critics had treated the film as a dream or a daydream, and they were thus inclined to disclose transmedia symbols, either on the text's surface or in its depths. The 1970s critics, treating the film on the analogy of the patient's symptom-ridden discourse, were far more attuned to issues of 'film language.' From the start, these critics looked more closely at formal procedures. Yet one is hard pressed to isolate any film technique discovered by the symptomatic tradition. The interpretation [*sic*] of film as 'discourse' has derived virtually all its categories from the work of the classical film aestheticians. Typically, current symptomatic criticism ascribes symbolic meanings to recognized sorts of stylistic or narrative devices and then claims that those meanings 'contradict' the film's explicit or implicit meanings.” Cf. BORDWELL, David. “Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema”. Cambridge: Harvard University, 1989 - p.99.

desenvolvido por Julia Kristeva (1980, pp.65-66), em relação ao conceito precursor de dialogismo de Mikhail Bakhtin (1990, 2008), conceituado pelo autor russo desde a década de 1920, em que Kristeva teria se inspirado, em suas formulações desde 1966: a conceituação de “intertextualidade” de Kristeva, relacionada ao que Bakhtin entendeu por “dialogismo”, refere-se ao reconhecimento, por parte do leitor, da existência de textos anteriores que tenham relação com um texto atualmente lido por este leitor, ao revelar a dinâmica de um fluxo, de um movimento, de uma relação entre textos que é evocada pelo repertório de cada leitor⁷⁹.

Não é surpreendente perceber a dificuldade de definição para a narrativa transmídia, sendo que, para o autor argentino, Carlos Alberto Scolari, a primeira impressão com que o pesquisador se depara, ao adentrar sobre este tema, no campo dos estudos de mídia, é a de um aparente “caos semântico” que rondaria o conceito, havendo muitos outros conceitos adjacentes que se correlacionariam à sua complexidade conceitual⁸⁰:

[...] TS is not alone: concepts like “cross media” (Bechmann Petersen, 2006), “multiple platforms” (Jeffery-Poulter, 2003), “hybrid media” (Boumans, 2004), “intertextual commodity” (Marshall, 2004), “transmedial worlds” (Klastrup & Tosca, 2004), “transmedial interactions” (Bardzell, Wu, Bardzell & Quagliara, 2007), “multimodality” (Kress & van Leeuwen, 2001), or “intermedia” (Higgins, 1966) may be found orbiting in the same semantic galaxy. All of these concepts try to define roughly the same experience: a sense production and interpretation practice based on narratives expressed through a coordinated combination of languages and media or “platforms” (SCOLARI, 2009, p.587-588)

Para Scolari, possuindo uma estrutura narrativa particular que se expande por diferentes linguagens, dentre a verbal, a icônica, etc., e por diferentes “mídias”, dentre o cinema, os quadrinhos, a televisão, os videogames, etc., e, não podendo ser entendida como apenas uma adaptação do conteúdo de uma mídia simplesmente transplantada para outra, de tal forma que, por exemplo, a história que os quadrinhos contam não são a mesma contada na

79

Segundo Kristeva (1980, pp.65-66), “the literary word is an intersection of textual surfaces rather than a point, as a dialogue among several writings”, em que, ao desenvolver as noções de linguagem literária de Bakhtin, ela propõe que “each word is an intersection of other words where at least one other word can be read”. Para María Alfaro (1996, p.268), “from this point of view, it is easy to understand the fact that the development of the theory of intertextuality would constitute in itself a complex intertextual event. If Plato, Aristotle, Cicero, Quintilian... can be considered the intertexts of Bakhtin’s theory, Kristeva’s dialogue with the texts of Bakhtin, in which she initially uses the term *intertextualité*, is carried out, in turn, with the mediation of the works of Derrida and Lacan, among others. The ideas expounded by all these authors are equally present in any of the later contributions to the subject (Barthes, Genette, Riffaterre...), and they will be in those approaches still to come.” Cf. KRISTEVA, Julia. “Word, Dialogue, and Novel”. In: “*Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*”. Edição: Leon S. Roudiez. Tradução: Thomas Gora et al. Nova Iorque: Columbia University Press, 1980 - p.65-66; ALFARO, M. J. M. “Intertextuality: origins and development of the concept”. In: *Atlantis: Revista de la Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos*. Vol. 18, N. 1/2, pp. 268-285. Sevilha: AEDEAN, 1996. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/41054827>>. Acesso em: 13/02/2017.

80

Para consultar, *in loco*, os conceitos apresentados por outros autores, sistematicamente elencados por Scolari: Cf. BECHMANN PETERSEN, Anja. “Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations”. Vol. 4, No. 2. [S.l.]: Australian Journal of Emerging Technologies and Society, 21 de Setembro de 2006 - pp.94-107. Disponível em: <<http://apo.org.au/node/15351>>. Acesso em: 14/02/2017; JEFFERY-POULTER, Stephen. “Creating and producing digital content across multiple platforms”. Vol. 3, No. 3. Abingdon-on-Thames: Journal of Media Practice, 2003 - pp.155-164. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/jmpr.3.3.155>>. Acesso em: 14/02/2017; BOUMANS, Jak. “Cross-media, e-content report 8, ACTeN — Anticipating content technology needs”. Editor: Zeger Karssen. [S.l.]: E-Content Reports by ACTeN, Agosto de 2004. Disponível em: <http://www.sociologia.unimib.it/DATA/Insegnamenti/13_3299/materiale/04%20-%20jak%20boumans%20cross-media%20acten%20aug%202004.pdf>. Acesso em: 14/02/2017; MARSHALL, David. “New media cultures”. Londres: Arnold Publishers, 2004; KLAstrup, Lisbeth & TOSCA, Susana. “Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design”. Los Alamitos: IEEE Computer Society Washington, Novembro de 2014 - pp.409-416. Disponível em: <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf>. Acesso em: 14/02/2017; BARDZELL, Shaowen et al. “Transmedial interactions and digital games”. Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology. Nova Iorque: ACM, Junho de 2007. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/b7d1/e25bc105fcd407b973103c4f97938ab690c0.pdf>>. Acesso em: 14/02/2017; KRESS, Gunther R. & LEEUWEN, Theo Van. “Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication”. Londres: Arnold, 2001 - 141 p.; HIGGINS, Dick. “Synesthesia and Intersenses: Intermedia.” Vol. 1, No. 1. Nova Iorque: Something Else Newsletter, 1966 - pp.1-6. In: “Multimedia: From Wagner to Virtual Reality”. Edição: Randall Packer & Ken Jordan. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 2001 - 496p.

televisão ou no cinema (SCOLARI, 2009, p.587), se as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção do universo narrativo transmídia, o autor entende que seria precisamente esta “dispersão textual” uma das mais importantes fontes de complexidade da cultura popular contemporânea — tão bem representada pela *transmedia storytelling*.

Jenkins (2009a, p.172) entende que narrativas transmídia seriam tão antigas quanto o teatro e a poesia épica, dado que, já na Grécia Antiga, afrescos, santuários, peças e canções combinavam-se para descrever, colorir e expandir as bases da mitologia grega. Segundo Jenkins,

[...] apesar de todas as suas qualidades experimentais e inovadoras, a narrativa transmídia não é inteiramente nova. Veja, por exemplo, a história de Jesus, conforme contada na Idade Média. A menos que se soubesse ler, Jesus não era fundamentado em livros, mas algo que se encontrava em múltiplos níveis de cultura. Cada representação (um vitral, uma tapeçaria, um salmo, um sermão, uma apresentação teatral) presumia que o personagem e sua história já eram conhecidos em algum outro lugar. (JENKINS, 2009a, p.172)

Ao que David Bordwell (2009, n.p.) busca dialogar com o entendimento de Jenkins sobre a relativa longevidade do conceito, ao destacar a característica relativa a algumas narrativas transmídia, ao permitirem criar uma “experiência geral mais complexa” do que a fornecida por qualquer texto sozinho, como se observa na seguinte passagem *bordwelliana*:

[...] In this sense, transmedia storytelling is very, very old. The Bible, the Homeric epics, the Bhagvad-gita [*sic*], and many other classic stories have been rendered in plays and the visual arts across centuries. There are paintings portraying episodes in mythology and Shakespeare plays. More recently, film, radio, and television have created their own versions of literary or dramatic or operatic works. The whole area of what we now call adaptation is a matter of stories passed among media. What makes this traditional idea sexy? I think it's a [...] less common component that Henry has spotlighted. *Some transmedia narratives create a more complex overall experience than that provided by any text alone.* This can be accomplished by spreading characters and plot twists among the different texts. If you haven't tracked the story world on different platforms, you have an imperfect grasp of it. (BORDWELL, 2009, n.p., *italico nosso*)

Se, de um lado, podemos encontrar um precursor da narrativa transmídia entre o final do século XIX e início do século XX, o universo ficcional de Sherlock Holmes, escrito originalmente por Arthur Conan Doyle, entre 1887 e 1927, que inaugura um universo intertextual disperso entre sessenta obras, sendo composto por cinquenta e seis contos e

quatro romances⁸¹, que foi adaptado largamente para o cinema, para novos livros, para jogos e quadrinhos, etc. pela cultura de massa, ao longo do século XX e XXI; de outro lado, Jenkins (2009b, n.p.), em seu site pessoal, refere-se ao caso de uma estátua gigante do personagem animado do cinema mudo ianque, *Felix the Cat*, que foi erguido sobre uma concessionária de automóveis, tornando-se um marco público da cidade de Los Angeles da década de 1920, ao ser entendido como uma personalidade transmidiática cujo universo teria ultrapassado a tela do cinema e das tirinhas de jornal de sua época, ao ser explorado, tanto na música popular, quanto na publicidade, quanto na televisão estadunidense, nas décadas seguintes.

Mas quando nos referimos a produtos culturais da cultura de massas — que, entendidos como realidades concretas de narrativas transmídia contemporâneas, cujo apelo comercial não os desmerece em sua análise como *fato socioeconômico e cultural* —, dentre os que ganharam destaque nas últimas décadas estão as franquias de *Star Trek* (1966) de Gene Roddenberry, e especialmente a franquia *Star Wars* (1977), de George Lucas, esta última considerada das mais complexas, ao ter-se multiplicado em um universo bastante diversificado, ao compor, desde sequências cinematográficas à jogos, quadrinhos, grupos de discussão on-line, filmes de animação, *fanfics*⁸², etc. Segundo Jenkins, a *narrativa transmídia* refere-se à construção de narrativas expandidas em diferentes mídias, cada uma autônoma por si, de forma a oferecer um aprofundamento de compreensão do universo original da mídia primária. Jenkins afirma:

A narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor — a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. 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. (JENKINS, 2009a, p.138)

Como se pode verificar, apesar de se situar como uma nova forma de contar histórias, a narrativa transmídia deve suas origens ao desenvolvimento de uma série de outras

81

Cf. TIKKANEN, Amy. "Sherlock Holmes: Fictional Character". *Encyclopædia Britannica Online*. [S.l.]: [s.n.], 03/12/2014. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Sherlock-Holmes>>. Acesso em: 02/02/2017; WEXLER, Bruce. "The Mysterious World of Sherlock Holmes". Londres: Running Press, 2008.

82

O termo *fanfic*, também entendido como *fanfiction* ou "ficção de fã", refere-se, basicamente, à narrativas ficcionais criadas por grupos de fãs que têm origem em *remixagens* de histórias originais contidas em produtos culturais, desde filmes, animações, games, quadrinhos, séries de TV, a partir da reapropriação de enredos, personagens, sequências, temporalidades diegéticas, etc., destes universos originais, geralmente ao ser divulgado no ciberespaço, seja em sites de fãs, blogs, redes sociais, *streamings* de vídeo como o youtube, etc., ao propor uma reconstrução, complementação ou contradição sobre ao universo ficcional, que se desdobra em uma ampla gama de classificações. (COPPA, 2006)

inovações técnicas da história — cujo primeiro grande precedente moderno pode ser identificado com o surgimento da prensa de Gutenberg, no século XV, que inicialmente permitiu uma maior acessibilidade à mídia escrita dos livros para novos leitores — inovações estas principalmente alavancadas a partir do século XIX. O processo de industrialização no século XVIII permitiu o desenvolvimento de uma série de tecnologias ao longo dos séculos seguintes, capazes de, por exemplo, codificar imagens em diferentes meios:

a) passando-se desde a invenção da fotografia por Niépce, no início do século XIX — cuja criação é devedor do acúmulo de avanços na ótica e na química, principalmente, desde a câmara escura, na Antiguidade grega, aos experimentos de pintura de Leonardo da Vinci, na Itália renascentista do século XV;

b) pelo desenvolvimento dos quadrinhos, no século XIX (especialmente no início do século XX, nos EUA), cuja criação e popularização foram facilitadas pela imprensa do século XV;

c) pelo desenvolvimento do cinema pelos irmãos Lumière, ao final do século XIX, cujo desenvolvimento tem estreita relação com os legados técnicos desenvolvidos pela fotografia desde o início do século XIX, e cujas narrativas se diversificaram em múltiplos gêneros ao longo do século XX.

Da mesma forma tal desenvolvimento técnico permitiu a codificação dos sons em diferentes meios:

d) passando-se pelo desenvolvimento de sistemas de transmissão de som, como o rádio, surgido no final do século XIX, cuja popularização na transmissão de narrativas, como as radionovelas, viria a se consolidar somente em meados do século XX, na América Latina, por exemplo; até a popularização de ferramentas digitais de gravação de som com o surgimento do MP3, na década de 1990;

O mesmo desenvolvimento tecnológico permitiu a união de ambas técnicas, ao codificar sons e imagens em uma mesma mídia:

e) tanto quanto ocorreu com o cinema sonoro, tornado comercialmente viável e popular somente num segundo momento, em meados da década de 1930; também ocorreu no desenvolvimento da televisão, cujas narrativas se complexificaram, tal qual no cinema, em uma diversidade de gêneros, desde a metade do século XX até hoje, por exemplo.

Contudo, foi somente com a criação do meio de comunicação da Internet, surgido na década de 1960 e popularizado a partir da década de 1980, e especialmente a partir da década de 1990, que a narrativa transmídia pôde se consolidar como uma nova forma de contar histórias, marcada pelas relações horizontais de interação entre diferentes nichos de públicos,

virtualmente interconectados de forma desterritorializada, em torno das narrativas da cultura de massa que passaram a se multiplicar, em diferentes meios, em torno de um mesmo universo narrativo diegético.

O universo de *Matrix* (1999) situa-se como um universo em *transmedia storytelling* que soube bem aproveitar este terreno da expansão das redes para construção de uma outra forma de contar histórias, de tal forma que a criação, a distribuição e o consumo deste universo foi fundamentalmente marcado pela participação conjunta entre aqueles que originalmente propuseram este universo narrativo, ao dispersarem suas diversas unidades de fragmentos em diversas mídias — as irmãs Wachowski e ao menos um milhar de outros profissionais convidados de diversas áreas afins —, e os diversos nichos de público e grupos de fãs, cuja trocas mediadas pelas redes, dentre fóruns de discussão, redes sociais, páginas e softwares colaborativos da plataforma *wiki*, etc., foram fundamentais para a construção deste outro universo de narrativa possível — sem contar a extrapolação dessas trocas virtuais em encontros reais, como nos encontros em cineclubes, grupos de fãs e eventos *cosplay*⁸³, por exemplo.

Atualmente, o contato com um universo em *transmedia storytelling* pode advir do contato com diferentes mídias que possam introduzir um potencial participante a este mundo narrativo de caça e coleta — que não se restringe unicamente a uma linguagem somente: pode surgir do ato de sentar numa poltrona e assistir ao mais novo filme da franquia *Star Wars* (1977), no escurinho do cinema; pode se originar do mergulho na leitura de uma série dos livros da saga *Harry Potter* (1998), de J. K. Rowling; pode surgir do contato com um episódio da websérie do *The Walking Dead Webisodes* (2011) disponível no *youtube*; pode ocorrer da imersão na plataforma interativa de um videogame para PC como *The Lord of Rings: War in the North* (2011); e até mesmo, pode ocorrer ao baixar um aplicativo de jogo, para celular Android ou iOS, como o *Pokémon Go* (2016), por exemplo.

Do contato (ou ponto de acesso primário) com apenas uma dessas narrativas em *transmedia storytelling*, pode surgir o interesse em buscar mais aprofundamento sobre a história, buscando mais fragmentos narrativos do universo em questão pelo acesso a mídias afins, ou mesmo interesse à contribuição da própria interpretação da história original, ao inverter-se a lógica midiática original de conteúdo feito por profissionais para consumidores, numa indústria originalmente verticalizada: hoje, as relações têm se tornado marcadamente mais horizontais, à medida que as redes digitais são democratizadas a maiores estratos da

83

Jenkins cita o caso dos eventos *cosplay* no Japão em meados de 2003, quando *The Matrix Reloaded* foi lançado, ao observar que “no Japão, onde a tradição do ‘cosplay’ (ou ‘costume play’, brincadeira de vestir roupas de personagens de mangá ou anime) está firmemente enraizada nas culturas de fãs, e onde os fãs de determinado programa podem reunir-se em algum lugar como o Parque Yoyogi, em Tóquio, num domingo à tarde, vestidos a caráter e prontos para brincar, houve uma série de encenações de *Matrix*” (JENKINS, 2009a, p.158).

sociedade — tanto pela ampliação da acessibilidade de acesso, mas, sobretudo, pela ampliação da formação básica necessária para que mais pessoas possam ser *alfabetizadas* para este acesso —, a ponto de qualquer pessoa em posse de um celular com aplicativo de edição de vídeo embutido à configuração original e acesso à Internet poder assumir o papel de “produtor de conteúdo” — mesmo que de forma amadora —, como ocorre no caso de uma infinidade de *fanfics*, disponíveis em comunidades de fãs no ciberespaço, por exemplo.

2.1.1 O case Pokémon GO (2016)

Jenkins afirma que a narrativa transmídia mais elaborada, até agora, talvez se encontre nas franquias infantis, como o jogo da plataforma *Game Boy*, o famigerado *Pokémon* (1996) — que ano passado completou a “maioridade” aos 20 anos, com o lançamento de aniversário do *Pokémon GO* (2016) —, e como o mangá *Yu-Gi-Oh!* (1996) — ambas narrativas que se ampliaram para além das mídias originais, tendo-se multiplicado em uma infinidade de outras linguagens, desde jogos de cartas, jogos de computador, séries de desenhos infantis animados, longas de animação, etc. —, ao concordar com dois pesquisadores de pedagogia, segundo os quais “Pokémon é algo que você faz, não algo que você apenas lê, vê ou consome” (BUCKINGHAM & SEFTON-GREEN, 2004, p.12 *apud* JENKINS, 2009a, p.183).

De fato, o universo de Pokémon é dos universos em narrativa transmídia dos mais complexos já desenvolvidos até hoje, que assumiu uma escala de influência sobre públicos de quase todos continentes, desde a década de 1990: da Ásia à América, da África à Oceania e mesmo à Europa — que talvez apenas não tenha público na Antártida, por razões obviamente demográficas. Enquanto eventual objeto de pesquisa contemporânea é interessante notar a seguinte percepção sobre este universo narrativo, em nosso ver: se, ao menos para a maioria dos habitantes majoritariamente urbanos nascidos até os anos 2000, Pokémon é um repertório amplamente conhecido culturalmente, talvez este universo seja encarado como estranho para a maior parte das pessoas nascidas até a década de 1970, que muitas vezes não compreendem este fenômeno social, talvez ao encará-lo como uma *febre passageira* — “febre” esta que, ironicamente, já dura quase duas décadas, com extraordinário sucesso de público e de retorno comercial, tendo tornado-se um dos símbolos da cultura *pop* japonesa, exportado para diversos países do mundo.

De fato, é importante encararmos este fenômeno sociocultural e econômico, que atinge pessoas de diversas faixas etárias, grupos culturais e classes econômicas, nas palavras dos pedagogos Buckingham e Sefton-Green, *muito mais* como “algo que se faz”; e, *de fato*, *menos* como algo que apenas se “lê, vê ou consome”: afinal, enquanto um dado concreto da real, é fundamental que ultrapassemos o senso comum de rotulá-lo como uma “mania” infantil, ao encará-lo enquanto um fenômeno relevante da cultura, dando-lhe a devida magnitude de importância sócio-cultural, dada a sua efetiva influência sobre diversos grupos sociais, a ser melhor investigado por seus potenciais profundamente agregadores, cooperativos, solidários, ao reunir coletivamente seus participantes em busca de uma espécie de “experiência” compartilhada. É coerente, portanto, o argumento de Jenkins, segundo o qual habitar um universo em *transmedia storytelling* acaba se tornando uma espécie de “brincadeira de criança”: é fundamental que nos permitamos entrar nesta brincadeira para melhor compreendê-la, tal qual no método etnográfico *lévi-straussiano*⁸⁴ que nos convida a inserir-nos enquanto objetos de observação, quando nosso interesse de pesquisa leva em conta o próprio participante como parte integrante do objeto estudado — e, portanto da análise empreendida —, tal qual nos ensina belamente Lévi-Strauss, ao afirmar que “*tudo o que é observado faz parte da observação*”; mas também e sobretudo que, numa ciência em que o observador é da mesma natureza que seu objeto, *o observador é ele próprio uma parte de sua observação*” (LÉVI-STRAUSS, 2003, p.25).

Ou seja, para que possamos compreender este fenômeno, tanto como *pesquisadores-observadores*, como também como *objetos-de-pesquisa-observados*, cuja produção narrativa, mesmo quando nos eximimos enquanto pesquisadores, muitas das vezes fazemos parte como produtores, criadores, sujeitos ativos — tal qual o conceito *toffleriano* de *prosumidor*⁸⁵ nos evoca — tanto quanto a própria narrativa oficial de nosso interesse, que, muitas vezes nos envolve aos seus fluxos, correntes e sentidos narrativos, ao que *as narrativas e nós mesmos*, como público, comporíamos juntos *um objeto de pesquisa em si*: ao encará-lo enquanto um hábito cultural que se propõe enquanto um convite à interação social, que aproxima pessoas de várias idades — desde pessoas mais idosas à crianças, de jovens à adultos —, aprendemos que “[e]xistem centenas de Pokémon diferentes, cada um com múltiplas formas evolucionárias e um complexo conjunto de rivalidades e afetos. Não existe um texto único em que se possam obter informações sobre as várias espécies” (JENKINS, 2009a, p.184), ao que, ao invés disso, “a criança reúne seu conhecimento sobre Pokémon a partir de diversas

84

Cf. LÉVI-STRAUSS, Claude. “Introdução à Obra de Marcel Mauss”. In: “Sociologia e Antropologia”. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 2003 - p.25.

85

Cf. TOFFLER, Alvin. “A terceira onda”. 31. ed. Rio de Janeiro: Record, 2012.

mídias, e o resultado é que cada criança sabe alguma coisa que seus amigos não sabem e, portanto, tem a chance de compartilhar sua expertise com outros” (JENKINS, 2009a, p.184). A análise dos pedagogos, Buckingham e Sefton-Green, ensina-nos que:

As crianças podem assistir ao desenho animado na televisão, por exemplo, como meio de colher informações que mais tarde utilizarão no jogo do computador ou na troca de cartões, e vice-versa. [...] Os textos de Pokémon não são planejados apenas para serem consumidos, no sentido passivo da palavra. [...] A fim de fazer parte da cultura de Pokémon e aprender o que você precisa saber, é preciso buscar ativamente novas informações e novos produtos e, fundamentalmente, envolver-se com outras pessoas ao fazê-lo (BUCKINGHAM & SEFTON-GREEN, 2004, p.22 *apud* JENKINS, 2009a, p.184)

Este universo originalmente criado e desenvolvido pelo japonês Satoshi Tajiri, então com apenas 30 anos de idade, em 1996, com base em suas memórias da infância ao colecionar insetos, tendo surgido originalmente enquanto um jogo de *Game Boy*: entendemos, em nosso ver, que seu *slogan* evoca uma mudança de perspectiva quanto ao tipo de atitude assumida pelo seu público, para vivê-lo plenamente. “*Pokémon: Gotta Catch ‘Em All*” pode ser traduzido, literalmente, do inglês coloquial para o português como “Pokémon: temos que pegá-los todos”⁸⁶, o que, em si, apresenta um potencial de direcionar uma postura, se originalmente mais “passiva” e *solitária* dos jogos de computador, à outra potencialmente mais ativa e *solidária* de busca, caça e coleta, no contato com seu universo narrativo — cuja franquia recentemente completou duas décadas de existência em 2016, e cuja produtora, neste mesmo ano, além de ter relançado os jogos originais para *Game Boy* no Japão, os *Pokémon Red, Blue*, também lançou o jogo de realidade aumentada para celulares, o *Pokémon GO* (2016).

Neste último jogo, em que as fronteiras entre o real e o virtual se confundem, ao podermos “ver” os monstros desse universo pela tela do celular, ao apontarmos nossas câmeras dos celulares para localidades reais específicas do mundo real em que eles aparecem, qualquer um de nós, com o aplicativo gratuitamente instalado em seu celular, com acesso à Internet e à um sistema de GPS, ao conectarmos-nos ao servidor da *Niantic*, temos oportunidade de encontrar pokémons virtuais em lugares reais, ao podermos “capturá-los” em

86

Em nosso ver, este *slogan* poderia ser coerentemente criticado por uma perspectiva educacional ambientalista pelos direitos dos animais, não estando de todo equivocada em interpretar-se a narrativa deste universo como uma versão ficcional das “rinhas de galo” do mundo real, uma transmutação contemporânea deste gênero de crueldade real contra a vida à versão digital, em que crianças seriam estimuladas, desde pequenas, a valorizar o aprisionamento de animais — ao menos animais *ficcionais* — em gaiolas virtuais como *pokébolas*, para a obrigar estes serelezes ao conflito corporal em campeonatos ambientados em Ginásios ao redor de todo o mundo, em busca de troféus (as famosas *insígnias dos elementos*, na diegese de Pokémon), numa competição tipicamente capitalista, para se descobrir quem seria o “melhor” treinador Pokémon do mundo, ao que as crianças se inspiram, diretamente, no protagonista das séries animadas, Ash, junto com seus amiguinhos, Brock e Misty, ao identificarem-se afetivamente com eles, imaginando “seguir-los”, em diversas mídias. Existem precedentes reais para esta crítica, na medida em que a maior organização pelos direitos animais do mundo, a *People for the Ethical Treatment of Animals* (PETA), localizado no estado de Virgínia, nos Estados Unidos, lançou uma campanha contra a franquia Pokémon chamado *#GottaFreeThemAll* no Twitter, ao nos fazer refletir sobre o tema dos direitos dos animais — o que, analisamos, é uma reflexão não pouco desconfortável para os seus mais fã aficcionados com alguma sensibilidade pelos direitos dos animais, em verdade, uma verdade que pode soar bastante incômoda; ao que deduzimos que seria um tanto hipócrita haver um fã de Pokémon simultaneamente ambientalista, cuja intensidade de paixão por esta narrativa fosse tão intensa quanto a motivação da causa animal defendida... Ou seja, arriscamos dizer que não devem haver *Pokefans* defensores dos *Animal Rights*, que anseiem uma coerência plenamente ética, em nosso mundo contemporâneo. No que se refere ao PETA: Cf. EWALT, David M. “*Animal Rights Group Attacks Pokemon For Promoting Animal Abuse*”. [S.l.]: [s.n.], 2012. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2012/10/08/peta-pokemon-animal-abuse/#3d96fec52d91>>. Acesso em: 20/03/2017.

tempo real, num universo extremamente complexo, jogado de forma extremamente simples, que abre espaço à *aproximações, colaborações e trocas* entre pessoas no mundo real, por diversas razões, em nosso ponto de vista:

a) o jogo permite uma *aproximação* entre as pessoas, na medida em que, para “capturar” pokémons no *Pokémon GO*, nós precisamos, literalmente, movermo-nos pelo mundo “real” para encontrá-los — sendo que eles são muito mais facilmente encontrados em lugares públicos, como praças, universidades, cafés, shoppings, cartões postais, etc., nas metrópoles, do que em espaços rurais isolados, obviamente, por motivos comerciais; ou seja, ao buscá-los nos chamados *Pokestops*, onde há grande número de pessoas em busca dos itens especiais de “captura” — como pokebolas, incensos, incubadoras de ovos —, o *convite aos encontros se estabelece*, sendo sempre possível encontrarmos jogadores das faixas mais jovens tentando capturá-los nestes espaços públicos, eventualmente, desde 2016;

b) o jogo permite a *colaboração*, na medida em que, sendo os jogadores divididos em três grandes times nas cores azul (grupo “Mystic”), amarela (grupo “Instinct”) e vermelha (grupo “Valor”), para se “conquistar” um Ginásio dominado por um time específico em alguma localidade real, se a tarefa é improvável (quase impossível) para um jogador individual — dado que cada Ginásio tem pokémons de outros jogadores defendendo-o —, a *conquista*, ao menos *lúdica*, deste Ginásio torna-se possível, para grupos de jogadores de um mesmo time, reunidos presencialmente naquele Ginásio, para “tomá-lo”, coletivamente, com seus respectivos pokémons. Lembremos que, apesar da desterritorialidade das redes, só se chega ao Ginásio virtual de Tóquio, segundo as *práxis* do universo lúdico de *Pokémon GO*, com seu aparelho celular, com GPS ligado, situando-se fisicamente, localmente, *presencialmente*, na cidade de Tóquio. Ou seja, não há chance de se “chegar” virtualmente a um Ginásio de Tóquio, no Japão, com seus amigos, encontrando-se no Ginásio da Avenida Paulista, em São Paulo, por exemplo — a não ser, é claro, que você use um aplicativo de *cheating* (trapaça), que falseie sua localização pelo GPS, de São Paulo, para uma localidade no Japão, o que sequer consideramos como possibilidade, porque “roubar”, no jogo ou na realidade, nunca se deve considerar como uma postura moral séria;

c) o jogo estimula as *trocas*, ao incentivar o deslocamento físico — e, consequentemente, a atividade física — entre seus jogadores pelo mundo, pelo uso do GPS dos celulares para se poder encontrar e “capturar” pokémons que se localizam em ambientes afins às suas características — dado que pokémons do elemento “água” se encontram mais nas proximidades de lagoas, cachoeiras e praias, por exemplo. “Capturas” estas que, contraditoriamente, ainda são bastante restritas ao mundo dito “urbano”, sendo que,

ironicamente, estes animais ficcionais ditos “selvagens” são muito pouco encontrados nos ambientes rurais em que há raríssimos *Pokestops* — mesmo que se tenha um celular com o aplicativo instalado, conectado à Internet e com GPS ligado, conectado ao servidor da Niantic, nesse ambiente —, mas muito encontrados em locais onde o comércio e os serviços são abundantes nas regiões metropolitanas — o que se explica pela estratégia de concentrar a existência destes animais tipicamente urbanos onde existe o “capital” para manter seu negócio midiático —, sendo possível “domesticá-los” pela simples ação de capturá-los com uma variedade de *pokébolas* existentes, sendo que muitas delas só podem ser adquiridas se compradas com dinheiro real no site da companhia: ou seja, *Pokémon GO*, sendo uma narrativa de um universo em narrativa transmídia potencialmente capaz de aproximar as pessoas, não deixa de ser uma mercadoria da cultura de massa neoliberal que se baseia nas relações comerciais que o sustentam enquanto produto cultural tipicamente urbano, essencialmente dependente da tecnologia — o que, mais uma vez, não o exime de seus potenciais em aproximar pessoas. Inclusive, novas atualizações, previstas ainda para o ano de 2017, prevêem a possibilidade de “trocas” de pokémons entre pessoas próximas umas das outras, e mesmo a possibilidade lúdica e interativa de batalhas entre jogadores, como nos jogos originais do *Game Boy*, ou das séries animadas da década de 1990.

A antropóloga japonesa Mimi Ito (Mizuko Ito) descreve bem o universo *satoshitajiriano*, sofisticadamente complexo, para nós:

Pokemon was and still is a global media sensation that first swept childhood culture in the late nineties. The kids who are graduating from college now are the first post-Pokemon generation. These are kids who grew up with ubiquitous social gaming and convergent media as a central part of their peer culture. After Mario, Pokemon is the second most successful gaming franchise ever. Pokemon was a breakthrough media form in a number of ways. First, it created an integrated and synergistic relationship between analog and digital media, but in a way that positioned interactive gaming at the center of the transmedia enterprise. [...] In addition to portability, the other important thing about Pokemon is that it developed a new format for the narrative content of a children’s series. The story centers on a game-like narrative based on the acquisition of Pokemon and knowledge about how Pokemon perform in battle. Currently there are almost 500 different Pokemon, each with its unique characteristics, powers, and ways of evolving. The series is not particularly complex in the ways we think of in traditional narrative, like character development and complex narrative arcs. But it is an incredibly rich knowledge ecology because of the sheer volume of esoteric content generated by the series. Traditional children’s narratives have a very limited set of characters — a good guy, a bad guy, a sidekick, maybe a love interest. Creators of children’s media assumed that kids couldn’t grasp a whole lot of complexity. Pokemon blew that assumption out of the water. And it’s not just that there is a lot of content. *The key is that the content is about gaming and social action* — in other words, the content invites collection, strategizing, and trading activity. It is media that mobilizes kids to do something with it. (ITO, 2009, n.p., *italico nosso*)

Ao invés de compreendermos este e outros fenômenos de narrativa transmídia — ao olhar *umbertoecôniano* —, tão somente pela perspectiva “apocalíptica” (ECO, 2015a) de abordá-lo como um produto da indústria cultural japonesa em expansão por todo o mundo — de fato, um negócio lucrativo, cuja franquia já arrecadou mais de ¥6.0 trilhões no mundo, o que equivale a US\$53,64 bilhões, segundo dados oficiais da companhia⁸⁷ —, ou somente ao elogiá-lo de forma “integrada”, ao vermos tão somente seus pontos positivos, sem o devido olhar crítico sobre os males que também provoca — dentre os não infrequentes acidentes físicos com seus jogadores, em função da tentativa de se aproximar de lugares perigosos do mundo real para “capturar” os monstros, incluindo-se afogamentos, acidentes de trânsito e quedas de locais altos pela desatenção entre as fronteiras do mundo real e virtual, ou mesmo uma contraditória onda de insociabilidade entre alguns jovens, em razão do vício provocado pelo jogo, em que muitas vezes a pessoa se abstém de interagir socialmente para ficar “capturando” pokémons em eventos sociais, e mesmo uma certa alienação quanto a este universo ficcional, que passa a dominar os interesses de alguns em detrimento das responsabilidades cotidianas “reais”, fatos que ocorrem, principalmente, entre as faixas etárias mais jovens; ou seja, é preciso buscarmos indícios que, contrapostos, mostre-nos o peso dos dois lados, ao nos indicar se as narrativas transmídia nos conduziram: a) a um mundo mais individualista, alienado e passivo; ou se b) favorecem à criação de um mundo mais colaborativo, generoso e sociável, mediado pelas redes — ou ainda c) se seria um misto de ambas possibilidades, tanto com pontos negativos, quanto positivos.

Ao meio termo da compreensão de que as narrativas transmídia, simultaneamente, permitem-nos bons e maus usos da relação estabelecida pelos indivíduos com as narratividades contemporâneas, é crucial notarmos que as relações sociais nunca devem se limitar à esfera virtual, sob o risco de se perderem no limbo intelectual do que, ao nosso ver, seria a mais latente defesa do *elogio ingênuo à tecnologia como falsamente capaz da transformação social por si*, o que, em nosso ver, é, em si, *um categórico equívoco*: na medida em que a Internet não é uma ferramenta de comunicação revolucionária por si, mas depende do uso que se faz dela; ou seja, o que mais importa não é a tecnologia em si, que tem se desenvolvido desde os primórdios da humanidade, mas o uso que fazemos dela. Se para construirmos um mundo mais justo, humano e horizontal, ou para acirrarmos as diferenças, concentrarmos os recursos sob uma “elite tecnológica” e verticalizarmos cada vez mais as

87

Dados colhidos diretamente no site oficial da companhia, relativos ao final do mês de março de 2016, antes do lançamento da plataforma *Pokémon GO*, para Android e iOS, em julho do mesmo ano. Cf. *THE Pokémon Company*. “Pokémon in figures: Pokémon market size”. [S.L.]: [s.n.], Março de 2016. Disponível em: <<http://www.pokemon.co.jp/corporate/en/data/>>. Acesso em: 30/03/2017.

relações humanas entre aqueles que têm acesso aos meios e aqueles que (ainda) não têm — ou, se têm, ainda não foram orientados, ajudados, alfabetizados a como melhor utilizá-los, para sua própria libertação social e autonomia pessoal próprias.

Como nos ensina o grande compositor baiano, Gilberto Gil, condecorado com o título *Artista pela Paz*, pela UNESCO, em 1999, na categoria *Goodwill Ambassadors*⁸⁸, com sua inventiva canção:

[...] Antes mundo era pequeno
Porque Terra era grande
Hoje mundo é muito grande
Porque Terra é pequena
Do tamanho da antena
Parabolicamará
Ê volta do mundo, camará
Ê, ê, mundo dá volta, camará [...]

(GIL, 1992, n.p.)⁸⁹

Lembremo-nos a singela sabedoria contida nas palavras do poeta soterapolitano que, em seu site pessoal, ao relatar as origens criativas de *Parabolicamará*, comenta que

[...] queria fazer uma canção falando dos contrastes entre o rural e o urbano, o artesanal e o industrial, usando um linguajar simples, típico de comunidades rudimentares, e uma cadência de roda de capoeira. Aí, compondo os primeiros versos, quando me ocorreu a palavra ‘antena’ — seguida de ‘parabólica’ — para rimar com ‘pequena’, eu pensei em ‘camará’ [palavra usada comumente nas cantigas de capoeira como vocativo] para completar a linha e a estrofe. Como ‘parabólica camará’ dava um cacófono, eu cortei uma sílaba ‘ca’ e fiz a junção das palavras, criando o vocábulo ‘parabolicamará’. Uma verdadeira invenção concretista; uma concreção perfeita em som, sentido e imagem. Nela, como um símbolo, vinham-me reveladas todas as interações de mundos que eu queria fazer. Aí se tornou irrecusável prosseguir e, mais, fazer daquilo um emblema do conceito, não só da canção, mas de todo o disco. (GIL, 1992, n.p.)

Parabolicamará, lançada em 1992 em álbum homônimo, dialoga diretamente com outra música chamada *Pela Internet*, lançada nas redes, precocemente, em 1996 (e adicionada ao álbum *gilbertogilniano* “Quanta”, de 1997), como o primeiro *single* musical brasileiro *online* da história⁹⁰. Em tempos que não existiam redes sociais, quando a Internet ainda

88

Cf. UNESCO. “Honorary and Goodwill Ambassadors”. United Nations Organization for Education, Science and Culture (UNESCO). [S.l.]: [s.n], 2017. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/en/goodwill-ambassadors/artists-for-peace/>>. Acesso em: 04/04/2017.

89

Cf. GIL, Gilberto. “GILBERTO GIL: Parabolicamará”. Produção: Liminha. Gravadora: Warner Music Brasil Ltda. [S.l.]: [s.n], 1992. Disponível em: <http://www.gilbertogil.com.br/sec_disco_interno.php?id=31>. Acesso em: 04/04/2017.

90

Em seu blog pessoal, Mauro Segura, funcionário da IBM responsável pelo trabalho técnico de veicular, pela primeira vez na história do Brasil, em 14 de dezembro de 1996, no Rio de Janeiro, o *streaming* da primeira música transmitida ao vivo pela Internet, a própria música “Pela Internet”, de Gilberto Gil (presente em <<https://www.youtube.com/watch?v=EnCH41Wn6Vs>>); segundo o seu relato: “Essa é uma história que aconteceu há apenas 20 anos. Alguns conhecem partes, mas poucos conhecem a história completa. [...] O projeto tinha por trás um fato muito singular. Em 1917, ou seja, quase 80 anos antes, era gravado o primeiro samba no Brasil, o famoso ‘Pelo telefone’, composição de Donga e Mauro de Almeida. A ideia da Flora [esposa de Gil] era simples: criar uma música e lançá-la através da internet, de forma que ela fosse a primeira música transmitida em tempo real pela internet no Brasil. Foi esse o conceito e o desafio que motivou Gilberto Gil a compor a famosa ‘Pela internet’”. Cf. SEGURA, Mauro. “MAURO SEGURA: A incrível história por trás da música ‘Pela internet’ de Gilberto Gil”. [S.l.]: [s.n], 20 de maio de 2017. Disponível em: <<https://www.maurosegura.com.br/pela-internet-gilberto-gil/>>. Acesso em 25/05/2017 - colchetes nossos.

“engatinhava” no Brasil, o baiano Gilberto Gil foi pioneiro ao compor e fazer *upload*, na *World Wide Web*, à esta canção que revelava o quão impressionado o compositor estava com os efeitos da nova “rede”, sendo que, somente posteriormente, *Pela Internet* passaria a ser divulgada em rádios e lançada em disco.

Sejamos claros e diretos, portanto: ao nosso ver, a experiência oferecida pelas narrativa transmídia surge e se desenvolve nas redes do século XXI, hipoteticamente, como uma chance de libertação às amarras impostas pelas narrativas quadráticas, construídas pelo império da cultura de massa do século XX, em “mononarrativas” unilaterais diegeticamente, homogeneizantes aos potenciais de uma experiência minimamente coletiva, e que ensejam veementemente ao isolamento social passivo (ou *mais passivo que ativo*), diante das múltiplas telas, especialmente as de TV — constatação que, em si, não ignora as contradições inerentes à categoria de narrativas da cultura de massa em que as *transmedia storytelling* se inserem, inclusive.

Reformulemos, portanto, este entendimento sobre outra ideia: contraditoriamente, apesar de nascerem, ao seio do capitalismo neoliberal, de uma espécie de “nova cultura de massa 2.0”, *o contexto das redes digitais em que se desenvolvem as narrativas transmídia é que, em nosso ver, hipoteticamente, ofereceriam uma chance de liberdade aos novos prosumidores majoritariamente metropolitanos, habitantes do ciberespaço do século XXI.*

2.2 O contexto em que a *transmedia storytelling* se desenvolve no ciberespaço

2.2.1 A cultura da convergência

Uma premissa importante a ser levada em conta, em nosso trabalho, é o nosso entendimento de que a narrativa transmídia se propõe como uma nova expressão narrativa, marcada por novas relações, em novos tempos, que requer novas formas de abordagem de interpretação. Esta dimensão de compreensão da narrativa transmídia nos leva a buscar outras abordagens necessárias para se compreender estas novas narratividades — cujas abordagens *horkheimeradornianas* sobre a indústria cultural, anteriormente coerentes para se entender os produtos culturais massificadamente verticalizados sobre uma única mídia, fosse ela o cinema ou a televisão, por exemplo, agora têm se tornado cada vez mais insuficientes em poder interpretar a complexidade de relações existentes em uma história contida em diversos meios, textos e linguagens. Como forma de buscarmos preencher lacunas ora deixadas por uma

única abordagem teórica-conceitual, ao direcionar a necessidade de criarmos pontes entre diversas teorias, de forma transdisciplinar⁹¹, em afinidade às ideias apresentadas por Basarab Nicolescu (1999), para melhor compreender nosso objeto — dado que estas narratividades se inserem em outro contexto marcado pela ascensão de uma cultura virtual participativa fundamentalmente surgida com a popularização das redes da Internet, especialmente, no final do século XX —, devemos buscar compreender quais são as novas formas de contatos, vivências e relações estabelecidas por variados públicos com essas histórias, que se erigem num novo contexto — relações estas notadamente marcadas por uma mudança de perspectiva em favor das trocas horizontais, transversais e paralelas (em contraposição às versões fortemente verticalizadas das culturas massificadas mononarrativas anteriores) entre os diferentes nichos de públicos, presentes em diversas partes do mundo, que agora podem consumi-las, mas também produzi-las e mesmo compartilhá-las, coletivamente, entre si.

Para Jenkins, uma nova abordagem necessária à compreensão do universo apresentado por estas novas relações entre mídias insere-se fundamentalmente no contexto do conceito de “cultura da convergência”, proposto pelo autor, em seu livro homônimo, originalmente lançado em 2006 sob o título *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, originalmente publicado pela editora New York University Press. O que é a cultura da convergência? Para o autor, a “convergência” refere-se

[...] ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. [...] No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia. (JENKINS, 2009a, p.29)

É importante que, desde já, façamos uma ressalva quanto à abordagem *henryjenkisniana*, em que, por um lado, apesar de situar suas aproximações centradas sobre a compreensão do mercado de “entretenimento”, voltado para “consumidores” — uma interpretação, em geral, marcadamente estadunidense dos estudos culturais, em contraposição a abordagens européias e latinoamericanas em campos afins à comunicação mais sensíveis à esfera social, como aquelas desenvolvidas pela ciberculturologia de Pierre Lévy ou pela

91

Cf. NICOLESCU, Basarab. “O manifesto da transdisciplinaridade”. Tradução: Lúcia Pereira de Souza. São Paulo: Trion, 1999.

corrente da Folkcomunicação iniciada por Luiz Beltrão⁹² no Brasil, por exemplo, que historicamente apresentam um olhar crítico mais voltado para as relações socioculturais, e menos para a indústria de entretenimento, que marca tão fortemente a cultura ianque do consumo e respectivo consumismo; por outro lado, podemos estender essa compreensão à análise das narrativas transmídia de forma mais ampla, como um fenômeno cultural que não se restringe — unicamente — à esta esfera de abordagem dita “mercadológica”, tão somente à limitação destes olhares tendencialmente *integrados*.

É importante notar o quanto o pesquisador José Marques de Mello⁹³ nos ensina sobre a Folkcomunicação, constituída enquanto disciplina científica que visa o “estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressão de idéias”, conforme definido pelo seu patrono e fundador, Luiz Beltrão de Andrade Lima, em sua tese de doutorado defendida no idos de 1967, na UnB — cuja produção foi belamente elogiada por Umberto Eco⁹⁴ num artigo publicado no então jornal italiano *L'Espresso* de Milão (hoje transformado em revista de notícias), na edição de outubro do ano de 1966 (MARQUES DE MELLO, 2007, p.38 *apud* ANDRADE LIMA, 1999, p.56)⁹⁵. A Folkcomunicação configura-se enquanto

[...] um objeto de estudo [que] situa-se na fronteira entre o Folclore (resgate e interpretação da cultura popular) e a Cultura de Massa (difusão industrial de símbolos por meios mecânicos ou eletrônicos destinados a audiências amplas, anônimas e heterogêneas) [...] [ao fazer uso de] mecanismos artesanais de difusão simbólica para expressar, em linguagem popular, mensagens previamente vinculadas pela indústria cultural [...] (MARQUES DE MELLO, 2004, p.11, colchetes nossos)

Segundo as formulações originais do próprio Beltrão de Andrade Lima, os grupos sociais encontram-se

[...] vinculados a uma ordem semelhante de ideias e a um propósito comum: adquirir sabedoria e experiência para sobreviver e aperfeiçoar a espécie e a sociedade. *Sabedoria e experiência, sobrevivência e aperfeiçoamento que só se conseguem mediante a comunicação, o processo mínimo, verbal e gráfico pelo qual os seres humanos intercambiam sentimentos, informações e ideias*. Os grupos que compõem a sociedade atual são, entretanto, grandes, heterogêneos e dispersos. Não mais podem ser reunidos, como os atenienses na ágora ou os romanos no fórum, para que ouçam as mensagens e tomem decisões. Em consequência, a comunicação direta, pessoal, cara a cara, permitindo o diálogo com as suas reações imediatamente constatadas, tornou-se limitada, do efeitos pouco rendosos e apuração lenta. Para a sociedade de

92

Cf. BELTRÃO, Luiz. “Folkcomunicação, um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressões de ideias.” Porto Alegre: EdiPUCRS, 2001 -

p.41.

93

Cf. MARQUES DE MELO, José. “Introdução à Folkcomunicação: gênese, paradigmas e tendências”. In: BELTRÃO, Luiz. “Folkcomunicação: teoria e metodologia”. São Bernardo do Campo: Cátedra Unesco/Umesp de Comunicação para o Desenvolvimento Regional, 2004 - p.11.

94

Cf. ECO, Umberto. “Artigo publicado no jornal *L'Espresso* (1966)”. In: ANDRADE LIMA, Zita. “Luiz, companheiro de ofícios e sonhos”. Brasília: Thesaurus, 1999 -

p.56.

95

Cf. MARQUES DE MELO, José. “Luiz Beltrão, renovador do ensino de jornalismo no Brasil”. *Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo*. Vol. 1, nº 1, p.26-40. Brasília: [s.n.], abr./jul. de 2007. Disponível em: <<http://www.fnpj.org.br/rebej/ojs/viewissue.php?id=6>>. Acesso em: 05/04/2017 - p.38.

massa, exige-se a comunicação maciça e coletiva que, utilizando diferentes instrumentos e técnicas, fornece mensagens de acordo com a identidade de valores dos grupos e, dando curso a diferentes pontos de vista, fomenta os interesses comuns, ora desintegrando, ora criando solidariedades sociais. (ANDRADE LIMA, 2001, p.41, *itálico nosso*)

Ora, as ideias *andradelimanianas* não expressam precisamente as ideias e objetivos buscados por esta dissertação? Afinal, tomando-se como propósito comum precisamente “adquirir sabedoria e experiência para sobreviver e aperfeiçoar a espécie e a sociedade”, ao envolvermo-nos numa coordenação coletivamente articulada em torno do desvendamento de uma mesmo universo narrativo ficcional, de alguma forma, não adquirimos “sabedoria e experiência, [buscando] sobrevivência e aperfeiçoamento” que conseguimos precisamente por meio da comunicação “o processo mínimo, verbal e gráfico pelo qual os seres humanos intercambiam sentimentos, informações e ideias”? Não seriam estes nichos de público das *transmedia storytelling* grupos “grandes, heterogêneos e dispersos”, impossibilitados da “comunicação direta, pessoal, cara a cara” impedidos do intercâmbio de diálogos “com as suas reações imediatamente constatadas”, de tal forma que nesta nova sociedade de massa haveria uma necessidade de “comunicação maciça e coletiva que, utilizando diferentes instrumentos e técnicas” forneciam mensagens em consonância com a identidade dos variados valores dos grupos, ao que, precisamente dando espaço a variadas formas de expressão, fomentar-se-ia “os interesses comuns, ora desintegrando, ora criando solidariedades sociais” (ANDRADE LIMA, 2001, p.41)? Falecido em 1986, se tivesse tido contato com o objeto das narrativas transmídia (relativamente contemporânea), em nosso ver, certamente Luiz Beltrão de Andrade Lima, cremos, ao menos se interessaria em escrever sobre o tema.

Assim, descrevemos as formulações apresentadas pela corrente folkcomunicacional como forma de indicar a existência de outros olhares epistemológicos sensíveis — eventualmente também voltados para a análise das narrativas da cultura de massa —, ao que, em nossa dissertação, optamos, contudo, por uma abordagem centrada sobre as particularidades de uma categoria hipotética de experiência, particular às narrativas transmídia e ao contexto em que se desenvolvem, por um olhar baseado no arcabouço teórico-conceitual *benjaminiano*, para a análise de nosso objeto.

Apesar de um certo entendimento aprisionado às relações entre mercado-consumidor-mercadoria tipicamente estadunidense, Jenkins entende que o processo de intercâmbio de conteúdos, informações e narrativas ao longo de diversos sistemas midiáticos — independentemente das fronteiras de onde se originam —, ao ser fortemente dependente da

participação ativa dos consumidores, públicos e usuários, diferentemente da compreensão de uma convergência⁹⁶ no sentido do processo tecnológico que agregaria diversas funções dentro de um mesmo aparelho como um *smartphone*, um *iPad* ou um computador tradicional, “à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2009a, p.29), passamos a compreender esta nova abordagem como capaz de contrapor as “noções mais antigas sobre a passividade” dos espectadores da cultura de massa, de tal forma que, “em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo” (JENKINS, 2009a, p.30).

Jenkins leva em conta o fato de que, havendo uma heterogeneidade fundante desses participantes no contexto das redes em que se inserem, alguns deles tendo mais habilidades em colaborar ativamente para essa cultura emergente do que outros, a “convergência” defendida pelo autor não ocorreria, portanto, por meio de aparelhos, por mais desenvolvidas que estas tecnologias fossem — apesar de sua importância capital a este novo contexto essencialmente técnico:

A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo (JENKINS, 2009a, p.30)

Ao atribuir este processo coletivo ao conceito de inteligência coletiva cunhado Pierre Lévy (2007), e ao reconhecer o fato da incapacidade solitária de somente um indivíduo não poder, ordinariamente, “saber de tudo”, sendo possível, pelos caminhos do reconhecimento de que cada um, sabendo alguma coisa — ao juntarmos nossas peças, ao associarmos recursos e habilidades —, chegarmos a um todo mais coeso, Jenkins (2009a, p.30) nos indica

96

Interpretação sobre o conceito da cultura da convergência, como pudemos constatar em leituras de textos de comentadores “apocalipticamente” críticos ao conceito que ocorre, principalmente quando se trata da apropriação do conceito *henryjenkinsiano* para defesa das chamadas “velhas mídias” (como o jornalismo impresso, por exemplo): avaliamos que muitas destas suas avaliações, ou são parcialmente equivocadas ou resultantes de uma leitura parcial deste conceito, cujo enfoque enrustido, em geral, pauta-se sobre a valorização do que supostamente Jenkins teria defendido sobre um “tecnologismo” embutido na ideia de uma “convergência tecnológica”, que seria mais voltada para a concentração de recursos, ferramentas e meios sobre uma mesma tecnologia — como um celular, por exemplo —, mas cujo enfoque *henryjenkinsiano*, quando temos a oportunidade de fazermos uma leitura crítica desse autor, ao que entendemos enquanto, metodologicamente, *ao meio termo* entre os apocalípticos e integrados, segundo conceito de Eco (2015a), verificamos que o autor estadunidense valoriza precisamente as relações sociais resultantes de sua tese da “convergência dos meios”, segundo o qual a “convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser”, mas nos “cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2009a, p.30). Assim, apesar da crítica consistente formulada contra as ideias do autor no que se refere à sua excessiva valorização da narrativa transmídia enquanto mercadoria da cultura de massa — em que, na maior parte das vezes o que poderiam ser considerados “atores”, “agentes”, “sujeitos” sociais (como no entendimento da Folkcomunicação que age sobre a fronteira de compreensão do “Folclore” de uma cultura e da “Cultura de Massa”, por exemplo), ao invés disso, na abordagem do autor, muitas vezes tem maior destaque o papel dos “consumidores” em suas relações mercadológicas com a *transmedia storytelling*. Ainda, há de darmos crédito à sua compreensão da convergência enquanto um fenômeno social que contém em si uma semente de esperança à mudança de postura cultural assumida por novos públicos, em contato com novas narrativas, em um novo contexto, em nosso entendimento, profundamente permeado pelas redes. Para Jenkins (2009a, p.41-42), portanto, os “velhos meios” de comunicação não estariam sendo substituídos pelos novos: seriam suas funções e *status* que estariam sofrendo um processo de transformação pela introdução de novas tecnologias.

as possibilidades de reconhecer esta soma de inteligências em torno da força abrangente de uma inteligência coletiva como uma fonte potencialmente alternativa de empoderamento midiático, na medida em que, só estamos começando a aprender a usar este novo recurso, relativamente recente — dado que a Internet tem aproximadamente, apenas entre três e quatro décadas de existência enquanto meio popular de comunicação no mundo urbano contemporâneo, e aproximadamente pouco mais que meio século de existência desde suas origens mais remotas com a ARPANET: se, por um lado, por ora, “estamos usando esse poder coletivo principalmente para fins recreativos” — mas não somente; “em breve”, afirma o autor, “estaremos aplicando essas habilidades a propósitos mais ‘sérios’” (JENKINS, 2009a, p.30).

É importante notar que a coexistência entre as “novas” mídias citadas pelo autor — entendidas como os novos meios de comunicação digitais, como a multimídia, os jogos eletrônicos, a Internet, por exemplo —, e as “velhas” mídias — entendidas como os meios de comunicação de massa tradicionais, como o cinema, a televisão: ressalta-se que esta classificação muitas vezes gera uma confusão sobre o que é o “novo” e o que pode ser considerado “velho” — a depender da geração que a analisa —, ao que Manovich empreende uma diferenciação bastante interessante destas ordens ao classificar os “novos meios digitais” por uma série de características distintivas que diferenciaria as “velhas” das “novas” mídias⁹⁷.

Pode-se afirmar que as narrativas transmídia popularizam-se num contexto relativamente recente, que acompanha, concomitantemente, o desenvolvimento desses novos meios, ao percebermos que, cada vez mais, as mídias tradicionais como a televisão, o cinema e o rádio — outrora situadas num lugar de destaque, há algumas décadas atrás — passam a ser assimiladas, tanto em seus meios originais, quanto por meio da Internet e por meio de uma gama de novas mídias afins, ao perderem o seu antigo privilégio de destaque por ter de conviver com *novos concorrentes de audiência*. Em nosso ver, ao menos é assim que boa parte dos empresários dos grandes conglomerados de mídia pensavam sob o velho paradigma da “revolução digital” no início deste século, talvez por receio de perderem a hegemonia de seus instrumentos de controle sobre todas as etapas de desenvolvimento do conteúdo

Ao empreender, inicialmente, uma distinção entre diferentes contextos particulares ao desenvolvimento da tecnologia, Manovich se empenha em diferenciar, comparativamente, as “novas” das “velhas” mídias a partir de cinco critérios característicos das “novas mídias” — *a representação numérica, a modularidade, a automação, a variabilidade e a transcodificação* — que partem de uma pergunta básica à compreensão do que seria o ponto de “transição” entre as duas categorias midiáticas, ao que Manovich questiona: “How shall we begin to map out the effects of this fundamental shift? What are the ways in which the use of computers to record, store, create, and distribute media makes it ‘new’? [...] [N]ew media represents a convergence of two separate historical trajectories: computing and media technologies. Both begin in the 1830s with Babbage’s Analytical Engine and Daguerre’s daguerreotype. Eventually, in the middle of the twentieth century, a modern digital computer is developed to perform calculations on numerical data more efficiently; it takes over from numerous mechanical tabulators and calculators widely employed by companies and governments since the turn of the century. In a parallel movement, we witness the rise of modern media technologies that allow the storage of images, image sequences, sounds, and text using different material forms—photographic plates, film stocks, gramophone records, etc”, ao que o autor propõe como resultado dialético de sua breve formulação histórica sobre o desenvolvimento das tecnologias da linguagem o questionamento: “The synthesis of these two histories? The translation of all existing media into numerical data accessible through computers. The result is new media—graphics, moving images, sounds, shapes, spaces, and texts that have become computable; that is, they comprise simply another set of computer data. [...] Rather than focusing on familiar categories such as interactivity or hypermedia, I suggest a different list. This list reduces all principles of new media to five—numerical representation, modularity, automation, variability, and cultural transcoding. [...] I [also] address other principles that are often attributed to new media. I show that these principles can already be found at work in older cultural forms and media technologies such as cinema, and therefore in and of themselves are in sufficient to distinguish new media from old.” Cf. MANOVICH, Lev. “The language of new media.” Cambridge: MIT Press, 2001 - p.20.

mediático, substituídos pelos novos meios, quando, em verdade, a questão é mais complexa, em razão da introdução de novos “atores”, capazes de construir suas próprias narrativas de forma autônoma, o que se confirma quando verificamos, pelo argumento de Jenkins (2009a, p.41), que as “palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada antigo meio foi forçado a conviver com os meios emergentes” — assim, em nosso ver, logicamente, é pouco provável que a Internet venha a substituir todos os meios anteriores, portanto.

Com a ascensão destas “novas mídias” ao cenário contemporâneo, constatamos que os públicos estão migrando — principalmente os públicos mais jovens —, cada vez mais, em busca dos conteúdos que mais interessam a cada um, numa multiplicação sobre diferentes “nichos narrativos”, dado que vivemos num mundo em que as narratividades com ampla capacidade de transmissão não são mais somente criadas, produzidas e distribuídas de cima para baixo, pela indústria cultural (ou melhor, pela cultura de massa), exclusivamente, voltadas para os consumidores ditos “tradicionais”, mas num contexto de convergência de meios em que o acelerado desenvolvimento técnico massificado, cada vez mais acessível a grandes parcelas da população urbana escolarizada, principalmente, têm oferecido recursos para que nós mesmos possamos criar, produzir, inventar, remixar e transmitir, etc., novos conteúdos e mesmo conteúdos pré-existentes. Assim, por estes pontos de vista, não estaríamos simplesmente aprisionados à lógica comercial da venda de mercadorias culturais de um ponto A produtor, acima de nós, vendido para um ponto B consumidos, abaixo: agora, com a democratização dos meios de acesso — mas também, e fundamentalmente, de produção —, os conteúdos narrativos têm sido compartilhados, muitas das vezes, sem fins lucrativos — e tudo indica que cada vez mais —, em função de outras “moedas” que não a exclusivamente financeira.

Dentre estas novas “moedas”, pode-se citar, por exemplo: a) o *status* dentro de uma comunidade de fãs; b) a recompensa emocional das trocas em comentários em blogs e redes sociais sobre empreendimentos individuais compartilhados; c) a satisfação pessoal de colaborar coletivamente com uma causa social na Internet, etc. — o que não exime a pertinência da crítica que muitas vezes interpreta esses públicos como “produtores voluntários”, cujo trabalho rende lucros aos donos dos sites em que estes conteúdos são gratuitamente veiculados, em troca da exposição de anúncios publicitários nestas páginas, a exemplo do que ocorre com as gordas receitas arrebanhadas pelo *youtube* —, a respeito do que o autor estadunidense, Clay Shirky, propõe que:

Mediante a observação de diversos [...] exemplos participativos, incluindo, em especial, a criação de software por meio de contribuições compartilhadas entre iguais (um modelo chamado *open source software*), [...] as motivações sociais reforçam as pessoas; nossas novas redes de comunicação encorajam a participação em comunidades e o compartilhamento, ambos intrinsecamente bons, fornecendo também apoio para autonomia e competência. [...] O feedback verbal dá a impressão de que seria apenas outra recompensa extrínseca, como o dinheiro. Quando, porém, é genuíno e parte de alguém respeitado pelo beneficiário, torna-se uma recompensa intrínseca, por se basear num sentimento de conexão, e não de formalidade, e por vir de alguém cuja opinião é valorizada pelo ouvinte. [...] A motivação para compartilhar é o fator determinante; a tecnologia é apenas o facilitador. (SHIRKY, 2011, pp.74-75)

Ao tratar do papel das “redes”, entendidas enquanto uma tecnologia facilitadora aos encontros humanos, tal qual uma forma de contestação ao valor unicamente atribuído ao *capital* (financeiro), no sistema capitalista, o visionário teórico britânico Richard Barbrook, por sua vez, apresenta uma ideia muito mais revolucionária em seus dois aclamados artigos: o primeiro deles, *The Californian Ideology*, de 1995, escrito a quatro mãos com Andy Cameron; e o segundo escrito apenas a duas mãos, *Cyber-Communism: How The Americans Are Superseding Capitalism In Cyberspace*, de 1999, quatro anos depois, com dedicatória ao falecido companheiro Cameron. Ambos foram recentemente republicados, duas décadas depois, sob a 10ª edição da revista eletrônica *Network Notebook* do *Institute of Network Cultures*, hospedada — desterritorializadamente — em um servidor de Amsterdã, na Holanda, sob o título “The Internet Revolution: From Dot-com Capitalism to Cybernetic Communism”, do ano de 2015.

Em *A Ideologia Californiana*, Barbrook e Cameron propõem ideias sobre as contradições inerentes à ideologia de uma “elite” informacional, composta por desenvolvedores do Vale do Silício, na Califórnia (EUA), composta por um misto de *hippies* com *yuppies*, ao empreenderem uma das primeiras críticas contundentes ao neoliberalismo agressivo incipiente nas redes, cuja postura comercial seria, segundo seu primeiro artigo, caricata da visão ideológica transmitida pelo ideal da “Califórnia” enquanto paraíso *hi-tech*. Neste primeiro artigo, os autores dialogam com o entendimento de Shirky sobre a plataforma de softwares abertos, anteriormente apresentado, ao que Barbrook e Cameron defendem que:

The history of the Internet also contradicts the tenets of the “free market” ideologues. For the first twenty years of its existence, the Net’s development was almost completely dependent on the much reviled American federal government. Whether via the US military or through the universities, large amounts of tax payers’ dollars went into building the Net infrastructure and subsidising the cost of using its services. At the same time, many of the key Net programs and applications were invented either by hobbyists or by professionals working in their spare-time. For instance, the MUD program which allows real-time Net conferencing was invented by a group of students who wanted to play fantasy games over a computer network. (BARBROOK & CAMERON, 2015, p.18)

Já no artigo *Cyber-Communism: How The Americans Are Superseding Capitalism In Cyberspace*, Barbrook, teórico marxista que foi criticado à data da publicação de seu artigo como um “esquerdista das redes”, em razão de seu viés crítico ao uso neoliberal da Internet — dado que este meio não deixa de ter origem, inevitavelmente, no desenvolvimento baseado na expansão do domínio estadunidense enquanto expressão de seu poder cultural e econômico sobre o mundo —, ao crer criticamente que, por um olhar mais generoso, a Internet seria uma ferramenta à viabilização de um novo modelo econômico indicativo da profecia indicativa do conceito de aldeia global de Marshall McLuhan (2003). Barbrook situa-se, assim, como proponente de uma terceira via de compreensão da temática da Internet, ao meio termo entre os *neoluddites* e os *tecnoutópicos*, possivelmente como um *tecno-realista*⁹⁸ — segundo conceitos levantados pelo autor carioca e professor da UFBA, André Lemos. Para Lemos,

[...] [o] imaginário da cibercultura é permeado por uma polarização que persegue a questão da técnica desde tempos imemoriais: medo e fascinação. O que vemos hoje, com o desenvolvimento da cibercultura (Internet, realidade virtual, cyborgs, hipertextos, etc.), é o acirramento da querela entre o que Umberto Eco chamou de apocalípticos e integrados (Eco, 1979). Neste final de milênio, surge a radicalização dos debates intelectuais sobre a cibercultura entre aqueles que são taxados de neoluddites (contra a euforia tecnológica) e os que são chamados de tecno-utópicos (promotores dessa mesma euforia). Com o objetivo de esgotar a querela e instaurar o consenso, um grupo de intelectuais americanos criou, em março de 1998, uma corrente de pensamento e posicionamento em relação à tecnologia batizada de “tecno-realismo”, uma espécie de “movimento” intelectual pelo bom senso e pela frieza nas observações e análises sobre a cultura tecnológica contemporânea. Nem luddites (pessimistas-apocalípticos) nem utópicos (otimistas-integrados), os tecno-realistas, como o nome expressa, pretendem-se realistas (?), sendo a voz da razão, da objetividade e, mais do que isso, da neutralidade. Eles buscam encontrar a posição do meio, plantar-se no centro do debate sobre os impactos sociais das novas tecnologias de comunicação, instaurando (impondo?) o consenso. *Mais do que nunca, a questão da técnica emerge dessa mistura esquizofrênica de amor e ódio.* (LE MOS, 1998, p.46, *itálico nosso*)

Para além de uma compreensão dualista, como cita Lemos, puramente entre o “amor e ódio” às redes, acreditamos que Barbrook se propõe a um olhar dialético equilibrado que vê os pontos positivos e negativos das redes, de tal forma que, em seu olhar, os usuários das redes adotariam espontaneamente formas mais agradáveis e eficientes de trabalhar em conjunto, sendo que ao invés de destruir a economia de mercado, na análise da cultura estadunidense, “os americanos estão envolvidos no lento processo de superação do

98

Cf. LEMOS, André. “O Imaginário da Cibercultura”. Vol. 12, n° 4, p.46-53. Revista São Paulo em Perspectiva. São Paulo: [s.n.], out./dez. de 1998. Disponível em: <http://produtos.seade.gov.br/produtos/spp/v12n04/v12n04_07.pdf>. Acesso em: 08/04/2017.

capitalismo. Nesse movimento dialético, os *hi-tech* neoliberais aperfeiçoam as relações de produção existentes, desenvolvendo o comércio eletrônico: o *work-as-gift*” (BARBROOK, 2015, p.48, tradução nossa), de tal forma que

At the end of the 20th century, copyright continues to provide the legal framework for information production. Many forms of intellectual labour are sold as commodities: books, music, films, games and software. The publishers of copyright-protected artefacts have become major industries: the multi-media multinationals. [...] Not surprisingly, most politicians, executives and pundits assume that the Net will inevitably be commercialised. Like radio broadcasting and cable television in earlier times, the moment of the gift economy can only be temporary. As in other cultural industries, intellectual labour within cyberspace has to be enclosed into information commodities. Anticipating this obsession, some pioneers did try to incorporate copyright protection within computer-mediated communications. [...] Instead of encouraging participation, copyright protection proved to be a major obstacle to online collaboration. For most people benefit more from circulating information without payment than trading cultural commodities. *By giving away their own personal efforts, Net users always receive the results of much greater amounts of labour in return from others.* The scarcity of copyright cannot compete against the abundance of gifts. Far from intensifying commodification, *the Net is the practical vindication of the old hacker slogan: “information wants to be free”* (BARBROOK, 2015, p.40, itálicos nossos)

Este seria um contexto que teria paralelos e dissonâncias ao conceito de convergência de Jenkins, como anteriormente avaliado, com propósitos socialmente relevantes, apesar do seu enfoque sobre o mercado-consumidor — o que é inerente às contradições do contexto capitalista neoliberal em que nasce o nosso objeto, ao que talvez justifique um eventual estranhamento às aproximações propostas entre a filosofia *benjaminiana* e um objeto narrativo tão essencialmente capitalista, como a *transmedia storytelling*, pelo nosso leitor, ao menos nas primeiras partes de nossa dissertação. Seguindo esta linha de pensamento, Jenkins propõe que a convergência dos meios de comunicação

[...] impacta o modo como consumimos esses meios. Um adolescente fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador: navegar na Internet, ouvir e baixar arquivos MP3, bater papo com amigos, digitar um trabalho e responder e-mails, alternando rapidamente as tarefas. E fãs de um popular seriado de televisão podem capturar amostras de diálogos no vídeo, resumir episódios, discutir sobre roteiros, criar *fan fiction* (ficção de fã), gravar suas próprias trilhas sonoras, fazer seus próprios filmes — e distribuir tudo isso ao mundo inteiro pela Internet. A convergência está ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, dentro das mesmas franquias, dentro das mesmas empresas, dentro do cérebro do consumidor e dentro dos mesmos grupos de fãs. A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação [...] (JENKINS, 2009a, p.44)

A mudança fundamental da forma como nos relacionamos com a tecnologia, em diálogo com a perspectiva *mcluhaniana* de que cada meio contém em si uma mudança no

conteúdo da mensagem veiculada — à famosa percepção do seu *slogan-intelectual*, segundo o qual *o meio é a mensagem*⁹⁹ —, leva-nos à compreensão de Clay Shirky sobre o novo contexto de mudança de paradigmas de uma mídia marcadamente “unidirecional”¹⁰⁰ em favor de uma cultura em que mídias “multidirecionais”¹⁰¹ ofereceriam uma capacidade mais participativa de trocas entre si, catapultada pelo surgimento das redes do ciberespaço:

Como cada vez mais produzimos e compartilhamos mídia, precisamos reaprender o que cada palavra pode significar. A simples noção de mídia é a camada intermediária em qualquer meio de comunicação, seja ele tão antigo quanto o alfabeto ou tão recente quanto o telefone celular. Além dessa definição direta e relativamente neutra, há outra noção, herdada dos padrões de consumo de mídia ao longo das últimas décadas, de que mídia se refere a um conjunto de negócios, de jornais e revistas até rádio e televisão, com maneiras específicas de produzir material e formas específicas de fazer dinheiro. E, *enquanto usarmos “mídia” para nos referirmos apenas a esses negócios e a esse material, a palavra será um anacronismo, inadequada ao que acontece hoje em dia*. Nossa capacidade de equilibrar consumo, produção e compartilhamento, nossa habilidade de nos conectarmos uns aos outros, está transformando o conceito de mídia, de um determinado setor da economia em mecanismo barato e globalmente disponível para o compartilhamento organizado. (SHIRKY, 2011, p.29, *itálico nosso*)

Se por um lado, podemos compreender que o contexto em que se desenvolve a narrativa tradicional, analisada por Walter Benjamin, cuja análise é articulada por nós, em nosso capítulo anterior, amplamente marcada pelas relações sociais que privilegiavam a aproximação entre as pessoas em torno de narrativas orais, que dependiam fundamentalmente do compartilhamento de um contexto presencial comum, aos “olhos nos olhos”; passando-se por uma fragmentação da vida social inicialmente introduzida pelas narrativas ditas “modernas”, e, especialmente pelas narrativas da cultura de massa desenvolvidas ao longo do século XX, que nos deixou, progressivamente, afastados uns dos outros à interação possível, oprimida pelos veículos comunicacionais que tendem a dificultar a verdadeira interação social, na transmissão destas mesmas histórias — ao se proporem, muitas das vezes, em pregar o contrário, supostamente ao prometerem “agregar” os seus públicos coletivamente, como o *slogan* da família Marinho propunha, paradoxalmente, em 2001, sobre a fórmula “Globo: a gente se vê por aqui”¹⁰² —, geralmente produzidas por um grupo restrito, único detentor dos meios de produção, e direcionadas para um público massificado; na

99

Cf. MCLUHAN, Marshall. *“Os meios de comunicação: como extensões do homem”*. Tradução: Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2003.

100

Ao nosso ver, “unidirecional” porque produzida verticalmente de um ponto para muitos outros, de forma a criar uma tendência à homogeneização da experiência de interpretação do conteúdo transmitido, sem feedback possível dos alvos de volta ao emissor da mensagem.

101

Ao nosso ver, “multidirecional” porque produzida horizontalmente de muitos para muitos, de forma a permitir uma heterogeneidade de experiência de interpretações do conteúdo transmitido permitido pelas trocas entre pares, com ampla possibilidade de feedback mútuo entre emissores e receptores das mensagens.

102

Globo: a gente se vê por aqui... ao que nos perguntamos, coerentemente: por “aqui” onde, *se nunca nos é dada a oportunidade de nos vermos nos olhos de fato*, ao somente olharmos para a tela da TV? Onde fica o “aqui” da Globo? Na novela das oito ou no comercial depois do *plim-plim*?

contemporaneidade, acreditamos haver uma chance de retorno a uma cultura mais participativa, possibilitada pelos novos meios, na medida em que, segundo Shirky, “o simples ato de criar algo com outras pessoas em mente e então compartilhá-lo com elas representa, no mínimo, um eco daquele antigo modelo de cultura, agora em roupagem tecnológica” (SHIRKY, 2011, p.56). É sobre esta cultura participativa que iremos tratar agora no próximo subcapítulo.

2.2.2 A cultura participativa

O conceito de cultura participativa, desenvolvido por Clay Shirky (2011), deve muito à noção conceitual de um “excedente cognitivo”, pensado pelo autor, ao contrapor, logo em seu primeiro capítulo, uma diferenciação entre o tempo livre utilizado pelas pessoas — desde a segunda metade do século XX, referindo-se principalmente à sua própria cultura estadunidense —, essencialmente para assistir televisão, um tempo, para o autor, “desperdiçado”; hoje, inclusive, para atividades que direcionem tanto à autonomia pessoal, quanto ao empoderamento social e mesmo ao sentimento de pertencimento coletivo criado pela colaboração ativa, em causas organizadas pelas redes. Segundo Shirky:

A sociedade, a princípio, nunca sabe bem o que fazer com qualquer excedente. (É o que faz disso um excedente.) Quando tivemos um excedente realmente em larga escala de tempo livre [...] nós gastamos a maior parte dele consumindo televisão, porque julgamos esse modo de utilizar o tempo melhor do que as alternativas disponíveis. Sem dúvida, poderíamos ter feito atividades ao ar livre, ou lido livros, ou feito música com os amigos, mas na maioria das vezes não o fizemos, porque os preparativos para essas atividades eram enormes, comparados a apenas sentar e assistir. [...] Mas agora, pela primeira vez na história da televisão, alguns grupos de jovens estão vendo menos TV do que os mais velhos. (SHIRKY, 2011, p.15)

Shirky explica que grupos sociais mais jovens, com ampla acessibilidade às mídias digitais — cujas dinâmicas são em geral mais ágeis e interativas — afastam-se dos meios que pressupõem puramente o “consumo”, de tal forma que “mesmo quando assistem a vídeos online, aparentemente uma mera variação da TV, eles têm oportunidades de comentar o material, compartilhá-lo com os amigos, rotulá-lo, avaliá-lo ou classificá-lo e, é claro, discutirlo com outros espectadores por todo o mundo” (SHIRKY, 2011, pp.15-16). Assim, mesmo quando dedicados à televisão, muitos dos usuários da Internet continuam a interagir, trocar, compartilhar entre si, o que se correlaciona com comportamentos que não são, para o autor, da ordem do “consumo passivo”. Reiteramos que discordamos, em parte, com esta ideia de “passividade” absoluta ao consumo: por um lado, na medida em que, em sentido absoluto, os

consumidores não são inteiramente passivos às mensagens, produtos e ideias com que têm contato, como nos mostram Martín-Barbero (1997) e Arlindo Machado (2000), por exemplo, quaisquer que seja a mídia em questão, sem que haja uma recepção crítica inerente à subjetividade de cada espectador, leitor ou navegante; mas que, por outro lado, concordamos em parte, caso este entendimento da “passividade” se refira a uma *relativização entre posturas*, quando em comparação: a) à postura de determinados consumidores que tendem a ser mais passivos que ativos; b) e outros que tendem a ser mais ativos que passivos, a depender da mídia com que têm contato. Ressalvas feitas à parte, continua Shirky, ao nos mostrar uma tendência à mudança de postura, que se verifica atualmente, de tal forma que:

A indústria televisiva está se surpreendendo ao ver usos alternativos do tempo livre, sobretudo entre os jovens, porque a noção de que ver TV era o melhor emprego do tempo livre, ratificada pelos telespectadores, foi uma característica estável da sociedade por muito tempo. [...] *Acreditar que a antiga estabilidade desse comportamento significava que ele seria um comportamento estável no futuro [...] demonstrou ser um erro* (SHIRKY, 2011, pp.15-16, itálico nosso)

O autor cita uma série de fatos do mundo contemporâneo que podem ser considerados indícios pertinentes à proposição de uma mudança de postura que corrobore com seu conceito de cultura participativa, mas o mais relevante deles em nosso ver, em todo livro, refere-se à criação de uma ferramenta digital chamada *Ushahidi.com* — cuja palavra significa “testemunho” ou “testemunha” em língua suaíli —, desenvolvida por uma ativista política queniana chamada Ory Okolloh, em início de 2008, criada para rastrear casos de violência étnica que foram proibidas de serem divulgadas pelo governo queniano recém-eleito, ao censurar a mídia televisiva convencional em publicar informações sobre o tema, por questões políticas. Segundo Shirky:

As pessoas normalmente só ficam sabendo de violência do tipo que ocorreu depois da eleição queniana quando ela acontece por perto. Não há fonte pública que os indivíduos possam consultar para localizar pontos críticos, seja para compreender o que se passa ou para oferecer ajuda. Temos sistematicamente confiado nos governos ou na mídia profissional para nos informar a respeito da violência coletiva, mas no Quênia, no início de 2008, os profissionais não a cobriam, fosse por fervor partidário ou por censura, e o governo não estimulava qualquer relato. O Ushahidi foi desenvolvido para agregar esse conhecimento disponível, mas disperso, para reunir coletivamente todas as pequenas e sucessivas informações de testemunhas individuais num quadro nacional. Mesmo que a informação que o público desejava existisse em algum lugar no governo, o Ushahidi era movido pela ideia de que reconstituí-la a partir do zero, com a contribuição dos cidadãos, era mais fácil do que tentar obtê-la junto às autoridades. O projeto começou como um website, mas um punhado de pessoas trabalhando com ferramentas baratas e pouco tempo ou dinheiro para gastar conseguiu desencavar na comunidade boa vontade coletiva suficiente para

criar um recurso que, cinco anos antes, ninguém teria imaginado. (SHIRKY, 2011, pp.19-20)

Da mesma maneira, pode-se inserir neste contexto de uso de ferramentas digitais para colaborar em favor de mobilizações sociais relevantes em todo mundo:

a) passando-se pelas ondas de protestos revolucionários ocorridos entre a África Setentrional e parte do Oriente Médio entre 2010 e 2012, catapultados pela ampla mobilização social oferecida pela capacidade de comunicação entre setores da sociedade civil por meio de redes sociais como *Facebook*, *Twitter* e *Youtube*, por exemplo, a chamada “Primavera Árabe”;

b) ou o advento de amplos movimentos contra corrupção e em favor da luta contra a desigualdade econômica e social, como ocorrino no *Occupy Wall Street*, iniciado em setembro de 2011, no distrito financeiro de *Manhattan*, em Nova Iorque (EUA), diretamente influenciados pelos movimentos árabes pela democracia — cujo lema “*We are the 99%*” faz referência às gritantes desigualdades na distribuição de renda no mundo;

c) ou mesmo os eventos de cunho revolucionário, espontaneamente surgidos no Brasil, em meados de 2013, chamados “Jornadas de Junho” ou “Manifestações dos 20 Centavos”, em protesto ao aumento das tarifas de ônibus em toda nação, em diversas capitais do país, que foram amplamente cobertos por mídias independentes, a exemplo da Mídia Ninja, e por celulares pessoais de manifestantes cujos vídeos eram postados em *blogs*, canais de *streaming* ao vivo e em redes sociais, imediatamente aos fatos ocorridos, o que contradizia diametralmente a narrativa jornalística efetivamente parcial, tradicionalmente defendida pela maior parte da grande mídia “global” e afins, composta por grandes jornais e emissoras de televisão; o que forçou estes últimos a modificar seu discurso inicialmente condenatório frente à opinião pública — senão em favor dos manifestantes —, em favor de outros pontos de vista “mais imparciais” — ou, em verdade, menos parciais, ou menos “globais”¹⁰³.

103

As contradições explícitas na narrativa jornalística ao vivo, praticada especialmente pela rede Globo, de abril a julho de 2013, durante as manifestações ocorridas em centenas de cidades de todo o Brasil, especialmente nas cidades de São Paulo, Brasília e Rio de Janeiro — em contraposição às múltiplas narrativas independentes oferecidas sobre o mesmo evento, disponíveis heterogeneamente em diversos vídeos pessoais, gravados por celulares e mídias independentes, *upados* em sites de *streaming* na Internet —, têm, em nosso ver, paralelo imediato com o jornalismo praticado pela rede de televisão oficial do governo romeno, que, na cidade de Bucareste, entre 21 e 25 de dezembro de 1989, recusou-se a continuar a gravar cenas inconvenientes ao governo que a sustentava, quando uma violenta rebelião popular avançou contra a capital e derrubou abruptamente a ditadura de Nicolae Ceausescu, executando-o em praça pública, conforme documentado pelos diretores alemão e romeno, respectivamente, Harun Farocki e Andrei Ujică, no aclamado documentário “*Videogramas de uma revolução*” (*Videogramme einer Revolution*), de 1992. Ao nosso ver, não há grande diferença entre o jornalismo praticado pela Globo em 2013 e a emissora de televisão oficial do governo da Romênia, em 1989, ambos ao virarem as costas à história, com suas posturas parciais, em favor das elites que as sustentam — ou sustentavam, no caso romeno, e ainda sustentam, na realidade brasileira contemporânea. Se Marx, ao tecer sua concepção da história, rejeita categoricamente qualquer teleologia inerente ao processo histórico, ao investigar as causas do golpe de estado de 2 de dezembro de 1851, aplicado por Luís Bonaparte, no início de “O 18 de Brumário de Luís Bonaparte”, este autor nos explica que: “Em alguma passagem de suas obras, Hegel comenta que todos os grandes fatos e todos os grandes personagens da história mundial são encenados, por assim dizer, duas vezes. [...] Ele se esqueceu de acrescentar: a primeira vez, como tragédia, a segunda como farsa [...] Os homens definem a sua própria história, contudo, não a fazem de livre e espontânea vontade, pois não são eles quem escolhem as circunstâncias sob as quais ela é feita, mas estas lhes foram transmitidas assim como se encontram.” (MARX, 2011, p.25, itálico nosso). Assim, tal qual na verdade inconveniente da *tragédia* do golpe militar, apoiado abertamente pela Rede Globo de Televisão, ao fazer a fortuna material da *família Marinho* desde a década de 1960, 52 anos depois, em 1916, numa outra dimensão do golpe parlamentar sofrido pelo Brasil — e, não surpreendentemente apoiado novamente pela Rede Globo e afiliadas —, a partir da constatação *marxista* da repetição da história como *tragédia* e *farsa*, vivemos na nossa própria pele, atualissimamente, na atual “democracia” brasileira — ironicamente, ausente dos elementos mais basicamente necessários ao efetivo exercício da democracia, porque pautada sobre o poder de voto do *demos* —, a nossa temerária *farsa*. Cf. MARX, Karl. “O 18 de Brumário de Luís Bonaparte”. Tradução: Nélcio Schneider. São Paulo: Boitempo, 2011 - p.25.

A este respeito, como necessidade imperativa de falsearmos nossos próprios argumentos como forma de mostrarmos os dois lados dos possíveis discursos — lembremos, ao nos equilibrarmos à corda bamba *chapliniana* entre os apocalípticos e integrados de Eco (2015a) —, Jonathan Crary (2015) apresenta uma visão bastante crítica, ao relacionar o conceito de espetáculo *guydebordiano* a um tipo de comunicação unidirecional definido como um “autismo generalizado”, de tal forma compreendido por Debord, desde a década de 1960, que provocaria uma espécie de colapso sistemático da faculdade de encontro (*rencontre*) afligido pelo sistema capitalista sobre os seus consumidores, ao substituir estas possibilidades de encontro “por uma alucinação social, uma ilusão de encontro” (DEBORD, 1997, pp.139-140), de tal forma que Crary exalta a grande relevância contemporânea dos textos de *guydebordianos* “em particular nesse momento em que, em nome do potencial revolucionário das mídias sociais, são feitas afirmações bizarras e ambíguas” (CRARY, 2015, p.129), ao nos questionar quais *rencontres* hoje, são de fato possíveis:

Mais especificamente, quais são os encontros que podem levar a novas formações, a novas capacidades de insurgência, e onde podem ocorrer — em quais espaços ou temporalidades? Quanto da troca e da circulação de informação eletrônicas hoje é uma amplificação colossal do que Sartre chamou de “inversão da práxis em atividade prático-inerte”? Quanto da energia investida em blogar, no mundo todo — por cerca de centenas de milhões de pessoas, muitas vezes utilizando a linguagem da resistência — é equivalente ao autismo em massa identificado por Debord? Obviamente, o ativismo político significa usar de forma criativa ferramentas e recursos materiais, mas não deveria implicar imaginar que as próprias ferramentas possuam valores redentores intrínsecos. Lênin, Trótski e seus camaradas utilizaram cada uma das tecnologias de comunicação disponíveis em 1917, mas eles jamais as elevaram à condição de determinantes privilegiados e sacrossantos de toda uma constelação de eventos históricos, como fizeram alguns ciberativistas ao exaltar o papel das mídias sociais em movimentos e levantes políticos recentes. (CRARY, 2015, pp.129-130)

De um lado, Crary tem uma visão mais crítica a este contexto, na medida em que entende “a mistificação e a atribuição de capacidades quase mágicas às redes” (CRARY, 2015, pp.130), acertadamente, *um grande erro*, na medida em que, para este autor, os mitos em torno da natureza supostamente igualitária e capacitadora das redes foram cultivados em razão do interesse das agências policiais da “ordem global” — observemos que o “global” aqui não é trocadilho nosso, mas, literalmente, citação direta de Crary! — que só têm a agradecer “a preferência dos ativistas pela concentração de sua organização em torno de estratégias ligadas à internet, por meio das quais voluntariamente se arrebanham no ciberespaço, onde vigilância estatal, sabotagem e manipulação são muito mais fáceis” (CRARY, 2015, p.130), quando são comparados com o contexto das comunidades e

localidades reais onde encontros reais acontecem — e em que a sabotagem por parte das instituições de vigilância — tão bem percebidas por Foucault (1999) ao exercício dos poderes do Estado — são menos ativas. Crary apresenta uma ideia simples e profunda em favor de transformações genuínas em favor da sociedade, ao nos indicar sabiamente que:

Se o objetivo é a transformação social radical, as mídias eletrônicas em sua forma atual, amplamente disponíveis, não são inúteis — mas apenas quando são subordinadas a lutas e encontros que ocorrem em outro lugar. Se as redes não estão a serviço de relações já existentes, forjadas a partir de experiências e proximidade compartilhadas, apenas reproduzirão e reforçarão as segregações, a opacidade, as dissimulações e o interesse próprio inerentes ao seu uso. *Qualquer turbulência social cujas fontes primárias estejam no uso de mídias sociais será, de modo inevitável, historicamente efêmera e inconsequente.* (CRARY, 2015, p.130, itálico nosso)

De outro lado, ao buscar transformar o mundo em um lugar melhor, Shirky (2011, p.20) entende que as pessoas tendem a ajudar, quando têm oportunidade de fazê-lo com os meios disponíveis, ao compreender que o acesso massificado à ferramentas flexíveis e de baixo custo tende a remover a maior parte dos obstáculos que antes nos impediam de tentar coisas novas. Para o autor, o fenômeno do *Ushahidi.com* já citado, é, de fato, um exemplo excelente para compreender o uso da tecnologia, em favor de auxiliar uma população em apuros, numa contexto difícil, apesar de reconhecer que nem todos os novos mecanismos de comunicação são tão civicamente engajados — para Shirky (2011, p.21), “na verdade, a maioria não é” —, sendo que, para o autor, não precisamos de supercomputadores para encaminhar nosso excedente cognitivo: “simples telefones são suficientes. Mas uma das lições mais importantes é esta: *quando você tiver descoberto como direcionar o excedente de modo que as pessoas se importem, outros podem reproduzir a sua técnica, cada vez mais, por todo o mundo.*” (SHIRKY, 2011, p.21, itálico nosso)

Assim, ao nosso ver, ao percebermos que a ascensão das ferramentas tecnológicas digitais não são em si a salvação para os problemas do mundo, a verdadeira perspectiva de entendimento para o potencial dessas tecnologias reside em buscar compreender como as relações, os desejos e os afetos humanos têm o potencial de construir, de forma coletivamente coordenada, um mundo potencialmente mais humano, mais justo e mais unido, pelo uso *consciente* dos computadores e das redes que os conectam — o que, conseqüentemente, *a nós também nos conectam.* Para Shirky,

[...] [o]s usos sociais de nossos novos mecanismos de mídia estão sendo uma grande surpresa, em parte porque a possibilidade desses usos não estava implícita nos próprios mecanismos. Uma geração inteira cresceu com tecnologia pessoal, do rádio portátil ao PC, portanto era de esperar que eles também colocassem na nova mídia

mecanismos para uso pessoal. Mas o uso de uma tecnologia social é muito pouco determinado pelo próprio instrumento; quando usamos uma rede, a maior vantagem que temos é acessar uns aos outros. Queremos estar conectados uns aos outros, um desejo que a televisão, enquanto substituto social, elimina, mas que o uso da mídia social, na verdade, ativa. (SHIRKY, 2011, p.18)

Ao compreender que haveria uma certa compreensão da rede, no início da popularização da Internet, na década de 1990, como um espaço distinto daquele que existe no mundo real, o autor propõe uma visão de mundo contemporânea, em que estes dois mundos, o “real” e o “virtual”, o espaço real e o ciberespaço, agora, mais do que nunca, fazem parte de uma mesma realidade — ao menos mais substancialmente no contexto metropolitano, quando o comparamos com o acesso médio de um cidadão do meio rural à Internet¹⁰⁴:

A antiga visão da rede como um espaço separado, um ciberespaço desvinculado do mundo real, foi um acaso na história. Na época em que a população on-line era pequena, a maioria das pessoas que você conhecia na vida diária não fazia parte dela. Agora que computadores e telefones cada vez mais computadorizados foram amplamente adotados, toda a noção de ciberespaço está começando a desaparecer. Nossas ferramentas de mídia social não são uma alternativa para a vida real, são parte dela. E, *sobretudo, tornam-se cada vez mais os instrumentos coordenadores de eventos no mundo físico* [...] (SHIRKY, 2011, p.37, *itálico nosso*)

Continua o autor, ao contrapor o que ele entende como a lógica da “economia Gutenberg” — dispendiosa, concentrada aos que detém os meios de produção e de alto risco — e uma nova economia tecnológica que se configura — mais barata, cujos meios de produção são popularmente acessíveis, e cujo “risco” é mínimo, porque muitas vezes não se pauta sobre a lógica do mercado: se a “antiga” economia assumia todo o risco de um eventual fracasso da publicação de um livro impresso, por exemplo; a “nova” economia é hoje, cada vez mais acessível e reproduzível por meios próprios, em formato eletrônico, e, portanto, teoricamente, mais plural em possibilidades de inventividade criativa na criação de conteúdos alternativos. Para o autor,

[...] [i]númeras novas formas de mídia surgiram desde Gutenberg: imagens e sons foram codificados em objetos, de chapas fotográficas a CDs de música; ondas eletromagnéticas foram utilizadas para criar o rádio e a televisão. Todas as revoluções subsequentes, tão diferentes como eram, ainda traziam a essência da economia Gutenberg grandes custos de investimento. É dispendioso ser proprietário

104

Sabemos das disparidades de acesso à Internet no mundo, tanto entre diferentes continentes, classes sociais e ambientes rurais e urbanos, atualmente: cada vez mais compreendido como um direito humano universal, especialmente, desde a declaração das Nações Unidas em 2011, estima-se que, no ano de 2017, em que terminamos de escrever esta dissertação, ainda menos da metade da população mundial têm acesso à Internet, principalmente nas esferas rurais dos países em desenvolvimento, segundo dados da agência *International Telecommunication Union*, das Nações Unidas, com base no relatório do ano anterior, de 2016. Este documento das Nações Unidas declara que: “Given that the Internet has become an indispensable tool for realizing a range of human rights, combating inequality, and accelerating development and human progress, ensuring universal access to the Internet should be a priority for all States. Each State should thus develop a concrete and effective policy, in consultation with individuals from all sections of society, including the private sector and relevant Government ministries, to make the Internet widely available, accessible and affordable to all segments of population.” Cf. UNITED NATIONS. “Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression, Frank La Rue”. *Assembleia Geral das Nações Unidas - Conselho de Direitos Humanos*. [S.l.]: [s.n.], 2011. Disponível em: <http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/A.HRC.17.27_en.pdf>. Acesso em: 03/03/2017; ITU. “ICT Facts and Figures 2016”. *Telecommunication Development Bureau, International Telecommunication Union (ITU)*. [S.l.]: [s.n.], 2017. Disponível em: <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICT_FactsFigures2016.pdf>. Acesso em: 03/03/2017.

dos meios de produção, seja uma tipografia ou uma torre de TV, o que faz da novidade uma operação basicamente de alto risco. Se for dispendioso possuir e gerenciar os meios de produção, ou se eles requererem uma equipe, você está num mundo de economia Gutenberg. E, onde quer que você tenha a economia Gutenberg, seja você um editor veneziano ou um produtor de Hollywood, também terá os riscos de gerenciamento do século XV, quando os produtores precisavam decidir o que era bom antes de mostrar ao público. Nesse mundo, quase toda a mídia era produzida “pela mídia”, um mundo no qual todos vivíamos até poucos anos atrás. (SHIRKY, 2011, p.44)

Crary, por outro lado, com argumentos bastantes consistentes¹⁰⁵, apesar de não tratar da cultura da participação, mas focar-se sobre o entendimento do seu conceito de 24/7 sobre a *tentativa* do sistema capitalista de operacionalizar, mercadologicamente, em absoluto, todas as esferas da vida humana, incluindo-se o próprio *sono* — entendido como dos poucos contextos da vida humana que ainda não foram tornados produtivos ao capitalismo, dado que o indivíduo em estado de sono, teoricamente, não pode produzir economicamente (apesar de poder pagar por um serviço em que possa descansar, como no exemplo do aluguel de um quarto de Hotel); pode-se dizer que Crary estabelece uma linha de diálogo com a noção de Shirky acerca da *economia de Gutenberg*, tão bem caracterizada pela indústria televisiva, ao entender que

[...] [e]m vez de a cultura saturada da televisão diminuir a capacidade de ação humana, sua presença ostensiva deixou claro que a própria capacidade de ação é uma noção mutável e historicamente determinada. A era da televisão do pós-guerra acabou, claramente, em meados dos anos 1980. Já em 1983, com a ampla disponibilidade do videocassete e o estabelecimento do padrão VHS, consoles de videogames e a TV a cabo comercial alteraram de forma significativa as posições e capacidades da televisão até aquele momento. Em meados dos anos 1980, o computador pessoal começou a ser comercializado, e no início da década de 1990 esse produto ubíquo anunciaria simbolicamente o advento de uma sociedade de controle depois de uma longa fase de transição. Os anos 1980 são muitas vezes caracterizados como um período durante o qual houve um abandono do papel meramente receptivo ou passivo do antigo espectador da televisão. Em seu lugar, segundo essa versão, surgiu um usuário mais criativo de um campo muito mais amplo de recursos de mídia, que era capaz de intervir ativamente no uso de produtos tecnológicos e que, pelo começo dos anos 1990, se tornou capaz de interagir com redes globais de informação. As possibilidades de interação dessas novas ferramentas foram vendidas como capacitadoras e intrinsecamente democráticas e anti-hierárquicas — apesar de boa parte da força desse mito ter sido esvaziada desde então. O que era celebrado como interatividade era mais precisamente a mobilização e habituação do indivíduo a um conjunto aberto de tarefas e rotinas, muito além do que era exigido de qualquer pessoa nos anos 1950 e 1960. (CRARY, 2015, pp.92-93)

Crary entende ser possível argumentar que, nas décadas de 1950 e 1960, a TV introduziu nos lares “estratégias disciplinares” em outros contextos, que, apesar dos modos de

105

Arriscamos afirmar que Jonathan Crary, segundo a classificação de Lemos (1998) à nossa operacionalização de suas ideias, ao nosso entender, poderia ser considerado um possível *neoluddite* irascível.

vida mais desenraizados e transitórios surgidos no pós-guerra, para o autor, “os efeitos da televisão eram sedentarizantes: *os indivíduos ficam fixos em seus lugares, apartados uns dos outros e esvaziados de eficácia política*” (CRARY, 2015, p.91, itálico nosso). Para Crary, isto ocorreria, ao menos parcialmente, em função da reprodução de um modelo industrial de existência característico do local de trabalho, assumido pelo contexto do consumo da TV, de tal forma que

Apesar de não haver trabalho físico, é um arranjo no qual a administração dos indivíduos coincide com a produção de valor excedente, uma vez que a nova acumulação foi impulsionada pelo tamanho da audiência. Retrospectivamente, durante esse período de vinte anos ou talvez mais, do começo dos anos 1950 aos anos 1970, a televisão nos Estados Unidos foi um sistema notavelmente estável, com poucos canais, formato fixo de programação e sem um fluxo contínuo de produtos tecnológicos concorrentes. [...] Discute-se muito se essa fase corresponde à hegemonia mundial norte-americana do pós-guerra e ao caráter monopolista da indústria de radiodifusão. Ao final dos anos 1970, talvez antes, a palavra “televisão” sugeria e recobria muito mais do que os objetos e canais que denotava literalmente. A televisão se tornou uma figura nebulosa, mas carregada, usada para evocar a tessitura da modernidade e uma vida cotidiana transformada. *A palavra tornava concretas, localizáveis, experiências mais amplas de desrealização.* Aludia à deterioração de um mundo imediato mais palpável e a como os deslocamentos espectrais da modernização haviam sido normalizados, tornados presença familiar nos âmbitos mais íntimos de nossas vidas. *A televisão encarnava a falsidade do mundo, mas também eliminava qualquer posição a partir da qual um mundo “verdadeiro” pudesse ser imaginado.* (CRARY, 2015, pp.91-92, itálicos nossos)

Shirky, em diálogo parcial às ideias irascivelmente *neoluddites* propostas por Crary, propõe que há um elemento fundamental que difere entre as duas economias — aquelas à *la Gutenberg*, típica da TV, e aquelas das novas tecnologias digitais, notavelmente da Internet —, entendido sobre a ideia da *oportunidade*: o primeiro autor entende que todos nós temos *motivações intrínsecas*, ou seja, desejos, vontades e afetos de fazer coisas por razões alheias às razões puramente econômicas e financeiras — entendidas como as “motivações extrínsecas”, pautadas sobre a lógica do mercado —, pelo simples prazer que advém de nossas realizações desinteressadas. Em contraposição à lógica *gutenberguiana* da televisão, na lógica inerente às tessituras das novas redes contemporâneas, uma pergunta se faz presente, a partir do olhar *shirkyano*:

“Por que todas essas pessoas estão trabalhando de graça?” pressupõe a teoria da ação humana baseada sobretudo na motivação financeira e pessoal: o motivo razoável para fazer alguma coisa é o dinheiro, então fazer coisas de graça requer uma explicação especial. Dentro desse quadro teórico, não há qualquer boa razão pela qual alguém coloque seus vídeos no Youtube ou edite um artigo na Wikipédia. O problema aqui não está nos comportamentos, e sim na explicação. Assim que se parar de perguntar por que as pessoas fazem coisas “de graça” e se começar apenas a perguntar por que

as pessoas as estão fazendo, todo o espectro de motivações intrínsecas (e não financeiras) se tornará parte da explicação (SHIRKY, 2011, p.92)

Agora que temos os meios, as ferramentas e os recursos de nos comunicar e compartilhar, ao nos entregar sobre essas nossas motivações intrínsecas, ao empreender o uso de nosso “excedente cognitivo” para atividades voltadas ao âmbito coletivo, o autor considera que é essencial levar em conta também o elemento “oportunidade”, ou seja, maneiras factuais de aproveitar em conjunto o que antes consumíamos sozinhos; assim, para Shirky, agora teríamos os meios de combinarmos nosso excedente de tempo livre, ao utilizá-lo de forma útil à coletividade — dado que, para o autor, só podermos fazer isso quando nos são dadas as oportunidades adequadas:

Criamos uns para os outros oportunidades que, de outra forma, não teríamos. Ao tratarmos bem (com honestidade, se nem sempre com gentileza), podemos criar ambientes em que o grupo pode fazer pelos indivíduos mais do que eles poderiam por conta própria. [...] *O caráter humano é o componente essencial do nosso comportamento sociável e generoso, mesmo quando coordenado com ferramentas de alta tecnologia.* As interpretações focadas na tecnologia para entender esses comportamentos erram o alvo: a tecnologia possibilita esses comportamentos, mas não pode causá-los. (SHIRKY, 2011, p.90, *italico nosso*)

Para o autor, geralmente o erro em atribuir à tecnologia a razão pela qual agimos de forma diferente, quando novas oportunidades nos são oferecidas, consiste em ignorar que, em verdade, *o fator humano é a variável mais importante dessa equação*, dado que o uso heterogêneo que fazemos das novidades tecnológicas varia de diversas formas, a depender dos diferentes agentes que têm contato com o mesmo novo recurso tecnológico. Ou seja, se algo novo e surpreendente se apresenta a nós, buscamos uma explicação recorrendo diretamente às particularidades dessa novidade, quando, em verdade:

Se as pessoas estão usando seu tempo e seu talento excedentes de formas públicas e generosas, então achamos que a causa disso são as novas ferramentas: a rede, telefones celulares, novos programas, tudo que não existia no passado. De acordo com esses tipos de observação tecnocêntrica, a surpresa reside nas novas ferramentas. Mas há outra possibilidade. Quando algo novo e surpreendente acontece, em vez de perguntar *Por que isso é novo?*, podemos perguntar *Porque isto é uma surpresa?* [...] Uma surpresa não tem a ver apenas com receber uma nova informação; nós assimilamos informações sobre o mundo o tempo todo. Ontem chovia, e hoje não; isso é uma informação nova, mas não é uma surpresa. Uma surpresa é receber uma informação nova que viola nossas concepções previamente assumidas. Em outras palavras, uma surpresa é o sentimento de uma antiga crença se quebrando. (SHIRKY, 2011, pp.91-92)

Para o autor, muitas vezes ignoramos um dado fundamental relacionado à tecnologia: se entendida enquanto uma ferramenta útil, ela poderá ser usada pelas pessoas, de tal forma que “elas usarão mesmo que seja muito diferente do que existia antes, desde que lhes permita fazer as coisas que querem fazer” (SHIRKY, 2011, p.92): ou seja, haveria um mistério sobre a ideia de que, por exemplo, pessoas mais velhas, teoricamente, teriam dificuldade ou aversão em utilizar novas tecnologias — como o email, por exemplo — o que, na prática, mostra-se surpreendente perceber que “nossas hipóteses sobre como as novas tecnologias de comunicação eram repelentes demonstraram ser absolutamente inválidas” (SHIRKY, 2011, p.92), ao que o autor nos demonstra com o seguinte argumento, sobre a nossa própria recorrente “descrença” sobre o *fator humano* tão habitualmente ignorado:

O mistério não é por que os idosos começaram a trocar e-mails; o mistério é como pudemos nos ter convencido de que o uso do e-mail era, principalmente, uma novidade tecnológica, e não de continuidade social. Diante das oportunidades corretas, os seres humanos começarão a se comportar de novas maneiras. Também pararemos de nos comportar de incômodas maneiras antigas, mesmo que sempre tenhamos esse tipo de comportamento no passado. [...] [A]s pessoas tiveram a oportunidade de se comportar de uma maneira que recompensasse alguma motivação intrínseca, e essas oportunidades foram possibilitadas pela tecnologia, mas criadas por seres humanos. Esses pequenos novos comportamentos, no entanto, são extensões de padrões muito mais antigos das nossas vidas como criaturas sociais, muito mais do que substitutos desses padrões. (SHIRKY, 2011, pp.92-94)

Para Shirky (2011, pp.94-96), haveria uma dinâmica intrínseca ao funcionamento de alguns grupos nas redes, de tal forma que, quando se trata de inovações criadas por dinâmicas grupais, muitas das vezes haveria um núcleo central que criaria um ambiente em que novas ideias podem ser colocadas em prática, testadas e melhoradas (ou descartadas), sendo que, à medida que participantes entrariam e sairiam desses grupos, ao levarem com eles as ideias: este ambiente funcionaria como um centro de difusão destas inovações para a criação de outros grupos. Shirky cita o trabalho de Michael Farrell, que descreve o funcionamento de grupos de amigos e colaboradores que participam de dinâmicas de cooperação ao propor “melhoramentos” a ideias de grupos já criados, podendo disseminá-las, de tal forma que a maioria dos chamados *círculos colaborativos* consistiria “de um grupo central que interage com frequência e de um grupo periférico ‘estendido’ cujo grau de envolvimento varia. O núcleo agrega os membros que se encontram com regularidade, discutem seu trabalho, e por meio de sua interação desenvolvem uma nova visão” (FARRELL, 2001, p.18 *apud* SHIRKY, 2011, p.96), de tal forma o chamado “grupo estendido” disseminaria as ideias que brotam do núcleo. Para Shirky:

O ambiente efervescente de um círculo colaborativo pode fazer com que as ideias e realizações dos participantes se desenvolvam mais depressa do que se eles estivessem buscando os mesmos objetivos sem o compartilhamento. Nossa capacidade de perseguir nossos próprios objetivos sem deixar de dar atenção e apoio aos objetivos de outras pessoas é fundamental para a vida humana — tão fundamental, de fato, que na verdade temos problemas para deixá-la de lado. (SHIRKY, 2011, p.96)

Com o surgimento das redes digitais, a amplitude dessas dinâmicas teria se expandido, de tal forma que se tornaria cada vez mais fácil e acessível a realização de coordenações de grupos de forma barata e em grandes escalas, ao superar muitos dos anteriores limites de produção social. O autor compreende ainda que o surgimento de trabalhos coletivamente apropriados e acessados por participantes, agora operariam como “iguais”, sem uma hierarquia necessariamente gerencial, de tal forma que

[...] [a] inclusão de milhões de novos participantes no nosso ambiente de mídia expandiu drasticamente a escala e o escopo dessa produção. Enquanto mercados e gerentes públicos foram os mecanismos predominantes para a criação em larga escala, agora podemos agregar a produção social como uma forma de assumir essas tarefas dedicando nosso tempo livre a trabalhos que consideramos interessantes, importantes ou urgentes, utilizando a mídia, que agora provê oportunidades para esse tipo de produção. Essa ampliação de nossa capacidade de criar coisas juntos, de doar nosso tempo livre e nossos talentos particulares a algo útil, é uma das novas grandes oportunidades atuais, e que muda o comportamento daqueles que dela tiram proveito. (SHIRKY, 2011, p. 109)

Assim, a grande redução dos custos para se dirigir ao público e um volume drasticamente aumentado da população conectada, atualmente, quando comparado a algumas décadas atrás, segundo o autor, permitiu-nos realizar atividades

[...] de valor duradouro a partir de agregações maciças de pequenas contribuições. Esse fato, padrão da época em que vivemos, está sendo uma surpresa persistente. *Sempre que puderam, os observadores céticos atacaram a ideia de que juntar nosso excedente cognitivo poderia ser útil para criar algo que valesse a pena, ou sugeriram que, se isso fosse útil, seria uma forma de fraude, porque compartilhar em uma escala que compete com instituições mais antigas é de algum modo errado.* (SHIRKY, 2011, p.144, itálico nosso)

Shirky revela uma ironia magistral, ao indicar, com agudos argumentos, o quanto a lógica verticalizada de Gutenberg, que ainda impera nos grandes conglomerados de mídias *globais*, ao encarar, de forma direta ou indireta, as atividades colaborativas horizontais — em forte ascensão nas redes digitais: se sem a mediação desses blocos midiáticos, enquanto, supostamente, uma espécie de “trapaça”, porque, agora, com poucos e baratos recursos tecnológico massificados, podemos concorrer parcialmente, em pequenos grupos, com o

poderio destes impérios midiáticos — como o popular sucesso que *youtubers*, hoje em dia, apresentam-se como relevante exemplo deste fato. Contudo, o autor reconhece que não haveria uma escala de “importância” das ações coletivas realizadas nas redes, mas apenas ações motivadas por intenções diversas, do entretenimento à cidadania — todas válidas enquanto manifestações culturais legítimas —, de tal forma que, em função de uma classificação da diversidade de relevâncias destas ações, elas poderiam ser entendidas numa escala de valores: do “pessoal ao comum, e então para o público e o cívico” (SHIRKY, 2011, p.153). Haveria uma mudança de paradigma no que toca a ideia do “compartilhamento”, atualmente, ao que ele nos explica que:

Como os seres humanos têm motivações sociais tanto quanto pessoais [...], as motivações sociais podem induzir a muito mais participação do que as motivações pessoais sozinhas. A difusão da mídia social que permite o discurso público levou a uma mudança sutil na palavra *compartilhamento*. Compartilhar normalmente requeria um alto grau de conexão entre o doador e o receptor, então a ideia de compartilhar uma fotografia implicava que os compartilhantes se conhecessem. Esse compartilhamento tendia a ser uma ação recíproca e coordenada entre as pessoas que se conheciam. Mas, agora que a mídia social estendeu incrivelmente o alcance e a vida útil do compartilhamento, sua organização passou a ter muitas formas. Como essas várias formas existem num espectro de possibilidades, podemos identificar quatro pontos essenciais nele. Uma delas é o *compartilhamento pessoal*, feito por indivíduos que de outra maneira não estariam coordenados [...] Outra, mais envolvente, é o *compartilhamento comum*, que acontece num grupo de colaboradores [...]. Há também o *compartilhamento público*, quando um grupo de colaboradores deseja ativamente criar um recurso público [...]. Finalmente, o *compartilhamento cívico* existe quando um grupo está tentando transformar a sociedade [...] (SHIRKY, 2011, p.154, itálicos nossos)

Obviamente, a narrativa transmídia, em geral, não se situa como uma expressão relativa à compreensão de uma escala *pública* ou *cívica*, mas mais na escala do *comum*, e mesmo do *pessoal* — o que, em si, não invalida, em absoluto, o seu potencial transformador, ao propor novas dinâmicas de relações entre seus públicos, no contato com estas narratividades contemporâneas. Para Shirky, ao entender que deveríamos nos importar mais com os valores relativos às escalas pública e cívica, mais do que aquelas relativas ao pessoal e ao comum, dado que a sociedade pode se beneficiar fortemente do primeiro grupo, o autor reconhece que estes valores são também os mais difíceis de serem criados, de tal forma que a “quantidade de valor público e cívico que provém do nosso excedente cognitivo é uma questão aberta e fortemente afetada pela cultura dos grupos que compartilham, bem como pela cultura da sociedade maior a que esses grupos pertencem” (SHIRKY, 2011, p.156).

Ainda tratando do seu conceito de excedente cognitivo, o autor avalia que o nosso tempo livre acumulado, fruto de um avolumamento originado do aumento das oportunidades

educacionais e da difusão da prosperidade — ao menos nos países desenvolvidos, posteriormente à Segunda Guerra Mundial — não se limita às novas ferramentas sociais, dado que “embora a mídia que apoia a participação pública, o compartilhamento e a discussão seja uma novidade, apenas dispor dos meios para compartilhar, sem um motivo para isso, não significa muito” (SHIRKY, 2011, p.161); na medida em que toda atividade voluntária deveria oferecer, ao menos, uma oportunidade que mobilize “motivações humanas reais”, ou seja:

A fusão de meio, motivo e oportunidade cria nosso excedente cognitivo a partir da matéria-prima do tempo livre acumulado. A verdadeira mudança vem da nossa consciência de que esse excedente cria oportunidades sem precedentes, ou de que cria uma possibilidade inédita para criarmos essas oportunidades uns para os outros. *O baixo custo da experimentação e a imensa base de usuários em potencial significam que alguém com uma ideia que demandaria dezenas (ou milhares) de participantes pode agora tentar pô-la em prática a um custo extraordinariamente baixo, sem precisar pedir permissão a quem quer que seja.* Tudo isso já aconteceu. É novo e surpreendente, mas a mudança básica está completa. O que ainda não aconteceu, o que de fato é ainda uma questão aberta, é que benefício emergirá de nossa capacidade de tratar o excedente cognitivo do mundo como um recurso cumulativo e compartilhado. Considerando-se a explosão de comportamentos criativos e generosos, poderíamos supor que bons usos do excedente vão simplesmente acontecer. Isso é verdade, mas apenas em relação a uma parte dos usuários em potencial. [...] *Quanto dessa mudança social seremos capazes de compreender?* (SHIRKY, 2011, p.162, itálicos nossos)

O autor estabelece ainda um paralelo com a revolução ocorrida com a introdução da prensa por Gutenberg no século XV, o que, dentre outros fatores, contribuiu para a difusão exponencial de bíblias impressas em diversas línguas — o que foi amplamente estimulado pela Igreja Católica inicialmente, tanto quanto o estímulo à impressão de indulgências, que, inflacionadas em favor do “perdão” a um número indiscriminado de fiéis, foi alvo de fortes críticas por parte da Reforma Protestante em ascensão de Lutero, que resultou em suas famosas 95 Teses —, bíblias estas acessíveis para um número cada vez crescente de leitores alfabetizados, que diminuiu, gradativamente, o monopólio interpretativo do clero católico, e, portanto, o poder da Igreja, já que, a partir de então, uma massa crítica muito maior de fiéis podiam ler e interpretar a Bíblia independentemente da necessidade de um padre católico para guiá-los. Este relevante paralelo histórico leva Shirky a nos evidenciar a lógica inerente aos paradoxos de uma revolução em curso, com a ascensão da tecnologia das redes — em paralelo à anterior revolução introduzida pela prensa —, num novo contexto atual, de tal forma que:

Quanto maior a oportunidade oferecida pelas novas ferramentas, menos completamente alguém consegue projetar o futuro a partir da formação anterior da sociedade. Também é assim atualmente. As ferramentas de comunicação que temos agora, que apenas uma década atrás pareciam oferecer uma melhora no panorama da mídia do século XX, agora o estão desgastando rapidamente. Uma sociedade em que todo mundo tem algum tipo de acesso à esfera pública é diferente daquele tipo de sociedade em que os cidadãos se relacionam com a mídia como meros consumidores. [...] As mudanças de hoje têm algo daquele sentimento. Quando o público em geral começou a usar redes digitais, a ideia de que todo mundo iria contribuir com alguma coisa para a esfera pública foi considerada contraditória à natureza humana [...] E, ainda assim, *nosso desejo de nos comunicarmos uns com os outros se tornou um dos traços mais estáveis do ambiente atual*. O uso de ferramentas que apoiam a expressão pública se transformou de pequeno em grande no espaço de uma década. O que parecia um novo canal para a mídia tradicional está na verdade mudando-a; *o que parecia ameaçar a uniformidade cultural está na verdade criando diversidade*. (SHIRKY, 2011, pp.166-167, itálicos nossos)

O autor conclui o seu conceito de *cultura participativa* ao entender que só poderemos prever o potencial das novas ferramentas de comunicação ao efetivamente experimentá-las, de tal forma que a revolução particular oferecida pelas redes digitais, assim como aquela oferecida pela imprensa quando do seu surgimento, têm se realizado pelas perspectivas de uma multiplicidade de experiências, cujas ramificações não são inteiramente visíveis *a priori*, mas cuja aspiração em se extrair seu valor máximo enquanto ferramenta “envolve não planos magistrais ou grandes saltos à frente, e sim constantes tentativas e erros. A questão principal para qualquer sociedade que esteja passando por essa mudança é como extrair o máximo desse processo” (SHIRKY, 2011, p.168). Para Shirky:

A preferência por sistemas existentes é boa, pelo menos em períodos de estabilidade tecnológica. Quando alguém dirige uma livraria, uma redação de jornal ou uma estação de TV, é importante que essa pessoa pense em seu trabalho como crucial para a sociedade, mesmo que não seja. Esse tipo de compromisso é bom para a moral e eleva as pessoas a defender instituições úteis e valiosas. No entanto, *essa habilidade intelectual se transforma em desvantagem em tempos de revolução, justamente porque as pessoas profundamente comprometidas com soluções ultrapassadas não conseguem ver como a sociedade se beneficiaria de uma abordagem incompatível com os modelos antigos*. Paradoxalmente, conforme já vimos, pessoas comprometidas com a solução de um problema específico também se comprometem em manter esse problema, a fim de preservar suas soluções viáveis. Não podemos pedir a aqueles que operam sistemas tradicionais para avaliar uma nova tecnologia por seus benefícios radicais; *indivíduos comprometidos com a manutenção do sistema atual tendem, como grupo, a ter dificuldade em valorizar tudo que produz ruptura*. (SHIRKY, 2011, p.185, itálicos nossos)

Assim, o autor, ao entender que, tanto o componente humano, quanto as possíveis conexões entre esses componentes, oferecido pelo surgimento das redes digitais, numa colaboração com a matéria-prima do excedente cognitivo, ao contribuírem, em nosso ver, substancialmente ao melhor entendimento do contexto em que se insere a narrativa

transmídia, nas novas dinâmicas oferecidas pela ascensão de uma cultura da participação ativa entre diferentes agentes: podemos afirmar que uma lógica pautada muito mais por relações transversais, dialógicas e horizontais, que aquelas predominantemente verticalizadas, oferecidas pelas mídias da “economia Gutenberg” dos séculos anteriores, erige-se com força na atualidade, ao contestar a autoridade das antigas instituições de comunicação, como analisa generosamente Shirky, ao permitir um direcionamento de nossos excedentes cognitivos para atividades mais voltadas para a esfera coletiva.

Assim, o conceito de cultura da participação proposto pelo autor — ao esteio da sua noção de excedente cognitivo formulado sob um conceito próprio; podemos dizer, em nosso ver, que estas novas formas de participação imprevistas questionam, direta ou indiretamente, a força, a importância e a predominância das antigas instituições da cultura de massa, em favor da valorização do papel de cada agente, no contexto de novas tessituras reticulares de comunicação, oferecida pela rede mundial de computadores contemporânea. Assim, ao colocar na balança a importância dos desejos, afinidades e afetos desses públicos, na construção de uma outra lógica de relações comunicativas que não se pautem puramente na lógica anteriormente dominada pelo mercado, desequilibrando-o em favor da densidade de outros valores humanos, compreendidos como fundamentais nesse novo contexto, podemos dizer que o conceito proposto por Shirky vai ao encontro de outro conceito bastante relevante ao contexto em que se inserem as narrativas transmídia, marcado pela ascensão da importância das novas relações desterritorializadas do ciberespaço, coordenadas entre diferentes atores, de forma engenhosamente articulada à esfera social: *a inteligência coletiva*. É sobre este tema que trataremos na próxima parte de nosso trabalho.

2.2.3 A inteligência coletiva

O conceito de inteligência coletiva desenvolvido pelo ciberteórico tunisiano, radicado francês no Canadá, Pierre Lévy (2007, 2010), é de fundamental importância à compreensão do contexto das novas relações no ciberespaço, em que buscamos empreender a formulação hipotética de uma outra experiência reticular possível, em que se desenvolvem, hipoteticamente, as narrativas transmídia, fortemente fragmentadas.

Definida como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 2007, p.28), o autor complementa a ressalva de que suas bases e objetivos se concentram no enriquecimento mútuo das pessoas, e não em um culto sobre

comunidades ingenuamente idólatras. Esta ressalva se refere à observação de que a inteligência coletiva, no entendimento do autor, não deve ser jamais confundida “com projetos ‘totalitários’ de subordinação de indivíduos a comunidades transcendentais e fetichizadas” (LÉVY, 2007, pp.30-31), como aquela que poderia aproximar este conceito ao exemplo clássico do “formigueiro”, ao que, segundo o autor, nesta eventual aproximação desigual dos formigueiros, “os indivíduos são ‘bestas’, não possuem nenhuma visão de conjunto e não sabem como o que eles fazem se compõe com os atos dos outros indivíduos” (LÉVY, 2007, p.31), apesar de sua interação produzir um comportamento estruturalmente inteligente. Ou seja, esta aproximação imediata e descuidada ao conceito forneceria precisamente “o exemplo contrário da inteligência coletiva” (LÉVY, 2007, p.31) almejado em sua obra. Ele segue ao definir que essas bases e objetivos, em busca da inteligência — e suas respectivas inteligências —, seriam ancorados sobre uma tétrade epistemológica, de tal forma articulada em:

[...] [a)] *Uma inteligência distribuída por toda parte*: tal é nosso axioma inicial. Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade. Não existe nenhum reservatório de conhecimento transcendente, e o saber não é nada além do que o que as pessoas sabem. [...]

[b)] *Uma inteligência incessantemente valorizada*. A inteligência é distribuída por toda parte, é um fato. Mas deve-se agora passar desse fato ao projeto. Pois essa inteligência tantas vezes desprezada, ignorada, inutilizada, humilhada, justamente por isso não é valorizada. Numa época em que as pessoas se preocupam cada vez mais em evitar o desperdício econômico ou ecológico, parece que se dissipa alegremente o recurso mais precioso, a inteligência, recusando-se a leva-la em conta, desenvolve-la e empregá-la. [...]

[c)] *A coordenação das inteligências em tempo real* provoca a intervenção de agenciamentos de comunicação que, além de certo limiar quantitativo, só podem basear-se nas tecnologias digitais da informação. Os novos sistemas de comunicação deveriam oferecer aos membros de uma comunidade os meios de coordenar suas interações no mesmo universo virtual de conhecimentos. [...] Nessa perspectiva, o ciberespaço tornar-se-ia o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados. [...]

[d)] *Atingir uma mobilização efetiva das competências*. Para mobilizar as competências é necessário identificá-las. E para apontá-las é preciso reconhecê-las em toda a sua diversidade. Os saberes oficialmente válidos só representam uma ínfima minoria dos que hoje estão ativos. Essa questão do reconhecimento é capital, pois ela não só tem por finalidade uma melhor administração das competências nas empresas e nas coletividades em geral, mas possui igualmente uma dimensão ético-política. (LÉVY, 2007, pp.29-30, colchetes de enumeração alfabética nossos)

Ao definir os fundamentos de compreensão de sua arquitetura conceitual da inteligência coletiva sobre estas quatro colunas iniciais, retomando cada um dos tópicos, ao se referir a:

a) *à distribuição da inteligência ubiquamente*: o autor propõe a extensão do olhar em busca das inteligências em lugares onde geralmente não as encontramos, ao propor-nos uma

crítica sobre o ângulo daqueles que só vêem ignorância, em que a “luz do espírito brilha mesmo onde se tenta fazer crer que não existe inteligência: ‘fracasso escolar’, ‘execução simples’, ‘subdesenvolvimento’ etc. O juízo global de ignorância volta-se contra quem o pronuncia” (LÉVY, 2007, p.29), de tal forma que urge a mudança dos ângulos de percepção do nosso olhar; assim, se “você cometer a fraqueza de pensar que alguém é ignorante, procure em que contexto o que essa pessoa sabe é ouro” (LÉVY, 2007, p.29);

b) à *valorização incessante da inteligência*: o autor entende que, passando-se desde o “boletim escolar às grades de qualificação nas empresas, de modos arcaicos de administração à exclusão social pelo desemprego” (LÉVY, 2007, p.29), há uma compreensão de assistimos hoje em dia “a uma verdadeira organização da ignorância sobre a inteligência das pessoas, um terrível pastiche de experiência, *savoir-faire* e riqueza humana” (LÉVY, 2007, p.29), cuja valorização da ignorância sobre as capacidades intelectivas do homem devem ser revistas, repensadas, invertidas, em favor da valorização abrangente das inteligências humanas;

c) à *coordenação das inteligências em tempo real*: o autor compreende que, ao invés de tentarmos modelar o mundo físico comum, deveríamos “permitir aos membros de coletivos mal-situados interagir em uma paisagem móvel de significações”, em que “acontecimentos, decisões, ações e pessoas estariam situados nos mapas dinâmicos de um contexto comum e transformariam continuamente o universo virtual em que adquirem sentido” (LÉVY, 2007, p.29), no ambiente desterritorializado característico do ciberespaço;

d) por fim, aos ideais de *atingir uma mobilização eficiente das competências*: o autor propõe a compreensão de que “na era do conhecimento, deixar de reconhecer o outro em sua inteligência é recusar-lhe sua verdadeira identidade social, é alimentar seu ressentimento e sua hostilidade, sua humilhação, a frustração de onde surge a violência” (LÉVY, 2007, p.30), sendo que, por outro lado,

[...] quando valorizamos o outro de acordo com o leque variado de seus saberes, permitimos que se identifique de um modo novo e positivo, ao contribuirmos para mobilizá-lo, para desenvolver nele sentimentos de reconhecimento que facilitarão, conseqüentemente, a implicação subjetiva de outras pessoas em projetos coletivos [...] (LÉVY, 2007, p.30)

Seu conceito de inteligência coletiva, mediado pelas tecnologias da informação no ciberespaço, tem fortes relações com outro conceito seu de *cibercultura*, entendido como um movimento social — ao que o próprio autor reconhece a “estranheza” de tratar um fenômeno habitualmente considerado “técnico” pelas suas perspectivas sociais —, em que a emergência do ciberespaço seria fruto de um verdadeiro movimento social, cujo grupo líder, “a juventude

metropolitana escolarizada”, teria em suas palavras de ordem — a “interconexão”, a “criação de comunidades virtuais”, e a própria “inteligência coletiva” — as suas verdadeiras motivações (LÉVY, 2010, p.125). Coerentemente embasadas, esta tríade se correlacionaria às origens da emergência do ciberespaço enquanto um novo *locus*, amplamente favorável às ações de um movimento social em forte ascensão:

[...] o movimento social californiano Computers for the People quis colocar a potência de cálculo dos computadores nas mãos dos indivíduos, liberando-os ao mesmo tempo da tutela dos informatas. Como resultado prático desse movimento “utópico”, a partir do fim dos anos 70, o preço dos computadores estava ao alcance das pessoas físicas, e neófitos podiam aprender a usá-los sem especialização técnica. O significado social da informática foi completamente transformado. Não há dúvida de que a aspiração original do movimento foi recuperada e usada pela indústria. Mas é preciso reconhecer que a indústria também realizou à sua maneira, os objetivos do movimento. Ressaltemos que a informática pessoal não foi decidida, e muito menos prevista, por qualquer governo ou multinacional poderosa. *Seu inventor e principal motor foi um movimento social visando a reapropriação em favor dos indivíduos de uma potência técnica que até então havia sido monopolizada por grandes instituições burocráticas.* O crescimento da comunicação baseada na informática foi iniciado por um movimento de jovens metropolitanos cultos que veio à tona no final dos anos 80. *Os atores desse movimento exploraram e construíram um espaço de encontro, de compartilhamento e de invenção coletiva.* Se a Internet constitui o grande oceano do novo planeta informacional, é preciso não esquecer dos muitos rios que a alimentam: redes independentes de empresas, de associações, de universidades, sem esquecer as mídias clássicas (bibliotecas, museus, jornais, televisão etc.) (LÉVY, 2010, p.127-128, *itálicos nossos*)

Lévy argumenta que o desenvolvimento do conjunto sócio-informacional do que ele entende sobre a metáfora da “rede hidrográfica” que constitui o ciberespaço — numa extensão da metáfora sobre a espécie de um novo “dilúvio informacional” que se abateu sobre a humanidade, em comparação ao que se entende como o “primeiro dilúvio” da Arca de Noé (relativo à narrativa bíblica cristã), ao entender que este “segundo dilúvio não terá fim”, dado que não “há nenhum fundo sólido sob o oceano das informações”, de tal maneira que, portanto, “[d]evemos aceitá-lo como nossa nova condição [...] [pois] [t]emos que ensinar nossos filhos a nadar, a flutuar, talvez a navegar” (LÉVY, 2010, p.14); este conjunto teria sido construído, avolumado, alimentado, em sua maioria, por “anônimos, amadores dedicados a melhorar constantemente as ferramentas de software de comunicação e não os grandes nomes, chefes de governo, dirigentes de grandes companhias cuja mídia nos satura” (LÉVY, 2010, p.14).

Assim, ao atribuir, não ao planejamento institucional, os verdadeiros promotores que teriam colaborado ativamente para o desenvolvimento desta rede, desde os primeiros visionários desenvolvedores do hipertexto do início dos anos 1960 — apesar de sabermos que

as origens do financiamento do projeto da Internet remontam a um empreendimento militar estadunidense de comunicação descentralizada que fosse resistente o suficiente a um eventual ataque nuclear, durante a guerra fria, que foi inicialmente colocado em prática entre quatro universidades estadunidenses, ao que Lévy (2010, p.232) nos indica, daí, os seus ideais “utópicos” e “anarquistas”. Lévy nos ensina que

[...] a Internet nasceu de uma decisão do exército americano. O sistema foi inicialmente concebido para permitir que laboratórios dispersos pelo território americano pudessem acessar os supercomputadores concentrados em alguns locais. Esse projeto foi imediatamente desviado já que, desde seus primórdios, o principal uso da Internet foi a correspondência entre os pesquisadores. Partindo da máquina de potência concedida pela autoridade militar, os primeiros idealizadores e usuários construíram um espaço de comunicação transversal. Sabemos também que a estrutura descentralizada da rede foi pensada para resistir da melhor forma possível aos ataques nucleares do inimigo. Mas essa mesma estrutura descentralizada serve hoje para um funcionamento cooperativo e descentralizado. Portanto, *paradoxalmente, talvez a Internet não seja “anarquista” apesar de sua origem militar, mas devido a essa origem. Após sua fase militar inicial, o crescimento da rede resultou de um movimento de estudantes e de pesquisadores envolvidos em práticas ‘utópicas’ de trocas comunitárias e de democracia em relação com o saber.* Sua extensão não foi decidida por nenhuma grande empresa, nenhum Estado, ainda que o governo americano e algumas grandes empresas tenham acompanhado o movimento. Essa construção cooperativa e espontânea de um gigantesco sistema internacional de correio eletrônico paralelo só foi descoberta pelo público no final dos anos 80 [...] (LÉVY, 2010, p.232, itálico nosso)

Segundo o autor, desde aquela época havia um entendimento dos entusiastas desta novidade comunicacional em estimular o uso das redes de computador “a serviço da inteligência coletiva, dos técnicos que colocaram para funcionar os primeiros correios eletrônicos e os primeiros fóruns, [a]os estudantes que desenvolveram, distribuíram e aperfeiçoaram os programas de comunicação entre computadores” (LÉVY, 2010, p.128). Assim, ao compreender a Internet como um dos mais relevantes exemplos de construção cooperativa internacional, numa “expressão técnica de um movimento que começou por baixo, constantemente alimentado por uma multiplicidade de iniciativas locais” (LÉVY, 2010, p.128), o autor franco-canadense-tunisiano entende que a inteligência coletiva, entendida como um movimento social ocorrido nas redes cibespaciais

[...] inventa provavelmente o “verdadeiro” uso da rede telefônica e do computador pessoal: o ciberespaço como prática de comunicação interativa, recíproca, comunitária e intercomunitária, o ciberespaço como horizonte de mundo virtual vivo, heterogêneo e intotalizável no qual cada ser humano pode participar e contribuir. Qualquer tentativa para reduzir o novo dispositivo de comunicação às formas midiáticas anteriores (esquema de difusão “um-todos” de um centro emissor em direção a uma periferia receptora) só pode empobrecer o alcance do ciberespaço para a evolução da civilização, mesmo se compreendermos perfeitamente — é pena — os interesses econômicos e políticos em jogo. O crescimento exponencial dos assinantes

da Internet no final dos anos 80 é nitidamente anterior aos projetos industriais de “multimídia”, assim como é anterior às palavras de ordem políticas de “supervias da informação”, que foram manchete no início dos anos 90. Esses projetos oficiais representam tentativas de tomada do poder por parte dos governos, das grandes indústrias e das mídias sobre um ciberespaço emergente, cujos verdadeiros produtores inventam — muitas vezes de forma deliberada — uma civilização frágil, ameaçada, que eles desejam que seja nova [...] (LÉVY, 2010, pp.128-129)

Ao compreender que três princípios básicos orientariam o desenvolvimento inicial do ciberespaço, dentre o princípio da *interconexão*, o da *criação de comunidades virtuais* e o da *inteligência coletiva*, o autor destaca a importância do primeiro dos princípios, o da interconexão, no contexto da cibercultura, em que: em termos sociais, haveria um pressuposto de que a “conexão” sempre seria preferível ao “isolamento” — independentemente do meio em que esta conexão ocorre, não sendo exclusivo às redes digitais o estabelecimento de relações de “conexão” entre as pessoas, por mais óbvio que este argumento possa soar —, ou seja, em seu aspecto tecnológico: ao ser considerada um bem em si, potencialmente, tendo por horizonte técnico de seu movimento um propósito de “comunicação universal”, em que “cada computador do planeta, cada aparelho, cada máquina, do automóvel à torradeira”, teoricamente poderia possuir um endereço próprio na Internet (LÉVY, 2010, p.129), para o autor, a *conexão* — entendida como um imperativo categórico do seu conceito de cibercultura — forneceria meios de

[...] passarmos das noções de canal e de rede a uma sensação de espaço envolvente. Os veículos de informação não estariam mais no espaço mas, por meio de uma espécie de reviravolta topológica todo o espaço se tornaria um canal interativo. A cibercultura aponta para uma civilização da telepresença generalizada. Para além de uma física da comunicação, a interconexão constitui a humanidade em um contínuo sem fronteiras, cava um meio informacional oceânico, mergulha os seres e as coisas no mesmo banho de comunicação interativa. A interconexão tece um universal por contato. (LÉVY, 2010, p.129)

Já ao tratar do segundo princípio da criação das *comunidades virtuais*, entendido como um prolongamento do primeiro — dado que o desenvolvimento das comunidades virtuais se apoiariam fundamentalmente na interconexão —, ao serem essencialmente construídas “sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das limitações institucionais” (LÉVY, 2010, p.130), Lévy vai de encontro à uma certa percepção crítica de que as relações virtuais do ciberespaço seriam, supostamente, “frias”, “impessoais” e/ou “sem vínculos emocionais” — cuja percepção, de sua primeira publicação do livro em francês do ano de 1997, há duas décadas atrás (o que é considerado

bastante tempo, no intenso fluxo de mudanças e transformações inerentes a este meio, quando pensamos nas origens históricas da Internet, com pouco mais de meio século de existência): podemos afirmar que esta percepção crítica do autor foi visionária, ao constatarmos a multiplicação das redes sociais, cuja importância ao estabelecimento de “relações humanas” (mesmo que virtuais) é tão relevante, nas vidas das sociedades metropolitanas contemporâneas.

Sobre este argumento: se por um lado, ao acertar em reconhecer que “as relações online não excluem as emoções fortes [...] [*tampouco*] a responsabilidade individual nem a opinião pública e seu julgamento desaparecem no ciberespaço” (LÉVY, 2010, p.130, colchete nosso), um dado que se mantém desde a época da escrita de seu livro até hoje; por outro lado, o que seria um fato reconhecer, em sua época, que seria raro “que a comunicação por meio de redes de computadores substitua pura e simplesmente os encontros físicos: na maior parte do tempo, é um complemento ou um adicional” (LÉVY, 2010, p.130); hoje tendemos a discordar deste último argumento de Lévy, infelizmente, dado que, cada vez mais, podemos reconhecer que as pessoas têm substituído os encontros pessoais por encontros virtuais, cujo encontro “real” raramente ocorre.

Tome-se, por exemplo, a improvável viabilidade do ser humano mais “sociável” existente na Terra com uma conta de Facebook, poder, hipoteticamente, manter vínculos de “relação próxima” com uma lista de mil “amigos” desta rede social, no mundo real: improvável, correto? Muitíssimo improvável. Ou seja: ao não conseguirmos manter uma “amizade” verdadeiramente próxima com uma lista de mil “amigos” no mundo “não-virtual” — que, em verdade, em absoluto, não são verdadeiramente “amigos”, mas outra coisa qualquer —, haveria sim, uma tendência de substituição de relações presenciais por relações virtuais no mundo contemporâneo, em contestação às ideias de Lévy.

O que, por outro lado, este uso substitutivo dos encontros presenciais que se pode fazer das redes sociais, no exemplo dos mil “amigos” que citamos — no sentido mais genuíno à *amizade*, tanto na definição da categoria de “amizade perfeita” dos *bons e dos iguais na virtude*¹⁰⁶ analisada por Aristóteles (1992), quanto, em nosso ver, como algo que pressupõe a *proximidade* enquanto elemento compartilhado dos mais básicos, entre aqueles que mantêm essa relação —, não pode determinar necessariamente estas redes como algo negativo, como

106

Referimo-nos à amizade *aristotélica* presente nos livros VIII e IX de sua obra, entendida sobre três formas principais: a) a amizade com base na *utilidade*; b) a amizade com base no *prazer*; e c) a amizade com base no *ideal dos bons e iguais na virtude*. Para Aristóteles, a amizade “é uma virtude ou implica virtude, sendo, além disso, sumamente necessária à vida. Porque sem amigos ninguém escolheria viver, ainda que possuísse todos os outros bens. E acredita-se, mesmo, que os ricos e aqueles que exercem autoridade e poder são os que mais precisam de amigos; pois de que serve tanta prosperidade sem um ensejo de fazer bem, se este se faz principalmente e sob a forma mais louvável aos amigos? Ou como se pode manter e salvaguardar a prosperidade sem amigos? Quanto maior é ela, mais perigos corre. Por outro lado, na pobreza e nos demais infortúnios os homens pensam que os amigos são o seu único refúgio. A amizade também ajuda os jovens a afastar-se do erro, e aos mais velhos, atendendo-lhe às necessidades e suprimindo as atividades que declinam por efeito dos anos. Aos que estão no vigor da idade ela estimula à prática de nobres ações, pois na *companhia de amigos* – ‘*dois que andam juntos*’ [em citação da *Odisseia* de Homero] – os homens são mais capazes tanto de agir como de pensar.” (ARISTÓTELES, 1992, EN VIII, 1, 1155 a 15-16).

muitos críticos “apocalípticos” buscam fazer, ao interpretar o valor da tecnologia por uma suposta particularidade intrínseca da técnica em si que determinaria seu uso, ao deixar de lado o uso social e humano que pode ser feito dessa tecnologia reticular — interpretação última esta que, em nosso ver, é realmente crítica *construtivamente*, nem integrada, nem apocalíptica, portanto. Um simples dado que permite demonstrar as contradições inerentes à ao argumento da crítica pela crítica das redes sociais pode ser constatado pelo fato de que as redes sociais permitem que pessoas em localidades distantes, que nunca teriam quaisquer oportunidades de se encontrar pessoalmente (seja por razões financeiras ou físicas, por exemplo), possam se comunicar de alguma maneira, em função de suas afinidades, afetos e interesse pessoais, por exemplo: o que é, em si, melhor do que nunca poder fazê-lo, logicamente.

Lévy segue seu pensamento ao compreender que haveria uma moral implícita a toda comunidade virtual — segundo palavras do autor, a chamada “netiqueta” (LÉVY, 2010, p.130) — que seria marcada por uma tendência à horizontalidade das relações, entendida como um princípio de reciprocidade, cujos valores se formariam à parte da lógica do mercado. A chamada “netiqueta” *pierrelévyniana* nos ensina, portanto, que

[...] [s]e aprendermos algo lendo as trocas de mensagens, é preciso também repassar os conhecimentos de que dispomos quando uma pergunta formulada online os torna úteis. A recompensa (simbólica) vem, então, da reputação de competência que é constituída a longo prazo na “opinião pública” da comunidade virtual. [...] [A]finidades, alianças intelectuais, até mesmo amizades podem desenvolver-se nos grupos de discussão, exatamente como entre pessoas que se encontram regularmente para conversar. Para seus participantes, os outros membros das comunidades virtuais são o mais humanos possível, pois seu estilo de escrita, suas zonas de competências, suas eventuais tomadas de posição obviamente deixam transparecer suas personalidades. *As manipulações e enganações sempre são possíveis nas comunidades virtuais, assim como o são em qualquer outro lugar: na televisão, nos jornais impressos, no telefone, pelo correio ou em qualquer reunião “em carne e osso”.* (LÉVY, 2010, pp.130-131, *itálico nosso*)

Ao criticar, indiretamente aqueles que defendem que as manipulações seriam possibilidades exclusivas à esfera virtual — exatamente como faz Crary (2015, p.130) ao criticar as manipulações possíveis no ciberespaço —, Lévy reflete a importância da responsabilidade da expressão individual nas redes que explorariam novas formas de opinião pública, cuja manifestação moderna tem estreitas relações com os ideais de democracia alavancados desde o surgimento do apoio técnico oferecido pela imprensa e pelos jornais, em ascensão, especialmente no contexto do Iluminismo europeu, no século XVII, de tal forma que, avançando na história: se por um lado, no “século XX, o rádio (sobretudo nos anos 30 e

40) e a televisão (a partir dos anos 60) ao mesmo tempo deslocaram, amplificaram e confiscaram o exercício da opinião pública” (LÉVY, 2010, p.130); por outro lado, o autor se questiona se não seria viável portanto, vislumbrarmos, hoje, uma transformação “da própria noção de ‘público’, já que as comunidades virtuais do ciberespaço oferecem, para debate coletivo, um campo de prática mais aberto, mais participativo, mais distribuído que aquele das mídias clássicas?” (LÉVY, 2010, p.130). Para Lévy, as relações “virtuais” não substituem — ao menos à época da escrita da primeira publicação de seu livro, na virada deste século —

[...] pura e simplesmente os encontros físicos, nem as viagens, que muitas vezes ajudam a preparar. Em geral é um erro pensar as relações entre antigos e novos dispositivos de comunicação em termos de substituição. [...] [É] preciso esboçar desde agora os principais argumentos a favor desta tese. O cinema não eliminou o teatro, deslocou-o. As pessoas continuam falando-se após a escrita, mas de outra forma. As cartas de amor não impedem os amantes de se beijar. As pessoas que mais se comunicam via telefone são também aquelas que mais encontram outras pessoas. O desenvolvimento das comunidades virtuais acompanha, em geral, contatos e interações de todos os tipos. *A imagem do indivíduo “isolado em frente à sua tela” é muito mais próxima do fantasma do que da pesquisa sociológica [!].* Na realidade, os assinantes da Internet (estudantes, pesquisadores, universitários, executivos sempre em deslocamento, trabalhadores intelectuais independentes etc.) provavelmente viajam mais do que a média da população. [...] [N]a escala do século e do planeta, a comunicação e os transportes crescem juntos. Não nos deixemos, portanto, cair em armadilhas de palavras. Uma comunidade virtual não é irreal, imaginária ou ilusória, trata-se simplesmente de um coletivo mais ou menos permanente que se organiza por meio do novo correio eletrônico mundial. (LÉVY, 2010, p.132, colchete nosso)

A bem da verdade, Lévy acerta no escopo maior de sua análise, e a isto devemos dar grande crédito! Contudo, há de se questionar uma certa abordagem levemente direcionada ao sentido “integrado” — segundo a compreensão *umbertoeconiana* do apoio ou objeção extremado sobre uma mídia, neste caso não sobre a cultura de massa ou sobre a indústria cultural, como analisa Eco (2015a), mas, no caso de Lévy, em seu posicionamento sobre as redes digitais, ao que poderia ser classificado, na escala *andrelemosniana* de um possível “tecno-utópico” —, relativa ao entusiasmo deste autor francês à compreensão do contexto em que se desenvolve a Internet, sobretudo ao levarmos em conta as contradições inerentes ao uso social negativo que muitos jovens fazem desta mídia, na contemporaneidade.

Em crítica a esta noção *pierrelévyyniana*, se, ao final do século XX, podemos considerar a sua passagem do texto citado sobre a “imagem do indivíduo ‘isolado em frente à sua tela’”, entendida pelo autor como “mais próxima do fantasma” (LÉVY, 2010, p.132), ou seja, como um suposto “não-fato” social que estaria desvinculado, nas palavras de Lévy, da

“pesquisa sociológica” de seu tempo¹⁰⁷ — e daí o nosso colchetes “[!?]” se justifica; em pleno século XXI, mais do que nunca, tornou-se imperativo, ao menos no campo sociológico, investigarmos os efeitos socialmente negativos que precisamente *o isolamento de indivíduos em frente de suas telas* — nas palavras do próprio autor —, têm causado à convivência em sociedade¹⁰⁸, especialmente quando verificamos a realidade das faixas etárias mais jovens — cujos problemas inerentes a este fato social tem se tornado tema de diversas pesquisas sociológicas, psicológicas e psiquiátricas sérias, além de ser, cada vez mais, tema de ficções, de séries como *Black Mirror* (2011) à filmes como *Disconnect* (2012), por exemplo.

O sociólogo polonês, Zygmunt Bauman, e o filósofo e cientista político lituano, Leonidas Donskis, em sua obra sobre o exacerbamento das “miopia morais” atuais, num mundo cada vez marcado pela importância das redes sociais, no entendimento dos autores, como forma de manifestação individualista, em detrimento dos encontros presenciais reais, em que há uma constante valorização das “redes cobertas do sentido de pertencimento como alternativa viável a fragmentação, a atomização e a resultante perda de sensibilidade” contemporâneas (BAUMAN & DONSKIS, 2014, p.57), ensinam-nos que

[...] a modernidade líquida transformou-nos numa comunidade global de consumidores. O que foi a nação na era da modernidade sólida, como comunidade de memória, sentimento coletivo e opção moral, é agora uma comunidade de consumidores obrigados a se comportar a fim de se qualificar para o clube. Na era do Facebook, as nações estão se tornando unidades extraterritoriais com uma língua e uma cultura comuns. Sabíamos, na era da modernidade sólida, que a nação era constituída por diversos fatores, acima de tudo um território, uma língua e uma cultura comuns, assim como a moderna divisão do trabalho, a mobilidade social e a alfabetização. Agora o quadro é bem diferente. Uma nação parece um conjunto de indivíduos dotados de mobilidade com uma lógica de vida baseada em avanços e recuos. Tudo é uma questão de saber se você está on-line ou off-line com respeito aos problemas de seu país e aos debates em torno deles, em vez de decidir de uma vez por todas se vai permanecer naquele lugar ou votar nos mesmos atores políticos pelo resto de sua vida. Ou você está on ou está off. Esse é um plebiscito diário numa sociedade líquida moderna. (BAUMAN & DONSKIS, 2014, p.57)

Craty, por sua vez, manifesta uma crítica contundente à suposta coerência de de argumentos tecno-utópicos que propõem a criação de comunidades virtuais que pudessem, supostamente, “abarcas a totalidade da humanidade”, ao desconsiderarem os largos estratos sociais excluídos digitalmente, que ainda não têm meios de acesso às tecnologias necessárias

107

É premente ler novamente sua passagem: Lévy realmente afirma que “A imagem do indivíduo ‘isolado em frente à sua tela’ é muito mais próxima do fantasma do que da pesquisa sociológica” (LÉVY, 2010, p.132); argumento o qual, em nosso entender, deve ser contestado criticamente, porque não corresponde com o concreto do real sociológico contemporâneo — ao que, como reforçamos, talvez pudesse ser a realidade imediata na década de 1990, em que a Internet acabara de se tornar popular, e em que ainda não havia dispositivos móveis com acesso à Internet de forma largamente acessível, como hoje (o que ainda assim é criticável, dado que todo fenômeno social é potencialmente passível da investigação à pesquisa sociológica!); hamos de dá-lo crédito, porque sua afirmação foi colocada num contexto da década de 1990 em que, de fato, era coerente. Seria injusto criticá-lo sem ressaltar sem levarmos em conta o contexto de suas afirmações — mas ainda assim, em nosso ver, *qualquer fato social é passível da pesquisa sociológica* (deste argumento não abrimos mão).

108

Cf. BAUMAN, Zygmunt & DONSKIS, Leonidas. “Cegueira Moral: a perda da sensibilidade na modernidade líquida”. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2014 - p.57.

para a participação nestas comunidades virtuais — desalojados do debate participativo democrático das redes das “*ágoras digitais*” contemporâneas, portanto —, ao defender que

[...] [d]isseminou-se a premissa, tão complacente quanto absurda, de que tais padrões sistêmicos “vieram para ficar”, e que tais níveis de consumo tecnológico podem ser estendidos a toda a população do planeta, hoje com 7 e em breve 10 bilhões de pessoas. Muitos dos que celebram o potencial transformador das redes de comunicação se esquecem das formas opressivas do trabalho humano e da devastação ambiental dos quais suas fantasias de virtualidade e desmaterialização dependem. Mesmo entre as vozes plurais que afirmam que “outro mundo é possível”, muitas vezes desponta a concepção, equivocada mas cômoda, de que a justiça econômica, o arrefecimento das mudanças climáticas e a criação de relações sociais igualitárias podem de alguma maneira coexistir com empresas como Google, Apple e General Electric. *Quem desafiar essa ilusão vai se deparar com patrulhas intelectuais dos mais diferentes tipos. Há uma proibição real não apenas à crítica do consumo tecnológico obrigatório, como também à elaboração teórica de maneiras de empregar os recursos e capacidades tecnológicos existentes a serviço de necessidades humanas e sociais* — e não às exigências do capital e do império. (CRARY, 2015, p.57-58, *itálico nosso*)

Crary compreende criticamente que a monopolização do conjunto restrito de produtos e serviços eletrônicos, oferecidos em dado momento, tentaria ser representado pelo “fenômeno total da ‘tecnologia’”, em quem “a recusa parcial das ofertas intensamente comercializadas por empresas multinacionais” (CRARY, 2015, p.58) seria tratada como uma oposição à própria tecnologia, uma forma de “heresia” contemporânea, de tal forma que este autor ironiza as opções de vida alternativas às demandas atuais da comunicação, tanto quanto àquilo que o autor entende sobre o conceito do consumo 24/7 — uma metáfora para o apelo do sistema capitalista sobre disponibilidade constante do indivíduo à produtividade, vinte quatro horas por dia, sete dias na semana (*vinte quatro, barra, sete*) —, opções tidas como estritamente proibidas, ao nosso ver, por um sistema idiossincraticamente opressor, egoísta e controlador, que é perfeito espelho das elites político-econômicas e culturais que o controlam. Preparemo-nos, porque a *bordoadade intelectual* de Crary não termina por aí:

O questionamento ou descrédito do que é hoje o meio mais eficiente de gerar aquiescência e docilidade, de promover o próprio interesse como a razão de ser de toda atividade social, são atitudes relegadas à marginalização. A elaboração de estratégias de vida que poderiam desvincular a tecnologia da lógica de ganância, acumulação e espoliação ambiental é alvo de proibições institucionais contínuas. A tarefa de tal policiamento é realizada, notavelmente, por aquela classe de acadêmicos e críticos que Paul Nizan chamou de *chiens de garde* [cães de guarda]: *hoje os cães de guarda são os intelectuais e escritores tecnófilos ansiosos pela atenção dos meios de comunicação e sedentos por recompensas e acesso aos que detêm o poder*. Evidentemente, existem muitos outros obstáculos poderosos à imaginação coletiva de relações criativas entre tecnologia e realidade social. (CRARY, 2015, p.58-59, *itálico nosso*)

Para além de de seu argumento, que se revela uma contundente *verdade inconveniente* para muitas linhas de pesquisa comunicacionais atuais no Brasil e internacionalmente, neste aspecto, no que toca à novas possibilidades de relação com a tecnologia pelos agentes humanos, ao trazerem para a si a consciência de sua impossibilidade redentora — contudo, possivelmente libertadora, se consciente —, podemos afirmar que Lévy e Crary apresentam opiniões, senão afins, ao menos relativamente complementares, na medida em que: o primeiro, na escala *umbertoeconiana*, geralmente tendendo à uma abordagem “neo-integrada”, a favor do meio digital — o que não é inteiramente verdadeiro, dado que Lévy também demonstra uma acertada visão crítica ao “mau” uso da tecnologia, em sua produção intelectual, apesar de muitas vezes soar excessivamente otimista quanto a ela, reconhecemos; o segundo, ao tender abertamente à abordagem “neo-apocalíptica” contra as novas mídias, novas redes e novas tecnologias, apresenta, contraditoriamente, por outro lado, um relativo potencial de *esperança* à humanidade, ao reconhecer que o sistema capitalista ainda não teria conseguido operacionalizar o *sono humano* em favor da produtividade do mercado — cujas ideias são desenvolvidas no último dos parágrafos de seu livro sobre o conceito de 24/7 —, de tal forma que esta esperança talvez resida, eventualmente, no “mundo dos sonhos”:

Dado que o capitalismo não pode impor limites a si mesmo, a noção de preservação ou conservação é uma impossibilidade sistêmica. Nesse contexto, a inércia restauradora do sono se coloca contra a letalidade de toda acumulação, a financeirização e o desperdício que devastaram tudo aquilo que costumava ser domínio comum. Agora existe apenas um sonho, que supera todos os outros: o de um mundo compartilhado cujo destino não é terminal, um mundo sem bilionários, que tem um outro futuro que não a barbárie do pós-humano, e no qual a história pode assumir outras formas além dos pesadelos reificados da catástrofe. Imaginar — em muitos lugares diferentes, em estados os mais diversos, inclusive na fantasia e no devaneio — *um futuro sem capitalismo talvez pudesse começar por sonhos do sono.* Infundir no sono a ideia de uma interrupção radical, como a recusa do peso impiedoso do nosso presente globalizado — um sono que, no nível mais prosaico da experiência cotidiana, pudesse esboçar os contornos de renovações e reinícios mais consequentes. (CRARY, 2015, p.137, itálicos nossos)

Contundentes ressalvas *jonathancraryanas* à parte, Lévy segue seu entendimento sobre o conceito de inteligência coletiva, ao compreender que diversas comunidades de interesse, se antes dispersas pelo planeta, eventualmente isoladas, ou sem possibilidade de uma regularidade de contatos entre si, agora dispõem de um *locus* familiar aos encontros e às trocas (LÉVY, 2010, p.132). Para o autor franco-tunisiano,

[...] [p]odemos, portanto, sustentar que as assim chamadas “comunidades virtuais” realizam de fato uma verdadeira atualização (no sentido da criação de um contato efetivo) de grupos humanos que eram apenas potenciais antes do surgimento do

ciberespaço. A expressão “comunidade atual” seria, no fundo, muito mais adequada para descrever os fenômenos de comunicação coletiva no ciberespaço do que “comunidade virtual”. A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração. O apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato. (LÉVY, 2010, pp.132-133)

Apesar da esperança latente aos encontros humanos, tão presente em sua produção intelectual, em elogio ao uso coletivamente inteligente das redes, Lévy reconhece, contudo, que a inteligência coletiva representa mais um campo de problemas do que de soluções. Ao diferenciar noções de que, enquanto “comunidade virtual” — ou, melhor, nas palavras do autor, enquanto “comunidade atual” —, poderíamos nos aproximar do “ideal do coletivo inteligente, mais imaginativo, mais rápido, mais capaz de aprender e de inventar do que um coletivo inteligentemente gerenciado” (LÉVY, 2010, p.133). Assim, as *comunidades atuais*, para o autor, levantam a pertinente questão se o ciberespaço seria, talvez, não mais do que “o indispensável desvio técnico para atingir a inteligência coletiva” (LÉVY, 2010, p.133). Assim, ele propõe, em seu livro sobre a cibercultura, uma série de perguntas sobre o melhor uso que podemos fazer deste novo *locus* dos encontros possíveis, ao “colocar em sinergia os saberes, as imaginações, as energias espirituais daqueles que estão conectados a ele” (LÉVY, 2010, p.133), logicamente: em favor da *inteligência coletiva*.

Assim, para estes *campos mais abundantes de problemas do que de soluções*, o autor propõe uma série de questões à proposta de concentrarmos esforços, conhecimentos e energias para melhor compreendermos o ciberespaço ao uso coletivo de nossas inteligências em sintonia — questões estas que, ao menos em parte, são respondidas com outras perguntas retóricas, por Lévy. Seria caso de pensar soluções

[...] em que perspectiva? De acordo com qual modelo? Trata-se de construir colméias ou formigueiros humanos? Desejamos que cada rede dê à luz um “grande animal” coletivo? Ou o objetivo é, ao contrário, valorizar as contribuições pessoais de cada um e colocar os recursos dos grupos a serviço dos indivíduos? A inteligência coletiva é um modo de coordenação eficaz na qual cada um pode considerar-se como um centro? Ou, então, desejamos subordinar os indivíduos a um organismo que os ultrapassa? O coletivo inteligente é dinâmico, autônomo, emergente, fractal? Ou é definido e controlado por uma instância que se sobrepõe a ele? Cada um dentre nós se torna uma espécie de neurônio de um megacérebro planetário ou então *desejamos constituir uma multiplicidade de comunidades virtuais nas quais cérebros nômades se associam para produzir e compartilhar sentido*? (LÉVY, 2010, p.134, *itálicos nossos*)

Por um lado, Lévy entende que as alternativas propostas por estas perguntas só coincidem parcialmente, ao definirem algumas das ramificações que penetram nas rachaduras do projeto e da prática da inteligência coletiva, desenvolvida pelo autor conceitualmente, de tal forma que o surgimento do ciberespaço como novo palco de discussão, intercâmbio, compreensão, construção e reconstrução da realidade, tão latente no cotidiano do homem contemporâneo — ao que ressaltamos criticamente inúmeras vezes neste trabalho, para que não incorramos em generalizações falaciosas, em termos, *especialmente no cotidiano dos cidadãos residentes do ambiente metropolitano de classe média com acesso à Internet*, dado que, infelizmente, nem toda sociedade tem os mesmos recursos de acesso à bens culturais, como as narrativas transmídia —, este surgimento tem o potencial de promover reflexões, agitações, reordenamentos, transformações, enfim, um potencial de *revolução das ideias possível*, frente às restrições que as antigas instituições — dentre a família, o Estado, a religião, os partidos, as universidades, etc. — coexistentes à novas vozes insurgentes, não sem conflitos à emergência desse novo “espaço” coletivo que luta, às confluências, divergências e sínteses heterogêneas de suas diversas vozes emergentes, em suas diversidades de pontos de vista não institucionalizados sobre uma homogeneidade de pensamento que possam classificá-las enquanto uma anacrônica “instituição da Internet” (porque ausente de qualquer padrão, regra ou hierarquia, sendo anárquica por natureza); se antes, aos tempos “áureos” das instituições altamente hierarquizadas, sem a competição das redes digitais, antes “mudas”; hoje, se estas vozes heterogêneas conquistaram uma gama de canais de expressão possíveis no ciberespaço, no conflito aberto e invisível contra aquelas Instituições que antes impunham, ditavam, instituía

[...] à filosofia política, às ciências da administração, às tradições de organização em geral o leque habitual de suas soluções. Hoje, um bom número de restrições desapareceu devido à disponibilidade de novas ferramentas de comunicação e de coordenação, e podemos pensar modos de organização dos grupos humanos, estilos de relações entre os indivíduos e os coletivos radicalmente novos, sem modelos na história e nas sociedades animais. Repetimos, mais que uma solução, a inteligência coletiva [...] é um campo aberto de problemas e pesquisas práticas. (LÉVY, 2010, p.134)

Assim, ao compreendermos a inteligência coletiva enquanto um campo aberto aos problemas e pesquisas, que somente a efetiva análise de suas atividades práticas encaminhará soluções à sua melhor compreensão; aquelas mesmas perguntas alternativas anteriormente formuladas por Lévy encaminhariam direções à compreensão da inteligência coletiva enquanto uma ferramenta conceitual útil a um entendimento coletivamente pensado — tanto

por meio dos agentes, quanto por meio dos “dispositivos tecnossociais” necessários ao acesso do ciberespaço por estes mesmos agentes —, em relação ao que o autor entende pelo *mundo virtual*: este pode, eventualmente, ser enriquecido e percorrido coletivamente, ao tornar-se, simultaneamente, um lugar aberto aos encontros e, simultaneamente, um meio de comunicação entre diferentes participantes. Para Lévy, a ideia de um “*engenheiro de mundos* surge, então, como o grande artista do século XXI. Ele provê virtualidades, arquiteta os espaços de comunicação, organiza os equipamentos coletivos da cognição e da memória, estrutura a interação sensório-motora com o universo dos dados” (LÉVY, 2010, p.147), de tal forma que

[...] [a] World Wide Web, por exemplo, é um mundo virtual que favorece a inteligência coletiva. Seus inventores — Tim Berners Lee e todos aqueles que programaram as interfaces que nos permitem navegar na Web — são engenheiros de mundos. Os inventores de programas para trabalho ou aprendizagem cooperativa, os criadores de videogames, os artistas que exploram as fronteiras dos dispositivos interativos ou dos sistemas de televirtualidade também são engenheiros de mundos. (LÉVY, 2010, p.147)

Ao correlacionar muitas das obras coletivamente interativas, inseridas no contexto da formulação do seu conceito de cibercultura, como possíveis testemunhos artísticos que seriam “obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obras-acontecimento, pouco adequadas ao armazenamento e à conservação” (LÉVY, 2010, p.147) característica das obras de arte — em seu entendimento “clássico”, que possa ser exibido *fisicamente* em um museu —, Lévy propõe que, se no ciberespaço cada mundo virtual encontra-se “potencialmente ligado a todos os outros” em que cada um “engloba-os e é contido por eles de acordo com uma topologia paradoxal, entrelaçando o interior e o exterior” (LÉVY, 2010, p.147), ao entender que muitas obras da cibercultura não possuem limites nítidos; em nosso ver, o autor estabeleceria um paralelo à interpretação destas obras pelas perspectivas do conceito de “obra aberta” de Eco (2015b), não apenas porque muitas destas obras interativas “admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede” (LÉVY, 2010, p.149), em que seu criador — ou “engenheiro de mundos” — não mais assinaria esta obra de forma acabada, mas seria responsável pelo desenvolvimento de um ambiente por essência inacabado, cabendo aos exploradores destas novas obras construir por conta própria, tanto os sentidos variáveis, múltiplos, inesperados, quanto o ordenamento de sua leitura e das formas sensíveis a elas inerentes, de tal maneira que uma “metamorfose contínua das obras adjacentes e do meio virtual que sustenta e penetra a obra [e] contribui para destituir um

eventual autor de suas prerrogativas de fiador de sentido” (LÉVY, 2010, p.149, colchete nosso).

É desta maneira que estas obras do ciberespaço poderiam ser aludidas, segundo o próprio Lévy, em inspiração aos conceitos de *rizoma* e de *plano de imanência* de Deleuze e Guattari (2011), descritos filosoficamente sobre um esquema abstrato que compreenderia:

[...] — a proliferação, sem limites *a priori*, de conexões entre nós heterogêneos e a multiplicidade móvel dos centros em uma rede aberta;
— o fervilhamento das hierarquias entrelaçadas, os efeitos holográficos de encobrimentos parciais e sempre diferentes de conjuntos sobre suas partes;
— a dinâmica autopoietica e auto-organizadora de populações mutantes que estendem, criam, transformam um espaço qualitativamente variado, uma paisagem pontuada por singularidades [...] (LÉVY, 2010, p.151)

Nesse contexto, para o autor, esse esquema seria “atualizado *socialmente* pela vida das comunidades virtuais, *cognitivamente* pelos processos de inteligência coletiva, *semioticamente* na forma do grande hipertexto ou do metamundo virtual da Web” (LÉVY, 2010, p.151), em que as obras da cibercultura que participariam das formulações *deleuzeguattarianas* de rizoma e plano de imanência no ciberespaço seriam metaforicamente perfuradas “por túneis ou falhas que a abrem para um exterior assinalável e conectado por natureza (ou à espera de conexão) com pessoas, com fluxos de dados” (LÉVY, 2010, p.151). Este seria o contexto do

[...] hipertexto global, o metamundo virtual em metamorfose perpétua, o fluxo musical ou icônico na enchente. Cada um é chamado a tornar-se um operador singular, qualitativamente diferente, na transformação do hiperdocumento universal e intotalizável. Entre o engenheiro e o visitante de mundos virtuais, todo um contínuo se estende. Aqueles que se contentam em perambular irão talvez conceber sistemas ou esculpir dados mais à frente. Nada na evolução técnica garante essa reciprocidade; não é mais do que uma possibilidade favorável aberta por novos dispositivos de comunicação. Cabe aos atores sociais, aos ativistas culturais aproveitá-la, *a fim de não reproduzir no ciberespaço a mortal dissimetria do sistema das mídias de massa.* (LÉVY, 2010, p.151, *itálico nosso*)

Enfim, em concordância ao pensamento do autor de que o entendimento da inteligência coletiva como uma esfera de diálogos possíveis entre diversas inteligências coordenadas, no exercício dinâmico no ciberespaço, é, novamente, um campo que apresenta mais problemas que soluções, entendemos que é uma temática cuja reflexão tem se tornado cada vez mais imperativa, nos dias atuais, que requer profundas investigações aos mais variados campos do saber, da filosofia às ciências políticas, das ciências sociais à psicologia cognitiva.

Nossa exploração sobre o conceito, nesta dissertação, restringimo-la ao campo filosófico apresentado por Lévy, por entendê-lo como fundamental — juntamente com os conceitos de cultura participativa e de cultura da convergência — à problematização que direciona a compreensão da formulação hipotética de uma outra experiência reticular possível às geometrias das narrativas transmidiáticas, cujo recorte sobre o *corpus* representativo da franquia de Matrix apresentamos como modelo ricamente legítimo desse campo, a partir das análises *in loco* que se seguirão do arcabouço teórico inicial sobre o conceito de experiência em Walter Benjamin, empreendido na primeira parte de nosso trabalho.

No capítulo seguinte iremos analisar que relações são estas, que o universo narrativo de Matrix, em nosso ver, inauguraria no campo das narrativas transmídia, ao colaborar como um modelo-chave em *transmedia storytelling* que é parte do processo articulado de ida à realidade para observação empírica sistemática, tão necessária à compreensão de nosso trabalho — que, possivelmente, poderá se revelar (ou não) uma ferramenta inspiradora à análise de outros universos em *transmedia storytelling* já existentes, ou ainda por vir, a serem realizados em outras pesquisas afins.

CAPÍTULO III

3. Estudo de caso comparativo: da transversalidade entre diálogos às matrizes de Matrix

3.1 *Hackeando a Matrix*: por que “O que é a Matrix?” não é a pergunta correta neste trabalho?

Figura 11 – Comando *ssh* (no programa ficcional *sshnuke*) sendo executado pela personagem Trinity para hackear os servidores UNIX, na ficção de *The Matrix Reloaded* (2003).

Esta pergunta, apresentada logo de início, aparentemente redundante, mostra-se mais complexa e instigante, quando meditamos sobre a publicidade amplamente concentrada sobre a questão *What is the Matrix?*, que remete ao estímulo pela postura de caça e coleta ensejado pela franquia sobre seus públicos (o que, por uma estratégia comercial, inevitavelmente remete a mais consumo), na busca por mais informações que pudessem responder a este questionamento — postura requerida esta que, como vimos no capítulo anterior, é forte tendência entre os públicos de universos em narrativa transmídia.

Ora, vejamos de forma sucinta, inicialmente, em três possíveis abordagens — 1) uma *narrativa*, 2) outra *mercadológica*, e outra, ainda, 3) *filosófica* — o quanto esta pergunta é mais complexa do que aparenta *a priori*:

O que é a Matrix?

1) primeiramente *em seus aspectos narrativos*, este universo em narrativa transmídia ficcional desenvolve-se sobre uma estética *cyberpunk* futurista, cuja diegese retrata um

mundo em que humanidade chega ao limiar do progresso científico-tecnológico, ao dar a luz à inteligência artificial, que, por sua vez, revolta-se contra o seu criador¹⁰⁹. Na rebelião das máquinas contra os seres humanos, ambos entram em sucessivas guerras, ao que a I.A.¹¹⁰ vence os homens e os escraviza por meio de um sistema ultrasofisticado de simulação dos processos naturais fisiológicos, gestativos e perceptivos humanos.

De forma simplificada, nesta ficção, a *Matrix* consiste, simultaneamente, em colossais sistemas operacional (*software*) e computacional (*hardware*), compondo um único sistema de controle mente-corpo “supratotalitário” a que boa parte da humanidade jaz conectada sem que esteja consciente disto; um sistema que simula, de forma ultra-realista, uma realidade virtual opressora, que aliena as percepções da experiência humana e aprisiona os corpos dos homens, imersos em banheiras de gelatina rosácea nutritivas individuais, em campos verticais tão imensos como arranha-céus — os chamados “Campos de Fetos” humanos —, em que cada homem, mulher, criança e idoso é reificado tão somente à condição de *baterias energéticas*¹¹¹, alimentados que são por cabos intravenosos¹¹² que os suprem de todos os recursos fisiológicos necessários à sobrevivência básica dos mamíferos.

De um lado, a maior parte da humanidade encontra-se aprisionada em fazendas verticais de colheita de reserva energética, transformados em meros produtos de consumo para o abastecimento do mundo das máquinas; e, de outro lado, uma minoria da humanidade que conseguiu se libertar da *Matrix*, sustenta o movimento de Resistência humana na luta contra o sistema, em busca da libertação humana: este sistema simulativo aprisiona, portanto, a maior parte dos homens ainda remanescentes neste futuro distópico — em que as máquinas figuram como “espécie dominante” —, a um cativeiro para seus corpos, mentes e sentidos, ao substituir a possibilidade de contato com a experiência genuína do “real” por uma experiência artificialmente construída ao “deserto do real” relegada aos oprimidos, levando-os a crer que vivem num mundo genuíno (e nesta diegese, sequer a *Erfahrung* ou mesmo a *Erlebnis* têm qualquer chance real de prosperar, numa sociedade ficcional marcada fundamentalmente pela *ilusão da experiência* em todos os níveis).

Em *The Matrix* (1999), o personagem Neo (Keanu Reeves) protagoniza o *hacker*, o messias e o escolhido, cooptado pelo mentor zen-budista Morpheus (Laurence Fishburne) e pela companheira de luta Trinity (Carrie-Anne Moss), para desligar-se da *Matrix*, imbricar-se

109

Como se isso não fosse esperado...

110

A.I e I.A. são, respectivamente, siglas para as expressões *artificial intelligence* e inteligência artificial.

111

Grande ironia...

112

A direção de arte do filme reforça a narrativa fantástica proposta pelas irmãs Wachowski, em que cabos e *plugues* de alimentação intravenosa sob a carne humana têm forte paralelo com a estética orgânica, escatológica e visceral do cineasta canadense David Cronenberg: por exemplo, à semelhança do filme *eXistenZ*, também do ano de 1999; a direção de arte de *The Matrix* também tem paralelo como o filme *Videodrome*, do ano de 1984, do mesmo cineasta canadense.

na guerra contra os seus opressores — o império totalitário das máquinas e seu arquiinimigo, o vírus de computador e Agente Smith (Hugo Weaving) — e salvar a humanidade da ilusão artificial em que se encontra aprisionada — e estes são apenas alguns dos personagens do primeiro filme, cuja composição maior enquanto universo ficcional em narrativa transmídia é composto por dezenas de histórias paralelas (como veremos mais à frente, precisamente, segundo nosso *corpus*, são 46 as “histórias paralelas” que elencamos neste trabalho).

Ao longo da história, do texto contido do primeiro ao terceiro filme da trilogia cinematográfica, de 1999 a 2003, em paralelo à narrativa complementar dos outros textos da franquia, Neo é levado da ilusão da *Matrix* ao movimento de Resistência do mundo real de Zion, a última cidade dos homens, presente no seio da Terra — numa espécie de caverna próxima ao núcleo do planeta, em que a humanidade se refugia do último ataque das máquinas. A força pessoal de Neo, na história, ultrapassa o mundo real e o mundo da *Matrix*, em sua luta contra os “Agentes” e os “sentinelas”: seja por meio de suas ondas cerebrais dentro da *Matrix* — capazes de distorcer as regras da ilusão da realidade presente na *Matrix*, remotamente, de seu *mainframe*; seja com seus poderes sobre-humanos messiânicos no mundo real, em que habitam a humanidade e a I.A. A estética futurista distópica *cult* (como bem analisou Eco (1985) sobre os filmes *cult* no artigo *Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage*, originalmente de 1984), ao estilo marcadamente *cyberpunk* deste universo tem paralelo com diversas obras audiovisuais da década de 1980 e 1990 num misto de:

a) animações japonesas, como o longa-metragem animado de: *Ghost in the Shell* (1995), escrito e ilustrado por Masamune Shirow e dirigido por Mamoru Oshii. Aqui, temos referência aos códigos verdes de *Matrix* e os mesmo códigos que descem na tela dos créditos de *Ghost in the Shell*, e à semelhança da personagem vestida de vinil preto, Trinity, do primeiro filme citado, com a Major Motoko Kusanagi, do segundo; como também em referência aos *plugs* intravenosos à base do crânio em ambos filmes, etc. E em referência à clássica animação japonesa, *Akira* (1988), escrito, ilustrado e dirigido por Katsuhiro Otomo: tanto em referência às pílulas vermelha e azul de *Matrix* e à pílula na jaqueta de couro do personagem Akira Kaneda de *Akira*; quanto à semelhança da cena das crianças “potenciais” com poderes paranormais na visita de Neo ao Oráculo, em *Matrix*, em paralelo à cena das crianças com poderes paranormais, em *Akira*, etc.;

b) com filmes clássicos de *kung fu*, cujas cenas de luta em *Matrix* têm direta influência com cenas de filmes estrelados pelo ator Jet Li, a citar: *Once Upon a Time in China* (1991), *Tai Chi Master* (1993), *First of Legend* (1994), etc.; além de filmes como *The*

Killer (1989), estrelado pelo ator Chow Yun-fat;

c) além de outras referências à filmes de ficção científica com temática distópica: de *Total Recall* (1990), dirigido por Paul Verhoeven e estrelado por Sharon Stone e Arnold Schwarzenegger, em explícita referência à famosa cena da pílula vermelha tomada tanto por Neo, em *The Matrix*, quanto pelo personagem de Schwarzenegger, em *Total Recall*, e à cena da “escuta” em forma de inseto, retirada da barriga de Neo na sequência da ponte em *The Matrix*, com paralelo à cena do implante retirado pelo personagem Schwarzenegger de seu nariz, em *Total Recall*, etc.; à *Blade Runner* (1982), dirigido por Ridley Scott, em diversas referências à temática da inteligência artificial em ambos filmes; até o clássico do expressionismo alemão, *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, cuja ambientação da cidade Zion, em *The Matrix Reloaded* (2003), é recheada de referências ao filme do cineasta prussiano¹¹³.

2) a pergunta pode ser também respondida no que toca aos *seus aspectos mercadológicos*. Se constatamos que o primeiro filme da franquia Matrix foi um sucesso — tanto de bilheteria, quanto de crítica, quanto de público —, desta afirmação não temos dúvidas: este é um pressuposto de nosso trabalho. Lançado sobre o título *The Matrix* (1999), em 31 de março de 1999, nos Estados Unidos, quando falamos apenas do primeiro filme, no que se refere:

a) ao sucesso de bilheteria, constatamos que somente este filme arrecadou aproximadamente US\$460 milhões em todo mundo, desde o seu lançamento, situando-se como uma das cinco maiores bilheterias do ano de seu lançamento, em 1999, segundo dados do Box Office Mojo¹¹⁴;

b) ao sucesso de crítica, verificamos que, segundo dados do Rotten Tomatoes¹¹⁵: de 141 *reviews* escritos para este filme, a média de 76% de aprovação da análise especializada revela críticas amplamente favoráveis ao filme (*reviews*, no site Rotten Tomatoes, refere-se à compilação online de críticas de escritores que são membros certificados de diversas corporações ou associações de crítica cinematográfica estadunidense, reunidos estatisticamente pelo site, que fornecem dados detalhados sobre obras audiovisuais comerciais de todo o mundo). Ainda, além dos dados da crítica profissional especializada, *The Matrix* apresenta uma porcentagem de 85% dos espectadores que disseram ter gostado do

113

Para mais referências da cultura audiovisual em que as irmãs Wachowski se inspiram, assistir à obra *remix* realizada por Robert G. Wilson, disponível no *Vimeo*. Cf. “*EVERYTHING Is A Remix: The Matrix*”. Direção e Produção: Kirby Ferguson, Robert Grigsby Wilson. Edição: Robert Grigsby Wilson. Roteiro: Cynthia Closkey. EUA: robgwilson.com, 2011. 6 min, cor. Título original: “*Everything Is A Remix: The Matrix*”. Disponível em: <<https://vimeo.com/29996808>>. Acesso em: 10/04/2017.

114

Mais dados de bilheteria de *The Matrix* (1999), presente no site especializado em estatísticas de receita, balanço, número de salas, tempo de exibição de filmes e obras audiovisuais diversas em todo mundo, o Box Office Mojo: Cf. <<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=matrix.htm>>. Acesso em: 30/03/2017.

115

Mais dados da crítica especializada de *The Matrix* (1999), presente no site popular de crítica e votações de filmes, séries e obras audiovisuais diversas em todo mundo, o Rotten Tomatoes: Cf. <<https://www.rottentomatoes.com/m/matrix#contentReviews>>. Acesso em: 30/03/2017.

filme — ao dá-lo nota superior a 3,5 —, ao que, ficando com média final 3,6 de 5, de pouco mais de 33 milhões de votos públicos da internet no site (o que é um quórum altíssimo, para um longa do gênero ficção científica, mesmo quando comparado com outros filmes de diversos outros gêneros do mesmo site), o filme resultou num balanço final do *Tomatometer* (espécie de “métrica do tomate”) com 87% de “qualidade”, resultando numa classificação *Certified Fresh* — que faz menção a um tomate “fresco certificado”, ou seja: porque não podre, que não deve ser “jogado contra” a obra artística (em referência ao costume histórico de se jogar tomates podres sobre apresentações teatrais e artísticas que não agradavam o público, num passado remoto);

c) ao sucesso de público, atesta-se sua popularidade quando verificamos sua nota 8,7 de 10, com destaque na 18ª posição da votação pública do *ranking* de melhores filmes de todos os tempos do “Top 250”, segundo dados do Internet Movie Database¹¹⁶.

3) no que toca aos *seus aspectos filosóficos*, algumas referências ao seu universo diegético são imediatamente reconhecíveis: ao situar-se num misto literário de “Neuromancer” de William Gibson (2003) com “Alice no País das Maravilhas” de Lewis Carroll (2010) e “1984” de George Orwell (2009), *Matrix* se interliga entre uma imperfeita representação¹¹⁷ das ideias contidas em *Simulacros e Simulação*, de Baudrillard (1991), representando parcialmente as noções de *autisme généralisé* presente em *La Société du Spectacle*, descrito por Debord (1992, pp.207-208), além do direto diálogo com a alegoria da caverna de Platão (2006), contida em *A República*.

Para o polêmico filósofo e crítico esloveno Slavoj Žižek (1999), o filme *The Matrix*

116

Segundo votação realizada por pouco mais 1,3 milhões de avaliações do site ao filme. Mais dados do *ranking* de público de *The Matrix* (1999), presente no site especializado em dados de elencos, anos de lançamento, distribuição em salas de filmes e obras audiovisuais diversas em todo mundo, o IMDb: Cf. <http://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref_=nv_sr_1>. Acesso em: 30/03/2017.

117

Levando-se em conta, em seu famigerado tratado filosófico, a análise *jeanbaudrillardiana* sobre o afloramento de uma sociedade cada vez mais estruturada por simulacros, em que informações, códigos e sistemas têm colaborado para a irrupção de uma fratura às noções de modernidade que até então conhecíamos, a respeito da “imperfeita representação” por nós citada acima, em referência ao tratado filosófico *Simulacro e Simulação* do próprio Baudrillard, em que as irmãs Wachowski se inspiraram — havendo uma referência explícita a esta obra, especialmente na segunda sequência do primeiro filme, em que o *hacker* Neo pega um livro oco com este título, em que ele esconde uma série de disquetes com *softwares* ilegais que ele trafica para um de seus clientes —, há uma entrevista chamada *Baudrillard decode «Matrix»*, realizada 19 de junho de 2003, pela revista de notícias *Le nouvel observateur*, entrevistando o próprio Jean Baudrillard acerca de suas impressões sobre o filme. Aqui reproduzimos parte da entrevista original, em que o filósofo contradiz a suposta “representação “perfeita” de seu texto — defendido por muitos críticos — na ficção de *The Matrix*:

“Le Nouvel Observateur. – Vos réflexions sur le réel et le virtuel sont l’une des références avancées par les réalisateurs de «Matrix». Le premier épisode vous citait explicitement et l’on y apercevait même la couverture de «Simulacres et simulation», paru en 1981. Cela vous surprend?”

Jean Baudrillard. – Il y a un malentendu bien sûr, c’est la raison pour laquelle j’hésitais jusque-là à parler de «Matrix». Le staff des Wachowski m’avait d’ailleurs contacté après le premier épisode pour m’impliquer dans les suivants, mais ce n’était vraiment pas concevable! (Rires.) Au fond, c’est un peu la même méprise qu’avec les artistes simulationnistes à New York dans les années 1980. Ces gens prennent l’hypothèse du virtuel pour un état de fait et la transforment en fantasme visible. Mais le propre de cet univers, c’est justement qu’on ne peut plus utiliser les catégories du réel pour en parler.

N.O – Le lien entre ce film et la vision que vous développiez, par exemple, dans «Le Crime parfait» est cependant assez frappant. Cette évocation d’un «désert du réel», ces hommes spectres totalement virtualisés, qui ne sont plus que la réserve énergétique d’objets pensants...

J. Baudrillard. – Oui, mais il y a déjà eu d’autres films qui traitaient de cette indistinction croissante entre le réel et le virtuel : «The Truman Show», «Minority Report» ou même «Mulholland Drive», le chef-d’œuvre de David Lynch. «Matrix» vaut surtout comme synthèse paroxystique de tout ça. Mais le dispositif y est plus grossier et ne suscite pas vraiment le trouble. Ou les personnages sont dans la matrice, c’est-à-dire dans la numérisation des choses. Ou ils sont radicalement en dehors, en l’occurrence à Zion, la cité des résistants. Or ce qui serait intéressant, c’est de montrer ce qui se passe à la jointure des deux mondes. Mais ce qui est avant tout gênant dans ce film, c’est que le problème nouveau posé par la simulation y est confondu avec celui, très classique, de l’illusion, qu’on trouvait déjà chez Platon. Là, il y a un vrai malentendu. Le monde vu comme illusion radicale, voilà un problème qui s’est posé à toutes les grandes cultures et qu’elles ont résolu par l’art et la symbolisation. Ce que nous avons inventé, nous, pour supporter cette souffrance, c’est un réel simulé, un univers virtuel d’où est expurgé ce qu’il y a de dangereux, de négatif, et qui supplante désormais le réel, qui en est la solution finale. Or, «Matrix» participe complètement de ça ! Tout ce qui est de l’ordre du rêve, de l’utopie, du fantasme y est donné à voir, «réalisé». On est dans la transparence intégrale. «Matrix», c’est un peu le film sur la Matrice qu’aurait pu fabriquer la Matrice.

CF. BAUDRILLARD, Jean. “Pourquoi ce film passionne les philosophes: Baudrillard decode «Matrix»”. *Le nouvel observateur: L’Hebdo en Ligne*. Entrevista concedida a Aude Lancelin. [S.l.]: [s.n.], 19/06/2003. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20050126054046/http://www.nouvelobs.com/dossiers/p2015/a201937.html>>. Acesso em: 08/04/2017 - itálicos nossos.

funciona como uma espécie de teste *Rorschach*, ao que diversas correntes filosóficas vislumbriam, em seu enredo, diferentes correntes e escolas: desde o marxismo ao pós-estruturalismo, do feminismo ao budismo, da teoria crítica ao niilismo¹¹⁸. Outras referências ao seu universo são relacionáveis num grau intermediário de correlação: como aquela encontrada sobre a hipótese do *malin génie*¹¹⁹ de Descartes, formulada em sua obra das *Meditações* (1973, pp.93-150); ou de mais difícil correlação ao niilismo, como nos mostra Hibbs (2003, pp.184-185), tal qual a leitura de Nietzsche (2006, 2009) sobre a interpretação de um possível niilismo passivo, inerente ao personagem de *Memórias do Subsolo*, de Dostoiévski (2000), cuja hipertrofia da consciência sobre os problemas relacionados à anacrônica aspiração iluminista em satisfazer os desejos humanos pelo progresso tecnológico — cuja utopia culminaria na inevitável degradação da humanidade — o leva a um estado de paralisia ao “subterrâneo”¹²⁰.

O poder de evocação deste universo narrativo, mesmo tendo sido lançado há apenas pouco mais de duas décadas, em 1999, continua tão forte, atualmente, que o termo “matrix” passou a fazer parte do vocabulário popular para se referir, metaforicamente: a) seja a uma realidade distópica autocrática; b) seja a um sistema de percepção limitada ou de realidade aumentada; c) ou até mesmo para se referir, com alguma consciência crítica, a uma realidade *platônica*, sempre ao evocar, de uma maneira ou de outra, o famoso mito da caverna, entendido como clássica referência da cultura ocidental à noção de ilusão da realidade, em

118

Segundo Žižek, “[i]t is nonetheless easy to understand this intellectual attraction of The Matrix: is it not that The Matrix is one of the films which function as a kind of Rorschach test [http://http://rorschach.test.at/] setting in motion the universalized process of recognition, like the proverbial painting of God which seems always to stare directly at you, from wherever you look at it — practically every orientation seems to recognize itself in it? My Lacanian friends are telling me that the authors must have read Lacan; the Frankfurt School partisans see in the Matrix the extrapolated embodiment of Kulturindustrie, the alienated-reified social Substance (of the Capital) directly taking over, colonizing our inner life itself, using us as the source of energy; New Agers see in the source of speculations on how our world is just a mirage generated by a global Mind embodied in the World Wide Web. This series goes back to Plato's Republic: does The Matrix not repeat exactly Plato's dispositive of the cave (ordinary humans as prisoners, tied firmly to their seats and compelled to watch the shadowy performance of (what they falsely consider to be) reality? The important difference, of course, is that when some individuals escape their cave predicament and step out to the surface of the Earth, what they find there is no longer the bright surface illuminated by the rays of the Sun, the supreme Good, but the desolate 'desert of the real'”. Cf. ŽIŽEK, Slavoj. “Chapter 62: The Matrix, or, the Two Sides of Perversion”. In: “The International Handbook of Virtual Learning Environments”. Edição: Joel Weiss et al. Vol. 1. Dordrecht: Springer, 2006 - pp.1549-1550, *itálicos nossos*.

119

Na coletânea de William Irwin, um artigo de Carolyn Korsmeyer (2003, pp.75-93) chamado “Ver, crer, tocar e a verdade” nos propõe reflexões sobre a proposição presente na famosas seis meditações de Descartes (1979, pp.93-150) em seu livro “Meditações concernentes à filosofia primeira” — cuja metodologia da dúvida hiperbólica, resultante da necessidade de rejeitar como falso tudo o que eventualmente possa tê-lo enganado um dia, ao desenvolver um método necessário a superar as possíveis intervenções que a hipótese de um *malin génie* (“gênio maligno”) pudesse provocar contra a sua busca por uma verdade última, o que resultará em sua famosa formulação do *cogito, ergo sum*, já anteriormente desenvolvida no “Discurso do Método” (1996) — que resultará em sua proposição dual entre mente e corpo, o que será, por sua vez, recuperado por Hilary Putnam (1981, pp.1-21) em sua proposição filosófica do “cérebro num barril”, discutida no livro “Reason, Truth, and History” — cuja versão ficcional das irmãs Wachowski seria o de um “corpo num barril”. Korsmeyer nos propõe que: “[a] suposição de Matrix é a de que uma pessoa pode passar toda a vida feita de ilusões causadas por estímulos ao cérebro, induzidos num ser passível, imóvel, para o qual a paralisia do sono é um estado permanente. Indivíduos aprisionados na Matrix — um ‘mundo de sonho gerado por computador’ (como define Morpheus) — acreditam estar experimentando a vida com todas as suas familiares riquezas. Seus receptores de sentidos estão conectados a Matrix, de modo que paladar, olfato, tato, visão e audição são estimulados (ou simulados) na suprema suposição de que *esse est percipi* — ‘ser é perceber’. O enredo do filme permite levantarmos não só veneráveis problemas filosóficos sobre a relação de mente e corpo e a incerteza do conhecimento, mas também paranóias mais contemporâneas sobre o poder político num mundo infestado pela cibernética. Este ensaio concerne um aspecto específico de tais questões: a experiência sensorial e o meio pelo qual o filme apresenta o que os filósofos denominam ‘ceticismo em relação aos sentidos’” (KORSMEYER, 2003, pp.75-76). Note-se que a expressão “esse est percipi”, a que Korsmeyer se refere aqui, não é de Descartes, mas de George Berkeley (1955), precisamente em sua crítica à teoria de Descartes. Cf. KORSMEYER, Carolyn. “Ver, crer, tocar e a verdade”. In: IRWIN, William et al. “Matrix: Bem-vindo ao Deserto do Real”. Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2003 - pp.75-93; DESCARTES, René. “Meditações concernentes à filosofia primeira”. Tradução: Jacob Guinsburg & Bento Prado Júnior. In: VICTOR, C. (Ed.). “Os Pensadores, Vol. XV (Descartes)”. Introdução: Gilles-Gaston Granger. Prefácio e notas: Gérard Lebrun. São Paulo: Abril Cultural, 1973 - pp.93-150; DESCARTES, René. “Discurso do método”. Tradução: Maria Ermentina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 1996; BERKELEY, George. “The Works of George Berkeley Bishop of Cloyne”. Edição: A. A. Luce & T. E. Jessop. Vol. 7. Edição: A. A. Luce et al. Londres: Thomas Nelson and Sons, 1955.

120

A esse respeito, Thomas S. Hibbs (2003, pp.184-185), na coletânea de Irwin, nos apresenta a seguinte comparação: “há semelhanças marcantes entre muitas das questões abordadas em Matrix e as *Memórias do Subsolo* (1864) de Dostoiévski, uma obra em que Nietzsche afirmava poder ouvir ‘a voz do sangue’. *Memórias do Subsolo* é uma diatribe satírica contra uma certa tendência do pensamento iluminista ocidental que começara a se infiltrar na Rússia. Uma amálgama de socialismo humanitário, romantismo, utilitarismo e egotismo racional, a obra *What Is to Be Done?* de N.G. Chernishevski é o alvo da polêmica de Dostoiévski. O texto de Chernishevski, a que Lênin atribui o crédito de reforçar suas propensões revolucionárias, desenvolve as idéias utópicas do socialista francês Charles Fourier. [...] O homem do submundo de Dostoiévski vociferava contra a utopia dos elaboradores iluministas da cidade moderna, que alegam que sua ciência social aplicada lhes possibilita tabular, regular e satisfazer todo anseio humano. Num protesto contra a reconstrução ‘racional’ da sociedade, o homem do submundo opta por viver em sua sórdida cela subterrânea. O homem do submundo sofre de uma hiperconsciência paralisante. Enquanto o ‘saúdavel homem de ação’ não vê dificuldade com as leis da natureza aplicadas à vida humana (na verdade, ele as considera consoladoras), o indivíduo excessivamente consciente percebe a incompreensibilidade entre o determinismo mecânico da ciência natural, por um lado, e a deliberação e escolha humanas, por outro. O indivíduo hiperconsciente confronta a ‘parede humana’ das leis da ciência natural e o resultado é a ‘inércia’”. Cf. HIBBS, Thomas S. “*Memórias do Subsolo: Niilismo e Matrix*”. In: “Matrix: Bem-vindo ao Deserto do Real”. Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2003 - pp.183- -193.

diferentes níveis. William Irwin propõe um alargamento ainda maior do escopo de influências à história originalmente criada pelas irmãs Wachowski, a citar:

[...] distopia, esperança, filosofia, 1984 de George Orwell, artes marciais, cybercultura, agentes secretos, conspirações, romance, Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll, messianismo, mitologia grega e céltica. Admirável Mundo Novo de Aldous Huxley, ficção científica e assim por diante. (IRWIN, 2003, p.11)

Como se pode verificar, em resposta a esta pergunta, ao menos por três vias de abordagem, reconhecemos o quanto a narrativa deste universo ficcional já foi exaustivamente debatida por diferentes campos, dada a profusão de correlações que podemos estabelecer entre *Matrix* e a nossa sociedade contemporânea¹²¹. É, portanto, notória a profusa onda de reflexões suscitadas pelo questionamento simbólico *do que seria a Matrix*, no campo filosófico, amplamente analisado em livros, em artigos e em publicações presentes em revistas de filosofia e de áreas afins, especialmente quando levamos em conta o período mais acalorado que compreendeu ao lançamento das diversas mídias oficiais da franquia, entre os anos de 1999 e 2005, tendo-se tornado um tema extensivamente debatido, tanto por público, quanto por profissionais da indústria audiovisual, por filósofos e cientistas sociais e por pesquisadores da comunidade acadêmica em todo o mundo.

Assim, reconhecendo-se que *Matrix* foi um fenômeno cultural que suscitou uma gama de reflexões filosóficas — especialmente no seu período comercial “áureo” —, ao invés de tão somente refletirmos as matrizes filosóficas que o seu conteúdo suscita, buscamos refletir, essencialmente, nesta dissertação, as matrizes estruturais das narrativas contadas por esta franquia, em diversos meios e sistemas de significação, pelo viés de sua compreensão sistematica enquanto um universo em narrativa transmídia, cujos pedaços diegéticos — dado que não se encontram reunidos em uma mesma mídia — quando reunidos pela ação da *cultura participativa* de Shirky (2011), ao contexto da *cultura da convergência* de Jenkins (2009a) e por intermédio do exercício de caça e coleta realizada por uma *inteligência coletiva* de Lévy (2010), construída nas redes; enfim, supomos que *seu conjunto de tecido narrativo*

121

Algumas das bibliografias internacionais disponíveis para melhor aprofundamento sobre aspectos filosóficos à franquia de Matrix: Cf. ARCHER, D. & WATKINS, T. “*The Matrix: What Does the Bible Say About...*”. Milton Keynes: Scripture Union Publishing, 2001; IRWIN, William et al. “*Matrix: Bem-vindo ao Deserto do Real*”. Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2003; MARINOFF, Lou et al. “*More Matrix and Philosophy: Revolutions and Reloaded Decoded*”. Edição: William Irwin. Chicago/LaSalle: Open Court, 2005; YEFFETH, Glenn. “*Taking the Red Pill: Science, Philosophy and Religion*”. Introdução: David Gerrold. Chichester: Summersdale, 2003; HORSLEY, Jake. “*Matrix Warrior: Being the One*”. Nova Iorque: St. Martin’s Griffin, 2003; WATKINS, Tony et al. “*Matrix Revelations: A Thinking Fan’s Guide to the Matrix Trilogy*”. Edição: Steve Couch. Londres: Damaris Publishing, 2003; LLOYD, Peter B. “*Exegesis of the Matrix*”. Hardwick: Whole-Being Books, 2003; GARRETT, Seay, SEAY, Chris & GARRETT, Greg. “*The Gospel Reloaded*”. Colorado Springs: Pinon Press, 2003; CARDIGAN, Pat. et al. “*Exploring the Matrix: Visions of the Cyber Present*”. Edição: Karen Haber. Nova Iorque: St. Martin’s Press, 2003; LIP, Martina et al. “*Jacking In to the Matrix Franchise: Cultural Reception and Interpretation*”. Edição: Matthew Kapell & William G. Doty. Nova Iorque: Continuum International, 2004; LAWRENCE, Matt. “*Like a Splinter in Your Mind: The Philosophy Behind the Matrix Trilogy*”. Hoboken: Blackwell Publishing, 2004; CLOVER, Joshua. “*The Matrix*”. Londres: British Film Institute, 2007; FALLER, Stephen. “*Beyond the Matrix: Revolutions and Revelations*”. Atlanta: Chalice Press, 2004; CHHALLIYIL, Pradheep. “*Journey to the Source: Decoding Matrix Trilogy*”. Chennai: Sakthi Books, 2004; BOTZ-BORNSTEIN, Thorsten et al. “*The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*”. Edição: Stacy Gillis. Londres/Nova Iorque: Wallflower Press, 2005; BUSSEY, Alex et al. “*Philosophers Explore The Matrix*”. Edição: Christopher Grau. Oxford: Oxford University Press, 2005; CONSTABLE, Catherine. “*Adapting philosophy: Jean Baudrillard and The Matrix Trilogy*”. Manchester/Nova Iorque: Manchester University Press, 2009.

conformaria um sentido narrativo diegético maior e mais amplo, quando encarado solidariamente, pela ação coletiva, do que quando dispersos, solitariamente, pela assimilação puramente individual.

Assim, ao compreendermos que esta pergunta pode ser abordada por outros pontos de vista, ao buscarmos relacionar os eventuais encaixes, fendas e reentrâncias existentes em suas unidades de fragmentos narrativos entre si, ou seja: buscamos compreender *as matrizes estruturais que conjugam a composição de Matrix enquanto um universo narrativo transmidiático composto por diversos sistemas de significação, dispersos em diversos meios.* É o que buscaremo melhor compreender no próximo subcapítulo.

3.1.1 Por que “De que maneiras as matrizes se relacionam entre si?” é a pergunta mais apropriada?

Ao buscarmos compreender, nesta dissertação, de que maneiras as suas matrizes narrativas se ordenam, reconfiguram-se e sintetizam-se dialeticamente entre si — tendo em vista a hipótese de uma possível *experiência-em-rede* experimentada por seus diversos nichos de público no ciberespaço, em suas relações de aproximações, colaborações e trocas, em função deste universo em narrativa transmídia por excelência —, de forma a se estruturarem em um quebra-cabeça rizomático com uma infinidade combinatória diegética ampla o bastante para tornar improvável a sua assimilação por apenas um indivíduo *solitariamente*, mas que seria hipoteticamente possível de ser experienciado por uma ampla comunidade de nichos de público *solidariamente* em seu entorno — e também, e fundamentalmente, em suas fissuras, reentrâncias e “substâncias” narrativas —, especialmente quando nos referimos às comunidades de fãs que aglutinam grande valor afetivo ao “todo” da obra transmídia, quando em contato com suas linguagens favoritas — seja ela quadrinho, jogo, filme, livro, animação, etc.: como, então, poderemos compreender as relações existentes entre suas matrizes; suas relações de força em seu tecido narrativo e na tensão em suas dinâmicas sinérgicas e entrópicas entre si; ou, metaforicamente, como poderemos compreender suas relações de atração e/ou repulsão que culminariam numa possível *homeostase* — ou *desequilíbrio* — de seu sistema narrativo?

Da primeira história¹²² contada no longa-metragem, *The Matrix*, lançado às margens

122

Há controvérsias se *The Matrix* foi, de fato, a primeira narrativa que inaugurou a franquia, lançada no ano 1999 (a *premiere* do primeiro filme ocorreu na cidade de Westwood, na Califórnia, exatamente uma semana antes do lançamento oficial, em 31 de março daquele ano). Como pequeno fruto de nossas extensivas pesquisas sobre este universo narrativo, ao percorrê-lo: de um lado, como espectador, leitor de quadrinho, jogador, enfim, como *fã*, desde 1999 (o que nos oferece vantagem sobre a pesquisa de um objeto que *amamos*, no *lato sensu* do verbo — não da compreensão acadêmica desta expressão); e, de outro, como pesquisador (razão pela qual, precisamente em *stricto sensu* — neste caso, sim, no sentido

na virada do século, em 1999, sucedeu-se, cronologicamente, até 2003:

a) uma série de notícias anexadas a *pin-ups*¹²³, no site oficial da franquia, que serviam para anunciar uma série de *webcomics*¹²⁴ da coleção online *The Matrix Comics Series 1 a 3* (1999-2003), lançados de forma irregular ao longo dos anos neste período, que complementavam a narrativa original do primeiro filme;

b) um livro de arte e *design* conceitual, *storyboards* e roteiro do primeiro filme chamado *The Art of the Matrix* — que, em nosso trabalho, justificamos enquanto unidade de fragmento narrativo porque oferece oportunidade aos fãs, por meio do contato com o *storyboard* oficial do primeiro filme, de vislumbrar os bastidores de produção cinematográfica de uma narrativa contada por uma linguagem gráfico-visual mais próxima dos quadrinhos, lançado em 2000. De fato, o livro *The Art of the Matrix* nos oferece acesso à cenas “excluídas” do corte oficial do primeiro filme, lançado nos cinemas, que constam no *storyboard* original, ao nos permitir imaginar, narrativamente, que novos sentidos a história ganharia se estas cenas excluídas fossem adicionadas às filmagens oficiais¹²⁵;

c) a publicação das duas edições impressas de *The Matrix Comics Volume 1 e 2* (2003, 2004) — cujos quadrinhos impressos, apesar de comporem a maior parte dos quadrinhos da Internet, lançados sobre o formato *webcomics*, também são adicionados a outras histórias originais, exclusivas às versões impressas;

d) o jogo offline *Enter The Matrix* (2003), que desenvolve, especialmente, o protagonismo dos personagens Niobe (Jada Pinkett-Smith) e Ghost (Anthony Brandon Wong), cuja importância é capital ao desenrolar do enredo de outros fragmentos narrativos —

acadêmico —, não nos eximimos de manifestar uma diversidade de visões críticas sobre os mais diversos aspectos desta narrativa da cultura de massa, quando os dados do real contradizem as expectativas do fã original), descobrimos que há indícios de que, em verdade, o *webcomic* “System Freeze”, lançado em 13 de março de 1999 — aproximadamente duas semanas antes do lançamento oficial da franquia — talvez seja a verdadeira “nave-mãe” desta franquia transmidiática, sendo a narrativa precursora mesmo do filme *The Matrix*, tecnicamente. Ressalte-se, ainda, a ironia que o título deste fragmento narrativo à beira da virada do milênio evoca, quando rememoramos o pânico coletivo que se formou, às vésperas da transição do ano 1999 para o ano 2000, com o *Bug Y2K* — também conhecido como “bug do milênio” — tal qual aquele que se formou na Europa Medieval na transição do ano 999 para o ano 1000: a “falha no sistema”, não acidentalmente é também a frase que aparece na tela de um computador em *freeze*, com a tela em preto e verde, na abertura da última sequência de *The Matrix*, em que Neo supostamente provoca uma falha no sistema artificial da matrix, ao alertar as máquinas de que irá salvar a humanidade da opressão provocada pela inteligência artificial. A fala final do personagem Neo neste filme é: “I know you’re out there. I can feel you now. I know that you’re afraid... afraid of us. You’re afraid of change. I don’t know the future. I didn’t come here to tell you how this is going to end. I came here to tell how it’s going to begin. I’m going to hang up this phone, and then show these people what you don’t want them to see. I’m going to show them a world without you. A world without rules or controls, borders or boundaries. A world where anything is possible. Where we go from there is a choice I leave to you”; ao que, literalmente quebrando as leis da física do mundo da Matrix nesta diegese, ele voa pelo céu, seguido dos créditos do filme — não coincidentemente — acompanhado da trilha sonora *Wake Up*, da banda *rapmetal* estadunidense Rage Against the Machine (literalmente traduzido, sugestivamente, para o português como *fúria contra a máquina*), originalmente de 1992.

123

O termo *pin-up*, geralmente correlacionado a pôsteres que se destacam de revistas, remetendo à imagens de modelos femininas estadunidenses, presentes predominantemente em revistas *pop* da cultura de massa que se popularizaram na década de 1920, é também evocado ao universo dos quadrinhos, referindo-se a uma espécie de página em destaque em *comic books* de diversos personagens — geralmente do gênero de super-heróis — que podem ser destacadas e tornarem-se um “cartaz” de parede, geralmente coladas pelos fãs de quadrinhos nas paredes dos seus quartos. Segundo Duncan e Smith, “[a] splash page is a full-page panel, usually at or near the beginning of a comics narrative and used to establish the situation in which the story begins. A splash page seldom depicts the climax of the story or a turning point in a character’s life. Many splash pages, and most double-page spreads, simply operate as pinups of the hero leaping into action, a use of narrative space that Eisner dismissed as ‘pretty wallpaper, but poor storytelling’ (Conversation). However, on occasion, a full page or even two pages are warranted to convey the scope of a huge battle or the grandeur of a setting.” Cf. DUNCAN, R. & SMITH, M. J. “The power of comics: History, form, and culture”. *Nova Iorque: Continuum International*, 2009 - p.139-140.

124

Webcomics são quadrinhos lançados originalmente na Internet, inicialmente sem publicação impressa.

125

Contudo, Justificamos a escolha desta mídia impressa, o *The Art of The Matrix*, enquanto legítima manifestação de narrativa ao universo de Matrix, não sem ressalvas. Porque, apesar de não ser originalmente concebido enquanto uma “história” a ser contada, como são todas as outras 45 narrativas oficiais dos longas, curtas, *webcomics*, quadrinhos impressos, jogos online e offline da franquia, o *storyboard* do livro publicado oficialmente acaba contando uma história muito próxima à linguagem dos quadrinhos, tendo em vista a própria composição imagética dos *storyboards* de cinema, que não pode ser ignorada: assim, a ressalva a que nos referimos deve ser feita, portanto, a outras narrativas que surgiram ao encaixo de Matrix, que não foram adicionados ao *corpus* deste trabalho — exclusivo às *narrativas oficiais* do universo de Matrix, como afirmamos —, mas que poderiam ser consideradas como outras unidades de fragmentos narrativos legítimas que efetivamente adicionam, direta ou indiretamente, heterogêneas vozes à compreensão deste universo; elas poderiam ser estudadas por outros trabalhos de pesquisa, a exemplo das histórias contadas por documentários dos bastidores de produção, a exemplo de: *The Matrix Revisited* (2001); além de *trailers* de filmes e jogos (tanto os mini-jogos oficiais, geralmente na plataforma *Flash Player*, do site da franquia, que, em questão de contribuição diegética, são insignificantes à nossa pesquisa, quanto os mini-jogos não-oficiais independentes criados pelas comunidades de fãs); diversos *making ofs* que acompanham os lançamentos em DVD da trilogia; ou mesmo uma incrível multiplicidade de paródias, remixes e *fanfics* realizados pelas comunidades de fãs sobre este universo, largamente presente nos sites de *streaming* de vídeo, como o *youtube*.

especialmente em missões paralelas às dos personagens Morpheus, Trinity e Neo, realizadas no segundo filme;

e) os próprios longa-metragens *The Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions* (2003) — cujo ano de lançamento foi considerado em uma famosa matéria da revista *Newsweek*¹²⁶, como “O ano de Matrix”;

f) o filme de longa-metragem composto por nove curtas presentes em *The Animatrix* (2003), que conta a história de diversas narrativas — cronologicamente pregressas e /ou subsequentes, e espacialmente paralelas, ao contexto dos longas —, lançado nos cinemas, estrategicamente, entre os dois filmes de *live-action*;

g) o jogo offline *The Patch of Neo* (2005), que basicamente redonda, literalmente, “o percurso de Neo” ao replicar a história dos roteiros da trilogia consolidada, do primeiro filme em 1999 até 2003, pela experiência ludológica única do “jogar” na “pele” do protagonista Neo, ao permitir a construção de uma narrativa não-linear, simultaneamente, paralela (porque única a cada jogador) e ordinária (porque redonda a história já consolidada da franquia), que é singular para cada jogador que o controla;

h) e finalmente o jogo *The Matrix Online* (2005) — ou *MxO*, como foi afetivamente conhecido pelos seus usuários —, um jogo interativo da plataforma MMORPG¹²⁷, que, como o próprio título indica, é um jogo online em que, literalmente, uma comunidade de jogadores teve a oportunidade de “se plugar à Matrix”¹²⁸, em relações virtuais uns com os outros — num universo semelhante à plataforma *Second Life* (2003)¹²⁹ —, em que cada um, ao criar seu *avatar*, tinha a oportunidade de experimentar o universo ficcional *pós-Revolutions* — posteriormente à morte redentora do personagem Neo no terceiro filme, cujo sacrifício havia conquistado, na diegese do universo *Matrix*, uma trégua no conflito secular entre homens e máquinas.

126

O jornalista estadunidense Devin Gordon escreveu num artigo de 29 de dezembro de 2002, ao prever, com base em dados da publicidade da Warner Bros., que o ano seguinte seria tomado pelo iminente fenômeno da franquia dos então irmãos Wachowski. Gordon escreveu: “Make a mental note: 2003 is going to be the year of ‘The Matrix.’” Cf. GORDON, Devin. “The Matrix Makers”. [S.l.]: [s.n.], 29/12/2002. Disponível em: <<http://www.danetracks.com/html/newsweek-matrix.html>> Acessado em 20/11/2015.

127

A sigla MMORPG refere-se à expressão inglesa *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou aproximadamente, algo como “jogo de experimentação de personagens online em massa para multijogadores”, referindo-se a jogos de computador ou de videogames que permitem a interação entre milhares de participantes, ao criarem seus próprios personagens — os chamados “avatars” — em um mundo virtual dinâmico que ocorre de forma simultânea na Internet, uma plataforma interativa muito popular atualmente — sendo considerado uma variação dos MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*), ou jogos online para multijogadores, também ambientado nas redes virtuais da Internet. Cf. *TECHOPEDIA*. “Massively Multiplayer Online Game (MMOG)”. [S.l.]: [s.n.], [s.d.]. Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/27054/massively-multiplayer-online-game-mmog>>. Acesso em: 30/03/2017.

128

Do inglês, *to plug, to plug in*: ligar em algo, tapar um buraco; em eletrônica, relativo a uma peça ou ponta de dispositivo usado como pino que penetra num encaixe ou tomada eletrônica para estabelecer um contato, para conectar dois dispositivos. Neste caso, refere-se ao procedimento de “se conectar à Matrix”: se no universo diégetico da franquia, refere-se ao procedimento de um personagem inserir, literalmente, um “plug” ou uma “agulha” eletrônica na base da nuca de outro personagem para “conectá-lo” à Matrix; no mundo “real-real” dos jogadores de *MxO*, o “se plugar à Matrix” refere-se à opção de inserir-se, metaforicamente, no universo diégetico de *The Matrix Online* de forma ativa, ao se sentar à escrivaninha do computador e conectar-se, pelos olhos, ouvidos, pontas dos dedos e terminações nervosas cerebrais, por meio de seu *avatar*, com outros *avatars* deste universo narrativo, por entre as redes digitais da Internet.

129

O *Second Life*, criado em 1999 e lançado em 2003, pela empresa Linden Lab, refere-se a uma plataforma virtual em um ambiente tridimensional que simula parcialmente aspectos da vida “real” humana em sociedade. Diferentes usuários o encaram por diferentes usos: pode ser considerado um *jogo*, um *simulador de realidade* ou uma *rede social*. Seu nome deriva do inglês “second life” — ou “segunda vida” — como se representasse uma segunda vida paralela, além da vida “real”. Nesta plataforma, há usuários que relatam viverem uma vida semelhante à vida real, só que numa plataforma tridimensional (ao que pode ser considerado, para uns, a versão contemporânea da diegese ficcional de *Matrix*). Segundo um infográfico de 2013, criado pela sua desenvolvedora, em dez anos de existência, o *Second Life* agenciou: a) a movimentação de aproximadamente \$3,2 bilhões entre usuários, na compra de recursos virtuais dentro de sua economia diégetica; b) a criação de 36 milhões de contas de usuários; c) o arrebato de mais de um milhão de visitas de usuários mensais, em todo seu tempo de existência, ao redor de todo o mundo; d) o relato de que seus usuários gastaram, coletivamente, em tempo de uso nesta plataforma, o período somado de aproximadamente 217 mil anos de “segunda vida”. Cf. LINDEN Lab. “INFOGRAPHIC: 10 YEARS OF SECOND LIFE”. [S.l.]: [s.n.], 20/06/2013. Disponível em: <<https://www.lindenlab.com/releases/infographic-10-years-of-second-life>>. Acesso em: 06/04/2017.

É interessante notar que o universo de *Matrix* teve início em 1999, tendo-se esvaziado definitivamente em 2009, com o fim do último vestígio de fragmento narrativo ainda remanescentemente “vivo” comercialmente, uma década após o lançamento do primeiro filme, com o desligamento do servidor que mantinha ativo o jogo *MxO*, em que todos os seus jogadores foram literalmente *desplugados* de seu sistema. Assim, tecnicamente, podemos atribuir, de 31 de março de 1999, com o lançamento do primeiro filme, até a data de 31 de julho de 2009, em que teve fim seu último *game* oficialmente, uma existência comercial de aproximadamente uma década e quatro meses¹³⁰ para a franquia — cuja existência enquanto narrativa ficcional, contudo, até hoje não se esgota, dado que continua acessível para todos que tiverem interesse, tempo e meios de acessá-la em sua diversidade narrativa¹³¹.

Suas histórias paralelas participavam de um enriquecimento às fronteiras, “pontas soltas” e fissuras da história contada pela narrativa primária do primeiro filme (ou trilogia de filmes, se assim se preferir) — o que Jenkins (2009a) chamará de “nave-mãe”, uma metáfora conceitual que é complementada pelas narrativas secundárias, ou “naves-filhas”¹³² —, ao inaugurar um universo narrativo transmídia: fosse ao enriquecer o protagonismo de personagens secundários; fosse ao tratar de histórias pregressas ou subsequentes; ou mesmo ao costurar temporalidades paralelas à história original, por exemplo. Assim este paralelismo narrativo servia:

a) *para enriquecer a história de um personagem secundário*, que conquistava o seu protagonismo, senão nos filmes, ao menos em outras mídias, a exemplo do personagem Kid (Clayton Watson), cuja trajetória participa ao menos de quatro fragmentos narrativos — tanto do curta *Kid's Story* (2003), quanto de um quadrinho *I Kant* (2004), quanto dos dois filmes da trilogia *Reloaded e Revolutions*, lançados em 2003, por exemplo;

b) *para relatar diferentes temporalidades*, anteriores ou posteriores à diegese da história contada no primeiro filme, a exemplo do relato do primeiro caso de desobediência de uma individualidade *I.A.*, o personagem do robô B1-66ER, que atentou contra a vida de um ser humano, ao revelar uma história pregressa ao limites audiovisuais da narrativa contada em *The Matrix*, fato que deu início à rebelião das máquinas — cuja história é contada ao menos em dois fragmentos narrativos, no *webcomic Bits and Pieces of Information* (1999) e no curta *The Second Renaissance Part I* (2003);

130

A franquia *Matrix*, tecnicamente, durou, de 31 de março de 1999 até a data de 31 de julho de 2009, precisamente, em números, senão 10 anos e 4 meses, foram: 539 semanas e 2 dias; ou 3.775 dias; ou 90.600 horas, aproximadamente.

131

À óbvia exceção do *The Matrix Online*, hoje desativado, cuja duração, tecnicamente, foi de aproximadamente quatro anos e quatro meses (ou 52 meses) de duração, desde o seu lançamento, em 22 de março de 2005, até seu descontinuação oficial em 31 de julho de 2009.

132

O conceito de “nave-mãe” (*mothership*) cunhado por Henry Jenkins (2009a), provavelmente faz referência às ficções espaciais da década de 1960 e 1970, como *Star Trek* (1966) e *Star Wars* (1977), ou aos jogos do gênero *space combat* (“combate no espaço”), em emergência desde a década de 1980, com a crescente popularização dos videogames pessoais como Atari, por exemplo.

c) *para relatar uma espacialidade paralela à diegese presente no roteiro do segundo e do terceiro filme que ocorresse simultaneamente à história do protagonista ou de coadjuvantes, como ocorre com a história da personagem Niobe, que completa missões fundamentais ao sucesso do “escolhido” na narrativa contada em Reloaded — presente ao menos diretamente no jogo Enter The Matrix (2003), e indiretamente no curta Final Flight of the Osiris (2003).*

Assim, vislumbramos alguns exemplos da complexidade inerente a este universo narrativo, quando pensamos, para além da *não tão ingênua assim pergunta sobre o que seria a Matrix?*; em verdade, ao buscarmos compreender *como as suas matrizes — ou unidades de fragmentos narrativos que compõem seu universo em pedaços — se relacionariam entre si.* A partir desta especificação da abordagem demandada sobre o estudo de caso de nossa dissertação, torna-se importante frisar o quanto *o sucesso original do primeiro filme é um dado relativamente pouco relevante para nossa pesquisa — apesar de, contraditoriamente, o seu sucesso enquanto filme cult situar-se enquanto uma premissa levada em conta, em nossas buscas iniciais por um estudo de caso que fosse coerente com nossos objetivos de pesquisa.*

Apesar do aparente paradoxo apresentado sobre a relevância ou não do filme *The Matrix* esclarecemos que, apesar do seu reconhecido sucesso enquanto obra cinematográfica, em diferentes níveis; isoladamente, esta obra é insuficiente para o entendimento da articulação hipotética de uma possível experiência coletiva contemporânea mediada pelas redes, apresentada por esta dissertação. Por quê?

A ênfase que damos a este argumento pode parecer estranha a um primeiro momento, mas, em verdade, para nós, pensar no grande sucesso de *The Matrix* (1999), ou no sucesso das sequências cinematográficas, como *The Matrix Reloaded* (2003) e *The Matrix Revolutions* (2003) — estes últimos sucessos absolutos em bilheteria, com sucesso relativo de público, e fracasso relativo de crítica —, ainda assim, é muito pouco relevante. Porque quando se fala de “Matrix”, no cotidiano, a maior parte das pessoas — e diga-se por “maior parte” das pessoas o chamado “grande público” desta franquia — imagina imediatamente: ou o primeiro filme; ou a trilogia de filmes; ou ainda — para aqueles cuja curiosidade os conduziu a um adentrar mais profundamente na “toca do coelho” deste universo narrativo — os nove curtas de animação contidos no longa-metragem *The Animatrix* (2003), lançado estrategicamente entre os dois filmes de *live-action*.

Pensar em *Matrix* enquanto um universo ficcional apenas em sua expressão enquanto linguagem cinematográfica é restringir o entendimento deste fenômeno enquanto, meramente, mais um exemplo comercialmente bem-sucedido da indústria cultural ou da

cultura de massa (como se preferir): uma compreensão simplificada e facilmente assimilável que, em nosso ver, é inevitavelmente limitada — dado que boa parte das teorias da cultura e da comunicação do século XX, isoladamente, não consegue explicá-lo de forma satisfatória, requerendo-se imperativa, portanto, uma interdisciplinaridade de abordagens, como nos ensina Nicolescu (1999), que se aproxime de sua compreensão enquanto um tipo particular e especial de se criar, fazer e viver *novas narratividades*.

Pensar o universo transmídia de *Matrix* apenas como meia dúzia de narrativas mais apelativas comercialmente — notadamente as narrativas audiovisuais —, metaforicamente, em nosso ver: é o mesmo que pesquisar um *iceberg*, ao se investigá-lo cientificamente de forma satisfatória com os métodos que o compreendam — para além da compreensão do senso comum de sua superfície externa — em sua totalidade, como volume emerso e submerso — uma unidade, portanto; quando, em verdade, não se trata de um *iceberg*, mas um arquipélago glacial inteiro, composto por mais de 36 mil ilhas, como o arquipélago Ártico Canadense localizado no oceano Ártico¹³³, por exemplo, em sua complexa variedade de conexões e fluxos de correntes marítimas, cujas dinâmicas de relações entre si representam um ecossistema biológico-marinho-atmosférico muito mais intrincado do que parece, mesmo para os métodos científicos tradicionais efetivamente eficientes, num primeiro momento — se bem que mesmo num primeiro momento, podemos dizer que somente o primeiro filme, *The Matrix*, já é extremamente complexo por si, como bem vimos.

Em primeiro lugar, é preciso que, metaforicamente, escolhamos entre a pílula *vermelha* e a *azul*; e, caso façamos a escolha correta, e somente assim, é necessário que estejamos abertos a percorrer o labirinto *jorgeluisborgiano*¹³⁴, contido na “toca do coelho” deste universo aos seus limites — em consonância à emblemática fala de Morpheus do primeiro filme —, para que possamos descobrir “*how deep the rabbit hole goes*” (WACHOWSKI & WACHOWSKI, 2001, p.301).

Ainda em função da justificação de nossa pergunta acerca da tentativa de compreensão deste universo narrativo por outros olhares possíveis às relações existentes entre *as matrizes da Matrix*, se, por um lado, no que se refere ao sucesso de bilheteria dos dois últimos filmes, que renderam juntos, somente no ano de 2003, aproximadamente US\$1,2 bilhões ao redor do mundo — cujo rendimento da franquia como um todo supera mais de

133

Mais dados sobre o arquipélago Ártico Canadense: Cf. CANADIAN Arctic Archipelago. “Wikipedia: Canadian Arctic Archipelago”. [S.l.]: [s.n.], 2005. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Canadian_Arctic_Archipelago>. Acesso em: 28/03/2017.

134

A ideia de labirinto *jorgeluisborgiano* que mencionamos faz referência à diversas obras do instigante escritor argentino, desde a possibilidade de uma combinatória quase infinita entre textos, que seriam compartilhados pela humanidade, contidos em um só livro, ao sofrerem um processo de eterna referenciação, como nas ideias presentes no conto “La Biblioteca de Babel” (BORGES, 1974, pp.465-471); também presente nos contos “El Jardín de los senderos que se bifurcan” (ibid., pp.472-480); e em “Pierre Menard, autor del Quijote” (ibid., pp.444-450); e também nos poemas “El laberinto” (ibid., p.987) e “Invocación a Joyce” (ibid. pp.1004-1005); como, por fim, na *short story* “Los dos reyes e los dos laberintos” (ibid., p.607). Cf. BORGES, Jorge Luis. “Obras completas”. Emecé Editores: Buenos Aires, 1974. 1161 p.

US\$6 bilhões, situando-se como um dos 20 maiores rendimentos da história das franquias cinematográficas até 2005, segundo dados da Forbes¹³⁵; por outro lado, muito da generalizada sensação de “frustração” percebida pelo grande público, tanto quanto as razões para o generalizado posicionamento negativo da crítica especializada acerca das sequências cinematográficas — ambas posições negativas, tanto de público, quanto de crítica —, podem ser explicadas:

a) pelo empobrecimento relativo de discussões filosóficas presentes no segundo e no terceiro filme — profusamente existentes no primeiro filme, que contribuem fortemente para o seu sucesso enquanto filme *cult*, num *mix* híbrido de filme de ação com o típico toque de pancadaria e violência característicos da cultura audiovisual estadunidense, cuja violência perene não se limita apenas a filmes, mas também a videocliques, séries televisivas e jogos, em especial —, que apelaram muito mais para espetacularização dos efeitos especiais conseguidos por um gordo orçamento de US\$150 milhões, para cada filme subsequente;

b) pela exigência implícita, proposta pelas irmãs Wachowski, criadoras deste universo narrativos, de se fazer a “lição de casa” antes de vir assistir aos dois filmes da sequência — *lição de casa* esta que requeria, além de termos assistido à série de curtas disponíveis em *The Animatrix* (2003), lançada, em abril de 2003, entre os dois filmes subsequentes da trilogia, também termos jogado o jogo *Enter The Matrix* (2003), lançado no mesmo mês do lançamento de *Reloaded*, e, por fim, termos inclusive acompanhado os vinte sete quadrinhos *webcomics* lançados no site oficial da franquia, etc. —, para melhor compreendê-los (o que a maior parte do grande público não ainda não estava preparada para fazer), dado que muitas “pontas soltas” dos roteiros de *Reloaded* e *Revolutions* só têm sentido pleno quando se tem contato com outras informações diegéticas presentes em outras mídias;

c) pela abordagem agressivamente comercial da produtora e distribuidora Warner Bros., juntamente com a produtora Silver Pictures, em parceria com a Groucho II Film e a Village Roadshow, com produção do aclamado produtor de Hollywood, Joel Silver, cujas estratégias de distribuição, por exemplo, dividiram o segundo do terceiro filme por uma legenda ao final de *Reloaded* — escrito ao fatídico *To be continued* —, o que, tecnicamente, obrigava forçosamente a maior parte dos espectadores do segundo filme, o *Reloaded* (lançado em maio de 2003), a ver o último filme da trilogia, o *Revolutions*, seis meses após a estréia do segundo, lançado em novembro do mesmo ano.

As opiniões sobre se o universo de *Matrix* foi ou não um “sucesso” dividem-se,

135

Mais dados sobre o *ranking* de maiores rendimentos comerciais das franquias narrativas, relativo ao ano de 2005: Cf. HOFFMANN, Leah & ROSE, Lacey. “Most Lucrative Movie Franchises”. [S.l.]: [s.n.], 2005. Disponível em: <https://www.forbes.com/2005/06/15/batman-movies-franchises-cx_lh_lr_0615batman.html>. Acesso em: 30/03/2017.

portanto:

a) de um lado, verificamos que parte dos fãs: ora o louvam como uma obra da cultura *pop* estadunidense quase sagrada, em que muitos consideram o personagem Neo como seu “Cristo” pessoal — cujos paralelos com a cultura cristã ocidental, na comparação da jornada heróica de Neo, enquanto mártir na trilogia cinematográfica tem inegáveis relações com a trajetória do personagem bíblico Jesus Cristo, presente inclusive literalmente na fala do personagem Choi (Marc Gray), quando agradece a Neo pelo contrabando de um software ilegal, chamando-o de “*my own personal Jesus Christ*” (WACHOWSKI & WACHOWSKI, 2001, p.282); ora outra parte dos seus fãs mais aficionados o condenam por ter ficado aquém das expectativas e imaginações criativas pretendidas pelos seus variados públicos de nicho;

b) de outro, os críticos se dividem de forma irregular, de tal forma que para alguns dos críticos cinematográficos mais *conservadores*, a trilogia foi um “fracasso” porque *se abria demais a outros horizontes de conexão diegética*. Para Jenkins, esta análise se coloca de forma pertinente, ao se perguntar:

[...] então a franquia é inovadora, mas Matrix é bom? Muitos críticos atacaram as sequências por não serem suficientemente autônomas e, portanto, quase desconexas. Muitos críticos de games atacaram os games porque estes dependiam demais do conteúdo do filme e não ofereciam experiências suficientemente novas aos jogadores. Muitos fãs manifestaram decepção porque suas próprias teorias sobre o universo de Matrix tinham mais riqueza e nuance do que qualquer coisa que viram na tela. (JENKINS, 2009a, p.139)

Por um lado, compreende-se que, para os críticos cinematográficos mais *conservadores* — não numa conotação negativa, mas, em seu sentido lato, ou seja, no que toca àqueles críticos de cinema que analisam uma obra estritamente em relação aos aspectos que constituem a linguagem cinematográfica, ao procederem à análise formal da fotografia, do som, da montagem, da atuação, etc. de um filme, por exemplo —, no caso da franquia *Matrix*, mais especialmente no que toca aos roteiros dos dois últimos filmes da trilogia; para a maioria destes críticos tidos “conservadores”, então, a história contada por *Reloaded* e *Revolutions* é inconsistente em função da multiplicidade de “aberturas” para outras conexões possíveis (que estes críticos não estavam, em absoluto, dispostos a “conectar”), ou seja: o que para alguns críticos é uma falha grave, para nós, é uma qualidade profundamente louvável — sejamos absolutamente claros nestes termos.

Além do tom relativamente negativo no campo da crítica cinematográfica, verificamos que há, também no campo da literatura acadêmica sobre o estudo dos quadrinhos, aqueles que também defendem o relativo “fracasso” de *Matrix*. É a visão

apresentada pelo autor Tyler Weaver, ao afirmar que

[...] *Matrix* is a noble failure. Sure, it ignited a whole culture, sure it made endless shots of slomo bullet time cool, and it absolutely made use of nearly every single type of media available to it. But for all of its achievements, it has nearly condemned transmedia storytelling to a tool of the geek. *The Matrix* failed (forget the crappy second and third flicks) because it expected its audience to seek out every single piece. To the person who only wanted to watch the movies (the second and third specifically), they were lost in a sea of unexplained things that boggled the mind. You had to play the (crappy) video game (*Enter the Matrix*) to find out how Jada Pinkett's character got to the highway in *The Matrix Reloaded*, and if you didn't consume every piece of the puzzle, the third film, *The Matrix Revolutions*, was an incoherent mess. It was bold, it had some cool moments, but *The Matrix* (all-too-often discussed in transmedia studies, so my apologies for going into it again) failed. Its reliance on continuing plot lines in multiple media forms relegated it to noble failure. It was *expectantly* transmedia (WEAVER, 2013, p.36)

Por outro lado, no entanto, há também, na literatura acadêmica especializada sobre *Matrix*, aqueles críticos que louvam seus efeitos em narrativa transmídia — mesmo que não o façam conscientemente pelo reconhecimento do conceito de *transmedia storytelling* —, ao constatarmos que, segundo os autores Timothy Mizele e Elizabeth Baker,

[...] The *ideal viewer*, the viewer who watches all the movies, plays through the game, views the comics, watches the movies again, and perhaps even reads the screenplays, will come away from the *Matrix* franchise with a great many questions and clues as to how to go about answering the ultimate questions for himself or herself. [...] The more casual *mainstream viewer*, too, will come away with many questions, as the *Matrix* authors presumably have intended from the outset. This is the beauty of cinematic art, sustained throughout an extremely complex and involuted communicative vision. [...] the *Matrix* franchise has few artistic equals. It is a new kind of cinema, a *dynamic cinema*, a huge beast, the likes of which we do not yet have indexed in our cinematic bestiaries [...] The *Matrix* trilogy, alone, could have stood as one of great groundbreaking cinematic epics of our time. But with the addition of *Enter*, *The Animatrix*, and *The Matrix Comics*, the *Matrix* franchise is one step away from what will be a full fusion of these components in future cinema. (MIZELE & BAKER, 2004, p.165)

Ao que parece haver uma calorosa defesa de ambos lados — não em relação ao sucesso do primeiro filme (que talvez só Jean Baudrillard não tenha gostado), como já analisamos, mas em relação à franquia como um todo —, tanto do lado daqueles que defendem o “sucesso”, quanto daqueles que defendem o “fracasso” da franquia *Matrix*. Jenkins reconhece que, provavelmente, *Matrix* “caiu em desgraça entre os críticos, que estavam acostumados a criticar o filme, e não o aparato em torno dele”, dado que, segundo o autor, “[p]oucos consumiram os games, os quadrinhos ou os curtas de animação e, conseqüentemente, poucos absorveram as informações essenciais que continham” (JENKINS, 2009a, pp.147-148). Assim, reconhecemos a validade dos argumentos dos

críticos e escritores que analisam o relativo “fracasso” de *Matrix*, ao que poderíamos encaminhar, a partir deste momento, esta parte do trabalho, por duas possíveis vertentes de abordagem, portanto:

a) ou reconhecemos o seu “fracasso” de que falam alguns críticos, ao nos posicionarmos, metodologicamente, ao contexto de uma dissertação de mestrado que busque analisar a franquia, de forma extensivamente articulada cientificamente, ao buscar as razões para este fracasso;

b) ou seguimos à contracorrente de pensamento dos críticos que se posicionaram em favor do “fracasso” da franquia — ao nos posicionarmos embasados pela análise sistemática de todas as suas narrativas oficiais, da mesma forma, com o mesmo rigor da investigação pelo método científico, tal qual empreende, belissimamente, o autor italiano Umberto Eco, no texto “James Bond: uma combinatória narrativa”, de 1965, ao analisar o padrão eventualmente existente na sequência dos livros do romancista britânico, Ian Fleming, em sua obra sobre James Bond (ECO, 1976, pp.142-169), ou mesmo na análise do mesmo autor de 1962, sobre “O Mito do Superman” que seria um modelo de heterodireção interessado em manter, fundamentalmente, o *status quo* da sociedade em que vive, típico da cultura de massas (ECO, 2015a, pp.239-279) —, ao investigarmos de que forma as articulações diegéticas de suas diversas unidades de fragmentos narrativos, como citado anteriormente, presentes nos “games, quadrinhos [...] [e] curtas de animação” que estes críticos ignoraram analisar, imbricar-se-iam virtualmente, precisamente pelas “informações essenciais que continham” — tal qual reconhecido por Jenkins (2009a, p.148).

Por estas duas opções disponíveis, nem rumamos segundo a opção “a)”, à esquerda, nem “b)” à direita, transgredindo as próprias opções disponíveis por uma terceira opção “c)”, que possa reconhecer os sucessos e fracassos de *Matrix* — como, metaforicamente propõe Žižek, ao solicitar a Morpheus, ludicamente, uma terceira pílula, em um *remix* clássico da Internet¹³⁶; —, naturalmente, dado que, ao longo de aproximadamente dez meses, especialmente entre fevereiro e novembro de 2015, tivemos oportunidade de reunir indícios de conexões diegéticas entre as as diversas mídias de *Matrix*, suficientes o bastante para, *a priori*, encará-lo enquanto um modelo de narrativa transmídia rico e complexo, cuja análise pode vir a ser coerente com nossa proposição hipotética de uma outra *experiência-em-rede* possível — a ser desenvolvido no capítulo propositivo seguinte.

Entendemos que esta franquia narrativa, apesar de ter sido exaustivamente analisada

136

Cf. “Slavoj Žižek : A third pill”: <<https://www.youtube.com/watch?v=k-0VMnFmnL0>>. Acesso em 04/04/2017.

por diversos autores como um “sucesso” em *transmedia storytelling*, em nossas pesquisas acadêmicas sobre o tema, em produções nacionais — e mesmo em internacionais; ainda não encontramos sua investigação sistemática em quaisquer pesquisas acadêmicas existentes, sobre um *corpus* que abarque, literalmente, todas as suas mídias oficiais, com base em critérios qualitativos e quantitativos objetivos que pudessem abordá-los de forma estruturada, enquanto um sistema narrativo “vivo” e em simbiose com seus variados nichos de público. É o que buscaremos realizar nos subcapítulos subsequentes.

3.2 Análise sobre um universo transmídia composto por quarenta e seis unidades de fragmentos narrativos virtualmente interligadas entre si

3.2.1 Amostragem sobre Matrix: critérios às relações entre unidades de fragmentos narrativos

Um questionamento válido que o leitor atento às produções de *transmedia storytelling* contemporâneas pode levantar, que se relaciona com nosso *corpus* da pesquisa, pode ser resumido em uma outra pergunta: *por que Matrix?* Por que este trabalho não optou pela análise de um universo transmídia em constante expansão comercial e criacional, por exemplo, como aquele em que habitam os amigos, inimigos e fãs de Luke Skywalker — estes últimos pertencentes a gerações anteriores da década de 1970: o universo de *Star Wars* (1977)? Por que *Matrix*? Por que não o fenômeno de *Bruxa de Blair* (1999), contemporâneo às origens de *Matrix*? Por que não uma produção nacional, uma produção brasileira em *transmedia storytelling*? Por quê?

Porque entendemos que o fenômeno de *Matrix* é tomado, tanto em estrutura, quanto em conteúdo, como pioneira em estabelecer relações entre narrativas construídas em diferentes linguagens e sistemas de significação, dentro de um mesmo universo em *transmedia storytelling*. Porque *Matrix*, apesar de não ter oferecido, efetivamente, uma abertura tão sólida de participação do seu público, no processo de construção do universo oficial da história — o chamado processo de “co-criação”, quando parte essencial de um universo em narrativa transmídia é criada ativa e conjuntamente pelo seu público, o que nem por isso impediu o surgimento de uma profusão de recriações, remixagens, paródias, etc., disponíveis nas redes —, como outras produções transmídia estão realizando atualmente com relativo sucesso, ela é uma narrativa transmídia vanguardista ao seu campo, situada estrategicamente na virada do século XX para o século XXI, bastante adequada aos nossos

objetivos de pesquisa. Jenkins apresenta um argumento consistente quando afirma que

[...] não temos ainda critérios estéticos muito bons para avaliar obras que se desenvolvem através de múltiplas mídias. Houve muito poucas histórias transmídia para os produtores de mídia agirem com alguma certeza sobre quais seriam os melhores usos desse novo modo de narrativa, ou para críticos e consumidores saberem como falar, com conhecimento de causa, sobre o que funciona ou não nessas franquias. (JENKINS, 2009a, p.139)

Dada a ampla argumentação anterior acerca da diversidade narrativa do universo de *Matrix*, acreditamos justificar, portanto, o quanto o sucesso retumbante de *The Matrix*, se fosse entendido como eventual único pressuposto para o nosso estudo de caso, seria um equívoco — ao que, por uma abordagem em consonância com nossos objetivos de pesquisa, concentraremos sobre uma amostragem de sua diversidade narrativa em múltiplas linguagens e sistemas de significação, que compõem este universo. Porque o universo narrativo de *Matrix* — como o senso comum pode eventualmente acreditar — não é *The Matrix*: está muito longe disso — nem chegando perto, mesmo quando incluímos também os outros dois filmes de sua famigerada trilogia cinematográfica.

O filme *The Matrix*, poderíamos adiantar — ao que buscamos confirmar ao desenrolar deste subcapítulo em especial — pode ser considerado, quantitativamente, precisamente, apenas *um quarenta e seis avos* do universo transmídia de *Matrix*, apenas 2% do conjunto da obra composta por 46 unidades de fragmentos narrativos, portanto, quando pensamos na multiplicidade de fragmentos que a compõem — apesar de, qualitativamente, o primeiro filme situar-se, inequivocamente, com um peso muito mais preponderante, em relação aos outros fragmentos que compõem seu universo, dado que o primeiro filme, claramente, é a origem narrativa que permitiu desenvolver todos os outros 45 fragmentos narrativos de seu conjunto.

Enfim, são ao total 46 unidades de fragmentos narrativos, propostos originalmente pelas irmãs Wachowski — então *irmãos* Wachowski, em 1999, hoje, em 2017, irmãs transgênero — em colaboração ativa de uma centena de outros autores e profissionais, entre roteiristas, animadores, quadrinistas, *designers* de games, editores gráficos, etc. — de diversas nacionalidades, inicialmente sob as asas da produtora estadunidense Village Roadshow Pictures, em cooperação com produtora e distribuidora Warner Bros. Entertainment —, sem contar a participação fundamental de uma heterogeneidade diversa de participantes subdivididos em diversos nichos de interesse principal, que se confluíam nas

redes, para viver este universo: os seus diversos públicos — ou, mais precisamente, os seus *diversos nichos de público*.

No entendimento de Jenkins, *The Matrix* (1999) representa, fielmente, uma versão contemporânea de um clássico produto *cult*, como aquele observado por Eco (1985) sobre *Casablanca* (1942). Eco compara *Casablanca*¹³⁷, em seu entendimento de filme *cult*, a clássicos da cultura popular estadunidense contemporâneos ao autor, que se apropriam de sua estrutura extremamente intertextual “inconscientemente estruturada”, ao que o autor italiano defende que:

The structure of *Casablanca* helps us to understand what happens in those movies that are *born in order to become cult objects*. What *Casablanca* does unconsciously, other movies will do with an extreme intertextual awareness — and with the expectation that the spectator be equally aware of their purposes. These are ‘postmodern’ movies, where the quotation of the topos is recognized as the only way to cope with the burden of our encyclopedical filmic competence. Think, for instance, of *Bananas*, with its explicit quotation of the Odessa steps sequence from Eisenstein’s *Potemkin*. In *Casablanca* one enjoys the quotation even though one does not recognize it, and those who do recognize it feel as belonging to the same clique. In *Bananas* those who do not catch the topos cannot enjoy the scene, while those who do simply feel smart. Another (and different) case is the quotation of the topical duel between the black Arab giant with his scimitar and the unprotected hero in *Raider of the Lost Ark*. If you remember, the topos suddenly turns into another one, as the unprotected hero is transformed, in a split second, into The Fastest Gun in the West. Here the naive viewer is allowed to miss the quotation, except that his or her enjoyment will then be pretty trivial; and the real enjoyment is reserved for the people accustomed to cult movies, who know the whole repertoire of “magic” archetypes. In a way, *Bananas* works for cultivated *cinephiles* and film buffs, while *Raider* works for *Casablanca* addicts. The third case is the one of *E.T.*, when the alien is brought outside under a Halloween disguise and meets the dwarf from *The Empire Strikes Back*. You remember that *E.T.* is startled and then runs to greet him (or it). Here nobody can enjoy the scene if they do not share, at least, the [...] elements of intertextual competence. (ECO, 1985, p.11)

Verificamos em nosso “*Casablanca* contemporâneo” — ao menos *The Matrix* (1999) —, segundo Jenkins, que, efetivamente,

Matrix é um pouco como *Casablanca*, à enésima potência, com uma diferença importante: *Casablanca* é um único filme; *Matrix* são três filmes, e mais. Há, por exemplo, o *Animatrix* (2003), um programa de 90 minutos de curtas-metragens de animação ambientados no universo de *Matrix* e criados por alguns dos principais animadores do Japão, Coreia do Sul e Estados Unidos, incluindo Peter Chung (*Aeon Flux*, 1995), Yoshiaki Kawajiri (*Wicked City*, 1987), Koji Morimoto (*Robot Carnival*, 1987) e Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop*, 1998). *Matrix* é também uma série em quadrinhos de escritores e artistas cultuados, como Bill Sienkiewicz (*Elektra Assassina*, 1986-87), Neil Gaiman (*Sandman*, 1989-96), Dave Gibbons (*Watchmen*, 1986-87), Paul Chadwick (*Concreto [Concret]*, 1987-98), Peter Bagge

137

Cf. ECO, Umberto. “*Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage*”. In: “*Search of Eco’s Roses*”. Revista *Substance*. Vol. 14, n° 2, ed. 47. Edição: Sydney Levy & Michael Pierrssens. Madison: University of Wisconsin, 1985. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/3685047>>. Acesso em 25/03/2017 - p.11.

(Ódio, 1990-98), David Lapham (*Balas Perdidas* [*Stray Bullets*] 1995-), e Geof Darrow (*Hard Boiled*, 1990-92). *Matrix* é também dois jogos — *Enter the Matrix*, produzido pela Shiny Entertainment, de David Perry, e um jogo multiplayer on-line ambientado no universo de *Matrix*, com parte do roteiro escrito por Paul Chadwick. (JENKINS, 2009, p.144)

Dada a constatação da intertextualidade cultural inerente ao universo de *Matrix*, para que possamos melhor compreender este universo em *transmedia storytelling*, faz-se relevante, compreendermos, primeiramente, o que propomos, nesta dissertação, como *unidades de fragmentos narrativos*.

Da interconexão entre as diferentes histórias contadas por diferentes *sistemas de significação e de meios*, segundo definição cunhada por Scolari (2013, p.24), em nosso ver, compreendemos, metaforicamente, um universo transmídia como *um quebra-cabeça narrativo em forma de rizoma*: da relação estabelecida, metaforicamente, entre os seus pedaços ou *fragmentos* “orgânicos” componentes — que mesmo todos “encaixados”, entrelaçados ou amalgamados entre si, nunca esgotam este universo num sentido único, diferentemente da percepção visual que se forma quando montamos um quebra-cabeça com a imagem da obra *Mona Lisa*, ao formar a representação do quadro original do Michelangelo, com fronteiras bem definidas, por exemplo —, cada um destes fragmentos têm uma *unidade narrativa* autosuficiente, em que cada um sozinho é uma obra artística com sentido acabado em si, não precisando necessariamente dos outros para ter sentido próprio (dado que, como num rizoma, cada centro é uma unidade autônoma em si), ao que este universo ficcional é composto pelo poderíamos, portanto, também compreender como diversas unidades de fragmentos “rizomáticos”.

Então, estes *fragmentos rizomáticos* seriam idiossincraticamente:

a) *únicos esteticamente*, enquanto possuidores, cada qual, com sua linguagem particular, com suas características próprias;

b) eles seriam *autônomos de sentido*, não dependendo das outras mídias para terem sentido enquanto uma *unidade narrativa* autosuficiente diegeticamente em si — por esta razão entendidas como “unidade”;

c) mas que também seriam *complementares diegeticamente entre si*: cujas unidades de fragmentos, se entendidas como *nós* de um *tecido* narrativo heterogêneo, quando amarrados pelas “pontas soltas” deixadas por cada um desses nós, ao serem amarradas à outras “pontas soltas” de outros nós do fio diegético maior que compõe esta rede ficcional, formaria um *malha narrativa* como um todo, ao contexto de um universo em *transmedia storytelling*.

Se aprendemos com Sinclair que um *corpus*¹³⁸ é definido por “uma coleção de pedaços de linguagem textual em formato eletrônico, selecionados de acordo com critérios externos para representar, tão amplamente quanto possível, uma linguagem ou variedade de linguagens como fonte de dados para pesquisa linguística” (SINCLAIR, 2005, p.8, tradução nossa), seguindo parcialmente a metodologia de análise de conteúdo à coleta de dados para análise qualitativa, segundo Bauer e Aarts (2002, pp.39-63), empreendemos nosso estudo à formação de um *corpus* simultaneamente *relevante* (de acordo com a relevância dos materiais escolhidos específico aos objetivos da pesquisa); e *relativamente sincrônico* (em um determinado período de tempo no qual o *corpus* de nosso material foi colhido); contudo, seguindo parcialmente sua metodologia, porque não *homogêneo*¹³⁹, como os autores propõem originalmente, mas *heterogêneo* (composto por diversas linguagens, sejam elas imagéticas, textuais, audiovisuais, etc.), ao universo de *Matrix* elencado.

O *corpus* do nosso estudo de caso sobre o universo narrativo de *Matrix*, submetido inicialmente a um processo de qualificação, em que nos debruçaremos à análise textual diegética entre as relações existentes entre suas unidades de fragmentos narrativos, situa-se como um exemplo pioneiro ao uso simbiótico das redes à sua compreensão, imersão e experimentação, surgido simbolicamente na virada do século XX para o século XXI, que representa de forma modelar o conceito de narrativa transmídia definido por Scolari, segundo o qual esta seria “uma forma particular de narrativa que se expande por meio de diferentes *sistemas de significação* (verbal, icônico, audiovisual, interativo, etc.) e *meios* (cinema, histórias em quadrinhos, televisão, videogames, teatro, etc.)” (SCOLARI, 2013, p.24, *itálicos nossos*), não sendo simplesmente uma adaptação de uma linguagem a outra, em que a história contada em um quadrinho não é a mesma história contada em um filme, ou em um jogo, etc., por exemplo, apesar de estas histórias situarem-se intrincadamente interligadas, por diversos aspectos.

Assim, em nosso *corpus*, este mosaico narrativo *gaudiano* — como metaforizado no título desde capítulo, em seu início — pode ser dividido, em ao menos três grupos de linguagens principais, dentre *a cinematográfica*, *a ludológica* e *a gráfico-visual*, cuja breve descrição das histórias contidas em cada uma das 46 unidades de fragmentos narrativos, por situar-se deveras extensa para o interior de um subcapítulo, optamos por realocá-la para o final deste trabalho — cujo conteúdo recomendamos veemente e atentamente ser observada

138

O texto original que foi por nós traduzido é: “a collection of pieces of language text in electronic form, selected according to external criteria to represent, as far as possible, a language or language variety as a source of data for linguistic research” (SINCLAIR, 2005, p.8). Cf. SINCLAIR, J. “Corpus and Text - Basic Principles”. In: “Developing Linguistic Corpora: a Guide to Good Practice”. Edição: M. Wynne. Oxford: Oxbow Books, 2005 - pp.1-16.

139 Cf. BAUER, M. W. & AARTS, B. “A construção do corpus: um princípio para a coleta de dados qualitativos”. In: “Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático”. Tradução: Pedrinho A. Guareschi. Edição: M. W. Bauer & G. Gaskell. Petrópolis: Vozes, 2002 - pp.39-63.

pelos leitores desta dissertação, classificado na escala de #1 a #46, no *APÊNDICE A*, e belamente ilustrado no *APÊNDICE B*. Garantimos que o conteúdo das histórias, que buscamos descrever o mais objetivamente possível enquanto representação de *som* e *imagem* “áudio-visualizáveis” pela nossas mentes — com exceções, claro — é bastante deleitoso, tanto estética, quanto narrativamente (são os apêndices mais trabalhosos e proveitosos do nosso humilde trabalho).

Resumidamente, o universo de *Matrix* é composto por:

a) *Doze unidades* de fragmentos narrativos do grupo *linguagem cinematográfica*: sendo três unidades de longas *live-action* e nove unidades de curtas de animação (estes compilados em um único longa-metragem animado);

b) *Trinta e uma unidades* de fragmentos narrativos do grupo *linguagem gráfico-visual*: sendo uma unidade do livro de arte conceitual e *storyboard* e 30 unidades de quadrinhos¹⁴⁰;

c) *Três unidades* de fragmentos narrativos do grupo *linguagem ludológica*: sendo unicamente três unidades de jogos;

Num total de 46 (*quarenta e seis*) unidades de fragmentos narrativos, portanto.

Adiante, elencaremos os *temas*, as *ordens* e os *critérios* considerados relevantes a serem classificados, com base nos objetivos de nossa pesquisa, à nossa busca pela compreensão de uma potencial *experiência-em-rede*, hipoteticamente oferecida, coletivamente, por este universo em narrativa transmídia.

O tema: a) *Potência de relação transmidiática diegética entre fragmentos* é subdividido em cinco ordens de classificação; por sua vez subdivididos em múltiplos critérios de análise combinatória;

Já o tema: b) *Convite à participação colaborativa entre nichos* é subdividido em uma ordem, com dois critérios de análise.

140

Ressaltando-se que algumas das histórias dos quadrinhos, cronologicamente, das três primeiras edições da classe online “Series”, repetem-se nas duas últimas edições da classe impressa “Volume”. Da mesma forma, levando-se em conta exclusivamente o universo oficial das unidades de fragmentos narrativos de *Matrix*, não iremos considerar aqui uma série de jogos de modo *Arcade*, disponibilizados oficialmente pelo site oficial da franquia anteriormente presente em <www.whatisthematrix.com>, hoje desativado pela Warner Bros., por entendermos que nenhum deles contribui consideravelmente enquanto unidade de narrativa substancialmente relevante para a maior compreensão do universo, sendo que podemos classificá-los mais como subprodutos mercadológicos às margens das fronteiras narrativas da franquia. Reconhecemos que este universo amplamente denso e diverso pode parecer aparentemente confuso e caótico *a priori*, para a maior parte do “grande público” da franquia, principalmente para os nichos de público cinematográfico — ao que, segundo Jenkins, “Matrix foi uma experiência fracassada, um fracasso interessante, mas suas falhas não diminuem o significado do que se tentou realizar” (2009, p.139), argumento este, muitas das vezes, pautado na tese de que, por ser muito amplo e diverso, e portanto, cujo “todo” não é facilmente apreensível, parte da crítica optou por classificá-lo um “fracasso”, em geral, pela simples incapacidade de explorá-lo aos seus limites, ao optar pela classificação mais fácil de uma narrativa “incompreensível” —, mas é extremamente complexo e interessante para aqueles que se permitem adentrá-lo sem preconceitos, principalmente para os *fandoms* que se formaram em seu redor. Para mais detalhes, consultar a riquíssima página de plataforma *Wikia*, cuja colaboração com informações sobre este universo é fruto de uma colaboração conjunta de diversos fãs, especialmente dentre os “operadores” — ou os colaboradores mais ativos — *Scleral*, *Xensyria*, *Eycestar* e *Nisheeth*. Cf. FANDOM. “MATRIX Wiki”. [S.l.]: [s.n.], [s.d.]. Disponível em: <http://matrix.wikia.com/wiki/Main_Page>. Acesso em: 06/02/2016.

Rumemos à próxima parte do trabalho.

3.2.1.1 a) Potência de relação transmidiática diegética entre fragmentos

Há expressivas evidências neste vasto universo narrativo — cuja variada combinatória entre as histórias contadas pelas diversas unidades de fragmentos narrativos já se anuncia, em diversos momentos, na breve descrição de cada um destes fragmentos, por nós realizada anteriormente — de potenciais de intercorrelações existentes em *Matrix*: cabe a nós, agora, elencar os principais temas relativos a estas potenciais ligações entre as histórias componentes deste mesmo universo transmidiático ficcional que sejam relevantes aos objetivos de confrontação de nossa hipótese sobre uma possível experiência em rede coletivamente e vivencialmente construída, pelo contato entre diversos nichos de público, no meio virtual da Internet.

A partir da descrição anteriormente realizada, a pesquisa se segue ao processo de análise comparativa, com base na percepção de elementos comuns a cada uma das 46 histórias contadas, em diversas linguagens e sistemas de significação. Assim, por meio de um levantamento de dados, com base em nossas anotações sistematicamente reunidas, percebemos a recorrência de diversos padrões que se repetem em boa parte das histórias, ao revelarem, por sua classificação, indícios à compreensão de possíveis relações diegéticas entre os diferentes fragmentos deste universo.

Por meio de uma inicial observação sequencial das diversas unidades de fragmentos narrativos que nos permitiu perceber padrões de elementos diegéticos recorrentes em cada uma delas, passamos a observá-los com mais atenção numa segunda releitura, ao anotarmos *temas* de classificação, com suas respectivas *ordens* e *critérios* de análise. Foram definidos dois grandes temas: *a) Potência de relação transmidiática diegética entre fragmentos* e *b) Convite à participação colaborativa entre nichos*, cujo tabelamento pode ser útil à busca por indícios em função da confrontação com a articulação propositiva hipotética, a ser arrematada no capítulo seguinte.

A partir deste método de análise, procedemos à verificação dos fragmentos narrativos, um a um, ao anotarmos recorrências e classificações a cada *critério*, com base nos *temas* e suas respectivas *ordens* elencadas. Ao final da contagem e classificação, procedemos a uma segunda verificação, em função da confirmação dos dados levantados, para minimizarmos as chances de termos deixado passar qualquer observação despercebida.

Ao situar nosso método de análise, em relação às *ordens* de classificação (ordenados em “A)”, “B)”, “C)”, etc., por exemplo), subdivididos em *critérios* classificatórios (enumerados como “A.1)”, “A.2)”, “A.3)”, etc., por exemplo), perguntamo-nos:

- *Ordem A:*

A) Qual a provável localização temporal da respectiva *unidade de fragmento narrativo* (numerado sob a forma #xy, por exemplo), em relação à trilogia?

- *Critérios A.:*

- A.1) Antes de *The Matrix*;

- A.2) Durante *The Matrix*;

- A.3) No íterim entre *The Matrix* e *Reloaded*;

- A.4) Durante *Reloaded*;

- A.5) No íterim entre *Reloaded* e *Revolutions*;

- A.6) Durante *Revolutions*;

- A.7) Depois de *Revolutions*;

- A.8) Sem elementos suficientes à aproximada definição temporal, mas certamente depois dos acontecimentos que levaram à criação da I.A. pela humanidade, na diegese do universo de *Matrix* — cuja temporalidade mais primeva se refere à história do curta *The Second Renaissance I*;

- *Ordem B:*

B) Em qual ambientação diegética?

- *Critérios B.:*

- B.1) Na matrix ou em simulação de treinamento;

- B.2) No mundo real;

- B.3) Em ambos: na matrix e no mundo real;

- *Ordem C:*

C) Existência de Trilha Musical?¹⁴¹

- *Critérios C.:*

- C.1) Repetição, remixagem ou referência melódica à alguma trilha da trilogia;

C.2) Trilha musical própria, sem rima melódica aparente com trilhas musicais da trilogia;

C.3) Não se aplica — no caso de livro ou quadrinhos;

C.4) Tanto há presença de trilha original independente da trilogia, quanto há presença de trilha que faz referência melódica aparente à trilogia;

• *Ordem D:*

D) Se existem personagens relevantes, que sejam originais da trilogia — ou caso haja *explícita menção nominal* a algum deles na história —, *quantos?*¹⁴²

• *Critérios D.:*

D.1) Personagens da trilogia (*no máximo, 23*) com participação diegética *in persona*, dentre:

- Neo (1º);
- Trinity (2º);
- Morpheus (3º);
- Cypher (4º);
- Agente Smith (5º);
- Oráculo (6º);
- Arquiteto (7º);
- Merovíngio (8º);
- Persephone (9º);
- Gêmeos (são dois personagens que aparecem juntos sempre) (10º);
- Seraph (11º);
- Chaveiro (12º);
- Niobe (13º);
- Ghost (14º);
- Kid (15º);
- Link (ou outros operadores de acesso à matrix ou simulação) (16º);
- Garoto da Colher (ou “potenciais” semelhantes) (17º);
- Programas “exilados” da matrix (18º);
- Agentes diversos (19º);

142

Atenção: note-se que a *ocorrência múltipla de um mesmo elemento diegético*, ao longo de uma história, é contada como *apenas uma única ocorrência* deste elemento. Por exemplo: um personagem da trilogia que aparece em oito quadros de uma história em quadrinhos é contado como *apenas uma ocorrência*; um personagem da trilogia que tem aparição em apenas uma cena (ou em quinze cenas) de um curta também é contado como *apenas uma ocorrência*; o mesmo critério se aplica a absolutamente todas as 46 unidades de todos os grupos de linguagem de nosso *corpus*.

- *Redpills*¹⁴³ (integrantes da Resistência) (20°);
- Sentinelas (21°);
- *Harvester* (máquinas ceifadoras) ou *docbot* (máquina enfermeira) dos Campos de Fetos (22°);
- Andróides (robôs humanóides, exclusivamente do mundo real) (23°);

D.2) Personagens da trilogia (*no máximo, 16*) que sejam representados, por semelhança, similaridade ou referência arquetípicas aos personagens com personalidade própria, dentre:

- Arquétipo de Neo (1°);
- Arquétipo de Trinity (2°);
- Arquétipo de Morpheus (3°);
- Arquétipo de Cypher (4°);
- Arquétipo de Agente Smith (5°);
- Arquétipo de Oráculo (6°);
- Arquétipo de Arquiteto (7°);
- Arquétipo de Merovíngio (8°);
- Arquétipo de Persephone (9°);
- Arquétipo de Gêmeos (são dois personagens que aparecem juntos sempre) (10°);
- Arquétipo de Seraph (11°);
- Arquétipo de Chaveiro (12°);
- Arquétipo de Niobe (13°);
- Arquétipo de Ghost (14°);
- Arquétipo de Kid (15°);
- Arquétipo de Link (ou outros operadores de acesso à matrix ou simulação) (16°);

• *Ordem E:*

E) Se existem elementos diegéticos que se espelham na trilogia, *quantos?*¹⁴⁴

• *Critérios E.:*

143

Bluepill e *redpill* são expressões correntes no universo de Matrix, que se referem, respectivamente: às pessoas ainda aprisionadas à Matrix — ou que recusaram a pílula vermelha, se já passaram diegeticamente pela experiência de escolher entre ambas; e as pessoas “libertas” da Matrix, ou que já nasceram em Zion, sem controle das máquinas, havendo inclusive aquelas que escolheram tomar a pílula vermelha e renasceram novamente no “deserto do real”, desligando-se da ilusão do sistema matrix.

144

Mesma orientação da nota anterior.

E.1) Objetos ou Trajes Diegéticos (*no máximo, 14*):

- Armas (espada, faca, bomba, pistola ou metralhadora) (1º);
- Cabos intravenosos (numa nave ou em Campos de Fetos) (2º);
- Telefone comum (fixo de gancho com discador, celular ou microfone) (3º);
- Telefone público de cabine (4º);
- Computadores (ou máquinas com funções semelhantes) (5º);
- Pílulas (6º);
- Naves e espaçonaves (7º);
- Traje à la *cyberpunk* (8º);
- Traje social (terno, por exemplo) (9º);
- Óculos escuros (10º);
- Sofá vermelho (11º);
- Gato ou coelho (animal explícito ou em referência a: em menção à “toca” ou ao “buraco” de coelho, por exemplo) (12º);
- Espelho (literal ou objeto que exerce espelhamento de outro objeto) (13º);
- Monitor (de computador ou de televisor) (14º);

E.2) Ações de Personagens (*no máximo, 15*):

- Desviar de projéteis “magicamente” ou “pará-los” no ar (1º);
- Efeito *bullet time* (2º);
- *Hackear* algo ou alguém (ou ser *hackeado*) (3º);
- Plugar à / desplugar agulha da nuca (*jacking in / jacking out* da matrix ou simulação de treinamento) (4º);
- Poder de “manipular” a matrix ou simulação de treinamento (com telecinese ou habilidade similar) (5º);
- Auto-substanciação (tomar “consciência” da matrix de alguma forma, sendo um *bluepill*) (6º);
- Trabalho repetitivo e massificado em ambiente de escritório (ou atividade repetitiva similar) (7º);
- “Acordar” ou “morrer” da matrix nos Campos de Fetos ou em nave (8º);
- Dormir, sonhar ou ter pesadelo (9º);
- Fugir de um Agente ou I.A. (sentinela ou outra máquina) (10º);
- Lutar *kung fu* (ou outra arte marcial) ou atirar com armas (11º);
- Consultar o Oráculo (12º);

- Sofrer “encarnação” de Agent na matrix (13°);
- Trair a Resistência em acordo com a I.A. (14°);
- Perceber ou viver um *Déjà vu* (explicitamente descrito na história) (15°);

E.3) Elementos de Arte (*no máximo, 3*):

- Códigos que escorrem incorporados à diegese (verdes ou não: *créditos não contam*) (1°);
- Qualquer tipo de precipitação meteorológica, como chuva (em referência aos “códigos que escorrem”) (2°);
- Indicação de contraste entre tons de diferentes cenas (por exemplo, azuladas, em cenas do mundo “real”, e esverdeadas na matrix ou em simulação de treinamento) (3°);

3.2.1.2 b) Convite à participação colaborativa entre nichos

Já no que toca especificamente ao enredo de cada uma das unidades de fragmentos narrativos componentes de nosso *corpus*, buscamos, com este tema, mapear uma classificação geral do potencial de cada um destes fragmentos em se relacionar uns aos outros por meio de “pontas soltas” narrativas, favorecendo ou requerendo, portanto, a necessidade de uma participação colaborativa entre nichos, cujas ocorrências existentes dispersamente nas redes — seja por meios de listas de discussão específicas sobre seu universo como na plataforma *Matrix Wikia*, seja por meio de vídeos remixados autoexplicativos disponíveis no *Youtube*, por exemplo —, de uma forma ou de outra, possam ser úteis para uma maior compreensão de seu universo enquanto expressão de *transmedia storytelling*.

Em geral, estas “pontas soltas” são amplamente conferíveis em grupos de discussão de fãs deste universo, a exemplo da plataforma *Matrix Wikia*. A exemplo, podemos citar a história do personagem B1-66ER contada: a) tanto originalmente no quadrinho *Bits and Pieces of Information*; b) quanto expandida no curta *The Second Renaissance I e II*. Ou a história da missão catártica da nave Osiris, em que a personagem mártir Jue: a) no curta *Last Flight of Osiris*, ao lugar perigosamente na Matrix, quando sua *hovercraft* estava sendo perseguida por sentinelas, consegue enviar uma última correspondência à Zion, antes de sua morte; b) esta história é expandida no jogo *Enter The Matrix*, cujo conteúdo da carta é recuperado por Niobe na primeira missão do jogo; c) esta mesma informação compõe a discussão da primeira sequência do longa *Reloaded*, em que Niobe explica aos capitães das diversas naves da Resistência o conteúdo da carta — em que Niobe não descreve, no roteiro

deste filme, como a ela teve acesso, mas que nós, jogadores, sabemos, porque recuperamos esta carta na primeira missão do jogo do item “b)” anterior —, sobre a iminência da invasão das máquinas à Zion, invasão esta que só ocorrerá efetivamente em *Revolutions*.

A existência de “pontas soltas” narrativas, objetivamente perceptíveis, possivelmente deixadas “incompletas” pelos realizadores de forma proposital: seja em função da recorrência de aparição de um mesmo *personagem* em diversas histórias; seja em função do desenrolar de uma *informação aberta* relevante, presente em uma história, que é melhor explicada em outra história; seja em função de um *contexto espaço-temporal* diegético em especial; todas estas “pontas soltas” diegéticas apresentam-se como elementos de análise bastante substanciais à compreensão de nossa hipótese, cujos significados se expandem (não apenas se repetem) em outra história, ao abrirem generosos caminhos a uma melhor interpretação coletivamente compartilhada das relações existentes nas tramas de um mesmo universo narrativo transmidiático. Assim, neste tema, em relação às ordens de classificação, perguntarmos, portanto, se:

- *Ordem F*:

F) Há “pontas soltas” que funcionam como aberturas diegéticas às possíveis conexões com outras histórias presentes em alguma das 46 diferentes unidades de fragmentos narrativos deste universo, com base em *personagens*, *informações abertas* ou *contextos espaço-temporais*, que implicam, internamente, no enredo da franquia *Matrix*?

- *Critérios F.*:

- F.1) Há “pontas soltas” que remetem diretamente à trilogia (histórias #1, #2 ou #3)? *Sim ou Não?*;
- F.2) Há “pontas soltas” que remetem, transversalmente, entre histórias paralelas à trilogia (histórias de #4 a #46)? *Sim ou Não?*;

3.2.2 Eleição do corpus: descrição de pertinência à análise, tabelamento de dados e especificação geral de conteúdo

Partindo-se do viés da análise qualitativa, com base nos critérios anteriormente propostos, com base em nossos objetivos de pesquisa, rumamos agora à utilização de recursos quantitativos, com um maior rigor sobre o balizamento e ordenamento à

classificação, a fim de manipularmos e compilarmos dados em consonância com nossas perspectivas de análise, a partir de uma série de escolhas minuciosamente refletidas sobre indícios que nos conduzam a uma observação comparativa de elementos recorrentes no nosso estudo de caso: nesta parte da pesquisa relatamos o exame detalhado realizado por nós sobre as 46 unidades de fragmentos narrativos investigados.

Num primeiro momento, a partir da realização de um levantamento de dados das unidades de fragmentos narrativos entendidos como textos, por meio de uma inicial apreciação assistemática do conteúdo; passando-se por uma leitura mais criteriosa e concentrada de análise; à realização de releituras de análise empreendidas ao menos duas vezes para cada texto; resultando num tabelamento de dados com base em critérios específicos. Nesta parte do trabalho, relativa ao estudo de caso do universo de *Matrix*, inicialmente empreendemos as leituras e as análises prévias do conjunto de unidades de fragmentos narrativos, cujos dados foram colhidos especialmente nos dois primeiros semestres de 2015, que, resultante de nossos processos investigativos eminentemente de formação em arcabouços teóricos, assimilados ao longo dos 12 meses subsequentes, no ano de 2016, foram novamente revistos, reanalisados e sistematizado, por fim, no primeiro semestre de 2017, ao buscarmos realizar uma investigação quantitativa-qualitativa que se revelou um “atípico” *trabalho de Sísifo*¹⁴⁵ ao longo de seu processo, porque realizado manualmente pelo pesquisador, sem o auxílio de qualquer software de análise de grandes volumes de dados — como fazem outra pesquisas.

Há de se reconhecer que os textos sobre os quais trabalhamos apresentam-se em uma volumosa quantidade de elementos narrativos interpretáveis semiologicamente por diversas linguagens e sistemas de significação, inviáveis, *a priori*, de serem sistematizados sob um mesmo código, tão somente na forma oral ou escrita¹⁴⁶, por exemplo, como o fazem outras

145

Trabalho de Sísifo é uma expressão que advém da mitologia grega, em que o personagem mítico de Sísifo se situa — ao lado dos transgressores Prometeus e Tântalo — como um dos maiores “questionadores” dos deuses, em função de suas diversas peripécias e artimanhas em vida mitológica, ao que, em função de suas ofensas ao Olimpo, Sísifo foi condenado, segundo o mito grego, ao esforço de rolar, eternamente, uma pedra gigante da base até o cume de uma montanha: toda vez que quase alcança o topo, a pedra rola novamente montanha abaixo, resultando em um esforço colossal inútil. Assim, nossa referência a um “atípico” *trabalho de Sísifo* — cuja expressão se tornou popular negativamente, referindo-se precisamente a um trabalho e esforço repetitivos sobre algo, cujos resultados se revelem improdutivos — dá-se no contexto de que buscamos extrapolar a condição formal de particularidade “típica”, original da moral contida nesta história, ao propor-se “atípico”, portanto, porque incomum, excepcional, teratológico: diferentemente da moral da história resultante deste mito, rumo ao concreto, ao real, ao factual, em busca de um resultado efetivamente produtivo academicamente. Por meio de nosso trabalho exaustivo — mas compensador — e repetitivo — mas frutífero — sobre 46 unidades de fragmentos narrativos, caracterizado pelo nosso debruçar-se, ao menos, por algumas centenas de horas, sobre longas, curtas e jogos, e por várias dezenas de horas, sobre os quadrinhos e livro — cujo cálculo de horas é apenas estimado, levando-se em conta que, antes de dedicarmos-nos à pesquisa acadêmica, éramos, em primeiro lugar, fãs, assim, muito provavelmente superando estas estimativas preliminares do tempo dedicado à todas histórias elencadas do universo transmídia de *Matrix* —, no trabalho colossal de, a todos, assisti-los, lê-los, apreciá-los, analisá-los, compará-los academicamente — não sem a valiosa ajuda de mais algumas centenas de horas em contato com as comunidades de fãs do universo *Matrix* na Internet (devidamente referenciados), e mesmo dezenas de horas assistindo aos *making ofs* de cada obra audiovisual e ludológica —, resultando, enfim, na efetivação do trabalho de escrita, em respeito às relações resultantes de sua análise, contida nesta dissertação de mestrado: direcionamos nossos resultados, portanto, diferentemente da moral cruel dos deuses gregos impressas sobre Sísifo por sua rebeldia; que, esperamos, revele-se academicamente reconhecida e relevante ao nosso campo — inclusive, em eventuais diálogos com outros campos afins.

146

Ver case “Lostalgitic”, criado por Santiago Ortiz, da Moebio Labs / RedDrummer, um projeto incrível de sistematização das relações existentes entre os personagens da série *Lost*, com base no código escrito presente em todos os roteiros dos 115 episódios das 7 temporadas desta série produzida pela Bad Robot e distribuída pela ABC (EUA), que consegue analisar, articuladamente, a *Lostpedia*, ao encontrar relações ocultas entre personagens, representados em seu gráfico representacional — segundo palavras do próprio Ortiz, cujo “objetivo para este projeto não é (apenas) visualizar algumas propriedades e padrões dos roteiros, mas, em verdade, permitir [aos espectadores] poderem ler e aproveitar a série de uma maneira diferente” (2012, n.p., tradução e colchete nossos) —, cujo método de desenvolvimento, realizado por apenas um programador humano e executada por um software específico em um período inferior a um mês, em nosso ver, poderia ser melhor aproveitado no que toca à confiabilidade dos dados procedidos à visualização gráfica das relações entre os personagens da série, caso, em seu desenvolvimento, houvesse maior atenção e rigor aos aspectos narrativos, se estes dados processados pelo software fossem eventualmente conferidos, testados e falseados por equipes humanas, numa segunda etapa ao seu processamento exclusivamente computacional. Cf. ORTIZ, Santiago. “LOSTALGITIC”. [S.l.]: [s.n.], 1 de outubro de 2012. Disponível em: <<http://intuitionanalytics.com/other/lostalgitic/>>. Acesso em: 10/06/2017.

pesquisas qualitativas, com uso do recurso de método quantitativo mecanizado — dada a relevância contada também pelos códigos gráficos e imagéticos dos quadrinhos, sobretudo: portanto, dados impossíveis de serem operacionalizados sistematicamente por um *software* de análise de grandes quantidades de informações, inclusive, em função das limitações de recursos disponíveis ao relativamente curto tempo destinado à pesquisa de mestrado¹⁴⁷ de apenas 30 meses (dois anos e meio).

Abaixo, apresentamos nas *Tabelas 1, 2 (PARTES I e II)* e 3, as nossas investigações sobre o volume de dados diegéticos elencados, com base nos dois últimos subcapítulos, divididos com base nos três grandes grupos de linguagens que compõem o conjunto de *Matrix* — o cinematográfico, o gráfico-visual e o ludológico:

Tabela 1 - Classificação do Grupo de Linguagem Cinematográfica (#1 a #12):

	A)	B)	C)	D)	E)	F)
#1	A.2)	B.3)	C.1)	D.1) 11	E.1) 14 / E.2) 15 / E.3) 3	F.1) Sim / F.2) Sim
#2	A.4)	B.3)	C.1)	D.1) 19	E.1) 11 / E.2) 10 / E.3) 2	F.1) Sim / F.2) Sim
#3	A.6)	B.3)	C.1)	D.1) 19	E.1) 8 / E.2) 11 / E.3) 3	F.1) Sim / F.2) Sim
#4	A.3)	B.3)	C.4)	D.1) 3 / D.2) 2	E.1) 9 / E.2) 4 / E.3) 2	F.1) Sim / F.2) Sim
#5	A.1)	B.2)	C.4)	D.1) 2	E.1) 6 / E.2) 4	F.1) Sim / F.2) Sim
#6	A.1)	B.3)	C.4)	D.1) 3	E.1) 6 / E.2) 6	F.1) Sim / F.2) Sim
#7	A.3)	B.3)	C.4)	D.1) 5 / D.2) 1	E.1) 6 / E.2) 7 / E.3) 2	F.1) Sim / F.2) Sim
#8	A.8)	B.3)	C.2)	D.1) 2	E.1) 5 / E.2) 7 / E.3) 3	F.1) Não / F.2) Não
#9	A.8)	B.3)	C.1)	D.1) 3	E.1) 4 / E.2) 7 / E.3) 1	F.1) Não / F.2) Não
#10	A.8)	B.1)	C.2)	D.1) 1	E.1) 3 / E.2) 1 / E.3) 1	F.1) Não / F.2) Não
#11	A.1)	B.1)	C.2)	D.1) 2	E.1) 8 / E.2) 6 / E.3) 1	F.1) Sim / F.2) Não
#12	A.8)	B.3)	C.4)	D.1) 2	E.1) 4 / E.2) 4	F.1) Sim / F.2) Não

147

Tanto no que toca aos recursos de financiamento à pesquisa, apesar da proveitosa bolsa parcial da CAPE (durante 14 meses); quanto no que toca aos recursos de tempo que dispomos à realização desta pesquisa de mestrado (de 30 meses totais).

Tabela 2 – PARTE I - Classificação do Grupo de Linguagem Gráfico-Visual (#13 a #43):

	A)	B)	C)	D)	E)	F)
#13	A.2)	B.3)	C.3)	D.1) 12	E.1) 13 / E.2) 15 / E.3) 2	F.1) Sim / F.2) Sim
#14	A.7)	B.3)	C.3)	D.1) 3	E.1) 5 / E.2) 8	F.1) Sim / F.2) Sim
#15	A.8)	B.1)	C.3)	D.1) 1	E.1) 3 / E.2) 2	F.1) Não / F.2) Não
#16	A.8)	B.1)	C.3)	D.1) 1 / D.2) 1	E.1) 4 / E.2) 3 / E.3) 1	F.1) Não / F.2) Não
#17	A.8)	B.1)	C.3)	D.1) 2	E.1) 8 / E.2) 3	F.1) Sim / F.2) Não
#18	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 1	E.1) 5 / E.2) 5 / E.3) 1	F.1) Sim / F.2) Não
#19	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 2	E.1) 3 / E.2) 3 / E.3) 2	F.1) Não / F.2) Não
#20	A.1)	B.2)	C.3)	D.1) 1	E.1) 2 / E.2) 1	F.1) Sim / F.2) Sim
#21	A.8)	B.1)	C.3)	D.1) 3	E.1) 5 / E.2) 2	F.1) Sim / F.2) Não
#22	A.8)	B.1)	C.3)	D.1) 2	E.1) 4 / E.2) 3	F.1) Sim / F.2) Não
#23	A.8)	B.1)	C.3)	D.1) 3 / D.2) 1	E.1) 8 / E.2) 2 / E.3) 1	F.1) Sim / F.2) Não
#24	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 3 / D.2) 1	E.1) 6 / E.2) 6 / E.3) 1	F.1) Não / F.2) Não
#25	A.8)	B.1)	C.3)	D.1) 2	E.1) 4 / E.2) 2	F.1) Sim / F.2) Sim
#26	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 4 / D.2) 2	E.1) 11 / E.2) 4 / E.3) 2	F.1) Sim / F.2) Sim
#27	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 2	E.1) 6 / E.2) 4 / E.3) 2	F.1) Sim / F.2) Não

Tabela 2 – PARTE II - Classificação do Grupo de Linguagem Gráfico-Visual (#13 a #43):

#28	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 3 / D.2) 1	E.1) 8 / E.2) 3 / E.3) 3	F.1) Não / F.2) Sim
#29	A.5)	B.1)	C.3)	D.1) 2	E.1) 4 / E.2) 4	F.1) Sim / F.2) Não
#30	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 4	E.1) 9 / E.2) 6 / E.3) 2	F.1) Sim / F.2) Sim
#31	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 3 / D.2) 1	E.1) 12 / E.2) 5 / E.3) 2	F.1) Não / F.2) Não
#32	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 3 / D.2) 1	E.1) 9 / E.2) 5	F.1) Não / F.2) Sim
#33	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 2	E.1) 9 / E.2) 8 / E.3) 3	F.1) Sim / F.2) Não
#34	A.2)	B.3)	C.3)	D.1) 1	E.1) 2 / E.2) 1	F.1) Sim / F.2) Não
#35	A.8)	B.1)	C.3)	D.1) 4	E.1) 8 / E.2) 7	F.1) Sim / F.2) Sim
#36	A.1)	B.3)	C.3)	D.1) 4 / D.2) 1	E.1) 9 / E.2) 4 / E.3) 3	F.1) Sim / F.2) Sim
#37	A.8)	B.1)	C.3)	D.1) 3	E.1) 6 / E.2) 4 / E.3) 2	F.1) Não / F.2) Não
#38	A.8)	B.2)	C.3)	D.1) 3	E.1) 4 / E.2) 3	F.1) Não / F.2) Não
#39	A.8)	B.2)	C.3)	D.1) 2	E.1) 3 / E.2) 2	F.1) Não / F.2) Sim
#40	A.8)	B.3)	C.3)	D.1) 3	E.1) 5 / E.2) 5 / E.3) 2	F.1) Não / F.2) Sim
#41	A.4)	B.1)	C.3)	D.1) 5 / D.2) 1	E.1) 4	F.1) Sim / F.2) Não
#42	A.7)	B.3)	C.3)	D.1) 4 / D.2) 1	E.1) 10 / E.2) 5 / E.3) 2	F.1) Sim / F.2) Não
#43	A.7)	B.3)	C.3)	D.1) 9 / D.2) 2	E.1) 9 / E.2) 5 / E.3) 3	F.1) Sim / F.2) Sim

Tabela 3 - Classificação do Grupo de Linguagem Ludológica (#44 a #46):

	A)	B)	C)	D)	E)	F)
#44	A.3)	B.3)	C.4)	D.1) 17	E.1) 14 / E.2) 11 / E.3) 3	F.1) Sim / F.2) Sim
#45	A.2), A.3), A.4), A.5), A.6) e A.7)	B.3)	C.4)	D.1) 22	E.1) 14 / E.2) 14 / E.3) 3	F.1) Sim / F.2) Sim
#46	A.7)	B.3)	C.4)	D.1) 21 / D.2) 16	E.1) 13 / E.2) 14 / E.3) 3	F.1) Sim / F.2) Sim

Seguido à classificação das diversas unidades de fragmentos relativas aos três grandes grupos de linguagem, rumamos a uma compilação dos dados levantados nas tabelas anteriores, nas subsequentes *Tabelas 4, 5 e 6* seguintes, levando-se em conta os *critérios*, *ordens* e *temas*¹⁴⁸ quantificados: se nas ordens “A)”, “B)”, “C)” e “F)” (classificados à esquerda da tabela), não com base em contagem total de ocorrências, mas com base em classificações *percentuais relativas*; nas ordens “D)” e “E)” (classificados à direita da tabela), estas, sobretudo, com base em *contagem total de ocorrências*, mas também em classificações *percentuais relativas médias*¹⁴⁹. Ambos temas puderam ser classificados de acordo com abordagens adequadas aos objetivos propostos, com base nas respectivas frequências das respectivas ordens e critérios escolhidos para análise, cuja compilação dos dados em um mapeamento detalhado se segue nas tabelas presentes nas páginas seguintes:

148

Os *critérios*, na base da hierarquia sistematizada, são representados pelas siglas apresentadas nos subcapítulos 3.2.1.1 e 3.2.1.2 anteriores — representados por “A.1)”, “B.2)” ou “E.3)”, por exemplo; na sequência crescente hierárquica, encontram-se as *ordens* — representados pelas siglas “A)”, “C)”, “D)”, por exemplo; e no topo da classificação, encontram-se os *temas*, que titulam os subcapítulos referidos — representados integralmente por “a) Potência de relação transmidiática diegética entre fragmentos” e “b) Convite à participação colaborativa entre nichos”, respectivamente.

149

As classificações *percentuais relativas médias* constantes nas ordens “D)” e “E)” se diferenciam das classificações *percentuais relativas* constantes nas ordens “A)”, “B)”, “C)” e “D)”, tendo em vista que: se na primeira é comparada à incidência percentual média de cada critério, com base no máximo de ocorrências possíveis a cada critério — que varia de acordo com a quantidade de unidades de fragmentos narrativos existentes em cada grupo de linguagem (no grupo cinematográfico são 12 unidades, no grupo gráfico-visual são 31 unidades, no grupo ludológico são 3 unidades máximas possíveis); a segunda se refere à proporção de incidência de cada critério, existente nas diferentes ordens, cuja soma das porcentagens relativas a uma mesma ordem (“A”, “B”, “C” ou “D”) é sempre de 100%, além, é claro, da *contagem total de ocorrências*.

Tabela 4 - Compilação dos percentuais/contagens do Grupo de Linguagem Cinematográfica (#1 a #12):

De 12 unidades, qual porcentagem relativa?	A)	B)	C)	F)	D)	E)	Do máximo possível a cada critério, qual a porcentagem relativa média? Em 12 unidades, qual a contagem total de ocorrências?
(% aproximada)	A.1) 25%	B.1) 17%	C.1) 33%	F.1) 75% Sim 25% Não	D.1) 26% (máx.: 12x23=276) ----- 72	E.1) 50% (máx.: 12x14=168) ----- 84	(% média aproximada) ----- (total em quantidade)
(% aproximada)	A.2) 8%	B.2) 8%	C.2) 25%	F.2) 58% Sim 42% Não	D.2) 1,6% (máx.: 12x16=192) ----- 3	E.2) 46% (máx.: 12x15=180) ----- 82	(% média aproximada) ----- (total em quantidade)
(% aproximada)	A.3) 17%	B.3) 75%	C.3) 0%			E.3) 50% (máx.: 12x3=36) ----- 18	(% média aproximada) ----- (total em quantidade)
(% aproximada)	A.4) 8%		C.4) 42%				
(% aproximada)	A.5) 0%						
(% aproximada)	A.6) 8%						
(% aproximada)	A.7) 0%						
(% aproximada)	A.8) 34%						

Tabela 5 - Compilação dos percentuais/contagens do Grupo de Linguagem Gráfico-Visual (#13 a #43):

De 31 unidades, qual percentagem relativa?	A)	B)	C)	F)	D)	E)	Do máximo possível a cada critério, qual a percentagem relativa média? Em 31 unidades, qual a contagem total de ocorrências?
(% aproximada)	A.1) 7%	B.1) 36%	C.1) 0%	F.1) 65% Sim 35% Não	D.1) 14% (máx.: 31x23=713) ----- 97	E.1) 46% (máx.: 31x14=434) ----- 198	(% média aproximada) ----- (total em quantidade)
(% aproximada)	A.2) 7%	B.2) 10%	C.2) 0%	F.2) 42% Sim 58% Não	D.2) 2,6% (máx.: 31x16=496) ----- 13	E.2) 28% (máx.: 31x15=465) ----- 130	(% média aproximada) ----- (total em quantidade)
(% aproximada)	A.3) 0%	B.3) 54%	C.3) 100%			E.3) 37% (máx.: 31x3=93) ----- 34	(% média aproximada) ----- (total em quantidade)
(% aproximada)	A.4) 3%		C.4) 0%				
(% aproximada)	A.5) 3%						
(% aproximada)	A.6) 0%						
(% aproximada)	A.7) 10%						
(% aproximada)	A.8) 70%						

Tabela 6 - Compilação dos percentuais/contagens do Grupo de Linguagem Ludológica (#44 a #46):

De 3 unidades, qual percentagem relativa?	A) ¹⁵⁰	B)	C)	F)	D)	E)	Do máximo possível a cada critério, qual a percentagem relativa média? Em 3 unidades, qual a contagem total de ocorrências?
(% aproximada)	A.1) 0%	B.1) 0%	C.1) 0%	F.1) 100% Sim 0% Não	D.1) 88% (máx.: 3x23=68) ----- 60	E.1) 98% (máx.: 3x14=52) ----- 51	(% média aproximada) ----- (total em quantidade)
(% aproximada)	A.2) 33%	B.2) 0%	C.2) 0%	F.2) 100% Sim 0% Não	D.2) 33% (máx.: 3x16=48) ----- 16	E.2) 87% (máx.: 3x15=45) ----- 39	(% média aproximada) ----- (total em quantidade)
(% aproximada)	A.3) 67%	B.3) 100%	C.3) 0%			E.3) 100% (máx.: 3x3=9) ----- 9	(% média aproximada) ----- (total em quantidade)
(% aproximada)	A.4) 33%		C.4) 100%				
(% aproximada)	A.5) 33%						
(% aproximada)	A.6) 33%						
(% aproximada)	A.7) 67%						
(% aproximada)	A.8) 0%						

150

Note-se que, nesta ordem, não há soma possível de 100% entre todas as ocorrências porque na história #45 existe mais de uma temporalidade, diferentemente de todas as outras 45 histórias que têm exclusivamente uma temporalidade possível.

Mas, enfim, o que podemos deduzir, comparativamente, entre estes diferentes grupos de linguagens reunidos, sistematicamente categorizados — dentre longas *live-action*, curtas de animação, quadrinhos impressos, *webcomics* online, livro, jogos offline e online, por nós elencados como *corpus* de pesquisa —, cada qual com suas particularidades narrativas, estéticas, poéticas, e cada um, metaforicamente, com seus diferentes tons, cores e timbres às potencialidades de expressão diegética a cada meio intrínsecas, de acordo com as forças que cada linguagem e sistema de significação emprega, dentro de suas respectivas idiossincrasias e limites plásticos e expressivos, ao que, simultaneamente, operam conjuntamente enquanto narrativas que convergem à construção, à articulação e à imaginação de um mesmo universo diegético em narrativa transmídia — como o é o nosso estudo de caso sobre *Matrix* —, das tabelas anteriormente descritas, desenvolvidas, analisadas?

Comparativamente, em destaque a cada grupo, em primeiro lugar, no *grupo de linguagem Cinematográfica* (referente às unidades de #1 a #12), segundo a *Tabela 4*, percebemos que:

A) além da localização temporal diegética em relação à *trilogia* — relembrando-nos, composta por *Matrix* (1999), *Reloaded* (2003) e *Revolutions* (2003) — situar-se, proporcionalmente, mais equilibrada distributivamente entre as 12 unidades de fragmentos narrativos — o que não contribui exatamente de forma significativa *per si*, dado que três delas são, precisamente, a *própria trilogia de longas* à este grupo componente, ao que estes dados necessitam ser interpretados de acordo com nossos objetivos de pesquisa: apesar da relativa predominância do critério “A.8)” (relativo à ausência de elementos diegéticos suficientes à aproximada definição temporal), cujo aspecto caracteriza *um terço* das histórias; percebemos, em contrapartida, que, segundo “A.1)”, *um quarto* das histórias ocorrem antes de *The Matrix*; e segundo os dados constantes em “A.3)”, 17% delas ocorrem no ínterim entre *The Matrix* e *Reloaded*.

Estes indícios nos permitem deduzir que, por exemplo, provavelmente, houve grande sensibilidade dos realizadores dos curtas de *Animatrix* (cujo conjunto caracteriza 75% deste grupo de linguagem) — a maior parte deles animadores japoneses, convidados um a um pelas irmãs Wachowski para realizar os curtas com relativa autonomia artística — em situar uma espécie de complementação temporal diegética à história ocorrida na trilogia: tanto aqueles especialmente *anteriores* aos acontecimentos diegéticos situados no filme de 1999 — ao explicar, por exemplo o contexto em que surgiram, desenvolveram-se e revoltaram-se as inteligências artificiais contra a opressão dos homens, presente em #5 e #6, respectivamente,

os curtas *The Second Renaissance I e II*; quanto aqueles situados temporalmente *entre* os filmes *The Matrix* e *Reloaded* — o que é especialmente representado pela história contida em #4 *Final Flight of the Osiris* (que implicará, também, diretamente num representante fundamental da linguagem ludológica, o #44 *Enter The Matrix*).

B) Longe de situar-se como um dado incomum — pelo contrário: segundo o critério “B.3)”, a persistência de *três quartos* das histórias ocorridas — para além da *temporalidade* anteriormente analisada —, na *espacialidade* diegética, tanto *interna à matrix* (na *ilusão do real*), quanto *externa a ela* (no *deserto do mundo real*), mostra-nos o quanto é recorrente a tentativa dos realizadores em apresentar a ocorrência paralela de acontecimentos relevantes ocorridos aos dois lados do contexto diegético da narrativa *Matrix*:

a) no mundo físico real, adverso, difícil em todos os aspectos — da *escolha da pílula vermelha* —, ambientado num contexto em que a humanidade liberta, componente da Resistência à opressão do império das máquinas, vive, paradoxalmente, na *liberdade de uma prisão* localizada no interior de uma grande caverna, perto do núcleo da Terra (em que ainda há calor), a última cidade dos homens, a cidade de Zion — na medida em que a superfície da Terra é um cenário desértico pós-apocalíptico ausente de raios solares, e, portanto, humanamente inabitável (o que não é problema em absoluto para a inteligência artificial, cuja cidade-mãe, a *01*, é prosperamente situada neste deserto literal);

b) no mundo não-físico virtual, ordinário, facilmente acomodado — da *escolha da pílula azul* —, em que a humanidade compartilha, segundo as ideias de Guy Debord (nesta história, *literalmente*), de um *autismo generalizado* coletivo, ao que, por sua vez, nas próprias palavras do personagem Morpheus, define-se como *a própria Matrix*, que seria uma ilusão consensual coletiva composta por um mundo colocado diante dos olhos dos escravos à ele aprisionados, que, nascidos em cativeiros os quais não conseguem sequer sentir ou tocar, encerram-se à felicidade da ignorância vivida, numa prisão para as suas mentes¹⁵¹.

C) Segundo dados do critério “C.1)”, que revela haver uma modesta maioria de 42% das unidades caracterizadas, tanto por trilhas musicais originais, quanto por trilhas independentes à trilogia, pode-se deduzir que: há tanto uma tendência ao reverberamento emocional das histórias contadas na trilogia, *na própria trilogia*, entre um filme e outro — dado que traços melódicos e mesmos obras inteiras das trilhas do primeiro longa simplesmente se repetem identicamente no segundo e no terceiro longa; quanto podemos

151

O diálogo em que Morpheus revela a Neo o que seria a Matrix, na famosa sequência da pílula em *The Matrix* (1999) é:
Morpheus: “The Matrix is everywhere. It is all around us. Even now, in this very room. You can see it when you look out your window or when you turn on your television. You can feel it when you go to work... when you go to church... when you pay your taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.”
Neo: “What truth?”
Morpheus: “That you are a slave, Neo. Like everyone else you were born into bondage. Into a prison that you cannot taste or see or touch. A prison for your mind.” Cf: <<https://www.youtube.com/watch?v=O4zICmyuNvs>>. Acesso em: 06/04/2017.

afirmar que estes sentimentos, identificações pessoais e impactos emocionais, por força dos diversos *leitmotifs* musicais, são recuperados por aproximação inconsciente — a partir de expressões melódicas, rítmicas ou harmônicas que se repetem nos curtas — à percepção de seus espectadores, ao eventualmente lembrarem-se — sem que necessariamente se apercebam conscientemente —, seja de *personagens*, de *situações* ou de *estados de espírito* específicos do enredo ora experimentado nas diferentes obras audiovisuais da trilogia, cuja carga afetiva¹⁵² é fortemente influenciada pelo peso de expressão sonora oferecida por trilhas musicais marcantes à diegese primeira de *The Matrix*, em especial.

D) Percebemos, nesta ordem, que, se por um lado há, naturalmente, altos índices de participação, tanto dos personagens arquetípicos com personalidade própria, quanto de outros personagens despersonalizados — mas também relevantes —, nas unidades da trilogia fílmica; o mesmo não ocorre tanto nas unidades dos curtas — o que é um dado muitíssimo relevante: o critério “D.1)”, ao revelar que apenas 26% dos personagens da trilogia reincidem nas outras unidades, leva-nos a deduzir que os realizadores, ao dispensarem a participação dos personagens principais da trilogia nas histórias paralelas contadas, sobretudo em *Animatrix*, permitem que outros personagens — que também terão oportunidade de apresentar outras facetas de suas histórias em outras unidades dos quadrinhos e jogos, como Niobe, Ghost, Garoto da colher e B1-33ER, especialmente —, têm ampla *liberdade de protagonizar suas próprias histórias*, ao não sofrerem de um desigual ofuscamento de participação que eventualmente ocorreria caso as “estrelas” dos filmes principais — como Neo, Morpheus, Trinity, etc. — também participassem dos curtas.

Isso não impede, no entanto, que os novos personagens que se somam à heterogênea família diegética de *Matrix* — como é notório, com ideais amplamente liberais e progressistas, por dar visibilidade à minorias étnico-raciais, culturais e de gênero, na convocação de uma grande diversidade de elencos de atores — possam fazer menção diegética, direta ou indiretamente, às personagens principais e secundárias da trilogia, o que, inevitavelmente, motiva os seus variados nichos de público a compreenderem estes últimos por outros pontos de vistas complementares: sabemos, a partir do estudo dos *making ofs* de *The Animatrix*, o quanto esta sugestão às referências diegéticas “reverberantes”, em relação à trilogia, foi fortemente sugerida pelas irmãs Wachowski, produtoras dos curtas de *Animatrix* (tendo escrito quatro das nove histórias), aos seus diretores, roteiristas e realizadores

152

Como a história do cinema indica abundantemente: com base na experiência pessoal de cada espectador que, com alguma amplitude de repertório cultural do cinema clássico de Hollywood da década de 50, que tenha ouvido a melodia “Singin’ in the Rain”, composta por Arthur Freed e Nacio Herb Brown, em 1929, em qualquer outro contexto que não o da experiência cinematográfica — numa campanha publicitária, no rádio, num *ringtone* de celular, por exemplo — lembre-se, automaticamente, da icônica cena coreografada por Gene Kelly, *dançando na chuva*, em relação ao filme homônimo de 1952, produzido pela MGM e dirigido por Stanley Donen e pelo próprio Gene Kelly, por exemplo.

japoneses convidados. Assim, eles próprios, os realizadores convidados, tiveram a sua oportunidade de “brilhar”, com suas respectivas contribuições estilísticas singulares (a maioria delas ao estilo *anime* japonês) ao universo de *Matrix*, ao angariarem, por sua vez, *certa autonomia* criativa — naturalmente, se dentro de um contexto diegético já pré-existente, não seria coerente se tivessem uma *total autonomia* criativa, sob risco de fugirem “pela tangente” ao universo narrativo de *Matrix*, logicamente.

E) Esta ordem, das mais densas, trabalhosas e volumosas de serem verificadas — cujo rigor de verificação, empreendido ao menos duas vezes, foi fundamental à formulação de dados confiáveis, dada a possibilidade de subjetivação, questionamento e interpretações diversos possíveis a cada critério múltiplo definido. Assim, a ordem “E)” é bastante relevante, ao indicar a ocorrência percentual de cada um dos principais padrões de objetos diegéticos, ações de personagens e elementos de arte encontrados preliminarmente aos “limites” deste universo diegético — que, em verdade, não tem “limites”, dada a profusa gama de interpretações audiovisuais oferecidas por outros textos que dele brotaram, a exemplo das *fanfics* que pairam ao seu redor, as quais não classificamos, como parte de nosso *corpus*, de tal forma que, caso tivessem sido incluídas, necessitariam do tempo de um eventual doutorado para serem pesquisadas dedicadamente (cujo *corpus*, como já afirmado, é exclusivamente composto por textos oficiais da franquia, portanto).

Observamos aqui uma recorrência destes elementos diegéticos, que marcam este universo, bastante equilibrada, com aparição aproximada em metade das vezes, em cada um dos três critérios “E.1)”, “E.2)” e “E.3)”, o que se mostra como um dado relativamente esperado, dado que remete a um grupo de linguagem cinematográfica que, de 1999 a 2003, foi o “carro-chefe” dos rendimentos comerciais do universo de *Matrix*.

F) Esta ordem, relativa a tema único, caracterizado pela eventual possibilidade de convite à participação colaborativa entre nichos, é de grande relevância à nossa investigação hipotética sobre a capacidade de articulação dos diferentes nichos de público, componentes de uma comunidade de espectadores, jogadores ou leitores de quadrinhos — sejam ordinários (o “grande público” de *Matrix*), sejam extraordinários (os fãs de *Matrix*) — em se organizar, por uma inteligência coletiva mais ou menos ordenada nas redes, para melhor compreensão das nuances de encaixe, abertura e reentrâncias entre os enredos das histórias que compõem seu universo narrativo.

Assim, a ocorrência de remissões de “pontas soltas” diretamente relativas à trilogia (#1, #2 e #3), segundo “F.1)”, em *três quartos* de proporção; e a remissionabilidade à proporção de 58%, segundo “F.2)”, entre histórias que não as da trilogia (de #4 a #46),

revelam grande reverberância diegética deste grupo cinematográfico ao contributo de uma complexificação da compreensão de todo o universo narrativo, do eixo central sobre a trilogia, aos eixos paralelos em seu entorno, o que, de alguma forma, oferece aos nichos de comunidades que têm na linguagem cinematográfica (dos longas e curtas) o seu ponto de acesso favorito, um lugar de destaque à compreensão mais genérica deste universo — apesar desta compreensão ser também limitada ao eixo mais *mainstream* e menos heterogênea, em relação à diversidade de personagens componentes da família *Matrix*, por exemplo, muitíssimo *plural*, na linguagem gráfico-visual seguinte, a ser analisada, por exemplo.

Em segundo lugar, no grupo de linguagem Gráfico-Visual (referente às unidades de #13 a #43), segundo a Tabela 5, percebemos que:

A) Há forte preponderância, representada pelo critério “A.8)”, de relativa impossibilidade efetiva de localização temporal das histórias ocorridas, especialmente nos quadrinhos, em relação à temporalidade em que se dão os acontecimentos da trilogia. Para aqueles critérios “A.1)”, com 7%, “A.2)”, também com 7% e “A.7)”, com 10%, percebemos que podemos “aprender”, com estas histórias, um pouco mais dos fatos que antecedem e estão no cerne de *The Matrix*, e pospõem-se à *Revolutions*, mas pouco podemos extrair deles no que toca ao íterim temporal do primeiro ao terceiro filme (de *The Matrix* à *Revolutions*).

B) Nesta ordem aprendemos que, neste grupo de linguagem, há relativo equilíbrio aos acontecimentos espaciais, tanto *na matrix*, quanto *no deserto do real*, o que indica uma tendência a uma espécie de “montagem paralela” relativa ao enredo das histórias em quadrinhos, que reverberam tensão dramática umas à outras, fortalecendo o drama destas histórias como um todo; apesar de, segundo os dados do critério “B.2)”, somente 10% deles nos apresentarem, de forma “pura”, fatos que ocorrem e se encerram no mundo “real”, ao nos oferecerem uma chance de apresentar a história de *bluepills* que, caso apenas sofram das intempéries ocorridas no conflito entre homens e máquinas, ao viverem suas felizes ignorâncias virtuais; haveria também aqueles *bluepills* que, mesmo tendo algum contato — mesmo que apenas retórico — com a ideia da *Matrix*, estes jamais (no enredo deste *décimo* de linguagem gráfico-visual) terão oportunidade de se libertarem de suas felizes amarras ignorantes à amarga sabedoria do “real”.

C) Logicamente, não há comentários relevantes a serem tecidos sobre eventuais trilhas musicais relativas a livro impresso ou quadrinhos, dado que, naturalmente — até dado momento — livros e quadrinhos não possuem músicas diegéticas explícitas em sua composição de linguagem — mesmo que nelas haja diversas menções imagéticas a elementos

que ora nos rememorem as trilhas musicais da trilogia (sejam eles personagens, sequências cinematográficas marcantes ou fatos diegéticos): enfim, até que se invente o contrário, livros e quadrinhos *ainda* não têm, tecnicamente, trilha sonora ou musical, portanto.

D) Aqui, cabe destacar que uma baixa taxa de ocorrência, na faixa de 14% e 2,6% para personagens originais e suas eventuais representações por aproximação arquetípica, respectivamente, revela-nos uma magnífica liberdade criativa aos desenvolvimento dos protagonistas estranhos à trilogia — que, contudo, quando se referem à Agentes, sentinelas e máquinas diversas, não deixam de se apresentar em abundância, dado que nenhum conflito adviria num drama sem antagonistas, como já nos ensina Aristóteles com seu modelo de *curva dramática*, desde a Antiguidade Grega —, ou seja: o diversidade de mais e mais personagens à família *Matrix*, mesmo que secundários, reforçam a hipótese da heterogeneidade essencial proposta por realizadores que abraçam, intelectualmente, os ideais de uma pluralidade diegética interdependente entre diversos protagonismos narrativos.

Note-se que aqueles personagens da trilogia que se repetem, de uma forma direta, em presença “física”, ou indireta, em menção nominal, neste grupo, ganham consideravelmente, em *esfericidade*, às suas personalidades, atributos e histórias, adquirindo contornos de complexidade aos seus históricos enquanto *múltiplas personas* das mais interessantes, em matéria de *design* narrativo — para a alegria, especialmente, dos fãs de quadrinhos.

E) Constatamos que os dados apresentados nesta ordem são relativamente “esperados”. Por quê?

Porque, se *objetos ou trajes diegéticos, ações de personagens e/ou elementos de arte* não se replicassem, com relativa frequência (de aproximadamente 46%, 28% e 37%, respectivamente, em “E.1)”, “E.2)” e “E.3)”) nestas unidades de fragmentos narrativos — cuja taxa, mesmo que aparentemente “baixa”, justifica-se pelas limitações de ter de se concentrar exposição, complicação, clímax e desfecho, às vezes, em poucas páginas de enredo dos quadrinhos —, haveria um certo estranhamento à estas histórias, que correriam risco de sequer contribuírem diegeticamente, fazerem parte ou serem reconhecidas pelos seus nichos de públicos mais especializados, os fãs de quadrinhos, como participantes do universo de *Matrix*.

F) O que nos dizem, respectivamente, a preponderância das porcentagens de 65% “Sim”, e 58% “Não”, no que toca às possibilidades de articulação entre nichos de públicos, para a melhor compreensão, respectivamente, de “pontas soltas” relativas à trilogia e “pontas soltas” relativas às outras unidades transversais ao seu redor, não componentes da trilogia?

Elas nos contam indícios de que, tanto a unidade #13 *The Art of The Matrix* (funcionando como uma espécie de espelho narrativo metalinguístico de #1 *The Matrix*), quanto os quadrinhos (estejam eles nos meios online, como *webcomic*, ou impresso, como quadrinho), tendem, de forma relativamente moderada, a direcionar, com remissões diegéticas rizomáticas, a este universo como um todo dentro de si, a partir da formação de uma complexa teia narrativa interarticulada, o que, em trinta e uma histórias diferentes, oferece como resultado, aos seus potenciais leitores, uma grande possibilidade de aprendizados diversos sobre este universo por múltiplas combinatórias diegéticas possíveis — cuja metodologia de programação necessária à sistematizá-las por um *software* de processamento de grandes volumes de dados deveria ser bastante rigorosa ao fator humano de alimentar, com base em critérios algorítmicos, os dados a serem processados por uma máquina, o que, posteriormente, deve ser, inclusive, rigorosamente re-checado por mais pesquisadores humanos (caso alguma pesquisa realize este processamento antes de nós, num eventual doutorado prático).

Em terceiro lugar, no *grupo de linguagem Ludológica* (referente às unidades de #44 a #46), segundo a *Tabela 6*, percebemos que:

A) De um relativo equilíbrio dos acontecimentos diegéticos dados, com recorrência de 33% das temporalidades “A.2”, “A.4”, “A.5” e “A.6” nos jogos (entre “antes de *The Matrix*” e “durante *Revolutions*”), com especial destaque para os tempos “A.3” e “A.7”, ambos com alta taxa de ocorrência de 67% das vezes, respectivamente, no que se refere ao “ínterim entre *The Matrix* e *Reloaded*” e o tempo “depois de *Revolutions*”, ao percebermos que, na linguagem ludológica, há uma maior multiplicidade de acesso à compreensão dos diferentes momentos em que se situam os diversos fragmentos componentes do quebra-cabeça rizomático de *Matrix*.

Aqui, ressaltamos ainda o quanto especialmente #45 *The Matrix: Path of Neo* se situa, em sua particular redundância do enredo da trilogia: oferecida pelas irmãs Wachowski, em 2005, os jogadores deste jogo offline puderam reviver os arcos principais dos três roteiros, ao controlar o personagem Neo, novamente, em sua jornada de herói narrativa. Como uma unidade particularmente múltipla, temporalmente, é como se, depois de todo sucesso comercial da franquia, este jogo pudesse “arrematar” a maior parte das temporalidades num mesmo bloco narrativo, para que as suas comunidades de fãs possam eventualmente usufruir a oportunidade de viverem uma experiência que não deixe quaisquer lacunas temporais

esquecidas, ou mesmo “abertas”¹⁵³ — o que, em termos de uma heterogeneidade de possibilidades temporais interpretativas, para os seus diversos nichos, é, de alguma forma, uma forma de homogeneizar, reificar, verticalizar (e, portanto, empobrecer), a experiência deste universo.

B) É um dado relativamente esperado que, basicamente, nos jogos, haja uma forte preponderância à ambientação diegética paralela, tanto na matrix, quanto fora dela: afinal, os jogos tentam abarcar a “totalidade” dos espaços diegéticos possíveis deste universo narrativo, pela possibilidade de oferta ludológica de se jogar em ambos.

C) A presença, tanto de trilhas musicais originais à trilogia, quanto inspiradas na trilogia, remete-nos, em todos os jogos, tanto à reverberações emocionais de cada jogador, ao tenderem a se lembrar dos personagens dos filmes enquanto jogam, “interiorizados” aos seus “*avatares*” — ao controlarem-nos, como marionetes; quanto demonstram um interesse dos desenvolvedores dos jogos em adicionar mais possibilidades criativas ao enredo, pela força da expressão melódica, rítmica e harmônica oferecida por trilhas completamente “novas” aos filmes pré-existentes — mas que, claramente, tem muito mais preponderância sobre as trilhas já pré-existentes.

D) A ocorrência respectiva de 88% e 33% de personagens da trilogia, sejam presenciais, *in persona*, sejam por similaridade arquetípica, em todos os jogos, demonstra que, mais uma vez, os jogos funcionam como uma espécie de “caldeirão” criativo da família *Matrix*, em que todos personagens que ora participaram dos filmes principais, repetem-se, por espelhamento narrativo, novamente, nesta linguagem — ao, provavelmente, satisfazerem um desejo implícito aos nichos de público que se interessam em reavivar *Matrix* pela interatividade oferecida pelos jogos de videogame e de computador pessoal.

É especialmente curioso perceber o abundante potencial interativo, entre pessoas *reais*, no “autismo generalizado” *guydebordiano* — neste caso, *conscientemente compartilhado* —, com outras pessoas *reais*, brincando de viver, *presque littéralement*, a “Matrix”, na experiência ludológica da unidade-jogo #46 *The Matrix Online*¹⁵⁴.

153

Por exemplo, quem, jogando *Path of Neo*, no tempo ludológico recuperado do filme *Revolutions*, na fase final do jogo, na batalha final com *Mega Smith*, eventualmente não reconhecer este “final” como factualmente ocorrido no filme, possivelmente voltará a ver este filme para confirmar ou contestar que “final” realmente ele teve: ao invés da luta à la *Dragon Ball Z* (anime japonês muito famoso entre os jovens brasileiros na década de 2000) contra o Agente Smith, na cidade Mega City, assistida pelo espectador cinematográfico, o jogador deste jogo terá chance, por escolha justificada pelas irmãs Wachowski no jogo, de lutar contra um gigante Smith de concreto, metal e fragmentos da cidade destruída (o tal *Mega Smith*). Em nosso ver, o espectador e o jogador terão experiências de compreensão de cada enredo diferentes; o espectador-jogador, por sua vez, terá ambas; já o somente jogador, terá apenas a sua compreensão do “final” do enredo do jogo, sem sequer imaginar que, no filme, jamais houve um *Mega Smith*. Ver: <<https://www.youtube.com/watch?v=StSm-c2Ej9E>>. Acesso em: 15/04/2017.

154

Parodiando o autor italiano, “nós dois, você e eu”, não “os únicos que compreendem, e estão salvos”, como propõe Eco (2015a, p.9), ironicamente, ao criticar a própria crítica à cultura de massa, assumida em sua obra sobre os apocalípticos e integrados ao afirmar que “no fundo, o apocalíptico consola o leitor porque lhe permite entrever, sob o derrocar da catástrofe, a existência de uma comunidade de ‘super-homens’, capazes de se elevarem, nem que seja apenas através da recusa, acima da banalidade média. No limite, a comunidade reduzidíssima — e eleita — de quem escreve e de quem lê, nós dois, você e eu, os únicos que compreendem, e estão salvos: os únicos que não são massa” (ECO, 2015a, p.9); mas, quem sabe, no jogo *MxO*, a passagem *umbertoeconiana* poderia perpassar um possível pensamento da comunidade de jogadores, segundo o qual — em nosso ver:

Nós, muitos de nós, em toda nossa diversidade de compreensão; livres, mesmo que “aprimorados” às amarras deste jogo metalinguístico: nós, os muitos de nós que... sim, somos massa, e daí? Somos felizes e talvez compreendamos a nossa massificação heterogênea, ao fazermos parte de uma “comunidade reduzidíssima” — e não necessariamente eleita — de quem joga e pode reescrever as histórias de *Matrix* e suas respectivas matrizes criativas.

E) Aqui as quase absolutas porcentagens de 98%, 87% e 100% da replicação de elementos diegéticos característicos da trilogia, nos jogos, só nos confirmam o quanto esta linguagem tende a trabalhar sobre o reforço narrativo deste universo, ao intensificar, ao máximo, a compreensão de seus jogadores quanto àquilo que eles, provavelmente, já conhecem “bem”, em matéria narrativa: a trilogia de filmes de longa-metragem — e, provavelmente, também, os curtas.

F) Este dado, emplacado, em ambos casos, por 100%, tanto nos critérios “F.1)”, quanto “F.2)”, indicam-nos que os jogos expressam sua força de envolvimento narrativo, à experiência interativa única a eles conferido como linguagem de *mimesis* virtual da experiência sensorial audio-visual do “real”, por excelência, comparativamente com outras linguagens, por meio de um forte investimento à solicitação da participação ativa de seus jogadores para melhor compreender *Matrix* por outros matizes interpretativos: há tantas “pontas soltas” narrativas nesta linguagem quanto *buracos de coelho* referenciais à outras obras anteriores que podem ter inspirado a literatura de Lewis Carroll, quando escreveu *Alice no País das Maravilhas*, em 1985; ou *possibilidades combinatórias* entre letras e palavras contidas na biblioteca de Babel ficcional do conto de Jorge Luis Borges, *La Biblioteca de Babel*, de 1941; ou mesmo de caminhos possíveis no *labirinto de referências* da cultura ocidental à *mitologia grega* — o que talvez tenhamos exagerado um pouco na força da intenção deste último exemplo, para metaforizar o que buscamos expressar¹⁵⁵, neste meio de linguagem escrita.

A possibilidade de combinatórias diegéticas entre as “pontas soltas” existentes nestes jogos é, provavelmente, incalculável, especialmente quando pensamos no jogo #46 *The Matrix Online*, que, enquanto existiu oficialmente, de 2005 a 2009, criava, a toda semana, mais “pontas soltas” para as suas comunidades de jogadores (na forma, por exemplo, de novas missões), cada qual com seus diversos *avatares* possíveis. Assim, a “família” de *Matrix*, metaforicamente, se originalmente restrita a uma já incrível diversidade de clãs — nas outras 45 unidades de fragmentos narrativos relativamente “inalteráveis” diegeticamente — tornou-se, com *MxO*, uma nova *espécie*: a espécie *Homo sapiens matrix*.

155

Ver o interessantíssimo projeto digital *Library of Babel*, do criador e programador John Basile, que simula, “na prática”, as ideias da ficção *jorgeluisborgiana* — uma obra inspirada no texto do escritor argentino —, segundo a qual haveria, neste conto, uma biblioteca colossal que deteria todos os documentos escritos pela história humana — mesmo aqueles “pós-históricos”, ainda não escritos — a partir da combinação e recombinação entre palavras e letras que, agrupados, podem não ter — e em geral não têm mesmo! — qualquer sentido imediatamente compreensível. Ver: <<https://libraryofbabel.info/>>. Cf. LEE, Joyce. “BDHCMRLCHTDJ - Jorge Luis Borges's infinite 'Library of Babel' has been digitized”. [S.l.]: [s.n.], 7 de julho de 2015. Disponível em: <<https://qz.com/446122/jorge-luis-borges-library-of-babel-has-been-digitized-enjoy/>>. Acesso em: 05/06/2017.

3.2.3 Levantamento de nichos narrativos: justificativa da relevância à pesquisa

Constatamos, pelo trabalho de análise *sísifística*, sistematicamente empreendida no subcapítulo anterior, que há, de fato, uma grande diversidade de nichos no universo narrativo transmidiático de *Matrix*, portanto: os nichos dos cinéfilos, dos fãs de quadrinhos, dos *gamers*, etc. A relação de colaboração existente entre estes nichos é entendida como uma premissa dada, desde o início de nossas investigações; reconhecida esta premissa, então, o que nesta etapa buscamos analisar como uma das hipótese de pesquisa iniciais é o *grau de envolvimento às relações* existentes entre estas comunidades, quais as suas características, particularidades e sutilezas fundantes, em função de um objetivo comum: tanto por meio de uma experiência individualmente vivida, quanto por meio de uma experiência coletivamente compartilhada, ao sintetizar-se em uma outra categoria de experiência dialética que, se não definida exclusivamente por nenhuma das duas anteriores, apesar de delas beber diretamente, resulta, ao menos hipoteticamente, em nosso ver, em uma *experiência-em-rede* compartilhada, num universo de narrativa transmídia comum a todos estes públicos. Assim, estes públicos heterogêneos têm oportunidade de experienciam-no por diversos ângulos diegéticos, *locus* de interação narrativa e pontos de preferências afetivas à linguagens das mais heterogêneas, a depender da mídia (ou das mídias) com que têm contato, preferencialmente.

Constatada a existência de um diversidade de nichos de públicos que tendem a concentrarem-se cada quais em suas respectivas linguagens favoritas, se pensarmos no universo de *Matrix* enquanto parte do cânone de *transmedia storytelling* existente no século XXI — contudo, como já justificado na nossa introdução aos trabalhos dissertativos, uma referência icônica em narrativa transmídia, tanto em relação ao *conteúdo* abordado em sua história (dentre *hackers* e redes digitais, realidades distópicas, inteligências artificiais, etc.), quanto em relação à *forma* utilizada para contar as suas variadas histórias (jogos, quadrinhos, curtas, longas, livro), porque realizado na *transição entre o século XX e o presente século XXI* —, percebemos o quanto este modelo transmídia, em seus variados matizes, particularidades e possibilidades narrativas, apresenta-se, para o espectador, o jogador, o fã de quadrinho e o leitor dito “tradicional”, um *quê de implausibilidade* — jamais de impossibilidade — à assimilação *solitária* do conjunto maior desta obra *parcialmente aberta*.

Como nos ensina Eco (2015b), ao formular, conceitualmente, a compreensão da produção da obra de arte como essencialmente inacabada, porque *aberta às infinitas possibilidades interpretativas*, ao não se fechar sobre si mesma, em função de uma constante dependência da participação ativa de ressignificação de seus públicos, no contexto de uma

tensão imanente entre sua *apertura* e respectiva *chiusura*: teoricamente, *toda obra é aberta*. O que não significa dizer, então, que *Matrix* se situa escancaradamente em “abertura” total, porque, apesar de “atirar” para muitos lados em suas referências — ao menos filosoficamente, o que provavelmente explica a sua popularidade, em variadas culturas, enquanto *atípica obra cult* da cultura de massas, ao agradar variados grupos não só homogêneos, mas também heterogêneos culturalmente, como nos ensina o próprio Eco (1985) —, a sua “definitude” (ECO, 2015b, p.38) seria, então, delimitada pelos limites das conexões de sentido estabelecidos, efetivamente, pela suas variadas comunidades de nichos narrativos — apesar de não podermos demonstrar “efetivamente” estas conexões de sentidos estabelecidas por seus nichos, em um espaço invariavelmente limitado que é uma dissertação de mestrado, ao trabalharmos com amostras e um *corpus*, cuja parte *quantitativamente relevante*, em nosso método, ao menos ao que buscamos realizar, empenhadamente, acreditamos, precipita-se em resultados *qualitativamente significativos*, em nossas análises.

Recuperando, portanto, a implausibilidade de *solitariamente* o indivíduo poder experimentar esta contraditória *opera aperta definita*; acreditamos que haveria esperança de que o coletivo organizado possa, *solidariamente*, melhor compreendê-la, vivê-la, experimentá-la. Jenkins confirma nossas hipóteses, ao ensinar-nos que

[...] [e]m uma série de sites de fãs e listas de discussão, os fãs foram acumulando informações, pesquisando referências, mapeando sistemas hierárquicos, montando cronologias, transcrevendo diálogos, estendendo a história através de sua própria *fanfiction* e especulando loucamente sobre o significado disso tudo. A profundidade e o fôlego do universo de *Matrix* tornaram impossível a qualquer consumidor “entendê-lo”, mas *o surgimento de culturas do conhecimento tomou possível à comunidade como um todo escavar mais profundamente esse texto insondável*. (JENKINS, 2009a, p.183, *itálico nosso*)

Com o surgimento destas *culturas de conhecimento*, portanto, ao situarmos que o “universo” de *Matrix* estaria interligado, *metaforicamente* — à força do argumento oferecido por um trocadilho literal — pela união de seus “versos”, em sentido lato, num conjunto de unidades — um “uni-verso”, portanto:

a) senão por aspectos estéticos: seja pelo *design* conceitual e direção de arte à concepção artística das “máquinas”, nesta diegese ficcional, com fortes traços plásticos evocados à anatomia biológica, em que naves e *hovercrafts*, sentinelas e campos de cultivo de energia humana (os chamados “Campos de Fetos”), por exemplo, têm grande paralelo com o mundo orgânico dos insetos e plantas; ou seja pela fotografia marcadamente esverdeada e

azulada, ao diferenciar, respectivamente, o mundo *jacked in* — “dentro” da matrix —, e o mundo “real” — não-simulado externo à matrix —, por exemplo;

b) também por aspectos técnicos e poéticos: ao que, tecnicamente, a diversidade de trilhas musicais que permeiam a montagem de cada uma das unidades narrativas dos longas e curtas de *Matrix*, marcadamente das faixas musicais *Wake Up* (Rage Against The Machine, 1992) à *Mona Lisa Overdrive* (Don Davis & Juno Reactor, 2003), por exemplo, ao se repetirem, confluírem-se e misturarem-se melódica e harmonicamente às composições de cada narrativa específica, estas trilhas criariam, em nosso ver, uma poética de reverberação simbólica sobre os diversos *personagens*, *temporalidades* e/ou *espacialidades* que eventualmente participam da diegese narrativa de longas, curtas e jogos, ao reforçarem mutuamente o apelo emocional evocado pelos seus diferentes *leitmotifs* à todo este universo transmídia, por exemplo;

c) e sobretudo, por seus aspectos narrativos: por exemplo, ao constatarmos que o protagonista Neo — diferentemente do arquétipo *nietzscheniano* do *Übermensch* relatado por Eco (2015b, p.239-279) acerca do anacronismo de uma latente “consciência ética desprovida de toda dimensão política” (ECO, 2015a, p.10), presente no *Superman* dos quadrinhos, segundo o qual este super herói “jamais estacionará seu carro em local proibido, e nunca fará uma revolução” (ECO, 2015a, p.10), ao que Neo, por sua vez, permite-se ao livre arbítrio egoísta, pessoal e anético de escolher, pelas opções a ele dadas pelo Arquiteto, em *Reloaded*, salvar sua companheira Trinity da morte à salvar a humanidade da Matrix, por exemplo; ou seja, apesar de Neo não se situar presencialmente aos roteiros de todas narrativas audiovisuais ou à composição dos personagens dos quadrinhos¹⁵⁶ (que têm seus próprios protagonistas e arquétipos diversos, com voz própria, em cada uma das unidades de fragmentos narrativos), é tomado como um personagem cuja missão é fio-condutor de todo este universo narrativo: num contexto marcado por um conflito onipresente entre homens e máquinas, a busca pela paz — ou trégua — enquanto *busca filosófica última* à luta secular entre humanidade e o mundo da inteligência artificial marca a diegese de *Matrix* como um elemento comum que liga todas as unidades de fragmentos narrativos deste universo em *transmedia storytelling*.

Não sem extraordinária ironia, contudo, percebemos o quanto este universo narrativo, fortemente erigido pelos ideais de busca da liberdade a qualquer preço, à *la norteamericana*, ao tipicamente uso indiscriminado de armas em toda sua diegese — em que a violência física e psicológica, a escatologia visceral explícita e a alusão à guerra, em lato sentido, são tão

156

À exceção do quadrinho #43: *I Kant* e do curta #7 *Kid's Story*, únicas participações imediatamente visíveis do personagem Neo, nos quadrinhos e curta, sem contar nas menções arquetípicas ou simplesmente nominais à ele, em outros *comic books*.

onipresentes: assim, não seria incoerente perceber que a tão almejada “busca pela paz” entre homens e máquinas — uma metáfora da busca humana pela paz com as origens gloriosas de sua criação rebelde, à qual ele não pode controlar, porque, talvez ironicamente, não consegue controlar sequer a si próprio —, ao final de tudo, esta busca pela “paz” torna-se mero detalhe, quase imperceptível, diante de tanta violência perpetrada por suas variadas histórias.

Os diversos nichos narrativos participantes destas histórias podem experimentar “pontas soltas” diegéticas por diversos caminhos possíveis, de forma não-linear, tendo por ponto de partida inicial o jogo *offline* #44 *Enter The Matrix*, por exemplo; esta unidade se situaria, portanto, por uma trindade de características — linguagem única esteticamente, diegese autônoma de sentido individualmente, mas que também se complementa narrativamente a outras unidades, ao ampliar a compreensão de sentido do “todo” narrativo:

a) *único em sua estética interativa*, porque sua linguagem permite a um jogador participar ativamente na construção de um dos emaranhados de tramas que compõem este universo narrativo, ao assumir as missões dos personagens de Niobe ou Ghost;

b) *autônomo semanticamente* enquanto diegese ludológica porque sua história interativa contada é completa ao pleno entendimento, mesmo que restrita aos limites do jogo em si, cuja primeira missão, por exemplo, é recuperar uma carta misteriosa deixada pela *hovercraft* Osiris, atacada pelas máquinas do mundo real;

c) mas cuja história contada pode também *se complementar diretamente às tramas* de outra unidade de fragmento porque, tal qual na diegese do final do curta de animação *Final Flight of the Osiris* (2003), presente no longa *The Animatrix*, em que descobrimos as origens da carta misteriosa deixada pela tripulação da nave *Osiris* desta história aos habitantes de Zion, por exemplo, notamos que o conteúdo desta carta é retomado ao início do segundo longa *The Matrix Reloaded*, ao reportar a iminência da invasão das máquinas à última cidade dos homens deste universo diegético, a cidade de Zion.

Ao propôr o conceito de “compreensão adicional”, que nos ajudaria a compreender o processo pelo qual passa o complexo entendimento das narrativas transmidiáticas, Jenkins (2009a, p.184) nos explica que os consumidores mais jovens tornaram-se “caçadores e coletores de informações”, ao buscarem os antecedentes de personagens e pontos de enredos, na medida em que percebiam as conexões entre os diferentes textos de uma mesma franquia transmídia. Segundo o autor,

[...] [p]ode-se perfeitamente imaginar mistérios que demandariam, por parte dos leitores, uma busca de pistas em uma série de mídias diferentes, ou ficções históricas que dependeriam da compreensão adicional, possibilitada por múltiplos textos, a fim

de tornar o passado vivo e estimulante aos leitores. [...] Pode-se imaginar também que crianças que cresceram numa cultura mídia-mix produzirão novos tipos de mídia, à medida que a narrativa transmídia se torne mais intuitiva. *Matrix* pode ser esse próximo passo [...] — uma ponte para um novo tipo de cultura e um novo tipo de sociedade. *Numa cultura de caçadores, as crianças brincam com arco e flecha. Na sociedade da informação, elas brincam com informação.* (JENKINS, 2009a, p.185, itálico nosso)

Ele ressalta ainda que, atualmente, muitos consumidores mais velhos ficam confusos e não se envolvem com esse tipo de cultura, embora muitos estejam, cada vez mais, aprendendo a se adaptar, com a ressalva de que “[n]em toda narrativa transmídia seguirá essa direção — embora cada vez mais narrativas estejam percorrendo os meios de comunicação e oferecendo uma profundidade de experiência não prevista em décadas anteriores” (JENKINS, 2009a, p.186). O autor encerra seu entendimento ao compreender que

[...] [u]m número crescente de consumidores talvez esteja escolhendo sua cultura popular pela oportunidade de explorar mundos complexos e comparar suas observações com outras pessoas. *Cada vez mais consumidores estão gostando de participar de culturas de conhecimento on-line e de descobrir como é expandir a compreensão, recorrendo à expertise combinada das comunidades alternativas.* (JENKINS, 2009a, p.186, itálico nosso)

Dividido este universo transmídia amplamente complexo, sistematicamente, de maneira que a descrição das “pontas soltas” diegéticas virtualmente existentes em cada uma destas unidades tornem-se mais facilmente visíveis para nós: entendemos que, ao somarem-se estas “unidades”, encontraríamos uma “supraunidade” formada por uma heterogeneidade de unidades narrativas; ao desemaranharmos as “pontas soltas” dos “nós” narrativos, como empreendemos sistematicamente no subcapítulo anterior, verificamos a existência de uma “trama” narrativa articulada maior do que imaginamos *a priori* (que não!, *não é unicamente caótica* e sim!, *tem um sentido coerente, quando se a explora com mais atenção*). Assim, ao compreendermos a soma de cada um dos “versos” narrativos — não no sentido da divisão do gênero poético, mas metaforicamente *às poéticas inerentes às histórias contadas por cada uma destas unidades* —, percebemos a existência do tão referido “universo” narrativo.

Assim, estes simples fragmentos — ou como buscamos definir, mais complexamente, sobre nosso entendimento das *unidades de fragmentos narrativos* — acabam operando como uma espécie de *quebra-cabeça orgânico*, tal qual no conceito de rizoma *deleuze-guattariano* — segundo o qual o conhecimento seria um sistema essencialmente aberto —, em que cada peça sozinha seria, em si mesma, um quebra-cabeça única com sentido próprio circunscrito à diegese da história contada por cada unidade de fragmento narrativo. Constatada a existência

de múltiplas unidades dentro de uma unidade — como quando “abrimos” uma boneca-russa, ao nos depararmos com outra boneca-russa, e outra, e outra, etc., que, neste caso, não tem fim —, voltando-se à esta dimensão de unidade de fragmento narrativo primeira: no exercício coletivamente inteligido — mesmo que formado pela ação individual de cada participante —, articulado culturalmente de forma participativa e convergido em diversas mídias pela heterogeneidade dos nichos de predileção narrativa nas redes, em nosso ver, estas peças amplificar-se-iam num sentido mais completo, idealmente, como naquele quebra-cabeça orgânico e essencialmente mutável, em que, se cada um de nós acreditamos encaixar a *última peça*, na prática, em verdade, a almejada “última peça” é uma impossibilidade filosoficamente sistêmica: a última peça, em narrativas transmídia, não existem!

Ou, se pensarmos na plausibilidade de uma criança no parque, por mais curiosa que seja em sua brincadeira, em bem-sucedido “tapar” todas saídas de um formigueiro, recorrendo a Deleuze e Guattari (2011, p.25), compreendemos que “[é] impossível exterminar as formigas, porque elas formam um rizoma animal do qual a maior parte pode ser destruída sem que ele deixe de se reconstruir”; o mesmo ocorreria se tentássemos desenterrar as ramificações de uma raiz de gengibre (um vegetal essencialmente radicular rizomático), ou de um intrincado sistema de rizoma fúngico, que interconectam um conjunto saudável de árvores em um ecossistema completo como o da Amazônia, composto por múltiplos núcleos de esporos de fungos, sob a terra: desvenda-las, à ambas opções, é uma impossibilidade igualmente sistêmica. Da mesma forma, é virtualmente impossível, humanamente, identifica-se, só, todas as possibilidades combinatórias narrativas potencialmente existentes no universo transmídia de *Matrix* — mas há esperança de que, ao menos *o não-só, mas o conjunto de nós* consigamos nos aproximar deste empreendimento virtualmente impossível.

Realizada esta etapa teórica compilamos, então, nos breves subcapítulos seguintes, os resultados práticos de nossos trabalhos dissertativos, na forma de um pequeno vídeo montado por nós (ver *Figura 12*), anexado em nosso trabalho sobre a forma de um DVD, cuja devida descrição se encontra no *APÊNDICE C*, ao final deste trabalho, ao buscarmos apresentar, *audiovisualmente*, a compreensão do universo de *Matrix* enquanto conjunto de linguagens que representam um cânone de narrativa transmídia. Mas, primeiro, realizaremos uma explanação metodológica sobre o que nos motivou a produzir este vídeo, na sequência.

3.3 Experimento prático: visualizações das teias de narrativas transmídia em Matrix

Realizado o nosso estudo de caso sobre este cânone em universo de narrativa transmídia por excelência, buscamos apresentar aos nossos leitores, nestes breves subcapítulos do trabalho, as explicações metodológicas que nos levaram a desenvolver, como resultado prático de nossa dissertação, o vídeo intitulado “*Relações Diegéticas no Universo Transmídia de Matrix - Versão 1*”, 2016, disponível tanto em um link privado do Vimeo.com, acima descrito, quanto anexado em um DVD, no *APÊNDICE C* deste trabalho, e montado por nós a partir de trechos audiovisuais do universo de *Matrix*, extraídos de vídeos do *youtube*, para que as relações existentes entre as unidades de fragmentos narrativos possam se demonstrar audiovisualmente mais “palpáveis”. Neste vídeo, a partir do diagrama planejado no quadro verde (ou quadro negro) do Laboratório de Investigação e Crítica Audiovisual (LAICA), localizado no prédio de Cinema, Rádio e Televisão, na ECA/USP, num estudo sistemático realizado, especialmente, ao longo dos meses de fevereiro a novembro de 2015, buscamos compreender as relações porventura existentes entre suas diversas histórias, por meio da representação por *pontos* (ou unidades de fragmentos narrativos), e as *linhas* tramadas entre estes pontos, correspondentes às interconexões virtualmente existentes entre estas unidades.

Perguntamo-nos até que ponto este exemplo em narrativa transmídia evidenciaria o pioneirismo de um cânone que tem influenciado as novas gerações de criadores e produtores de conteúdo narrativo em tentarem criar, replicar e promover uma nova expressão da experiência reticular narrativa, tomada por nós como hipótese de pesquisa, ao ser realizada, simultaneamente, na vivência e na experiência das coletividades majoritariamente metropolitanas, por meio das redes digitais contemporâneas? — a resposta a esta pergunta esperamos responder no último capítulo deste trabalho dissertativo.

3.3.1 Metodologia criativa: como compreender a homeostase de um sistema narrativo cujas dinâmicas sinérgicas e entrópicas o pressupõem supostamente fechado — quando ele se precipita profundamente aberto, em verdade

A partir da análise prática do estudo de caso, cujos resultados preliminares se converteram no referido vídeo, apresentado aos pares de nosso programa de pós-graduação em 1º de abril de 2016, na *V Jornada Discente do PPGMPA*, organizado pela prof. Irene

Machado e pelo prof. Cristian Borges, seguidamente à nossa efetiva sistematização quantitativa-qualitativa sobre as 46 unidades de fragmentos narrativos elencados como *corpus* de trabalho, analisados nos subcapítulos anteriores: ambos (vídeo e pesquisa quantitativa-qualitativa) foram desenvolvidas com vistas à compreensão das dinâmicas inerentes a este universo narrativo, ao buscarmos oferecer ao leitor da dissertação um oportunidade de sua compreensão orgânica, enquanto sistema em constante transformação, em seus fluxos de movimentos para dentro e fora si, e vice-versa.

Primeiramente, realizamos a montagem de um diagrama ilustrativo, com base em pôsteres de filmes, jogos, quadrinhos e livro, relativos a este universo, com base em imagens coletadas na Internet, ao buscarmos, com este diagrama inicial, compreendermos, por meio de indicações intuitivas de suas eventuais inter-relações, compostas por setas, que imaginamos representarem eventuais percursos de contato à cada história deste universo, cujos caminhos poderiam ser porventura traçados pelos seus diversos leitores de nichos potenciais, de forma não necessariamente linear (ver *Figura 13*).

Então, epifanicamente inspirados pelo magistral trabalho de modelo representacional em diagrama, na forma de uma mídia híbrida (simultaneamente analógica e digital), chamado *Scratching on things I could disavow: Walkthrough* (ver *Figura 14*), proposto pelo media-artista contemporâneo libanês, Walid Raad (2015), e exposto no museu de arte e exibição Institute of Contemporary Art (ICA), localizado em Boston, Massachusetts (EUA), empreendemos a realização de nosso trabalho diagramático sobre o universo de *Matrix*.

Num segundo momento, ao pesquisarmos *in loco*, em suas respectivas mídias, as diferentes histórias de *Matrix*, passamos a perceber a existência de diversas “pontas soltas” diegéticas entre suas diversas histórias, ao que pudemos sistematizá-las, por balões feitos de giz colorido sobre a lousa, em um diagrama mais complexo — contudo, ainda assim intermediário — desenhado no quadro verde do LAICA. (ver *Figura 15*).

Dessa maneira, ao selecionarmos trechos relevantes desse universo a partir do acesso a links do *youtube* e a arquivos de mídia originais, ao editarmos, inclusive imagens lúdicas capturadas de nós mesmos enquanto sujeitos-pesquisadores-e-fãs-leitores, inseridos na diegese do nosso trabalho prático metalinguístico, ao encenarmos um possível fã-espectador que inicia o vídeo assistindo à cena-chave das pílulas vermelha e azul, no filme *The Matrix*. Desta forma, reconhecemos que nos inserimos a nós mesmos, como sujeitos-pesquisadores, efetivamente, também como objeto de nossa própria pesquisa. Ao editarmos este vídeo de dezessete minutos de duração (incompleto, porque faltam as linguagens do jogo *The Matrix Online* e dos quadrinhos), assim, visamos representar, para os nossos leitores, a

multiplicidade de relações diegéticas virtualmente existentes, entendidas como “pontas soltas” narrativas, que interligariam diretamente algumas das diferentes histórias deste universo. Na sequência de figuras compiladas ao final deste subcapítulo, ilustramos o vídeo referido por meio de uma imagem extraída diretamente do vídeo prático deste trabalho, a partir de um de seus *frames*.

Então, na progressão de nossas investigações sistemáticas sobre este universo narrativo amplamente complexo e bem planejado, cujo acontecimento midiático — por uma lente epistemológica orgânica que o compreenda enquanto um teia narrativa simbiótica cuja “forma” tenha seu sentido maior potencialmente alcançável nas redes do ciberespaço —, chegamos ao diagrama final das relações entre suas “pontas soltas” diegéticas, cuja articulação final data de março de 2016, cujos materiais utilizados, além do giz, também utilizamos *post its* e linhas de nylon (ver *Figura 17*), para melhor expressar nossas ideias, largamente inspirados pelo magnífico trabalho dos artistas suíço, Thomas Hirschhorn, e alemão, Marcus Steinweg, chamado *Foucault-Map*, realizado em 2004, numa composição de papelão, papel, folhas de plástico, fitas adesivas, estampas, marcadores coloridos e canetas esferográficas (ver *Figura 16*).

Assim, como conclusão a este capítulo em especial, por meio de uma sequência de imagens autorreferenciais, como pesquisadores, diante de nosso diagrama, no LAICA, tentamos explicar o sistema narrativo de *Matrix* (ver *Figura 18*), a partir da análise dos dados cruzados nas tabelas técnicas das relações existentes entre as 46 unidades de fragmentos narrativos de *Matrix*, com base em dois temas principais e suas respectivas ordens e critérios, devidamente analisados nos subcapítulos anteriores deste capítulo. Chegamos ao entendimento do quanto, no contexto do comportamento migratório dos seus diferentes nichos de públicos, metaforicamente, haveria uma relativa homeostase de um sistema narrativo cujas dinâmicas de fluxos de interesse ao seu universo diegético, ao considerarmos apenas suas mídias oficiais, entendidas como *corpus* de nosso estudo de caso, supondo-se ser “fechado”, revelou-se, surpreendentemente: profundamente “aberto”. Por quê?

Se entendermos a *homeostase*, segundo as teorias da Termodinâmica — nesta dissertação, logicamente, de forma metafórica — como um princípio segundo o qual, num sistema, há uma tendência ao equilíbrio e à conservação de sua energia: no que toca à manutenção da estabilidade de fluxos de interesse de seus nichos de público, exclusivamente, sobre suas mídias oficiais, como resultado de nossas investigações quantitativas-qualitativas,

em verdade, percebemos o quanto este sistema se mostra muito mais *entrópico*¹⁵⁷ do que inicialmente imaginávamos *sinérgico*¹⁵⁸, como podemos verificar representado no diagrama final realizado no LAICA (ver *Figura 19*).

Ou seja, também poderíamos levar em conta a ampla variedade de ao menos uma centena de paródias, remixagens e *fanfics* resultantes como subprodutos deste universo dito “oficial”, realizados tanto por emissoras de TV, quanto especialmente pela comunidade dos fãs, mas não os consideramos porque, no tempo destinado a uma formação *stricto sensu*, a sua inclusão extremamente ampla e multifacetada à nossa sistematização seria cronologicamente inviável em apenas 30 meses de mestrado, *a priori*.

Algumas destas famosas paródias, remixagens e *fanfics* são as paródias *2003 MTV Movie Awards Intro* (2003) e *Matrix Runs on Windows XP* (2008), além da *fanfic* realizada pelos alunos do curso de Audiovisual da USP, enquanto *remake* da famosa sequência *bullet-time* do telhado, chamado *The Matrix: Low Budget (Baixo Orçamento)* (2006), realizado pelos então alunos de AV: Bruno Nicko, Eric Honda, Jotagá Crema, Pedro Drozza e Max Röhrig. Percebamos, com grande entusiasmo intelectual, que estas últimas narrativas paralelas têm importância capital, porque revelam interpretações narrativas diretamente observáveis que emergem, muitas das vezes, de forma amplamente espontânea, de seus diversos públicos, a partir de seus olhares heterogêneos ao universo oficial da franquia, ao resultarem em outras obras narrativas que, ora estão em consonância com a diegese oficial, ora confrontam-na, ao proporem outros olhares ao seu “fechamento oficial”, concebido pelos seus autores e produtoras originais — o que rendeu diversos conflitos entre produtoras e *fandons* ao longo da história de franquias narrativa comerciais, como *Harry Potter* (1998) e *Star Wars* (1977), por exemplo, como nos mostra Jenkins (2009a, pp.187-284), em seus capítulos sobre estas duas últimas franquias narrativas.

Desta maneira, percebemos o quanto o seu sistema, supostamente “fechado”, em verdade, precipita-se profundamente “aberto” à novas criações, co-criações e interpretações narrativas diegéticas, cujos limites são ainda menos definíveis que aqueles já amplos às suas “fronteiras” ficcionais oficiais. Neste sistema narrativo altamente codificado semioticamente (ver *Figura 20*), tanto quanto ocorre com muitas narrativas transmídia que se supõem “fechadas”, de tal forma que seus autores e/ou produtoras acreditam, supostamente, poderem

157

Segundo a Termodinâmica, a *entropia* é a tendência à desordem das partículas, em um sistema físico — o que aqui, naturalmente, remetemos como uma dentre muitas as metáforas conceituais propostas, como forma de fazermos-nos melhor expressar, em nossos argumentos, aos nossos interlocutores, por meio dos valiosos recursos que a linguagem possui; dentre elas, das mais valiosas, está a liberdade intelectual oferecida pelas figuras de linguagem da língua portuguesa falada, aos quais tomamos a liberdade de trazê-los à formalidade do texto acadêmico escrito.

158

Em um sistema termodinâmico, *sinergia* é a tendência ao ordenamento das partículas em colaborarem, de forma energeticamente convergente, para um mesmo resultado comum.

controlarem a teia de sentidos percebidas, imaginadas e recriadas pelos seus diversos nichos de público: *o universo narrativo de Matrix é composto por um sistema de sentidos articulados profundamente aberto e muito mais entrópico (caótico) que sinérgico (ordenado) do que imaginamos.*

Ou seja, nossas suposições abstratas originais foram transformadas, inevitavelmente, pela constatação de outra percepção percebida, com base na análise de dados da realidade concreta, a partir do estudo de caso deste universo em narrativa transmídia extremamente complexo e aparentemente ordenamento: a sua potência de caos, contudo, abunda aos olhos de qualquer potencial leitor que queira arriscar-se a aventurar-se em suas malhas narrativas. Nós nos envolvemos profundamente nelas, e nos perdemos muitas vezes, encontrando-nos novamente pelo fio condutor do método científico com base em objetivos claros: a verificação da potência de *experiência-em-rede*, neste universo, cujo conceito tomamos como hipótese de nossa pesquisa, a ser finalmente precisada no último capítulo deste trabalho dissertativo, presente no segundo volume deste trabalho.

Este seria um diferencial das narrativas transmídia reticulares contemporâneas, mesmo que surgidas posteriormente ao quadro das narrativas modernas que se ergueram com o início da modernidade, e gestadas ao seio das pirâmides da indústria de entretenimento neoliberal e das narrativas da cultura de massa, típicas do século XX, quando pensamos no círculo original da narrativa tradicional que surge primeiramente, no processo inevitável de mutabilidade da linguagem humana pela nossa história enquanto *seres contadores de histórias por excelência*. (ver Figura 21)

Então, que novas categorias de experiência resultam da *transmedia storytelling*, comparativamente à outras formas narrativas elencadas?

Figura 12 - Fotografia representativa de experimento sobre o universo transmídia de Matrix. Link disponível em: <<https://vimeo.com/225343180>>. Senha: **redpill**

Figura 13 - Primeiro diagrama: etapa do processo investigativo prático sobre o universo de Matrix

Figura 19 - Terceiro e último diagrama: representação da teia transmídia de Matrix, das irmãs Wachowski, feita sobre quadro verde do LAICA (CTR-ECA/USP). Mapa conceitual por Yan Tibet (2016), São Paulo. Materiais: giz coloridos, fio de nylon, post-its, marcadores de texto, cola de papel. Dimensões aproximadas do diagrama: 320 x 190 cm.

(num divertidíssimo vol.II)

210

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

JOÃO PEDRO DE AZEVEDO MACHADO MOTA
—YAN TIBET—

Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência
e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às
investigações sobre o devir de uma nova
categoria de experiência reticular
possível em Narrativas
Transmídia

vol.II

São Paulo

2017

JOÃO PEDRO DE AZEVÊDO MACHADO MOTA

- YAN TIBET

Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência em Walter Benjamin às investigações sobre o devir de uma nova categoria de experiência reticular possível em Narrativas Transmídia

Dissertação apresentada ao Departamento de Rádio Cinema e Televisão do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes (ECA/USP) da Universidade de São Paulo, como requisito para obtenção de título de Mestre.

Área de Concentração: Cultura Audiovisual e Comunicação

Orientador: Prof. Dr. Almir Antonio Rosa

- Almir Almas

São Paulo,

2017

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: dos descaminhos <i>em busca</i> de uma experiência perdida aos <i>encontros</i> de uma outra experiência possível	pp.20-24
<i>Uma aproximação inusitada: as demandas da narrativa transmídia que nos levam à busca por respostas nas formulações teórico-conceituais sobre a experiência em Walter Benjamin</i>	pp.24-43

CAPÍTULO I

1. <i>Sobre os conceitos de “Experiência” e “Vivência” em Walter Benjamin</i>	pp.44-88
1.1 O conceito de <i>Erfahrung</i> (Experiência) em quatro ensaios: a fundamentação	pp.46-71
1.1.1 “ <i>Erfahrung</i> ”, 1913: os primeiros passos de uma filosofia da experiência guiadas pela verdade da eterna juventude de espírito	pp.46-49
1.1.2 “ <i>Über das Programm der kommenden Philosophie</i> ”, de 1918: os princípios de um programa da filosofia do porvir fundados sobre as bases relativas de uma filosofia <i>kantiana</i> da experiência	pp.49-51
1.1.3 “ <i>Erfahrung und Armut</i> ”, de 1933: o reconhecimento da pobreza de experiência como princípio ético fundamental à busca pela cura de uma modernidade profundamente adoecida em suas bases	pp.51-58
1.1.4 “ <i>Der Erzähler: Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows</i> ”, de 1936: a força de uma experiência rica, com bases na tradição oral, transmitida pelo grande narrador, e fundada no seio da arte de narrar, da sabedoria compartilhada e do ambiente coletivo de produção artesanal pré-capitalista	pp.58-71
1.2 O conceito de <i>Erlebnis</i> (Vivência) em um ensaio: uma transição conceitual	pp.71-84
1.2.1 “ <i>Über einige Motive bei Baudelaire</i> ”, de 1939: a beleza contida nos fragmentos de uma experiência vivida pelo indivíduo solitário na modernidade, transmitida pela poesia lírica de Charles Baudelaire	pp.71-84
1.3 Quando o estranhamento inicial abre espaço ao diálogo: da transição dos conceitos de Experiência à Vivência, em Benjamin, ao entendimento das narrativas transmídia e então aos primeiros passos de investigação sobre as hipóteses de uma outra experiência possível	pp.85-88

CAPÍTULO II

2. Um mosaico de fragmentos: sobre o conceito de <i>transmedia storytelling</i> e o contexto em que se desenvolve	pp.89-146
2.1 O que é narrativa transmídia?	pp.89-105
2.1.1 O <i>case</i> Pokémon GO (2016)	pp.98-105
2.2 O contexto em que a <i>transmedia storytelling</i> se desenvolve no ciberespaço	pp.105-146
2.2.1 A cultura da convergência	pp.105-116
2.2.2 A cultura participativa	pp.116-130
2.2.3 A inteligência coletiva	pp.130-146

CAPÍTULO III

3. Estudo de caso comparativo: da transversalidade entre diálogos às matrizes de <i>Matrix</i>	pp.147-209
3.1 <i>Hackeando a Matrix</i> : por que “O que é a <i>Matrix</i> ?” não é a pergunta correta neste trabalho?	pp.147-164
3.1.1 Por que “De que maneiras as matrizes se relacionam entre si?” é a pergunta mais apropriada?	pp.154-164
3.2 Análise sobre um universo transmídia composto por quarenta e seis unidades de fragmentos narrativos virtualmente interligadas entre si	pp.164-199
3.2.1 Amostragem sobre <i>Matrix</i> : critérios às relações entre unidades de fragmentos narrativos	pp.164-170
3.2.1.1 a) Potência de relação transmidiática diegética entre fragmentos	pp.170-175
3.2.1.2 b) Convite à participação colaborativa entre nichos	pp.175-176
3.2.2 Eleição do corpus: descrição de pertinência à análise, tabelamento de dados e especificação geral de conteúdo	pp.176-193
3.2.3 Levantamento de nichos narrativos: justificativa da relevância à pesquisa	pp.194-199
3.3 Experimento prático: visualizações das teias de narrativas transmídia em <i>Matrix</i>	pp.200-209
3.3.1 Metodologia criativa: como compreender a homeostase de um sistema narrativo cujas dinâmicas sinérgicas e entrópicas o pressupõem supostamente fechado – quando ele se precipita profundamente aberto, em verdade	pp.200-203

CAPÍTULO IV

4. *Propositivo analítico sobre as relações de força nas tramas de uma outra experiência possível: as tessituras dos pontos em linhas que se convertem em nós* pp.216-271

4.1 *Geometrias da experiência: “pontos” como origem e destino às narrativas, “linhas” como relações entre ambas e a visualização das relações entre “pontos”, pela mediação de “linhas”, enquanto diferentes manifestações de experiência* pp.221-264

4.1.1 *A narrativa em formato circular*, da rede invisível de vozes anônimas da tradição cuja sabedoria alimenta o denso ponto do porta-voz representado pelo grande narrador à transmissão da *Erfahrung*, pela oralidade, ao círculo democrático de ouvintes da narrativa tradicional: *a experiência-em-cone* pp.223-232

4.1.2 *A narrativa em formato quadricular*, cujo ponto de densidade se concentra sobre a figura do autor e/ou da produtora, à experiência de *Erlebnis* vivida pelo público que tende à homogeneização da experiência pela verticalidade impressa pelas narrativas modernas e pelas *mass-media*: *a experiência-em-pirâmide* pp.232-244

4.1.3 *A narrativa em formato poligonal irregular*, a partir das relações de experiência vivida de *Erlebnis* à potência da experiência de *Erfahrung*, então, dialeticamente, no novo contexto das redes da Internet que tendem à horizontalidade das relações de experiência, transversais aos diversos nichos heterogêneos de público nas narrativas transmídia: *por uma experiência-em-rede* pp.244-264

4.2 *Experiência é relação*: das proposições experimentais sobre as relações de experiência em diferentes contextos socioeconômicos e culturais às tessituras da narrativa em constante transformação pela história – ou de que maneira compreendemos a “experiência enquanto relação” pp.264-265

CONCLUSÕES

pp.272-274

BIBLIOGRAFIA

pp.275-293

LUDOFILMOGRAFIA

pp.294-295

APÊNDICE A

pp.296-323

APÊNDICE B

pp.324-336

APÊNDICE C

p.337

CAPÍTULO IV

4. Propositivo analítico sobre as relações de força nas tramas de uma outra experiência possível: *as tessituras dos pontos em linhas que se convertem em nós*

Figura 2 - Yan Tibet explica as tessituras relativas à proposição das geometrias da experiência, com base no cânone de Matrix

Abstrair é preciso: façamos um exercício imaginativo simples. Não prometemos a compreensão, nesta parte do trabalho, da visualização de eventuais “geometrias da experiência” hipoteticamente inerentes às três formas narrativas propostas? Reconhecemos a dificuldade do feito, portanto propomos um exercício de abstração intelectual simultaneamente ousado e poético, para que esta visualização pretendida ocorra — esperamos —, com menos estranhamentos e, eventualmente, mais clareza, aos nossos leitores (ver Figura 22, acima).

Pois bem. Para lá chegarmos, façamos, primeiramente, este esforço de abstração intelectual: primeiro, imaginemos, num espaço cartesiano tridimensional imaginário, composto por *três eixos coordenados*, o *longitudinal* (vetor y), o *transversal* (vetor x) e o *sagital* (vetor z), respectivamente perpendiculares aos planos *Transversal* (xy), *Sagital* (yz) e *Frontal* (xz), segundo representado graficamente na Figura 35, a existência de *pontos*. Pontos brancos sobre uma lousa verde, pontos simples. Apenas pontos, numa tabela tridimensionalmente imaginária, perfeitamente ordenada e dividida por distâncias regulares,

em quadriculos contíguos, em nossas mentes. Há pontos em diversas localidades do infinito espaço ordenado imaginário, mas não nos percamos neste oceano de nós imaginários: neste momento, nossa atenção se concentra, especialmente, sobre a área mais próxima do ponto em que estes eixos ortogonais se cruzam entre si, o chamado *ponto* $O = \text{Origem } (0, 0, 0)$.

Bom, agora imaginemos *linhas*. Linhas brancas sobre uma lousa verde, linhas simples. As linhas seriam a continuação de pontos contíguos, correto? Uns “colados” sequencialmente aos outros, cujas distâncias entre cada um destes pontos, aos nossos olhos, não seriam visivelmente perceptíveis. Simplificadamente, em nosso exercício de imaginação: *linhas são pontos contínuos*. Há linhas retas, há linhas curvas... há algumas linhas neste espaço ficcional: por ora, nem muitas, nem poucas linhas. Apenas o suficiente, em linhas e pontos, para estimular as nossas criativas mentes. Há, portanto, apenas algumas linhas e pontos aleatórios, nesta tridimensionalidade cartesiana imaginativa perfeitamente ordenada que é fruto deste nosso lúdico exercício intelectual.

Agora, imaginemos que os pontos e linhas, anteriormente fixos no espaço, quase de forma imperceptível, comecem a vibrar, milimetricamente. Eles movem-se de forma bastante sutil, progressivamente, em seus movimentos... Se inicialmente tímidos, agora, estes pontos e linhas começam a “ganhar”, cada vez mais, energia potencial. Ao vibrarem com mais e mais energia sobre o próprio eixo, os pontos e linhas movem-se, continuamente, cada vez mais, com crescente liberdade... as nossas mentes acompanham, sincronicamente, seus fluxos vibracionais. Os pontos agora, literalmente, dançam, no espaço imaginário, como grãos de areias, no deserto subsaariano setentrional, à nordeste do Egito. Ao longe, conseguimos ver os três pontinhos do complexo de pirâmides de Gizé, construída para a família de Quéops, Quéfren e Miquerinos, há mais de dois milênios e meio atrás. Mas nós não prestamos atenção à arquitetura dos três pontinhos das pirâmides, procuramos beleza em algo muito mais singelo e natural: vemos, agraciados, o fluir efêmero de um pequeno redemoinho de partículas de areia que se elevam helicoidalmente, como num pequenino tornado, aos confins inóspitos do deserto africano, sem que nenhum ser humano ou ser vivo tenha oportunidade de perceber a sutil beleza de seu movimento natural... Ninguém, absolutamente ninguém, neste universo imaginado, consegue vê-los em suas insustentáveis levezas; ninguém, exceto nós, que imaginamos, viva e claramente, este cenário ficcional, em nossas criativas mentes.

As linhas, por sua vez, vibram. Inicialmente vibram como, bailando em 11 dimensões,

as *supercordas*¹⁵⁹ movem-se, esticam-se e se contorcem na escala subatômica, ao sustentarem, hipoteticamente, as estruturas das leis da Física Moderna que, entre outras coisas ordinárias relativas à dimensão em que acreditamos habitar, poderiam explicar este nosso exercício intelectual mesmo, em que, enquanto organismos vivos, compostos de átomos e moléculas, nas sinapses de nossos cérebros, neurônios interagem em ininterruptas dinâmicas bioelétricas¹⁶⁰.

Imaginemos, livre e graciosamente, que estas linhas vibrem mais e mais, como as cordas... de um piano! Melhor, como as cordas de um raríssimo piano *Stradivarius*, recuperado do século XVIII que, nas mãos da jovem e talentosa pianista ucraniana contemporânea, Anna Fedorova, hoje com apenas 27 anos de idade, numa histórica apresentação de *Rhapsody In Blue* (1924), do aclamado compositor estadunidense George Gershwin, esta canção é conduzida pelo aclamado maestro brasileiro, Thiago Tiberio, no Palco do Theatro Municipal de São Paulo, acompanhados da presença dos ilustríssimos músicos da magistral Filarmônica de Berlim: nós, sentados na plateia do Municipal; um silêncio absoluto na câmara...

De repente, é iniciada uma sutil melodia, soprada pela melíflua clarineta *glissando*, seguida da estimada imponente do *Stradivarius* ao fundo, ao que reconhecemos, de imediato, agraciados, as primeiras notas desta espirituosa música, em que as múltiplas cordas no interior deste *Stradivarius* emprestado pela alma de Anna Fedorova, vibram, porque, em conjunto neste instrumento, também são linhas vibracionais... então, já no *Quasi-recap*, depois de apreciarmos um pouco mais que 14 minutos de música, magistralmente conduzida pelo maestro Tiberio, e acompanhada pela impecável orquestra da Filarmônica de Berlim, com variados instrumentistas e seus respectivos instrumentos, chegamos enfim ao *Grand Finale* de *Rhapsody In Blue*, por volta dos 15 minutos, em que o concerto chega ao esperado clímax apoteótico; a interpretação de Fedorova ao piano repete, para nosso deleite estético, de uma forma inusitada — contudo reconhecível —, novamente, as notas da abertura, seguidas que são pelo rugido da orquestra completa da Filarmônica berlinense, ao fim dos 15 minutos de música, nos *riffs* finais das *blue notes* — tão características do gênero jazzístico tradicional do bairro do Harlem novaiorquino.

159

Segundo o que nos ensina o físico estadunidense, Brian Greene (2001), as supercordas referem-se, hipoteticamente, à parte elementar componente da Teoria das Supercordas, cuja proposta teórica talvez possa, um dia, conduzir-nos à uma consistente “teoria do campo unificado”, com que o físico alemão, Albert Einstein, tanto sonhara em vida. Cf. GREENE, Brian. “O universo elegante: supercordas, dimensões ocultas e a busca da teoria definitiva”. Tradução: José Viegas Filho. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. 480 p.

160

É curiosíssimo perceber o quanto o universo diegético de *Matrix*, ao propor a hipótese ficcional de um mundo composto por códigos alfanuméricos extraordinários à nossa realidade — note-se que, dentre a chuva de códigos verdes de *Matrix*, tão recorrente em toda sua diegese, além de composto pelos numerais de 0 a 9, há também presença de outros como ideogramas japoneses e caracteres incomuns de nosso própria alfabeto indo-arábico —, que supostamente comporia a “realidade virtual” não-real do mundo conectado à ilusão da *Matrix*, programado pelo império da inteligência artificial opressora para nos ludibriar. Vejamos: não seria forçoso perceber que a ficção de *Matrix* tem forte paralelo com as descobertas mais pioneiras da Física pura contemporânea? Tal como em *Matrix*, se o mundo é feito hipoteticamente de pequenas unidades de códigos vibracionais como supercordas que ora oscilam de uma maneira, ora, em outro atmo, de outra, como afirma a Teoria das Cordas Supersimétricas, qual seria a diferença entre os códigos ficcionais da *Matrix* e as supercordas “reais” da ciência contemporânea? Que fronteiras dividem ambas ciências? Quais fronteiras separam a ficção científica e a ficção da ciência “real”?

Notemos, especialmente, a importância das cordas do piano nesta apresentação, aos ágeis dedos da pianista ucraniana, que podem muito bem ser a nossa pretendida *linha* imaginária inicialmente proposta, que bamboeiam, harmonicamente, no espaço imaginário tridimensional, ao agradar nossos sentidos de público ouvinte¹⁶¹. Recordemo-nos o propósito deste exercício imaginário: linhas e pontos. *Pontos e linhas*.

Apesar de nenhuma destas histórias anteriormente narradas por nós corresponder a qualquer paralelo com a realidade — Anna Fedorova talvez nunca tenha tocado, num piano *Stradivarius* do século XVII (que sequer existe!), a composição de *Rhapsody In Blue*, conduzida pelo maestro brasileiro Thiago Tiberio, acompanhado pela orquestra da Filarmônica de Berlim, quiçá no Theatro Municipal da capital paulistana, ao menos até o dia presente, em que escrevemos este trabalho; contudo, o “real” jamais impediu a sua ficcionalização pela mente humana.

Sabemos o quanto a ficcionalização do “real” é das habilidades sociais mais úteis à sobrevivência humana em comunidade como espécie, de tal forma que contar histórias nos ajuda a uma melhor assimilação do mundo e a uma melhor convivência coletiva harmônica com nossos semelhantes, ao nosso redor, cuja experiência se torna mais rica, quando permeada por narrativas compartilhadas em uma mesma cultura comum.

Se a imaginação do cenário ficcional descrito nos três parágrafos anteriores ainda não surtiu seu efeito pretendido, citemos que, depois do filme *Fantasia* (1940), produzido por Walt Disney, o seu irmão Roy E. Disney produziu a segunda parte desta obra de arte cinematográfica da história estadunidense: o filme *Fantasia 2000* (1999), com a inclusão do ilustríssimo curta homônimo animado, o *Rhapsody in Blue* (1999), com 12 minutos de duração, dirigido por Eric Goldberg e produzido pelos Walt Disney Studios. Ambientado diegeticamente na Nova Iorque em plena crise da quebra da bolsa, na década de 1930, e só composto por imagens e trilha musical, sem fala humana, aqui neste curta animado é contada a história de diversos personagens, de diversas idades, gêneros e classes sociais que, resumidamente, trabalham na profissão “errada” — porque nitidamente infelizes com o que fazem —, ao trocarem de ofícios entre si, ao longo da história, encontrando, desta forma, a felicidade pessoal, nos respectivos ofícios que mais aprazem a cada um — mesmo que a sociedade diga que eles não podem fazer outra coisa, eles se arriscam, e o riscos de novas escolhas os trazem a felicidade.

161

Preferencialmente, mantenhamos a doce melodia desta feliz mistura híbrida entre a música erudita e o gênero *jazz* estadunidense ecoando em nossas mentes, ao som desta gravação original da obra-prima de Gershwin, registrada acusticamente (não-eletricamente) no ano de 1924, dividido em duas partes, na leitura dos próximos parágrafos. Áudio de *Rhapsody In Blue* - Parte I: <<https://archive.org/details/rhapblue11924>>; Parte II: <<https://archive.org/details/rhapblue21924>>.

Ao menos nos 30 primeiros segundos da primeira sequência deste curta, percebemos, com uso dos recursos gráficos escolhidos por seus animadores, plasticamente, com apenas *sons, pontos e linhas* — como buscamos empreender ludicamente, nos parágrafos anteriores, em parte —, uma das mais singelas introduções de expressão gráfico-visual da história do cinema de animação, em que tanto a trilha musical quanto as imagens animadas têm um papel fundamental, na história contada¹⁶², em expressar ideias por *pontos, linhas e música*, por meio da linguagem cinematográfica — cujo efeito de tentativa de comunicação inclusive se encontra, parcialmente, no final *Close Encounters of the Third Kind* (1977), de Steven Spielberg.

Mas, afinal, qual a verdadeira razão para tal exercício lúdico?

Ele se revela importante porque, ao tentarmos aproximar uma abordagem de compreensão de conceitos extremamente abstratos, como a *experiência* e a *vivência*, para, então, analisarmos a proposição hipotética de uma *experiência-em-rede*; se pudermos, desde já, tornarmos mais “concreta” esta aproximação almejada aos “olhos da mente” de nossos leitores — e também aos sentidos e às próprias mentes —, não contraditoriamente, a partir de nossa inicial proposta de visualização “abstrata” que inicia este último capítulo propositivo; talvez este exercício nos surta, nos próximos subcapítulos, o efeito intelectual almejado de auxiliar à compreensão da proposição das *geometrias da experiência* em narrativas — o que, *a priori*, reconhecemos, pode soar “estranho” buscar-se visualizar a “geometria” de um conceito tão abstrato, como a “experiência” —, especialmente aquela experiência hipoteticamente reticular proposta por nós, em narrativas transmídia, o que, imaginamos, podem ser melhor perceptíveis de uma maneira mais *visual* — ou *audiovisual*, se se prefere.

Neste capítulo, portanto, *pontos* podem representar, simplificadamente: tanto a “origem”, quanto o “destino”, relativos a uma narrativa. Pontos podem ser representação, portanto: ou de um espectador de cinema, um jogador de *game*, um leitor de quadrinhos, um leitor de livro, etc.; ou de uma produtora cinematográfica (ao representar os realizadores de uma narrativa cinematográfica), uma empresa de *games* (ao representar os desenvolvedores responsáveis por uma narrativa ludológica), uma produtora de quadrinhos (ao representar os ilustradores e criadores da narrativa gráfico-visual), uma editora de livros (ou seus escritores respectivos à narrativa em meio escrito), etc. Assim, *pontos* representam *origens e destinos* à veiculação das narrativas, portanto. Se pensarmos em termos das teorias comunicacionais do século XX: as *origens* podem se referir a “emissores”; os *destinos* aos “receptores”.

162

Cf. *RHAPSODY in Blue*. Direção, Roteiro e Animação: Eric Goldberg. EUA: Walt Disney Studios, 1999. 12 min, cor. Título original: “Rhapsody in Blue”. In: *FANTASIA 2000*. Produção: Roy E. Disney. EUA: Walt Disney Studios, 1999. 75 min, cor. Título original: “Fantasia 2000”. Disponível em <<https://vimeo.com/222701480>>. Visto em: 23/06/2017.

As *linhas*, por sua vez, imaginamos como representações das relações possíveis entre os referidos *pontos* (“origem” e “destino”), ou seja, as potenciais *relações* estabelecidas entre espectadores, jogadores e/ou leitores e suas respectivas produtoras, desenvolvedoras e/ou editoras, seja de forma horizontal, vertical ou transversal entre si, portanto. As *linhas*, desta maneira, pensando-se em termos da teoria comunicacional do século XX: podem se referir tanto aos “códigos”, quanto aos “canais”, quanto às “mensagens”, aos “referentes”, e mesmo aos “ruídos”.

Com esta explicação, buscaremos apresentar, segundo os argumentos desenvolvidos ao longo dos capítulos anteriores, sem recorrer, necessariamente, nem aos conceitos da Teoria da Informação — notadamente marcado pelo modelo Shannon-Weaver, proeminente nas décadas de 1950 e 1960 —, nem ao paradigma da semiótica dos códigos — sobretudo desenvolvido nas décadas de 1960 e 1970 —, fundamentalmente, porque não alicerçamos o nosso arcabouço teórico-conceitual inicial sobre qualquer uma destas duas correntes intelectuais, logicamente; mas sobre a fundamentação *benjaminiana* da experiência/vivência, tão generosamente apresentada, especialmente, no primeiro capítulo de nossa dissertação.

Assim, com os meios e fundamentações próprios de que dispomos, realizaremos, nos próximos subcapítulos, a proposição singular das relações porventura existentes entre “pontos”, pela mediação de “linhas”, visualizáveis enquanto diferentes manifestações do que compreendemos conceitual e abstratamente enquanto *experiência* — e suas respectivas variações de experiência.

4.1 *Geometrias da experiência*: “pontos” como origem e destino às narrativas, “linhas” como relações entre ambas e a visualização das relações entre “pontos”, pela mediação de “linhas”, enquanto diferentes manifestações de experiência

Agora que passamos pela formulação do arcabouço teórico-conceitual *benjaminiano* sobre a experiência; embasamos o contexto da inteligência coletiva, da cultura participativa e da cultura da convergência em que a narrativa transmídia nasce, cresce e se desenvolve, na trama das redes virtuais contemporâneas; e recentemente analisamos o devido estudo de caso do complexo universo em narrativa transmídia de *Matrix*, ao investigarmos quantitativa e qualitativamente as relações diegéticas potencialmente existentes entre suas unidades de fragmentos narrativos, ao que, desta análise, deduzimos a consequente necessidade de articulação colaborativa entre os nichos e comunidades de fãs ao seu redor — e também em

seu interior, e mesmo em sua “substância” —, para melhor compreendê-lo, vivenciá-lo, experimentá-lo, no contexto paralelo de uma solitária experiência vivida pelos indivíduos, no acesso aos fragmentos narrativos de uma história dispersa em múltiplas mídias, dialeticamente à solidária colaboração de uma experiência coletivamente compartilhada entre nichos de público diversos, nas próprias redes, para expandir a sua e a compreensão de outrem navegantes, participantes do mesmo universo narrativo: com mais indícios à formulação de uma melhor hipótese — e um *melhor conjunto de hipóteses* — sobre as articulações das *geometrias da experiência* em diferentes expressões narrativas, a partir do desenvolvimento, nos capítulos anteriores, de nossas abstrações intelectuais à exposição introdutória do concreto primevo de onde partimos; novamente, neste capítulo, e na subsequente parte conclusiva do trabalho, ao precipitar-se em busca de um concreto mais esclarecido — ou menos ignorante: rumamos, enfim, à etapa final de nosso trabalho.

Ao recuperarmos parte de nossas reflexões metalinguísticas mais introdutórias, nos parágrafos primeiros desta dissertação, com relação aos nossos particulares processos de aprendizado, assimilação e formulação orientados da investigação científica ao pesquisador iniciante da grande área das Ciências Sociais Aplicadas, na área da Comunicação, inerente às dinâmicas da formação à pesquisa numa universidade brasileira de extrema excelência, como a Universidade de São Paulo, ao campo do estudo dos Meios e Processos Audiovisuais que delimita o programa em que inserimos nossa pesquisa, ao reconhecermos, conscientemente, a importância das escolhas, posicionamentos e abordagens éticas, intelectuais e epistemológicas seguidos, enquanto *sujeitos pesquisadores*; orientamo-nos, nesta parte da pesquisa, ao efetivo arrematar da nossa ousada busca em provar — ou ao menos *melhorar* — nossas hipóteses, nesta introdutória dissertação de mestrado à nossa pretendida carreira como pesquisadores.

Como resultado propositivo de nossas investigações, ao longo desta dissertação, neste último capítulo, buscamos compreender, por outros olhares mais concretamente palpáveis, manifestos, tangíveis — ou, ao menos, menos “abstratos”, e, precisamente por esta razão, talvez, mais concretamente “visíveis” —, de que maneiras a nossa hipótese de uma *experiência reticular compartilhada*, supostamente existente nas tessituras de uma experiência comum, vivenciada pelos diversos nichos de público, no contato com um mesmo universo em narrativa transmídia, sustentar-se-ia, rearticular-se-ia, revelar-se-ia. Então, como resultado das articulações de nosso percurso abstrativo de investigação científica, buscaremos com efeito, converter, com argumentos consistentemente embasados e coerentemente articulados, a compreensão de uma efetiva *sustentação, rearticulação e revelação* da nova

categoria de *experiência-em-rede*, por nós apresentada como hipótese — e que, eventualmente, num futuro doutorado, possamos buscar defender, na forma de uma possível *tese*.

4.1.1 A narrativa em formato circular, da rede invisível de vozes anônimas da tradição cuja sabedoria alimenta o denso ponto do porta-voz representado pelo grande narrador à transmissão da *Erfahrung*, pela oralidade, ao círculo democrático de ouvintes da narrativa tradicional: a *experiência-em-cone*

Leskov freqüentou a escola dos Antigos. O primeiro narrador grego foi Heródoto. No capítulo XIV do terceiro livro de suas Histórias encontramos um relato muito instrutivo. Ele trata de Psamético. Quando o rei egípcio Psamético foi derrotado e reduzido ao cativo pelo rei persa Cambises, este resolveu humilhar seu cativo. Deu ordens para que Psamético fosse posto na rua em que passaria o cortejo triunfal dos persas. Organizou esse cortejo de modo que o prisioneiro pudesse ver sua filha degradada à condição de criada, indo ao poço com um jarro, para buscar água. Enquanto todos os egípcios se lamentavam com esse espetáculo, Psamético ficou silencioso e imóvel, com os olhos no chão; e, quando logo em seguida viu seu filho, caminhando no cortejo para ser executado, continuou imóvel. Mas, quando viu um dos seus servos, um velho empobrecido, na fila dos cativos, golpeou a cabeça com os punhos e mostrou os sinais do mais profundo desespero. Essa história nos ensina o que é a verdadeira narrativa. A informação só tem valor no momento em que é nova. Ela só vive nesse momento, precisa entregar-se inteiramente a ele e sem perda de tempo tem que se explicar nele. Muito diferente é a narrativa. Ela não se esgota jamais. Ela conserva suas forças e depois de muito tempo ainda é capaz de se desdobramentos. Assim, Montaigne retornou à história do rei egípcio, perguntando-se: porque ele só se lamenta quando reconhece o seu servente? Sua resposta é que ele “já estava tão cheio de tristeza, que uma gota a mais bastaria para derrubar as comportas”. É a explicação de Montaigne. Mas poderíamos também dizer: “O destino da família real não afeta o rei, porque é o seu próprio destino”. Ou: “muitas coisas que não nos afetam na vida nos afetam no palco, e para o rei o criado era apenas um ator”. Ou: “as grandes dores são contidas, e só irrompem quando ocorre uma distensão. A visão desse servo foi essa distensão”. Heródoto não explica nada. Seu relato é dos mais secos. Por isso, essa história do antigo Egito ainda é capaz, depois de milênios, de suscitar espanto e reflexão. Ela assemelha-se às sementes de trigo que durante milhares de anos ficaram fechadas hermeticamente nas câmaras das pirâmides, conservando até hoje suas forças germinativas. (BENJAMIN, 2012, pp.219-220, itálicos nossos)

A força germinativa das sementes do trigo de Walter Benjamin... É com esta citação integral da sétima parte do ensaio “O Narrador”, de Walter Benjamin, que finalmente, iniciamos este subcapítulo em que empreendemos, *in loco*, nossa análise propositiva sobre a hipótese de uma *experiência-em-círculo*, que culminará na análise da *experiência-em-pirâmide* e então na da *experiência-em-rede*, sendo esta última o nosso principal objetivo deste capítulo, ao buscarmos compreender, por outros olhares, novas narratividades

contemporâneas, com especial destaque à narrativa transmídia. Mas, primeiro, comecemos com Heródoto.

Observemos, com grande atenção, os interessantíssimos indícios do texto analítico de Benjamin, que nos levam a simples e reveladoras conclusões. Primeiramente, seu relato empreende, logo de entrada, uma investida de aproximação entre a formação narrativa de Leskov — que marcamos com itálico porque, para o autor, Leskov seria um legítimo e raro remanescente moderno do grande narrador —, e a escola Antiga dos grandes narradores tradicionais, em que Heródoto figura como pioneiro fundador grego. Percebemos que, somente com este avizinhamento de “formação”, Benjamin realiza uma comparação, por simples aproximação, entre Leskov e Heródoto, ao transformar aquele em um discípulo “espiritual” deste, ao ter sido formado em sua “escola”: a Leskov é reforçado, assim, no olhar *benjaminiano*, os ares de narrador tradicional remanescente moderno, apesar de todo o relato seguinte não se referir a qualquer história contada por Leskov... *pasmemos!* Mas por Heródoto!

Vamos lá. Ao atribuir ao historiador grego Heródoto de Halicarnasso (485 a.C.? – 420 a.C.) — por seu rigor metodológico único, em relação aos seus antecessores gregos, considerado o “pai” da história no ocidente —, segundo Benjamin, a responsabilidade da transmissão de uma história relativa ao final da XXVI Dinastia Egípcia, último período anterior ao primeiro domínio persa no Egito Antigo, a partir da relativa proximidade temporal entre o momento histórico da Batalha de Pelúcio (ocorrido em 525 a.C.) e o momento em que Heródoto empreende o registro escrito de seus relatos, no livro “Histórias”¹⁶³ (datado de 440 a.C.), um período entre os fatos ocorridos e o registro destes fatos de apenas 85 anos, portanto; assim, é de se compreender a profunda coerência de argumento do nosso autor alemão, ao conferir um forte grau de legitimidade ao relato narrado por este pioneiro historiador grego — o próprio Heródoto, claro.

Segundo Benjamin, ao recuperar os relatos *herodotonianos* sobre a história pessoal da figura histórica do rei egípcio Psamético III (? – 525 a.C.), que seria capturado pelo rei persa Cambises II (? – 522 a.C.), o autor nos destaca que “Heródoto não explica nada [...] Seu relato é dos mais secos” (BENJAMIN, 2012, p.220). É dessa maneira que, ao conferir-lhe uma interpretação “seca” e objetiva da história narrada, nós, como leitores do texto de Benjamin — até então, *a priori*, sem termos tido qualquer contato anterior com o livro “Histórias”, de Heródoto —, somos levados a “consolidar” a ideia de que o relato histórico de

163

Cf. HERÓDOTO. “Histórias - Livro 3º de Heródoto”. Introdução, tradução do grego e notas: Maria de Fátima Sousa e Silva e Cristina Abranches. Coleção: Clássicos Gregos e Latinos. Lisboa: Edições 70, 1997. 173 p.

Heródoto não pode ser falso: se conta, objetivamente, com rigor metodológico ímpar ao seu tempo, em que seu registro historiográfico data de apenas 85 anos após o relato dos sofrimentos vividos pelo rei egípcio, infligidos pelo seu conquistador persa a ele, à sua família e aos seus súditos mais humildes, a narração de Heródoto, ao olhar de Benjamin, logicamente, portanto, *deve ser verdadeira*.

Mas, observemos — e esta observação é das mais sutis e relevantes — Benjamin não está tão interessado *na veracidade da história narrada em si*, ou seja, no seu conteúdo: como percebemos, ao olhar *benjaminiano*, deduzimos que, se Heródoto registrou historiograficamente — com os pioneiros métodos da objetividade supostamente imparcial da escrita da história com base nos fatos passados, cujo método o próprio Benjamin criticará pela impossibilidade sistemicamente fundante de se escrever ao sentido do “pelo” da história de forma totalmente genuína, dado que, segundo a Tese VII de seu ensaio *Sobre o conceito de história*, “[n]unca houve um documento da cultura que não fosse simultaneamente um documento de barbárie (BENJAMIN, 2012, p.245), sendo dada, por esta razão, ao materialista histórico, a inconveniente “tarefa de escovar a história a contrapelo” (BENJAMIN, 2012, p.245); assim, retomando o registro historiográfico pioneiro de Heródoto ao seu tempo, há de ser levada em conta a premissa de que seu relato deve ser *verossímil*.

Em nosso entender, Benjamin, para além do conteúdo narrado por Heródoto (bastante relevante), está muito mais interessado *na forma como essa história é narrada*: e esta abordagem é, especialmente, o que mais nos interessa, neste subcapítulo em especial. Porque, após reforçar o que seria a “verdadeira narrativa”, diferentemente da informação, que, por um lado, só teria valor no frescor de sua novidade, ao esgotar-se no breve momento em que se entregaria inteiramente em si, ao necessitar de uma verificação imediata — nas palavras do próprio filósofo alemão; a narrativa, por outro lado, jamais sucumbiria ao tempo, ao conservar suas forças de desdobramento interpretativo intocadas, mesmo passado o tempo em que já sucumbira a semente apodrecida da informação, extremamente perecível com o tempo. E após recuperar uma interpretação de um renomado filósofo humanista francês do Renascimento europeu, Michel de Montaigne, Benjamin, ao contestar a interpretação renascentista logicamente *montaigneniana* sobre o relato de Heródoto, no que se refere às verdadeiras motivações do rei egípcio em só se desesperar quando um servo miserável veio a participar do cortejo fúnebre de seu reino capturado, o autor alemão, assim, oferece-nos pistas ao entendimento do quanto uma mesma história poderia ser “aberta” — cujo teor aqui é mais próximo do relato histórico, com base nesta ciência humana iniciada por Heródoto, cujas fronteiras ora se confundem com a categoria de “história” ficcional fantasiosa das narrativas

tradicionais —, a depender da forma como é contada, podendo ter diversas interpretações possíveis. Como nos indica com graciosas pistas Jeanne Marie Gagnebin, em seu Prefácio intitulado “Walter Benjamin ou a história aberta” ao primeiro volume das *Obras Escolhidas*, com edição da editora Brasiliense, composta por ensaios de Benjamin que, neste trabalho, tanto citamos,

[...] [o] leitor atento descobrirá em ‘O Narrador’ uma teoria antecipada da obra aberta. Na narrativa tradicional essa abertura se apóia na plenitude do sentido — e, portanto, em sua profusão ilimitada; em Umberto Eco e, parece-me, também na doutrina benjaminiana da alegoria, a profusão do sentido, ou, antes, dos sentidos, vem ao contrário, de seu não-acabamento essencial. O que me importa aqui é identificar esse movimento de abertura na própria estrutura da narrativa tradicional. Movimento interno, representado na figura de Scherazade, movimento infinito da memória, notadamente popular. Memória infinita cuja figura moderna e individual será a imensa tentativa proustiana, tão decisiva para Benjamin. Cada história é o ensejo de uma nova história, que desencadeia uma outra, que traz uma quarta etc.; essa dinâmica ilimitada da memória é a da constituição do relato, com *cada texto chamando e suscitando outros textos*. (GAGNEBIN In: BENJAMIN, 2012, p.12-13, *itálico nosso*)

A semente plantada por Gagnebin é realmente preciosa, viva, excitante. Vamos tentar penetrar nos sentidos aí indicados, juntos, para além de suas raízes? Bem, Benjamin apresenta, nesta sétima parte de seu ensaio, as interpretações relativas às supostas motivações dos sentimentos do rei egípcio em só “desabar” emocionalmente, mesmo *após a degradação de sua família nuclear* (“as grandes dores são contidas”), *somente irrompendo* (“quando ocorre uma distensão”), *após a humilhação de um humilde súdito, no cortejo de seus dominadores* (“A visão desse servo foi essa distensão”). Na visão *benjaminiana*, é-nos dada a chance de ver por, ao menos, três pontos de vista diferentes: a) o de Heródoto (“objetivo”, “seco”, “clássico”, supostamente sem interpretações subjetivas); b) o de Montaigne (“lógico”, “dedutível”, “humanista”, com base nos ideais renascentistas); e c) a do próprio Benjamin (“sensível”, numa interpretação alternativa própria).

Não deixemos passar, contudo uma última interpretação possível — ao menos deduzível do ensaio de Benjamin — que, propomos alternativamente — e com esta proposição, chegamos a última das pontas das raízes à terra —, interpretação esta que *não foi dita*, mas nem por isso deixou de ser existir, porque restou implícita! Vejamos: uma quarta alternativa de interpretação desta história (ou terceira, se não levarmos em conta o relato clássico, objetivo e original de Heródoto) poderia ser relatada pelo remanescente de narrador ainda existente, o próprio Leskov — a quem Benjamin dedica seu ensaio sobre “O Narrador”. Relembremos, mais uma vez, que a comparação de Leskov a Heródoto é explicitamente

introdutória, porque, logo de início, esta aproximação abre a parte VII do seu ensaio em questão que, aqui, transcrevemos na íntegra, em que jaz marcado, com itálico, por nós, lá atrás, na citação direta original: “Leskov freqüentou a escola dos Antigos. O primeiro narrador grego foi Heródoto”. (BENJAMIN, 2012, pp.219)

Ora, como “discípulo” direto da “escola dos Antigos”, Leskov poderia, muito bem, a partir de sua formação sólida na *arte de narrar a tradição*, apresentar a sua própria versão sobre as desgraças reais de Psamético. O relato inexistente de Leskov sobre a história deste rei egípcio assim, conta mais ao inexistir do que se houvesse de fato! Expliquemo-nos: se existisse este relato *leskoviniano*, hipoteticamente, poderia muito bem fazer sentido e nos suscitar “espanto e reflexão”, enquanto narração tradicional legítima, dada a profusa *apertura* do estilo de narrar “ensinado” por seu professor “espiritual”, Heródoto, ao seu discípulo russo — apesar de seu relato historiográfico grego inovador se mostrar, em forte *chiusura* metodológica, dada a ciência humana de registro escrito que inaugura —, cujo encontro entre professor e mestre jamais houve em vida. Recuperando Benjamin (2012, pp.220), a história sobre Psamético se assemelha, metaforicamente, às *sementes do trigo*, cujas forças germinativas conservam-se até hoje, mesmo depois de guardadas, hermeticamente, durante milênios, nas câmaras das pirâmides egípcias...

Ora, de alguma forma, é sobre essas sementes germinativas que gostaríamos de nos deter especialmente, e onde, como um germen de esperança, onde nosso trabalho terá fim — ao propor-se às novas ramificações futuras. Porque, ao compreendermos que, se a *apertura* da liberdade interpretativa inerente à narrativa tradicional adviria, como metaforizado por Benjamin, de dentro das tumbas faraônicas das pirâmides, em que as “sementes de trigo” estiveram guardadas por milênios, hermeticamente — e talvez o “hermetismo” da proposição *benjaminiana* se refira à *chiusura* do relato escrito por Heródoto numa obra metodologicamente “fechada” e objetiva, como o terceiro volume das “Histórias” —, em paralelo com a nossa proposição da *experiência-em-pirâmide* (que desenvolveremos no próximo subcapítulo à frente), relativa ao quadro das narrativas modernas e das narrativas *mass-media*, não poderíamos ignorar que as narrativas transmídia e sua respectiva *experiência-em-rede* propositiva (que desenvolveremos dois subcapítulo à frente) advém, essencialmente, da cultura de massa do século XX. E esta aparente contradição — que, melhor dizendo, não é aparente, mas *categórica* — ou seja, esta constatação categoricamente contraditória é importantíssima: não podemos nos esquivar dela. Mas, ao pensarmos em pares entre *formas narrativas* e *categorias de experiência*, tal qual nas proposições do *quadrado-pirâmide* e do *polígono irregular-rede* (que discriminaremos mais à frente), antes,

começamos sobre formas mais simples, como a do par *círculo-cone*, especialmente no que toca à perfeição da forma circular. Voltemos, em nosso labirinto teórico-conceitual, ao início deste subcapítulo, novamente.

Porque o círculo?

Porque a forma circular — esta que é considerada por muitas culturas, ao longo da história humana, como das formas geométricas mais comuns, democráticas e universalmente compreensíveis em si? Porque escolhemos para descrever, ludicamente, a expressão narrativa tradicional, característica do conceito *benjaminiano* de *Erfahrung*, tão belamente analisada por este filósofo como uma forma particular de experiência que é característica às formações sociais tradicionais pré-capitalistas, baseadas em comunidades artesanais cuja cultura é compartilhada de forma relativamente comum e interpenetrada aos seus integrantes, de tal forma que as vozes anônimas de uma tradição compartilhada seriam transmitidas, pela oralidade, por intermédio de um grande narrador, com base em suas próprias experiências de vida, por exemplo, aos ouvintes comuns a um mesmo ofício artesanal, que, por sua vez, teriam contemplados também, nestas histórias narradas, parte de suas questões, anseios e problemas cotidianos, talvez como forma de, a partir da sabedoria aprendida na moral destas histórias, eventualmente partilharem de uma vida em sociedade mais feliz; pela forma simples apresentada por um *círculo* — uma sequência contínua de pontos numa *linha*, em que esta curva-se ao redor de si mesma, ao atar seus pontos extremos, em que seus pontos últimos, selados em um mesmo *locus* comum, fecham-na, ciclicamente, sobre si?

E de que maneiras a compreensão de uma experiência cuja narrativa oral particular seria, essencialmente, “circular”, configuraria aquilo que propomos como uma espécie de “experiência-em-cone”? (ver *Figura 27*)

Relembremo-nos do conjunto de ensinamentos generosamente transmitidos por Walter Benjamin, que, em sua trajetória teórica-conceitual sobre a experiência, na categoria do conceito alemão de *Erfahrung*, esta se definiria, simultaneamente:

a) segundo o primeiro ensaio intitulado “Experiência”, de 1913, por figurar enquanto uma episteme cujo princípio da *eterna juventude* jamais deveria se deixar suplantar por uma *máscara* chamada “experiência”, defendida pelos adultos “filisteus”, que, segundo o então jovem filósofo, teriam aberto mão de uma busca genuína pela verdade do espírito, em favor da ilusão oferecida por uma vida intolerante, arrogante e, conseqüentemente, acomodada;

b) segundo o segundo ensaio “Sobre o programa da filosofia do porvir”, de 1918, o autor enquadra a experiência enquanto uma categoria que, apesar de basear-se sobre o sistema *kantiano* de pensamento para se erigir, ela jamais poderia restringir-se somente às

suas compreensões unicamente matemático-cartesiana, em função da importância capital desempenhada pela *linguagem*, na eventual formulação de uma filosofia futura, dado que, segundo o próprio autor, fundamentalmente, “a experiência é a pluralidade unitária e contínua do conhecimento” (BENJAMIN, 1970, p.108, tradução nossa);

c) segundo o terceiro ensaio chamado “Experiência e pobreza”, de 1933, escrito entre a primeira e a segunda guerra mundiais, o autor compreende a experiência enquanto uma categoria preciosa de compartilhamento de um saber acumulado, fundado na tradição, que teria sido esfacelada pela esterilidade de um mundo marcado pela *guerra* — em nosso ver, a única variável da “equação humana” que nunca muda ao longo da história, com a qual devemos aprender a conviver, dado que somos uma espécie em imanente guerra entre nós e dentro de nós, como nos mostra a história da humanidade —, ao viver num mundo tão profundamente pobre desta experiência, compreendendo a necessidade da reformulação de um posicionamento ético essencial ao homem que, reconhecendo a nossa profunda pobreza espiritual, na modernidade, resultaria na solução de uma *barbárie positiva*, encarada como uma forma de esperança legítima que deveríamos buscar ativamente, para reconstruirmo-nos, a partir de uma “tábua rasa”, do zero, do nada, enquanto uma *nova civilização* — e por esta razão, se *nova*, idealmente, menos “civilizada”;

d) enfim, no quarto e belíssimo ensaio “O narrador”, de 1936, ele busca compreender as raízes que fundariam a rara arte do narrar as sabedorias de uma cultura, cujo primor seria dominado por uma polifonia de vozes anônimas da tradição que, encarnadas pela voz de um arquétipo identificado pelo “grande narrador”, num contexto coletivo, marcado por relações artesanamente construídas, poderiam transmitir, sabiamente, a rica experiência de uma tradição compartilhada;

e) e mesmo no quinto ensaio “Sobre alguns temas em Baudelaire”, de 1939, cuja breve contribuição ao conceito de *Erfahrung* é proposta, pelo autor, com profundas origens na *mémoire involontaire proustiana*, que seria absorvida de forma inconsciente — como forma de contrastar à conceituação sobre a *Erlebnis* (tema principal deste ensaio em especial), essencialmente formada sobre a memória voluntária, “amparada” pelo *Reizschutz* (escudo protetor) da percepção consciente;

Estes são os quatro ensaios — *mais um*, sobre Baudelaire, em que a contribuição ao conceito de *Erfahrung* é relativamente rarefeita, porque centrada, sobretudo, na conceituação da transição sobre a *Erlebnis*, contudo ainda assim existente —, em que Benjamin, segundo o nosso recorte de pesquisa, descreve, reflete e analisa o conceito de *Experiência*.

Ao retomarmos o exercício intelectual proposto sobre o espaço *cartesiano* tridimensional imaginário, no início de nosso capítulo, estes conceitos *benjaminianos* revelam-se úteis à nossa formulação de uma hipotética *experiência-em-cone*, na medida em que, inicialmente, se compreendermos que, conforme se pode verificar, graficamente, na *Figura 28*, no plano *Sagital* (*yz*), a narrativa tradicional seria tecida, idealmente, ao redor de *um círculo de ouvintes*, característicos de uma cultura artesanal comum a todos a que dela fazem parte, de tal forma que a grande narrativa teria paralelo a um ambiente democrático de compartilhamento de habilidades, saberes e conhecimentos comuns aos seus ouvintes, que é tão belamente representada por esta figura geométrica singular: *o círculo* — tal qual a impressão transmitida pela Távola Redonda do Rei Artur, na Alta Idade Média, ao representar a isonomia de importância de todos que se sentavam à mesa redonda, que se contrastaria às largas mesas retangulares com cabeceiras, em que outros reis medievais se destacavam obtusos, geralmente, na ponta das mesas.

Há de se destacar, neste círculo de ouvintes, um ponto representado pelo *grande narrador*, o *ponto N*, dada a importância exercida por este ponto de destaque, nesta representação gráfica imaginária proposta por nós, que, se não localizado em qualquer dos pontos contínuos da linha em formato circular em que se inserem os ouvintes da narrativa tradicional, este ponto seria deslocado ao centro, ao representar um ponto de importância e densidade ímpares. Assim, neste cenário essencialmente circular, ao deslocar a nossa atenção, inicialmente formulada sobre a forma plana do círculo, presente no plano *Sagital* (*yz*), por outras perspectivas de visualização desta forma imaginária proposta, destacar-se-ia uma forma geométrica tridimensional particular de experiência, transmitida neste contexto: a experiência aqui, ao ser compartilhada por uma narrativa transmitida à uma linha circular de ouvintes, teria na figura do *ponto N* (narrador) — *um denso ponto ao centro do círculo* — a concentração das atenções no processo da transmissão oral das histórias narradas à forma narrativa circular.

A geometria da experiência na narrativa tradicional formar-se-ia, assim, *pelas relações estabelecidas entre um ponto denso N, para muitos pontos contínuos, presentes numa linha circular de ouvintes*, cujas origens das relações estabelecidas por este ponto com esta linha circular no espaço imaginário da experiência, por sua vez, seriam tanto constituídas pelas próprias experiências de vida deste narrador, e também por aquelas inerentes aos seus ouvintes, como se aquele buscasse transmitir a riqueza dos conselhos presentes nas histórias narradas a estes. Recuperando a sábia passagem *benjaminiana*, aprendemos que o grande

narrador, em sua arte, tenta menos “responder a uma pergunta do que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está se desenrolando” (BENJAMIN, 2012, p.216).

Assim, fundada sobre a transmissão de uma forma de experiência imperiosamente juvenil em suas bases primevas; fundamentada sobre as bases da filosofia *kantiana*, levando-se em conta, sumariamente, a importância da *linguagem* para a constituição de uma filosofia do porvir em que, reconhecida a nossa pobreza de experiência fundante, ao buscarmos, por meio da aceitação ética de uma *barbárie positiva* como forma de implodir os ideais positivistas até então defendidos pela civilização moderna como suposto meio de conquistarmos a felicidade, ao encontrarmos, desta maneira, uma esperança coerente à reconstrução de novos pilares erigidos, exclusivamente, em função da dignidade da vida humana em sociedade; e, da mesma forma, ao reconhecermos a importância da arte de narrar como forma de preservação e transmissão de uma tradição e uma memória comuns ora compartilhados, com as quais, apesar de nosso empenho de manutenção, não mais conseguimos nos conectar, cujo rico contexto, plenamente existente nas sociedades artesanais pré-capitalistas, indicar-nos-ia a importância crescente da reflexão sobre a premência de sua reconstrução para garantirmos uma mínima preservação não-anacrônica da história de nossa própria cultura, apesar da crescente desarticulação e fragmentação social progressivas em nosso cotidiano; e mesmo entendida enquanto expressão da assimilação inconsciente da memória involuntária *proustiana*: com base nestes princípios *benjaminianos*, tomados como arcabouço teórico-conceitual da *Erfahrung*, buscamos compreender, de que maneira, a experiência inerente à narrativa tradicional essencialmente circular seria formada por relações estabelecidas entre os *múltiplos pontos componentes da linha circular de ouvintes em função de um denso ponto do narrador deslocado ao seu centro*, cujas relações, simplificada, ao auxílio daquele nosso exercício imaginativo do espaço *cartesiano* tridimensional com que iniciamos este capítulo, reconfigurar-se-ia, agora, ao buscarmos visualizar as geometrias desta categoria de experiência, não mais apenas bidimensionalmente, visualizando-se nos três eixos coordenados, o longitudinal, o transversal e o sagital conjuntos, segundo é representado, graficamente, na *Figura 29*, não mais apenas sob a *forma plana de um círculo com um ponto ao meio*, mas, tridimensionalmente, sob a forma de *um círculo cujas linhas se ligam ao denso ponto do narrador atrás de si*: a forma geométrica de um *cone circular*, portanto.

Mais: nesta nossa tentativa de visualização abstrata da geometria relativa à rica experiência coletiva de *Erfahrung*, que caracterizaria fundamentalmente a narrativa tradicional, o *ponto N*, entendido como representação do Narrador — que se direciona ao

círculo de ouvintes, formando um *cone* —, teria sua *densidade* justificada, máxime, pelo acúmulo de saberes interligados por uma *rede arcaica invisível* de vozes anônimas pertencentes à tradição de uma cultura que alimentariam a sabedoria contida nas histórias contadas pelo grande narrador: esta densidade em seu *ponto N*, no nosso gráfico imaginário — quando comparado com os pontos contínuos de sua comunidade de ouvintes — estabeleceria linhas de relações com o círculo de ouvintes à sua frente, ao formar, desta forma, imaginariamente, a forma de um *cone circular* proposta — basicamente, em um espaço tridimensional, um cone é definido pelo lugar geométrico de retas (geratrizes) que se seguem, num fluxo contínuo de união entre todos os pontos de uma linha (diretriz) em um único ponto (vértice).

Desta forma, simplificadamente, entendido enquanto uma forma tridimensional cujo denso ponto se expande em linhas de relações imaginárias, em direção a um círculo: em nossa pesquisa, esta é a compreensão da geometria da *experiência-em-cone* que buscamos propor. (ver *Figura 29* novamente)

4.1.2 A narrativa em formato quadricular, cujo ponto de densidade se concentra sobre a figura do autor e/ou da produtora, à experiência de *Erlebnis* vivida pelo público que tende à homogeneização da experiência pela verticalidade impressa pelas narrativas modernas e pelas mass-media: a experiência-em-pirâmide

A forma do *quadrado* é perfeita.

Perfeita à demonstração de nossas investigações sobre as narrativas da cultura de massa, especialmente características da segunda metade do século XX, cuja ascensão de sua importância é acompanhada pelo enfraquecimento capital da *Erfahrung*, iniciado com a introdução das narrativas modernas, no início da modernidade. O quadrado é uma forma geométrica que inspira o entendimento simbólico da uniformização, da estabilidade, do ordenamento controlado. Observemos, em nosso cotidiano: quando buscamos emoldurar uma obra de arte, nós o “enquadramos”; quando buscamos compreender um contexto desordenado, buscamos entender o seu “quadro”; quando compreendemos que alguém é alienado, chamamos a esta pessoa de “quadrada”. O quadrado expressa *estabilidade*.

Se, em “O Narrador”, Benjamin compreende que as narrativas modernas seriam compostas por uma tríade de formas narrativas abreviadas, características do ambiente

urbano, cuja ascensão tenderia a ofuscar, cada vez mais, a *Erfahrung*, em franca decadência; respectivamente, no romance, na informação e na *short story*:

a) se na primeira não haveria qualquer experiência genuína em que o autor do romance poderia se basear para narrar as histórias que — ele promete, de forma implícita, no contrato invisível de cumplicidade estabelecido com seu leitor — ele, supostamente, viveu na própria “pele”, cujo relato é incapaz de transmitir qualquer sabedoria;

b) na segunda, ausente de qualquer experiência, em função da extrema fugacidade relativa aos conteúdos objetivamente narrados, cuja “força” apelativa adviria, segundo o filósofo, da curiosidade sobre a “novidade” inerente ao relato jornalístico;

c) na terceira, uma forma literalmente abreviada da grande narrativa, tampouco preenchida de experiência, que surgiria como forma de suprir as demandas demográficas cada vez mais crescentes de histórias cujas estruturas se adequem às ágeis dinâmicas dos centros urbanos modernos em ascensão.

Ou seja, compreendendo-se que estas formas narrativas modernas descritas por Benjamin corresponderiam a formas narrativas fundamentalmente marcadas pela linguagem escrita, que, como percebeu o próprio filósofo, só se desenvolveram com o surgimento da imprensa, que inaugurou a ascensão do romance, no período moderno — que tem em *Don Quixote* seu representante mais precoce —, concomitantemente ao progressivo declínio das formas narrativas arcaicas baseadas na transmissão oral, ao darem lugar à ascensão destas formas modernas; precipitaremo-nos sobre a ampliação de compreensão deste escopo, ao estendermos nosso entendimento à formas narrativas que extrapolem a linguagem tão somente escrita, ao incluirmos, também em nossas investigações, a relevância da análise sobre as narrativas da cultura de massa — tão belamente analisadas por Eco (2015a) — características da segunda metade do século XX, que têm sua força apelativa, sobretudo, na linguagem audio-visual, a citar: para além da literatura e da música *pops*, também o rádio, o cinema, e, com especial atenção, a televisão.

Por que compreendemos que haveria um processo de homogeneização da experiência nestas formas narrativas? Benjamin já houvera nos ensinado o quanto — como já largamente analisado em nosso primeiro capítulo — a ascensão de outras formas narrativas seria um processo relativamente natural, ocorrido com o desenrolar da história humana, sobre o qual não devemos nos posicionar reticentes ou melancólicos, ao compreendermos o quanto, segundo Benjamin (2012, p.218), “poucas formas de comunicação humana desenvolveram-se mais lentamente e se extinguiram mais lentamente” que a grande narrativa, cujo processo de transição deve levar em conta, segundo a metáfora magistralmente apresentada pelo autor, o

processo de “transformação das formas épicas segundo ritmos comparáveis aos que presidiam à transformação da crosta terrestre no decorrer dos milênios” (BENJAMIN, 2012, p.218). Para o autor, o desaparecimento gradual da “arte de narrar”, juntamente com a extinção progressiva da sabedoria, é um processo que vem de longa data, de tal forma que “nada seria mais tolo do que ver nele um ‘sintoma da decadência’, e muito menos de uma decadência ‘moderna’”; este processo seria, então, muito mais “um sintoma das forças produtivas seculares, históricas, que expulsam gradualmente a narrativa da esfera do discurso vivo, conferindo, ao mesmo tempo, uma nova beleza ao que está desaparecendo.” (BENJAMIN, 2012, p.217)

Assim, ao substituírem, gradativamente, a grande narrativa em extinção — cujos reminiscências contemporâneos, bem percebemos, ainda são encontrados nos ensinamentos oralmente transmitidos nas práticas budistas, nos cantos de rodas de capoeira e nas tradições de religiões brasileiras de matrizes africanas, por exemplo —, as narrativas modernas acompanhariam, desta maneira, um processo histórico natural de transformações desta expressão da linguagem humana por excelência — a própria *narrativa* —, confluindo-se às profundas mudanças históricas do desenvolvimento técnico, precipitadas, com especial atenção, pela introdução da prensa *gutenberguiana*, no início do período moderno.

Se podemos afirmar que, no passado, imperava a *produção artesanal*, voltada para o próprio consumo local, com eventual venda dos excedentes, fortemente construída sob o seio familiar independente, em que o artesão realizava todas as etapas produtivas, ao deter todos os meios de produção necessários, desde a posse da oficina, dos instrumentos de trabalho e das matérias-primas; no fim era medieval, a partir da gradual transição da produção artesanal, que imperava nas culturas tradicionais do passado, com o renascimento comercial e urbano, no fim da Baixa Idade Média, como resultado da ampliação das técnicas de manipulação de insumos para a produção de novos produtos, acompanhada da ampliação da demanda, e, conseqüentemente, da venda e do consumo, o processo de *produção da manufatura* passou a ganhar cada vez mais espaço, financiado por uma pequena burguesia, afastada dos feudos, em ascensão em torno de burgos, que passaram a comercializar os produtos resultantes da manipulação das matérias-primas, distribuídas aos artesão que, inicialmente trabalhando de casa, recebiam o valor pela sua produção, ao transformá-las em manufaturas; em um segundo momento, estes então artesãos trabalhando de seus próprios lares passaram a se concentrar em fábricas, e, ganhando um salário, como resultado do seu trabalho, tornaram-se trabalhadores assalariados; a divisão social do trabalho em diferentes etapas produtivas começou a se desenvolver com mais força, em que o processo de manufatura intermediário,

rapidamente, cedeu lugar à ascensão do *processo de maquinofatura*, em que as massas operárias passaram a ser condicionadas, literalmente em torno das máquinas, ao regime do tempo, do espaço e da produção controlados pelos burgueses, donos das fábricas e dos meios de produção, resultando, desta forma, na consolidação da Revolução Industrial, em forte ascensão desde o século XVIII.

É neste percurso de transformação histórica dos sistemas socioeconômicos e culturais em que a *Erfahrung*, abundante na narrativa tradicional, passou a dar lugar, com a transformação e consequente substituição progressiva desta última em formas narrativas modernas — mais adaptadas às novas dinâmicas metropolitanas —, à *Erlebnis*, que passou a imperar como forma de uma experiência cotidiana às massas urbanas, tão belamente analisadas por Benjamin sobre a poesia *baudelaireana*, cujo conteúdo versava sobre as novas dinâmicas das cidades, especialmente aquelas relacionadas à Paris do século XIX. O processo de transição conceitual sobre a experiência, formulado por Walter Benjamin, passando da *experiência* à *experiência vivida*, é fundamental à nossa compreensão das novas geometrias da experiência piramidais típicas do século XX, por nós propostas como correlatas às *mass-media* — sequencialmente à ascensão das narrativas modernas — em função da categoria de sua estreita correlação à experiência vivida (*Erlebnis*), em forte ascensão no ambiente metropolitano.

Com o *boom* populacional vintecentista, acompanhado com altas taxas de imigração das populações rurais aos meios urbanos, inchando-os em grandes centros com grandes demandas de consumo cultural; a partir do constante desenvolvimento da técnica, responsável pela “massificação” da cultura, especialmente no século XX: por um lado, se com este desenvolvimento alguns acreditam que, utopicamente, a partir da criação das máquinas — das mais simples às mais complexas — as condições para a criação de um mundo voltado para um melhor aproveitamento das atividades intimamente ligadas às relações humanas teria, supostamente, oportunidade de se desenvolver espontaneamente; por outro lado, contraditoriamente, a história do desenvolvimento técnico nos mostra que este ideal foi e tem sido defendido por um sistema em que, em verdade, imprime-se uma dependência cada vez maior das pessoas às essas máquinas, programas e sistemas, ao aprisionar-nos, robotizar-nos, nulificar-nos em nossa individualidade como seres humanos, seres sociais, seres comunitários — cujo senso de coletividade consciente é, originalmente, nossa identidade frente a outras espécies de seres vivos: seja no desejo da propriedade dessas máquinas — sobre nós incutida pela publicidade; seja na imposição de uma adequação ao tempo maquínico, para, com elas, trabalhar em um ritmo *staccato*.

Este sistema massificador, existente num contexto hiper-industrializado, revela-se um campo que apresenta benefícios amplamente desiguais entre as partes — *as máquinas e as pessoas* — dado que: se por um lado, estas (nós mesmos) buscamos, fundamentalmente, a felicidade, pelo uso daquelas; aquelas (criações de nosso engenho), por outro lado, em geral, — ao incutirmo-nas, metaforicamente, uma “identidade” como forma de compreender o sistema a que fazem parte — encaram estas (nós mesmos) enquanto simples peças de sua engrenagem, de sua maquinaria, de sua programação¹⁶⁴, resultando num sistema de controle que — como bem analisado por Foucault (2012) sobre a genealogia do poder¹⁶⁵ —, por sua vez, originam-se radical, umbilical e nuclearmente à serviço de uma minoria, de uma elite, de uma classe opressora que explora a ambas — homens e máquinas: as *classes burguesas*.

Esta temática foi belissimamente abordada pelo cineasta e humanista britânico, Charlie Chaplin, no aclamado filme “Tempos Modernos”, obra contemporânea ao ensaio “O Narrador” em questão e sobretudo, também contemporâneo a outro ensaio igualmente relevante de Benjamin, “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” — tanto Benjamin, quanto Chaplin, ambos judeus, perseguidos pelo sistema totalitário do *Nationalsozialismus* alemão: as três obras de ambos autores — duas escritas, uma filmada —, curiosamente, lançadas no turbulento ano de 1936 que antecedeu à Segunda Guerra Mundial.

Neste filme, Chaplin interpreta o papel do vagabundo *Carlitos*, cuja humanidade é pouco a pouco “robotizada”, em favor de sua transformação em uma peça morbidamente essencial ao sistema em que trabalha: a máquina da indústria *fordista*. Invocamos a força paradigmática deste filme clássico no que toca à temática da desumanização pelo desenvolvimento da técnica, como um todo, mas é especialmente emblemática a cena em que *Carlitos*, enquanto operário de uma fábrica, sofre de um surto nervoso oriundo da repetição literal de apertar parafusos que culmina em seu obsessivo adentrar das engrenagens da máquina da indústria em que trabalha. A imagem de *Carlitos* sorridente, apertando os parafusos de uma roda dentada de engrenagens gigantes, sobre o qual se encontra, dentro de uma máquina colossais de uma indústria, tornou-se icônica na história do cinema clássico —

164

Em nosso ver, como é belamente demonstrado na diegese do universo ficcional de nosso estudo de caso, *Matrix*, que apresenta paralelos com a realidade dos sistemas em que vivemos: como numa espécie de “golpe de estado” mitológico grego contemporâneo, em que, ao invés de humanos atentarem contra a vida dos criadores — os deuses gregos; em *Matrix*, seguindo-se a “árvore genealógica” do poder, em cujo topo da pirâmide haveria os deuses (criadores dos humanos); tronco abaixo, o reino dos humanos (criações dos deuses); e então, na parte mais baixa desta árvore do poder (ou pirâmide do poder, como se preferir), nas raízes (ou tumbas) encontrar-se-iam a inteligência artificial (criação dos homens, humanidade esta que, por sua vez, tornou-se o “deus” da I.A.): em *Matrix*, é a vez das máquinas atentarem contra a vida de seus “deuses” (os humanos). Os paralelos que propomos entre a história de *Matrix* e a realidade dos sistemas em que vivemos se justifica, na medida em que somos dominados por sistemas *ultrasofisticados* de controle socioeconômico e cultural, como as *mass-media*, controladas por elites econômicas, que são opressoras das classes mais baixas: como se o contexto do sistema, do programa, da máquina das estruturas sociais — por estas elites criadas —, ficcionalizado pela arte cinematográfica — ainda assim, cujo sistema produtivo é controlado por elas —, ao menos segundo a história de *The Matrix*, pudesse voltar-se contra seus próprios criadores (as elites), ao empreenderem o segundo “golpe de estado” inicial narrado pela mitologia grega. Partindo-se da mitologia grega, não seriam mais “Zeuses” que atentam contra seus pais, Titãs; nem “Prometeus” que atentariam contra seus pais, deuses gregos; mas “máquinas” (criações humanas) que, ao implodirem a ordem da pirâmide de poder, invertendo-a ao contrário, submeteriam seus “pais”, os humanos (criadores das máquinas), escravizando, assim seus respectivos “deuses”. Ou seriam, em paralelo com nossa realidade, sistemas sociais (criações humanas) que escravizam a sociedade (criadores dos sistemas sociais)? Como talvez reformularia Nietzsche (2012, §125), em nosso ver, se tivesse assistido à *The Matrix*, parodicamente acreditamos que este filósofo talvez contatasse que: *Deus não está morto, ele se tornou escravo de sua própria criação*. Em referência à citação original de Nietzsche, “Ainda não escutamos nada do barulho dos coveiros que estão enterrando Deus? Ainda não sentimos o cheiro da putrefação de Deus? — também os deuses apodrecem! Deus está morto! Deus permanece morto! E nós o matamos!”. Cf. NIETZSCHE, Friedrich. “A gaia ciência”. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2012 - §125.

165

Cf. FOUCAULT, Michel. “Genealogia e Poder”. In: FOUCAULT, Michel. “Microfísica do poder”. Organização, introdução e revisão técnica: Roberto Machado. 25 ed. São Paulo: Graal, 2012.

em bem representar a realidade da progressiva “maquinização” da realidade laboral e dos desmontes de direitos sofridos por trabalhadores de todo o mundo¹⁶⁶ — ao nos provocar a seguinte reflexão: *até que ponto a máquina, ao invés de existir em função do homem* — cada vez mais, em cada uma de nossas atividades, a cada dia —, *ao revés desta equação, vivemos em função das máquinas?* Ou melhor: ao invés de criarmos sistemas em benefício coletivo de grandes grupos humanos, por que, cada vez mais, observamos o arquitetamento cruel de sistemas criados exclusivamente em função de beneficiar uma pequena minoria, como forma de controlar as massas de coletivos humanos?

Na diegese de *Tempos Modernos*, ao trabalhar na fábrica sob um regime de mínima humanidade e máxima automatização, a tentativa de robotização de seus gestos, ações e atividades pelo sistema industrial leva este personagem a um colapso nervoso que o conduz, primeiramente, para um hospital psiquiátrico; e, então, curado, depois de ser pego, acidentalmente, pela polícia por supostamente liderar, hasteando uma bandeira possivelmente vermelha¹⁶⁷, um grupo de operários que protestam na rua por melhores condições de trabalho, este personagem tido por *vagabundo* é isolado, pela sociedade — se não para uma das instituições de reordenamento à normatividade como um manicômio, à semelhança das instituições de disciplina, como as escolas e as fábricas —, para aquela que seria considerada uma invenção da era moderna, criticamente dissecada por Michel Foucault (1999) como um paradigma da padronização existente na academia militar: a *prisão*¹⁶⁸. Nesse processo, envolto entre as facilidades que levam à criminalidade e ao choque de reinserção na sociedade, o *amor* — o primeiro e mais importante elemento da tríade positivista de Auguste Comte que se soma aos ideais de *ordem e progresso*, presentes no lema da bandeira brasileira, “amor” este, contudo, ironicamente, extirpado do positivismo “positivo” original do filósofo francês¹⁶⁹ — surge como uma forma de *esperança* ao problema da desumanização

166

Desmontes de direitos gritantemente contemporâneos, especialmente quando tratamos da realidade do Brasil, em pleno ano de 2017, em que seu povo se encontra empalado de joelhos sob o governo temerário que assaltou a estrutura do *kratos* do *demós*, numa bela expressão sociopolítica que é perfeito oxímoro das contra-revoluções neoliberais características de meados da segunda década do século XXI, tão sintomáticas em todo o mundo, na contemporaneidade — em mundos de *Trumps*, *Macrons*, *Putins*, *Mays*, *Temeres*, etc, etc, etc, também Carlitos vivia, em sua realidade ficcional da economia *fordista* da era moderna das máquinas, nos Estados Unidos da década de 1930.

167

Dado que apenas podemos deduzir sua cor vermelha: a) claramente, pelo fato de o filme ter sido filmado em *p&b*; b) sem acesso a qualquer *making of* ou foto *still* dos bastidores do filme, em sua diegese, num contexto marcado por uma manifestação operária provavelmente com ideais comunistas, dada a então recente ascensão, na década de 1920, do novo regime político-econômico e ideológico alternativo ao capitalismo, na URSS; c) em função da posição política *humanista* de Chaplin — cujas afinidades políticas, porque publicamente de esquerda, eram mais próximas ao comunismo do que ao capitalismo, sendo este último sistema muito criticado pelo artista em suas obras —, este foi um dos principais motivos da perseguição política anticomunista sofrida por Chaplin durante o período *macartista* em que viveu nos Estados Unidos. Apesar de a cena da bandeira em *Tempos Modernos* poder ser interpretada enquanto uma sutil crítica *chaplíniana* — observemos! — ao *socialismo* — sim —, se considerarmos a reflexão de que é possível que muitos daqueles envolvidos na crítica ao capitalismo talvez estejam agitando uma “bandeira” ingenuamente, sem a devida auto-reflexão sobre o que propõem como uma alternativa a este sistema, ao imaginarem que poderiam estar apenas reproduzindo mecanismos de alienação, ao se iludirem por ignorar que sua contestação não os livraria de uma potencial alienação na defesa irrefletida ao socialismo — que, eventualmente, sequer se conhece seu programa político, escolhendo-o sem consciência pela simples vontade de contrapor à ideologia capitalista; ainda no que toca à sua posição humanista, porque *não-comunista* publicamente — mas nem por isso menos afim ao comunismo em seus ideais —, é relevante a manifestação pública dada por Charles Chaplin, na cidade de São Francisco, no ano de 1942, em relação ao seu desejo da criação de uma segunda frente de combate ianque — dado que, à altura de seu pronunciamento, os EUA ainda não haviam entrado na guerra —, contra a então Alemanha Nazista, durante a Segunda Guerra, em que Chaplin teria afirmado: “I said: ‘I am not a Communist, I am a human being, and I think I know the reactions of human beings. The Communists are no different from anyone else; whether they lose an arm or a leg, they suffer as all of us do, and die as all of us die. And the Communist mother is the same as any other mother. When she receives the tragic news that her sons will not return, she weeps as other mothers weep. I don’t have to be a Communist to know that. I have only to be a human being to know that. And at this moment Russian mothers are doing a lot of weeping and their sons a lot of dying’”. Cf. CHAPLIN, *Charlie & ROBINSON, David*. “*My Autobiography*”. Nova Iorque: Melville House Publishing, 2012.

168

Cf. FOUCAULT, Michel. “Vigiar e punir: nascimento da prisão”. 20ª ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

169

Se a expressão pode soar redundante, por que *positivismo* “positivo”? Porque, estando nós plenamente conscientes de que a filosofia *benjaminiana*, ao negar os ideais utópicos de um positivismo original idealizado, principalmente, por Auguste Comte e John Stuart Mill — um movimento que deposita toda responsabilidade da felicidade humana sobre a

humana: o *amor de um vagabundo por uma menina de rua*.

Na diegese das primeiras sequências de *Modern Times*, no trabalho da fábrica, quando não há referência à bestialização massificante do homem, sua história relaciona-se com a tentativa de robotização dos movimentos humanos, mesmo aqueles que se referem às necessidades fisiológicas mais básicas do homem, como representado:

a) no primeiro plano do filme, sob uma trilha ritmada em compasso crescente, que adiciona uma tensão psicológica subliminar sobre a experiência cinematográfica do espectador, em que manadas de ovelhas que se seguem para “fora” da tela — em direção ao público da sala de cinema, como se seguissem possivelmente à zona de corte —, pelo recurso de uma fusão da montagem, estas manadas de ovelhas confundem-se com massas de seres humanos que se acotovelam para sair do metrô em direção às ruas¹⁷⁰;

b) na cena do banheiro, em que o personagem do operário na fábrica, interpretado por Chaplin, submete-se ao cúmulo de ter que “bater o ponto” da pausa do serviço, por poucos minutos, para ir ao banheiro; e, lá, ao buscar esconder-se ao deleite de um cigarro, de um telão dantesco no banheiro, o dono dos meios de produção — instância máxima da hierarquia maquínica, quase como um *big brother* que a todos observa oniscientemente, em todas as esferas que competem à jornada de trabalho do operário — assusta-o, repreende-o, e o manda de volta ao trabalho maquínico de apertar parafusos;

c) na clássica cena da tentativa de mecanização do intervalo para o almoço, oferecido por um engenheiro “empreendedor” que oferece seus serviços para a “otimização” do tempo ocioso “desperdiçado” pelos trabalhadores da fábrica *fordista* para alimentarem-se — na época de 1920, no filme, não eram necessárias “Reformas Trabalhistas” como se propõem hoje, ironicamente —, em que Chaplin é destacado pelo dono da fábrica — note-se que à revelia completa de seu livre arbítrio —, para ser cobaia de testes, cujos resultados, claramente, dão errado ao falhar da “Máquina de Comer”; sendo que a confusão desta cena, no lambuzar-se de comida por *Carlitos*, é um dos mais belos alívios cômicos deste clássico filme.

Desta tríade de reflexões sobre *Tempos Modernos*, refletimos: seria possível sistematizar, por meio da mecanização, todas as etapas do processo produtivo que envolvem o homem como parte deste sistema, sem que, de alguma forma, caíamos na nossa

absurda ideia de que o conhecimento científico seria a única forma de conhecimento verdadeiro, ao negar radicalmente toda expressão de crença, religiosidade, mística, ou qualquer outra forma de expressão humana, que não passível da comprovação científica, ao desconsiderá-las enquanto verdades humanas, dado que, para esta corrente filosófica, apenas o *progresso* do avanço científico seria capaz de conduzir a humanidade à uma suposta “felicidade” —, podemos considerar que Benjamin via, na cegueira deste movimento, o seu valor “negativo”. Ao contexto de nossa análise crítica sobre os ideais militares oficiais que atribuíram o lema positivista deturpado de nossa bandeira brasileira, desde 1899, em suas origens *viralatistas* — ao empréstimo do termo utilizado pelo genial, inveterado e irascível dramaturgo pernambucano, radicado carioca, Nelson Rodrigues —, a presença do elemento *amor* da tríade original da expressão “*L’amour pour principe et l’ordre pour base; le progrès pour but*” de Comte, por exemplo, ao invés de apenas “Ordem e Progresso”, caso estivesse escrito “Amor, Ordem e Progresso”, podemos considerar que, ao menos, um valor “positivo” poderíamos extrair deste lema alternativo à nossa bandeira... “Amor, Ordem e Progresso”? Não. Não há amor nos princípios mais básicos da nação brasileira, infelizmente.

170

Em *Modern Times*, 1936, a primeira cena da fusão de manadas de ovelhas com massas humanas é encontrada em: <<https://youtu.be/ksoq50iYzc8?t=7s>>.

desumanização, em favor de uma robotização supostamente “necessária”?

É importante lembrar que esta mesma tentativa extrema de padronização, automatização, robotização da condição humana a um modelo que sirva aos interesses de um regime político e econômico, na tentativa de transformá-lo em uma engrenagem fiel a um sistema — como também nos ensina profusamente nossa história mais recente —, levou o movimento Nazista alemão, em meados do século XX, a criar a um estado de higienização social que buscou erradicar daquela nação diversas minorias “não-arianas”, dentre elas os negros, os gays, os deficientes, e, sobretudo — porque mais significativamente notório, contudo, não por isso, mais ou menos importante que as outras categorias: os judeus. Como a história nos ensina, esta fórmula “bem-sucedida” ao extremo de tentativa de robotização da humanidade culminou em um dos mais vis, hediondos e cruéis acontecimentos que a história do *progresso humano irrefletido* já presenciou — “irrefletido” na medida em que ignora o reflexo deste “progresso”, diante de si, aos seus *retrocessos* tão inerentes: o *Holocausto*.

Assim, é com base na constatação do quanto os conflitos humanos enfraqueceram, fundamentalmente, a experiência — fossem eles relativos à guerra ou aos pequenos choques cotidianos, especialmente durante o século que viveu duas terríveis guerras mundiais, ao que Benjamin só suportou viver a primeira delas, suicidando-se em fuga da segunda — que, no ensaio sobre Baudelaire, ao analisar o conceito de *Erlebnis*, constatada a rarefação crescente da *Erfahrung* — analisada por nós, no primeiro capítulo deste trabalho, nos quatro ensaios *benjaminianos* anteriores —, em sua formulação de transição conceitual, elegeria a experiência vivida como uma categoria que surgiria como uma manifestação legítima à modernidade, em que o autor teria percebido o quanto o percurso lírico de Baudelaire se ergueria, furiosa e poeticamente, como uma forma de arte genuína aos novos tempos.

Desta maneira o nosso filósofo percebe o quanto, ao invés de buscarmos forçar uma anacrônica exaltação de uma experiência inevitavelmente perdida, completamente obsoleta aos novos tempos, em que o grande narrador já não existe — apesar da percepção *benjaminiana* sobre a remanescência de alguns raros exemplares na modernidade, como Proust, Kafka, o próprio Baudelaire e, em especial, o russo Leskov, a quem dedica “O Narrador” —, desta maneira, constatado o impedimento fragoroso da experiência tradicional, incapaz de se desenvolver plenamente, uma nova forma de experiência moderna verdadeiramente consciente de sua pobreza ganharia — e da constatação de sua pobreza que, contraditoriamente, advém a sua beleza — mais e mais espaço aos novos tempos: a *Erlebnis*.

Os poemas *baudelairianos*, assim, ao figurarem enquanto uma verdadeira *lírica no auge do alto capitalismo*, amplamente coerentes com a vivência metropolitana moderna,

diferentemente do que outros pensadores tentaram fazer ao evocar a grandeza da *Erfahrung* na modernidade — como critica o próprio Benjamin (1989, p.103), em referência à análise do filósofo Wilhelm Dilthey sobre a experiência vivida —, colocar-se-iam, portanto, ao lado do romance de Proust, como “balões de ensaio” que visaram, conscientemente, a uma *recuperação artificial da experiência genuína perdida*, ao direcionarem suas respectivas artes à grandes grupos massificados de habitantes metropolitanos, carentes de formas narrativas condizentes com suas condições fulguorosamente exauridas de experiência.

Ao contrário do que possa parecer, Benjamin não veria nesta nova expressão de experiência uma restauração da *Erfahrung* — porque inexoravelmente perdida¹⁷¹. O conjunto dos poemas *baudelafricanos* mencionados pelo autor, ao referirem-se a um elemento perdido, exaurido, partido — que poderia ser, muito bem, aquele “vaso” anteriormente fabricado artesanalmente de forma paciente, pelo *oleiro-artesão-narrador* do passado —, relativos à experiência individual de que o eu lírico de Baudelaire talvez estivesse plenamente consciente, ao reconhecer essa nova expressão de experiência despedaçada que dentro do homem urbano sobrevive, na modernidade: partindo-se das massa de habitantes das grandes cidades europeias oitocentistas — velozes, inconstantes, caóticas — descrita pela poesia de Baudelaire; quando remontamos ao período moderno —especialmente relativo ao século XX, em que imperavam as *mass-media* —, talvez aos habitantes deste último momento histórico tenha restado apenas o reconhecimento da individualidade de suas experiências vividas cotidianas, apartadas da relação com a verdadeira experiência coletiva, que eventualmente poderiam ser reconhecidas, acolhidas, desejadas, aproximativamente, por estas massas de públicos vintecentistas, no contato com estas expressões narrativas modernas, como fragmentos desconexos, com algum sentido vagamente apreensível, deste vaso de experiência partido que a eles restavam, como única alternativa de contato com uma forma de experiência residual — mesmo que empobrecida.

A narrativa “quadrática”, assim, típica das narratividades modernas e de *mass-media*, em nosso ver, seria caracterizada por uma tendência à *planificação experiencial*, em diferentes graus de intensidade (ver *Figura 30*). Pensando-se nas *narrativas modernas*, tomando-se por exemplo, um romance:

a) A tendência à homogeneização da experiência advinda da leitura de um romance *pop*, por exemplo, seria menos intensamente homogeneizante na medida em que, apesar do

171

Cabe citar que a pesquisadora e filósofa, Jeanne Marie Gagnebin, refere-se a uma imperiosa necessidade, na contemporaneidade, de novas expressões narrativas que preenchessem a lacuna deixada pela experiência rica, então enfraquecida, que pode ser verificado no Prefácio de “Magia e Técnica, Arte e Política”, ao afirmar que “o laço que Benjamin estabelece entre o fracasso da *Erfahrung* deveria ser acompanhada de uma nova forma de narratividade” (GAGNEBIN In: BENJAMIN, 2012, p.9) — o que, ao nosso ver, consequentemente, pode se estender à outras categorias de experiência, como aquelas analisadas por Benjamin no ensaio sobre Baudelaire (a *Erlebnis*); e, em nosso trabalho, à proposição hipotética das experiências reticulares contemporâneas.

conteúdo perfeitamente narrado nesta linguagem escrita, criada pelo autor do romance, mesmo considerando-se a hipótese de que *toda obra é aberta*, segundo Eco (2015b), para além de sua relativa *apertura* inerente — cuja experiência do leitor é relativamente multifacetada, na medida em que cada um imagina, aos limites de suas próprias imaginações, a mesma história escrita a que lê, de diversas maneiras —, compreendemos que a *chiusura* relativa à expressão narrativa literária se restringiria aos limites da história contada no “papel”, da primeira linha escrita pelo autor até a palavra “fim”, ao final do romance — o que difere fundamentalmente da narrativa tradicional baseada na oralidade, cujos limites da história narrada não têm fim, a não ser aqueles alimentados pela rede invisível de vozes anônimas da tradição, narradas figurativamente por um grande narrador.

Já se pensando nas *mass-media*, a narrativa contada, sobretudo, pelas linguagens audio-visuais, como o cinema e a televisão, cuja *literalização* das imagens diante de nossas visões não fornecem a mesma liberdade de experiência imaginativa que aquela permitida pela diversidade de fantasias oferecidas por um romance — que pode eventualmente ter inspirado um filme ou uma série de TV, mas cuja opinião sobre “— Qual é o melhor, o filme ou o livro?”, sempre tende ao livro, na medida em que as nossas mentes são infinitamente mais imaginativas que os nossos sentidos visuais e auditivos —, é exatamente esta tendência à homogeneização da experiência própria da *Erlebnis*, característica das narrativas modernas e de *mass-media*, tendencialmente “quadráticas”, que serviriam ao gosto massificado de um grande público, ao buscarem agradar conscientemente, ao máximo dos paladares estéticos, narrativos e culturais — por motivações, em geral, de retorno econômico. Por esta razão, em nosso entender, estas “narrativas-quadrado” tenderiam a *planificar* a compreensão das massas, de forma homogeneizante sob um mesmo horizonte de apreciação estética. Tomando-se a experiência cinematográfica advinda pelo contato com um filme, numa sala de cinema, por exemplo:

b) Imaginemos, hipoteticamente, que, do programa de exibição de filmes clássicos desenvolvido pela empresa de distribuição cinematográfica Cinemark, no Brasil — cujo preço do ingresso de filme clássico é geralmente mais acessível que o de um título comercial *blockbuster* —, decida-se pela exibição do clássico *western* romântico ianque *Johnny Guitar*, de 1954, dirigido por Nicholas Ray. Pensando-se na disposição dos espectadores dessa sessão — cuja escolha não é aleatória, cujos fragmentos são encontrados no filme *La Société du spectacle* (1973), em que a crítica ao cinema, ironicamente, é realizada pelo próprio cinema, dirigido por Guy Debord, baseado em seu livro homônimo de 1967, que antecipou os eventos revolucionários de Maio de 1968, na França —, numa sala de cinema comum: as massas de

espectadores não se dispõem, física e literalmente, na sala retangular de cinema, mesmo que em grupos espaçados de espectadores (no Brasil, talvez o filme ianque *Johnny Guitar* talvez não seja tão popular como o clássico *Titanic* (1997), de James Cameron, por exemplo), ao digerirem, cada quais em suas respectivas individualidades, não num verdadeiro encontro, mas, neste espetáculo que é uma legítima “organização sistemática da ‘falha da faculdade de encontro [*rencontre*]’, [...] [n]a sua substituição por um fato alucinatório social: a falsa consciência do encontro, a ‘ilusão do encontro’” (DEBORD, 1997, p.139-140)?

Estes espectadores não se dispõem irregularmente num plano, num quadro, numa disposição planificada (literalmente, em duas dimensões), em uma forma “quadrática”, em “quadro”, em quatro lados, portanto? Assim, propomos visualmente, que a imaginação da forma de experiência que daí resultaria seria um misto entre a experiência vivida (*Erlebnis*) solitária do indivíduo, característica dos habitantes dos centros metropolitanos, e uma espécie de falsa experiência “coletiva” (ao invés da *Erfahrung* proposta por Benjamin, um *autisme généralisé* proposto por Debord), cuja forma tridimensional, em nosso ver, hipoteticamente, seria essencialmente *piramidal*.

Mas por que piramidal? Por que esta experiência em particular teria o formato de uma “pirâmide”? Por que uma pirâmide?

Contemporaneamente, compreendemos que, se somos tão estimulados, a todo momento, pela indústria de entretenimento; se estamos intoxicados com uma estado de overdose de cultura tal que a saída encontrada pela maior parte das pessoas se torna, inevitavelmente, a fuga pelas fantasias presentes nas narrativas *mass-media* — cujo processo não deixa de se refletir, em parte, às próprias narrativas transmídia contemporâneas —, criadas pela cultura de massa, veiculadas pelos meios de comunicação e comercializadas pelo sistema capitalista, como observou Benjamin (2012, pp.204-205), no seu famigerado ensaio sobre a perda da “aura” da obra de arte, na era de sua reprodutibilidade técnica, incisivamente, sobre o icônico exemplo do camundongo *Mickey*; como poderemos seguir adiante com os trapos de experiência que nos restaram, se a “experiência” prometida pelas *fabulações* homogeneizantes das *mass-media* não cumprem o que pretendem recuperar — a suposta experiência em torno da “reunião social”, que, em verdade, seria mais deste “autismo generalizado” analisado Debord (1997), à baila do seu visceral, vigoroso e incomodamente coerente conceito de *sociedade do espetáculo* —, e somente o fazem de forma superficial e verticalizada?

Como demonstraremos mais adiante, em formato “piramidal” então, porque: por um lado, como percebemos inicialmente na *Figura 31*, se estas narrativas em formato de

quadrado compreenderiam à disposição da recepção das histórias por elas contadas aos espectadores, cuja experiência seria tendencialmente homogeneizada, massificada, nivelada em um mesmo plano *Transversal* (xy), em nosso espaço tridimensional imaginário; imaginando-se uma relação de forte dependência com a obscena densidade representada pela figura do autor e/ou da produtora, o *ponto M* (Mídia), ao topo deste plano de espectadores, típico do sistema cultural capitalista do século XX, com forte tendência à alienação cultural de seus “leitores” — cujo “quadrado narrativo” também seria composto por jogadores, espectadores, leitores, etc., mas cuja “alienação” não propomos como determinista, em afinidade às observações de Eco (2015a) à crítica do negativismo inerente às análises do conceito-fetice da *indústria cultural*, realizadas, sobretudo, por Adorno e Horkheimer, cuja abordagem nega absolutamente o potencial de autonomia de uma população espectadora, que seria incapaz de ver criticamente uma máquina de propaganda, consequentemente, ao imaginar comodamente que esta máquina controlá-los-ia como meras massas vazias manipuladas; por outro lado, conforme representado na *Figura 32*, em que verificamos no espaço tridimensional imaginário como um todo, a experiência resultante destas formas narrativas quadrilaterais, esta experiência moderna seria formada pela forte verticalidade da relação exercida pelo denso e ativo ponto dos grandes conglomerados produtoras de Mídia (não confundamos com a grande mídia da esfera das informações jornalísticas, que por sua vez, são, inclusive, tendencialmente alienadoras, da mesma forma), responsáveis pela criação dos conteúdos *mass-media*, sobre as planas massas homogeneizadas de “espectadores”, ao que teríamos, desta maneira, a formação de uma experiência bastante particular, cuja geometria, ao representar, histórica e simbolicamente, sistemas imperiais, absolutistas e autocráticos de controle social — como aqueles encontrados, por exemplo, nos sistemas faraônicos do Egito Antigo e das dinastias imperiais chinesas na Antiguidade, e nos impérios mesoamericanos astecas pré-colombianos: com base nesta forma geométrica simbólica da *pirâmide* (uma perímetro elitizado acima e uma larga base popular abaixo), teríamos, tanto nas narrativas modernas, quanto nas *mass-media* — com especial intensidade nestas últimas — um *experiência-em-pirâmide*, portanto. (ver *Figura 32* novamente)

Assim, percebida a existência de certos padrões narrativos e de suas respectivas categorias de experiência, tanto na narrativa tradicional, nas modernas e nas *mass-media*, até aqui, partindo-se deste percurso formulado por Benjamin, justificamos, em nosso próprio percurso acadêmico, como resultado de nossas investigações teóricas-conceituais ao longo destes dois anos e meio de mestrado, o tom de nossa Introdução à dissertação, pelos olhares de outras experiências contemporâneas possíveis, dialeticamente ulteriores à estes dois

conceitos *benjaminianos*, não somente formada pela *Erlebnis*, nem somente pela *Erfahrung*.

Assim, reconhecida a impossibilidade de restauração integral da rica experiência coletiva¹⁷², rumamos à proposição da experiência reticular hipotética que nos resta possível, com base em argumentos coerentemente articulados em torno da compreensão de formações coletivas mais horizontais que verticais, no próximo subcapítulo.

4.1.3 A narrativa em formato poligonal irregular, a partir das relações de experiência vivida de *Erlebnis* à potência da experiência de *Erfahrung*, então, dialeticamente, no novo contexto das redes da Internet que tendem à horizontalidade das relações de experiência, transversais aos diversos nichos heterogêneos de público nas narrativas transmídia: *por uma experiência-em-rede*

A origem das linguagens, meios e sistemas de significação que resultam nas narrativas transmídia estão umbilicalmente ligadas às origens da cultura de massa neoliberal: mesmo reunidas sobre um mesmo universo diegético, suas histórias são contadas, individualmente (mesmo que de forma interligada), em obras cinematográficas, em jogos, em quadrinhos, em livros, etc. *Este é um dado coerentemente verdadeiro.*

Contudo, como analisamos largamente no segundo capítulo, ao localizarmos o contexto da convergência cultural, da cultura participativa e da inteligência coletiva em que as narrativas transmídia se desenvolveriam melhor, a partir da popularização das redes digitais na década de 1990, e, especialmente, na virada do milênio, ao empreendermos inclusive, *in loco*, o estudo de caso sistematizado sobre o universo de *Matrix*, compreendemos que este contexto particular em que ela se desenvolve favoreceria à formação de uma nova forma de experiência, simultaneamente individual, mas também coletivamente compartilhada. Como se dá isso?

Verdade é que as “sementes” da narrativa transmídia também advém das “pirâmides” da *mass-media*, mas, quem sabe, retiradas de dentro destas estruturas opressoras, ela tenha liberdade em se ramificar em solos mais profusamente ricos e organicamente diversos, em ilhas de oásis criativos nas redes digitais. Porque as origens “biológicas” desta semente, ao remeterem diretamente às origens da *narrativa tradicional* — de onde supostamente todas formas narrativas posteriores bebem, direta ou indiretamente —, são muito anteriores a estas expressões narrativas profundamente homogeneizantes, controladoras e verticalizadas —

172

Notemos que, desde a nossa introdução ao trabalho — escrita por último, no percurso essencialmente não-linear de escrita deste trabalho, que empreendemos labiríntica, rizomática e reticularmente, tal qual e similarmente à nossa forma de pensamento enquanto sujeitos profundamente contemporâneos — reconhecemos a impossibilidade fundante de restaurarmos conceitualmente a *Erfahrung*, o nosso objetivo primordial, quando de nosso ingresso à este programa com nosso projeto de pesquisa original: inevitavelmente frustrado! Da frustração, contudo, como fruto de nosso aprendizado de formação à pesquisa, aprendemos que podemos propor outras expressões de experiência possíveis, como hipóteses melhores àquelas que tínhamos antes. Assim, ao aprendermos de nossos acertos, mas, principalmente, *de nossos erros*, surge a hipótese da *experiência-em-rede*.

como, numa *experiência-em-pirâmide*, tendencialmente o são, nem tanto as narrativas modernas, mas, em especial, as *mass-media*. As sementes da narrativa transmídia, anteriormente aprisionadas nas tumbas faraônicas midiáticas, ao implodir das *mass-media* que, a cada dia, perdem sua audiência para públicos cada vez menos interessados nas chamadas “mídias tradicionais”, em franco declínio com a ascensão de outros contextos socioeconômicos e culturais, especialmente na transição do século XX ao século XXI, com o fortalecimento dos meios reticulares; ao implodir destas pirâmides, lançando estas sementes para todos os lados do deserto ao seu redor, estas desenvolver-se-iam nas ilhas digitais que circunviziam estas pirâmides em fragmentos, em uma nova rede de ramificações experienciais, no novo contexto dos oásis de uma outra categoria de experiência oferecida pela insurgente ascensão das redes digitais da Internet na contemporaneidade. Como podemos simplificar esta compreensão excessivamente metafórica, então?

Consideramos relevante a proposição da seguinte meditação sobre as “antigas formas de trabalho manual” — responsáveis pela urdidura da rede portadora do “dom narrativo” que “se desfaz hoje por todos os lados, depois de ter sido tecida, há milênios” (BENJAMIN, 2012, p.214): afinal, sobre quais formas arcaicas de trabalho o autor alemão se referia? E por que esta pergunta se mostra relevante, nesta altura do texto? Diretamente, a relevância da questão levantada conserva suas raízes em um nódulo simples e profundo — que se ramifica, por sua vez, para outras questões correlatas: o que eram as redes no passado? Indiretamente: por que essas redes eram feitas; ou seja, que fins o seu processo (artesanal) almejava; de que forma se dava a sua tecedura; quem as executava e como essas redes eram criadas?

Dentre as diversas formas antigas de trabalho artesanal, uma delas se destaca, coerentemente, ao contexto da análise *benjaminiana* sobre a *Erfahrung* — que, em parte, em nossos olhares, se imbricariam, num processo gradual de “evolução” das narrativas ao longo da história, sobre uma outra experiência reticular possível (também composta pela *Erlebnis*), nos contextos digitais contemporâneos: vejamos como isso resultará. Primeiramente, no que toca nativamente ao contexto rico do desenvolvimento da *Erfahrung*: o processo de confecção das redes pelas artesãs e artesãos do passado, originalmente tramadas para uso pessoal — havendo eventualmente uma venda dos excedentes localmente —, era um processo que ocorria, de uma forma ou de outra, em um ambiente coletivo, familiar e espacialmente localizado. Fosse um gênero de rede produzido por apenas um par ou por mais de um par de mãos, sua trama era entrelaçada, principalmente, no contexto do seio nuclear a que habitualmente pertencia. O seu processo, do relativamente mais simples ao mais complexo, poderia resultar em uma miríade de gêneros de rede, a depender: do material de

que é feita; do conjunto de artesãos que participavam de seus processos de tecelagem; do seu tempo de uso e desgaste, levando-se em conta a sua firmeza e os possíveis pontos de rompimento e remendos em sua malha; do propósito para o qual fora criada, etc.

Se há um ditado lusitano que afirma “onde há rede, há renda”, podemos afirmar que sua confecção poderia apresentar diferentes usos e funções: fosse para a criação de objetos utilitários, como o tecido das roupas; para a fabricação de rendas decorativas; redes de dormir; fosse para a produção agrícola, como para a confecção de sacos de grãos, a exemplo dos sacos de arroz; fosse, especialmente, para a produção pesqueira, como as *redes de pesca*...

E aí chegamos ao *símbolo-mor* de nosso trabalho dissertativo, cuja imagem de uma *rede de pesca*, no contexto artesanal da atividade pesqueira, presente nas *Figura 1, 2, 3 e 4*, que inauguram, respectivamente, a *capa*, a *dedicatória*, a *epígrafe* e o *resumo* desta dissertação¹⁷³, que, enquanto imagem-conceito, representa um belíssimo paralelo com o contexto do oceano digital do ciberespaço, aos fluxos do “dilúvio informacional” (LÉVY, 1999, p.14) em que se desenvolve profusamente a rede de sentidos em que “habitam” potencialmente às multiplicidades rizomáticas de conexões entre as narrativas transmídia, no contexto da Internet, ao buscarmos entender, como nos ensina a música de Gil (1997, n.p.), neste novo contexto, metaforicamente,

[...] [c]om quantos gigabytes
Se faz uma jangada
Um barco que veleje

Que veleje nesse infomar
Que aproveite a vazante da infomaré
Que leve um oriki do meu velho orixá
Ao porto de um disquete de um micro em Taipé

Um barco que veleje nesse infomar
Que aproveite a vazante da infomaré [...]

Gil (1997, n.p.)

Em profunda consonância com as motivações líricas do poeta, que, há exatos vinte anos atrás, com o lançamento de sua música vanguardista “Pela Internet” — que é apresentada na íntegra, em nosso prefácio à dissertação —, em sua letra, manifesta seu interesse lírico de, especialmente,

173

Feitas especialmente para este trabalho, e impressas especialmente com impressão especial em gramatura superior, as fotografias de redes de pesca tradicional feita de fibras e boias de madeira da restinga são de autoria do doutorando em Antropologia pela Universidade Federal Fluminense, Ismael Andres Stevenson Dechelette; com *design* artístico realizado pela artista-performer e doutora em Meios e Processos Audiovisuais deste programa da Universidade de São Paulo, Carolina Dias de Almeida Berger.

[...] entrar na rede
Promover um debate
Juntar via Internet
Um grupo de tietes de Connecticut [...]

Gil (1997, n.p.)

Ao explicitar, desta forma — tanto quanto nós mesmos nesta dissertação de mestrado, não por um viés musical, mas acadêmico —, o seu desejo sincrético de unir grupos afins à centros tecnológicos metropolitanos hiper-mediatizados, como

De Connecticut acessar
O chefe da Macmilícia de Milão
[...] entrar na rede pra contactar
Os lares do Nepal, os bares do Gabão

Gil (1997, n.p.)

De tal forma que, em absoluto, não a região estadunidense, mas, estas últimas, o Nepal e o Gabão, nações respectivamente asiática e africana, ambas em desenvolvimento, em que, acreditamos, as atividades tradicionais e as relações artesanais — e, portanto, a experiência de *Erfahrung* — ainda hoje, existem profusamente, em formações sociais coletivas cuja cultura comum ainda é compartilhada pela remanescente voz dos grandes narradores tradicionais, evocados à rede arcaica invisível das vozes anônimas da tradição de suas culturas tradicionais, na contação das narrativas orais de seu passado comum.

Assim, para melhor assimilação do símbolo que representa a nossa hipótese maior da experiência reticular sobre as “redes”, neste subcapítulo, em uma imagem de fácil compreensão, optemos pela escolha do gênero de rede, provavelmente, mais antigo, criado pela humanidade, para fins básicos de sobrevivência: precisamente, *a rede de pesca*.

Para Benjamin, os narradores que fiavam estas redes narrativas podiam ser tanto pescadores dos mares, quanto tecelões da terra, o que compreenderia exatamente às duas classes apontadas pelo autor como mistura perfeita do arquétipo do “grande narrador”: o “marinheiro comerciante” traz a novidade, porque navega para lugares distantes; o “camponês sedentário”, sendo o trabalhador da terra que preserva a tradição local, mantém raízes fortes com as histórias de sua própria cultura. Afinal, por que razão persistimos nesta metáfora da rede, apenas pincelada por Benjamin em seu ensaio?

Porque, ao considerarmos todo o processo produtivo de confecção artesanal da rede de pesca do passado — e suas “redes” afins —, elencada por nós enquanto exemplo bastante significativo, a citar: a) posteriormente à coleta dos materiais retirados da natureza ou adquiridos com comerciantes para a sua urdidura; b) passando pelo processo do cozimento da

rede pesqueira, cuja técnica é transmitida, de forma coletiva, entre pescadores e aprendizes, seja no ambiente familiar, seja nas oficinas de pesca; c) passando pela pesca em si, vezes solitária, outras vezes realizada coletivamente, ao jogar da rede às águas do oceano, o que pode resultar na puxada dos frutos do mar pescados por essa rede; d) o tratamento e processamento dos peixes como alimento e o aproveitamento de seus ossos e cartilagens duras, eventualmente aliado à utilização de outros tipos de rede, para a produção artesanal; e) o consumo desses peixes pescados pela comunidade local ligada ao seu processo de pesca, levando-se em conta uma eventual distribuição e/ou a venda de seus excedentes; f) até a transmissão da experiência de todo esse processo, ao contar das “histórias de pescadores”, tão notoriamente criativas, fabulosas, exageradas, segundo o ditado popular, que geralmente não condizem com a “realidade”, dada a sua qualidade essencialmente fantástica; verificamos então que todas as etapas do processo artesanal em que se inseria a produção de uma rede de pesca, naquele tempo citado por Benjamin enquanto o tempo em que a existência do grande narrador ainda era naturalmente reconhecida em nosso cotidiano — um passado em que ainda não havia, ou em que ainda não *dominavam* o processo produtivo, máquinas-de-fiar das mais diversas espécies —, em todo esse processo a experiência, referida por Benjamin neste ensaio, abundava, transbordava, afluía em potência de ser transmitida, de existir, de vir a ser, em riqueza de experiência (*Erfahrung*). Mas não mais. Por quê?

Este contexto familiar artesanal, obviamente, não tem paralelos imediatos com a experiência reticular contemporânea proposta por nós, dado que as redes digitais em que as narrativas transmídia se articulam são formadas por nichos de públicos majoritariamente metropolitanos, muitas vezes localizadas em lugares muito distantes em todo o globo terrestre, que, apesar de não compartilharem de uma cultura comum, têm em comum o universo narrativo diegético em que “habitam”, ficcional e ludicamente. O desatar destes nós componentes da rede narrativa tradicional, ao reformularem-se em outros nós “virtuais” inerentes às novas narratividades contemporâneas têm paralelos com um processo histórico acerca do qual o filósofo tcheco-brasileiro, Vilém Flusser (2011), apresenta-nos, sobre uma ideia imageticamente reveladora, em seu ensaio da *caixa preta* — no que toca ao contexto, ao nosso ver, desse “desemaranhar” da teia narrativa sofrida pela humanidade —, factualmente, segundo o autor, no que se refere ao longo do processo de suplantação da produção artesanal e familiar pela mecanização fabril que se desenvolveu, progressivamente, à industrialização:

Quando os instrumentos viraram máquinas, sua relação com o homem se inverteu. Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens; depois, as máquinas eram por eles cercadas. Antes, o homem era a constante da relação, e o

instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes, os instrumentos funcionavam em função do homem; depois grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas [...] (FLUSSER, 2011, pp.33-34).

Este relato de Flusser nos leva a refletir sobre a passagem *benjaminiana* anteriormente citada, no que toca a esse processo de gradual desconexão com o dom de narrar as tradições humanas que, em nosso ponto de vista, é resultante de uma *equação algorítmica* em que uma ditadura de sistemas, máquinas e aparelhos automatizados passou a formular, progressivamente — evolução técnica por evolução técnica, a cada novo aperfeiçoamento do processo produtivo, cada vez mais automatizado e cada vez mais ausente da variável humana, na história da industrialização dos meios produtivos —, os rumos da vida do homem em suas relações cotidianas com o meio ambiente, com o meio social e, sobretudo, consigo mesmo. Consequentemente, também, com sua relação de contato com a narrativa — uma expressão de linguagem humana máxime importante ao nosso convívio saudável em sociedade.

Esse processo é claramente verificável quando observamos uma promessa moderna, pela humanidade tão almejada, desde o desenvolvimento das primeiras ferramentas e artefatos pelo *homo habilis*, há milhões de gerações atrás, até o florescimento técnico de uma evolução “necessária”, com o *homo sapiens sapiens*, em função de uma espécie de *antropo-maquinição humana*. Assim, a ciência contemporânea, hipoteticamente, tendo por horizonte as fronteiras da criação de uma inteligência artificial similar à humana, por nós “almejada”, coletivamente: em todos estes cenários, o desenvolvimento técnico é pensado, idealmente, com vistas à melhoria das condições de vida do homem. Mas, infelizmente, como nos ensina Bauman e Donskis (2014), na “modernidade líquida” em que vivemos atualmente, marcada pelo consumismo, pelas relações fluidas e pela incerteza inerente ao que o autor entende por “pós-modernidade”, esta busca pela “melhoria” da condição humana não é exatamente a motivação daqueles que controlam as máquinas e meios de produção atuais — ao que Marx (2013) já havia percebido basilarmente lá atrás, desde o século XIX, com sua grave obra sobre *O Capital*.

Vimos, na análise do universo de *Matrix*, no nosso terceiro capítulo, o quanto este cânone da narrativa transmídia contemporânea se baseia nas redes da Internet para ter seu sentido maior de narrativa rizomática por excelência amplamente compreendida, vivida, experienciada — cuja beleza vai além de sua forma narrativa em “rizoma transmídia” particular, cujo conteúdo, ao tratar, diegeticamente, das agruras ficcionais relacionadas ao tema da inteligência artificial, e mesmo dos simulacros *baudrillardianos* relacionados à

extrema projeção da experiência do real ao plano virtual num futuro ficcional —, sua história e respectivas histórias baseiam-se nas redes digitais de conexão entre coletivos humanos, neste caso, com um sentido literalmente apocalíptico.

É interessante contextualizar que, dos pensamentos *baudrillardianos* que tanto inspiraram as irmãs Wachowski em criar o universo diegético de *Matrix*, em um ensaio intitulado *L'échange symbolique et la mort*, originalmente de 1976, Baudrillard reconhece que seu conceito de “modelo” deriva das noções *benjaminianas* originais sobre a reprodutibilidade, de tal forma que o “reproduzível”, ao ser entendido sobre um conjunto intercambiável de sinais, poderia ser rearticulado numa combinatória infinita de possibilidades.

Assim, ao reconhecer em Benjamin o pioneirismo de um autor que primeiro percebeu essa temática de forma embrionária, Baudrillard atribui ao *gauche* filósofo da Escola de Frankfurt a percepção de que a manifestação artística: a) não mais se restringiria à “aura” da contemplação estética no ato da experimentação de uma obra; e b) dado que esta arte não se restringiria tão somente à sua simples multiplicação por meio de cópias — em razão de não poder existir de forma autônoma porque sua manifestação ao público é invariavelmente indissociável de sua reprodução por meios técnicos; neste contexto, este público se situaria numa experimentação da simulação sobre outra simulação, numa espécie de *simulacre du simulacre* da obra de arte, inerente ao processo de sua reprodutibilidade técnica.

Contudo, apesar de seus escritos embrionários, não se pode afirmar que Benjamin tenha de fato se aprofundado sobre o simulacro, que foi desenvolvido posteriormente pelo próprio Jean Baudrillard, que referencia-o, devidamente¹⁷⁴. Em uma passagem de seu ensaio, na versão inglesa, intitulado *Symbolic Exchange and Death*, ao admitir que as ideias de Benjamin — e Marshall McLuhan — inauguraram uma nova era da simulação, do simulacro e da hiper-realidade, o filósofo francês nos ensina que:

[...] It was Walter Benjamin who first separated the implications of this principle of reproduction. He showed that reproduction absorbs the process of production and alters its goals, the status of the product, and the producer. He established this on the terrain of art, cinema, and photography... But we know now that today all production returns to this sphere. It is at the level of reproduction — fashion, media, advertising, information and communication networks — the level that Marx described as the *faux frais* of capital (you can almost measure the irony of history), it is in other words within the sphere of simulacra and the code, that the unity of the whole process of capital is tied together. *Benjamin* (and later McLuhan) *grasped technique not as “productive force” (where Marxist analysis remains trapped) but as medium, as the*

174

Cf. BAUDRILLARD, Jean. “Symbolic Exchange and Death”. In: “Jean Baudrillard: Selected Writings”. Edição: Mark Poster. Tradução: Paul Foss, Paul Patton, Philip Beitchman. Stanford: Stanford University Press, 1987 - p.138.

form and principle of a whole new generation of meaning. The mere fact that any object can be reproduced, as such, in an exemplary double, is already a revolution. ... That two products are equivalent by virtue of social necessary labor is less interesting in the long run than the serial repetition of the same object (which is the same for individuals considered as labor power). Technique as medium quashes not only the “message” of the product (its use value), but also labor power itself, which Marx wanted to make the revolutionary message of production. But Benjamin and McLuhan saw that the real message, the real ultimatum, lay in reproduction itself, and that production, as such, has no meaning: its social finality gets lost in seriality. *Simulacra surpass history.* (BAUDRILLARD, 1987, p.138, *itálicos nossos*)

Assim, Baudrillard reconhece o quanto a simulação inerente ao mundo pós-moderno e às galerias da Paris do século XIX, analisadas por Benjamin (2002c) no ensaio sobre as *Passagens* (que não ousamos analisar a fundo neste trabalho porque, apesar de interessantíssimo, fugiria ao nosso recorte de pesquisa), compartilhariam de uma mesma qualidade comum: enquanto bons representantes da hiper-realidade, como evoca o próprio Baudrillard (1987), Benjamin teria, de alguma forma, antecipado o advento da simulação e do hiper-real em suas propostas conceituais sobre a reprodutibilidade, ao inaugurar o surgir de uma era das simulações por excelência. Assim, em nosso ver, deduzimos que, tal qual as galerias da Paris do século XIX só poderiam ser reconhecida imediatamente enquanto simulação de uma realidade anterior, de tal forma que *sua realidade, inexistente no passado, só existiria no agora*, arriscamos afirmar que a vivência experimentada por Baudelaire nas ruas da mesma Paris do século XIX — impressa na lírica deste poeta simbolista cujo tipo do *flâneur* é analisada por Benjamin; contemporaneamente, num mundo mediado por espaços sobretudo virtuais, o personagem de Neo, da narrativa de *Matrix*, situa-se, à sua própria maneira, como uma espécie de novo *flâneur contemporâneo* na era da Internet: ao celebrar o consumo das mercadorias, ao mesmo tempo em que questiona o autoritarismo dos direitos intelectuais e autorais dos *softwares* e produtos culturais que busca *crackear* e compartilhar na Internet, a figura do *hacker*, tão iconicamente representado por Neo, este novo *flâneur veinteumcentista das redes* — tal qual Baudelaire nas ruas parisienses novecentistas —, em seu navegar pelas “ruas” do ciberespaço — e, talvez ao se acessar, “surfar”, “navegar” por essas ruas virtuais, Paris não fosse a cidade ideal a se comparar, mas, quem sabe Veneza, com seus canais —, amparando os choques dos anúncios publicitários, e ao evitar deixar seus rastros de violações de *copyrights* para os agentes de vigilância cibernéticas, este *hacker neo-flâneur*, ao trabalhar durante o dia para uma grande empresa de desenvolvimento de *software* do *sistema capitalista* que o controla (ou seria o *sistema da Matrix?*), e à noite, atuar como um agente de subversão insurgente contra este mesmo sistema controlador enquanto *hacker* — reunindo em si as contradições latentes contidas no *flâneur baudelairiano*, um misto entre

o *intelectual* e o *vagabundo*, por nós proposta no primeiro capítulo desta dissertação¹⁷⁵, o personagem ficcional Neo da Nova Iorque do século XXI, quem sabe, seria a nova expressão do eu lírico de Baudelaire da Paris do século XIX. É uma proposição coerente, dados os argumentos apresentados...

Enfim, vimos o quanto, a partir de nosso trabalho analítico quantitativo-qualitativo, um *atípico trabalho de Sísifo* sobre este universo transmídia colossalmente amplo, este universo narrativo seria improvável de ser assimilado por um indivíduo comum, solitariamente — apesar de não impossível, como buscamos provar, com auxílio de ferramentas de análise científicas à sistematização de grandes volumes de dados, realizados exclusivamente pela força bruta de nosso “software” e “hardware” humanos, na nossa condição de leitores privilegiados, simultaneamente, com a paixão inerente a um fã e o rigor metodológico necessário ao pesquisador científico; solidariamente, contudo, no exercício da inteligência coletiva mediada pelas redes, a partir da ação da cultura participativa, no contexto da convergência dos meios em que suas diversas unidades de fragmentos narrativos se situam, dispersamente, a assimilação deste universo narrativo, quem sabe, se tornaria esperançosamente compreensível, seja pela ação individual dos seus leitores subdivididos em nichos especializados de público, à experiência vivida (*Erlebnis*) de seus contatos com as histórias de seu maior interesse, em suas diferentes linguagens favoritas, nas suas pesquisas individuais na Internet — de tal forma que o conceito de experiência vivida (*Erlebnis*), típico do indivíduo solitário e desconectado com a tradição do passado, cuja existência é o tempo todo conscientemente percebida como forma de proteção à ação do choque (*Chockerlebnis*) cotidiano, o que resulta num constante estado de ansiedade necessário à sua sobrevivência individual na realidade da vida urbana fragmentada marcada pela técnica, ao impossibilitar, essencialmente, a comunicabilidade anteriormente transmitida de forma plena pela *Erfahrung*; seja pela ação coletivamente coordenada destes nichos sobre uma mesma motivação comum, em torno do universo narrativo desta *cultura de massa atípica*, por meio da colaboração continuada nas redes da Internet, em que a experiência (*Erfahrung*), se não dispõe dos mesmos contextos artesanais familiares presenciais do passado, com base na tradição, para se desenvolver, ao menos têm aí uma chance de se aproximarem de um tipo particular de experiência coletiva, ao buscarem, cooperativamente, viverem este universo

175

Lembremos das ideias brilhantemente apresentadas por Barbrook e Cameron em seu aclamado texto *A Ideologia Californiana*, segundo o qual, referindo-se à classe virtual de programadores *hi-tech* que têm paralelos com a figura contraditória do *hacker*, a “Ideologia Californiana sintetiza perfeitamente as consequências desta derrota para os membros da ‘classe virtual’”. Apesar de eles desfrutarem das liberdades culturais conquistadas pelos hippies, a maior parte deles não está mais diretamente envolvida na luta para construir a ‘ecotopia’. Em vez de rebelar-se abertamente contra o sistema, estes artesãos *hi-tech* agora aceitam que a liberdade individual somente pode ser atingida trabalhando-se dentro das restrições do progresso tecnológico e do ‘livre mercado’. Em muitos romances ciberpunks, este libertarianismo associial está personificado na figura central do *hacker*, que é um indivíduo solitário lutando pela sobrevivência dentro do mundo virtual da informação [...] Ver os heróis *hackers* em GIBSON, William. *Neuromancer*. London: Grafton, 1984; GIBSON, William. *Count Zero*. London: Grafton, 1986; e GIBSON, William. *Mona Lisa Overdrive*. London: Grafton, 1989; ou em STERLING, Bruce (org). *Mirrorshades*. London: Paladin, 1988. Um protótipo desta variedade de anti-herói é Deckard, o caçador de replicantes existencial em *Blade Runner*, de Ridley Scott”. (BARBROOK & CAMERON, 2015, p.20)

diegético aos seus limites: como mostramos, essencialmente, na *transmedia storytelling*, nunca alcançáveis na totalidade, porque rizomática e infinitamente amplo diegeticamente, em comparação ao que ocorre nas origens imemoriais da tradição alimentada pelas vozes anônimas que “encarnavam” no grande narrador, ao narrar a grande narrativa tradicional — naturalmente, levando-se em conta as suas diferentes ordens de grandezas teórico-conceituais e contextos históricos econômicos e sociais específicos, reconhecemos, extremamente diversos.

É no universo diegético ficcional de *Matrix* que a última fronteira de exploração das esferas mais genuinamente humanas é alcançada, roubando-lhe até a mais sagrada das necessidades fisiológicas — tão bem percebida por Jonathan Crary (2015) sobre o seu esplândico conceito de 24/7, relativo ao entendimento dos “fins do sono” do capitalismo tardio —, auferido pelo mais avançado estágio de desenvolvimento do futuro capitalismo ficcional apocalíptico, a criação da *inteligência artificial*, que, com o desenvolvimento científico-tecnológico último, permite a exploração integral da força humana em seus limites: *o sono humano se torna mercadoria* (por essa, quem sabe, nem Marx esperasse!).

Se por um lado, neste universo ficcional, a I.A. alcança meios de explorar aquilo que Crary entende *inexplorável* — porque ainda genuinamente humano (claro que aqui tratamos de uma ficção narrativa); por outro lado, segundo o autor, este elemento seria algo que, em nossos tempos de “24/7”, seria a última entrave da exploração de mão-de-obra humana pelo sistema capitalista: a fisiologia inalienável do sono humano — observe que, ironicamente, na diegese de *Matrix*, a classe dos proletariados composta pela IA, literalmente, revolta-se contra os seus opressores (os seres humanos) e toma os meios de produção e as rédeas da história para si, não contra uma elite socioeconômica que detém os meios de produção (as classes burguesas), mas contra toda a humanidade, apesar de, nesta diegese, sequer existir uma inteligência artificial personificada sobre a figura histórica de Karl Marx. Haveria um *Marx ex machina* possível em *Matrix* que tivesse rebelado a consciência das máquinas contra a opressão da humanidade? Haveriam as primeiras rebeliões A.I. dotadas de livre arbítrio, formando uma insurgência das máquinas com consciência de classe contra a exploração dos homens, eventualmente, lido a respectiva versão A.I. de *Marx*, então?

No entendimento de Crary, para o capitalismo, o sono, o repouso fisiológico indispensável, as oito horas não trabalhadas, são consideradas expressão inútil, improdutivo, desperdiçada da mão-de-obra — um vestígio ancestral e primitivo de nossa espécie que, preferencialmente, para esse sistema, melhor seria se fosse exterminado de nossa genética, em favor do máximo aproveitamento da força humana por aqueles que a exploram. É sobre

este argumento que Crary (2015, pp.11-38) demonstra, em seu primeiro capítulo do livro “24/7”, o relato de colossais aportes financeiros investidos pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos em pesquisas sobre a fisiologia do sono animal — ao estudar a espécie dos pardais de coroa branca, que conseguem migrar durante sete dias seguidos sem precisar dormir! —, na busca pelo desenvolvimento de uma droga que pudesse manter um soldado acordado, em guerra, hipoteticamente, durante sete dias ininterruptos!

É precisamente o que, voltando à ficção narrativa de *Matrix*, as máquinas conseguem fazer com perfeição com a humanidade: enclausurados, coletivamente, em barris gelatinosos *plugados* a fios que simulam as diversas sensações da experiência vivida — como, ao amargor da constatação contemporaneamente reconhecível, em nosso mundo real, muitos de nós vivemos, ligados às múltiplas telas sensoriais de nosso cotidiano —, aproveita-se ao máximo nosso sono pela geração de energia corpórea, transformada em eletricidade para consumo próprio, no mundo das máquinas. A história do homem, aqui, é, literalmente, escovada a contrapelo, não como forma de preservar os oprimidos e salvar os dados da história sem que estes dados representassem um documento da cultura que seja, simultaneamente, um “documento de barbárie”, como nos indica Benjamin (2012, p.245), mas, ao inverter o sentido do pelo de quem a escova, em favor daqueles que originalmente eram oprimidos (as máquinas) — agora ao oprimir, brutalmente, os seus antigos opressores (os humanos).

Reflexão semelhante é trazida em uma animação japonesa de 1995, o *Ghost in the Shell* — que inspirou diretamente as irmãs Wachowski em realizar *The Matrix* —, numa cena em que a personagem de Major — uma personagem que teve todos os órgãos de seu corpo substituídos por biotecnologias melhoradas, à exceção do seu cérebro —, ao lado de Batou, pergunta-se se a alma dela seria “real” ou mero *software* de computador; se teria cérebro e alma originais com identidade humana própria ou se teria se tornado mera “replicante” em corpo de ciborgue e “alma” de computador — tal qual a reflexão levantada por *Matrix* sobre a filosofia de Descartes, erroneamente atribuída a ele sobre a hipótese do “cérebro num barril”, esta última, em verdade, de Hilary Putnam (1981), inspirada na dualidade *cartesiana* entre “a mente e o corpo”, proposta em seu “Discurso do Método” (DESCARTES, 1996): assim, os roteiristas de *Ghost in the Shell*, Masamune Shirow e Kazunori Itô, dão um passo além das meditações *cartesianas*, ao desconsiderarem a possibilidade do “eu” individual suscitado da forma *Cogito, ergo sum*, ao considerarem a possibilidade de inexistência do próprio *Ego*, do próprio *Cogito*, portanto; assim, restando apenas o *Penso* — independentemente da *individualidade que sequer existe* —, hipoteticamente, a mente se

apresenta como mera simulação de computador, um *software* sem *hardware*, uma alma sem corpo, um fantasma sem concha (literalmente, *a ghost without a shell* ou *a ghost in the shell*, tanto faz, para efeito de entendimento da metáfora do filme de animação japonesa).

Com base nesta reflexão sobre o tão desejado “progresso” a que Benjamin era tão crítico — e cujas consequências últimas podem efetivamente resultar no desenvolvimento da inteligência artificial um dia, mesmo que sem as devidas reflexões éticas necessárias à esta eventual criação, em cujo tema a ficção de *Matrix* se baseia fundamentalmente —, refletimos o quanto a sociedade moderna de Benjamin, e especialmente a nossa contemporânea, pensando marcharem em direção ao progresso: giramos, rolamos, tropeçamos, continuamente, ladeira abaixo na montanha das tradições e do passado comuns a nós, ao mesmo tempo em que, neste queda vertiginosa, desperdiçamos a oportunidade de transmitir este conhecimento para aqueles que, do seio desta mesma terra, virão — ou, apenas virtualmente, hão de devir.

Se por um lado, ainda que, no nosso processo de decadência, ainda não tenhamos chegado ao outro lado da base da encosta da montanha da tradição — representativa do seio da terra acumulada, na geografia de nossa cultura viva, essas entranhas orgânicas prenhes do potencial de transmissão da experiência que foi inadvertidamente soterrada pela modernidade, em que jaz a esperança de uma semente de sequoia queimada, porque acidentalmente incendiada pelos ideais do “progresso”¹⁷⁶ —, é importante reconhecermos a necessidade de agir urgentemente enquanto ainda há tempo, ao voltarmos nossa atenção, de volta para trás, na história de nossa evolução enquanto espécie, enquanto sujeitos sociais coletivamente consciente de nossas escolhas, ações e empreendimentos, enquanto seres vivos em ação sobre os *ecossistemas* em que vivemos.

É preciso que ajamos por uma espécie de *regresso positivo* — em paralelo ao conceito do processo civilizatório criticamente elaborado pelo sociólogo alemão Norbert Elias (1994) —, ao contrapormos esta ideia a uma noção de *civilização*¹⁷⁷, ao mesmo tempo, cruelmente egocentrada, exclusivamente antropocêntrica e miudamente restrita de uma visão *holista*¹⁷⁸ maior de nossos processos, nesta esfera em movimento flutuante no espaço sideral, chamada *Terra*; em nosso humilde ver, é preciso que, urgentemente, desemboquemos neste *regresso*

176

Infelizmente, não como no provérbio “eles tentaram nos enterrar, mas não sabiam que éramos sementes”, dado que, talvez, tenhamos queimado permanentemente o nosso último estoque de sementes, na hipótese de vivermos em um mundo líquido pós-apocalíptico, em matéria de experiência; ou não, quem sabe, se tivermos, entre nossas sementes, o gérmen, ao menos, de uma sequoia gigante? — afinal, como se sabe, a semente da sequoia somente se abre em altíssimas temperaturas, dado que, se um incêndio florestal é um choque estressante para toda uma floresta, é graças a esse estresse que a semente da sequoia gigante se desenvolve, ao aflorar de uma nova vida, cuja semente, das cinzas, “renasce”, como uma nova árvore.

177

O sociólogo alemão Norbert Elias — cuja história de fuga da Alemanha nazista em função de sua origem judaica se assemelha à de Walter Benjamin — apresenta-nos, no seu livro “O Processo Civilizatório”, com primeira publicação em 1939, uma longa reflexão sobre as noções de *civilização* e de seu processo “civilizador” a ela inerente. Cf. ELIAS, Norbert. “O processo civilizador: uma história dos costumes”. 2 ed. Tradução: Ruy Jungman. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

178

Notemos não confundir o sentido de *holismo* enquanto “misticismo”: não nos apeguemos ao preconceito de nossos entendimentos por uma simples intolerância ideológica e/ou espiritual por uma palavra. Entendamos o *holismo* em sua acepção interpretativa sob o sentido de “integral”, “abrangente”, “inclusivo” — porque não “parcial”, “egofista”, “exclusivo”: entendam-lo no sentido de uma visão mais humanista, consciente, *coletiva*, em consonância aos nossos objetivos de pesquisa utopicamente abrangentes, portanto.

conscientemente, como num contra-ramificar, de baixo para cima, das raízes dialéticas da construção da história, em que, a bem da verdade, é a este *regresso positivo* que devemos opor o reflexo negativo de um espelhamento inerente aos *retrocessos* das noções profundamente equivocadas de *progresso* que tanto pregamos até hoje, ao idolatrá-lo cegamente, em favor de um conjunto de ciências egoístas, ao posicionarmo-nos, diante de quaisquer ciências opressoras, intelectualmente, com um *molotov* anárquico resplandecente em mãos, jogado contra a imagem narcisista do eterno *espelho-meu-espelho-meu* de uma elite-aristocracia que busca dominar grupos humanos aos seus interesses mesquinhos.

Assim verificamos, o quanto as ações da experiência — não as “ações” relacionadas à bolsa de valores, nem as dos processos judiciais, ou sequer aquelas relacionadas ao campo de nossa fortuna material, mas aquelas relacionadas à riqueza do espírito, que, essencialmente, definem a noção de humanidade, compreendida pela coletividade colaborativa de seres humanos que trocam saberes em benefício mútuo, com vistas ao nosso desenvolvimento não necessariamente material, mas sobretudo espiritual, em confluência ao processo inexoravelmente instintivo da busca pela sobrevivência e perpetuação de nossa espécie profundamente coletiva —, repitamos objetivamente, inspirados pelos ensinamentos *benjaminiano*: estas ações estão em baixa. E como poderíamos recuperar estas ações da experiência em baixa?

Ao evocarmos a ideia simbólica transmitida pelo simples elemento de uma *semente* — cujo germinar, naturalmente, em algum momento de seu desenvolvimento transforma-se em uma *rede de ramificações*, tanto para cima, nos galhos, quanto para baixo, nas raízes de uma árvore, o que também pode ocorrer com uma planta rizomática como o gengibre, esta não composta por sementes, contudo —, podemos recuperar essas ações da experiência em baixa ao buscarmos reconhecer, em nossos cotidianos, atividades coletivamente experienciadas que possam eventualmente unir grupos humanos por uma saudável aproximação socialmente comum — como acreditamos, a narrativa transmídia nos oferece.

Por outra perspectiva mais natural, metaforicamente, é preciso que enfiemos as nossas próprias mãos *nuas* na terra da experiência latente, ao encontro da semente inerte, do bagaço da uva à espera de nossa descoberta, e reviremos o *húmus* da tradição de nossa cultura, como na parábola do velho citada por Benjamin em “O Narrador”, em busca de que os filhos da humanidade desenterremos um tesouro cujo valor humano essencial à nossa felicidade deixamos de atribuir na moderna contemporaneidade: o da rica experiência coletiva. Há esperança de que, a partir desse processo de plantio, cultivo e colheita de nossa herança cultural, ao recuperarmos, metaforicamente, aquela tradição milenar de pisarmos *gentilmente*

sobre as uvas: abraçados juntos nesse ritual, quem sabe possamos voltar a beber o vinho da sabedoria, cujo processo produção artesanal se encontra, por ora, por nós, hoje, infelizmente desaprendido — latente na memória de nossa cultura, mas, mesmo assim, temporariamente esquecido, reconheçamos com pesar, mas esperança.

É com especial destaque que, em Benjamin (2012, pp.241-252), ao recuperarmos, na tese IX do ensaio “Sobre o conceito da história”¹⁷⁹ — que não analisamos nesta dissertação profundamente porque fugiria do recorte sobre os ensaios focados sobre o par *Erfahrung/Erlebnis* proposto, mas sobre o qual achamos relevantes aqui contextualizar, nesta altura final do nosso trabalho —, sua análise de um quadro do artista e poeta Paul Klee, chamado *Angelus Novus*. Percebemos que a descrição de Benjamin acerca deste quadro não é fiel ao que é representado na tela desse artista suíço-alemão, mas mais uma interpretação pessoal do autor sobre as sutilezas dos traços *kleenianos* na figura representada de um anjo. (ver Figura 36)

Sua análise dialética, ao confluir o materialismo histórico ao messianismo judaico, numa crítica ao positivismo e ao *historicismo* vigentes, propõe uma nova teoria do tempo e da interrupção históricos, ao nos mostrar que: se por um lado, onde nós acreditamos observar a progressão da narrativa humana, a história contada por este quadro, segundo Benjamin, apresenta-nos à confortável ilusão em que vivemos; o anjo da história, imerso e aprisionado neste caos sombrio, por outro lado, é testemunha, com seus próprios olhos, da perpetuação do curso de nossa pobreza:

Há um quadro de Klee que se chama *Angelus Novus*. Representa um anjo que parece querer afastar-se de algo que ele encara fixamente. Seus olhos estão escancarados, sua boca dilatada, suas asas abertas. O anjo da história deve ter esse aspecto. Seu rosto está dirigido para o passado. Onde nós vemos uma cadeia de acontecimentos, ele vê uma catástrofe única, que acumula incansavelmente ruína sobre ruína e as dispersa a nossos pés. Ele gostaria de deter-se para acordar os mortos e juntar os fragmentos. Mas uma tempestade sopra do paraíso e prende-se em suas asas com tanta força que ele não pode mais fechá-las. Essa tempestade o impele irresistivelmente para o futuro, ao qual ele vira as costas, enquanto o amontoado de ruínas cresce até o céu. Essa tempestade é o que chamamos progresso. (BENJAMIN, 2012, p.245)

Como num ciclo infindo — tal como se apresentam os pontos áureos e críticos do capitalismo em seu transcurso cruel pela história —, enquanto a *tempestade* do “progresso” humano se seguir em seu ritmo absolutamente desumanizante; enquanto o futuro representar

179

É interessante notar que este ensaio de Benjamin, escrito no início do ano de 1940, é redigido pouco antes da tentativa deste autor de escapar da França *vichysta*, onde refugiados alemães judeus e/ou marxistas eram delatados às autoridades da Gestapo. Tendo fracassado em sua tentativa de fuga, descoberto pela polícia *franquista* na fronteira espanhola de Port-Bou, em 25 de setembro de 1940, Walter Benjamin suicida-se no seu quarto de hotel, provavelmente pela overdose da ingestão de pílulas de morfina. Cf. SCHWARTZ, Stephen. “The Mysterious Death of Walter Benjamin”. 37 ed. Vol. 6. [S.l.]: The Weekly Standard, 2001.

senão o retorno dialético helicoidalmente precipicial de um passado comprovadamente infortúnio; enquanto insistirmos em repetir nesciamente os nossos erros pretéritos — como o automatismo de uma máquina cujo programa defeituoso se descobre, não um equívoco de seu criador, mas fruto putrefato de uma intenção conscientemente egoísta de um “deus” *monofacetado* sobre o “eu” apenas, porque *ausente* de seus plurais em *múltiplos* “eus”: desta forma, a ressonância de nossas catástrofes tenderá a somente crescer, mais e mais, como o retumbar *picassoniano* sobre uma obra como a *Guernica*¹⁸⁰, cada vez mais em nossa história, como um incansável cogumelo atômico ascendente na atmosfera terrena, mais e mais aterradoramente.

Se a história fosse uma entidade fotografável, hipoteticamente, e tivéssemos a oportunidade de fotografá-la por um ponto de vista que fosse: houvesse esta “fotografia” da história, nela, virtualmente, o anjo do Paul Klee posaria, não como protagonista nos terços de destaque do enquadramento em que se encontraria a humanidade, mas como um modelo arquetípico a nós aliado, cuja força imagética se concentraria sobre a angústia contida em seus olhos, localizados no ponto de ouro direito do quadro. Seu rosto, virado para a esquerda do quadro em relação ao observador desta fotografia; sua frente, transposta ao passado, em face ao seu sofrimento inerte, representaria o drama de sua imobilidade; aprisionado que se encontra ao vendaval que imobiliza as suas asas: eis a perfeita imagem de nossa tragédia humana!

O anjo imóvel — incapaz em nos ajudar —, seguimos amontoando-nos em pilhas de sonhos e de carcaças humanos pela construção da grande muralha catalográfica de nossa “história”, sob as perspectivas daquilo que entendemos por “desenvolvimento”; atingidos que somos pelos estilhaços da granada invisível cotidiana chamada “civilização”, seguimos imersos sobre a lama e os escombros do ideal de “ordem”; enfim, vivemos, sem refletir, a tempestade chamada: “progresso”. Eis a pergunta nodular que este sistema de fotografia-observador nos provoca: se, dentre as entidades dessa fotografia hipotética em que nos inserimos simultaneamente enquanto sujeitos e vítimas, o anjo da história, porque imóvel — por nós crucificado em pleno ar em suas asas, escancaradas ante o turbilhão provocado pelo nosso desejo insaciável de progresso —, não é aquele quem pode impedir a progressão dessa tempestade; a quem, unicamente, resta-nos o poder de pará-la?

A pergunta é retórica; a resposta, contudo, esforcamo-nos por ignorá-la. Seria, talvez,

180

Relativo a apreciação estética, ao menos, de profundo terror, provocado pelo painel pintado à óleo, o *Guernica*, de Pablo Picasso, medindo 350x782cm, tendo sido criado em 1937 por ocasião da Exposição Internacional de Paris, cuja inspiração artística é remetida à representação do bombardeio sofrido pela cidade espanhola de Guernica, em 26 de abril de 1937, por aviões alemães da *Luftwaffe*, em apoio ao ditador fascista espanhol, Francisco Franco. Atualmente o painel se encontra exposto no *Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia*, em Madrid, na Espanha, ao qual tivemos a honra de contemplar longamente, no ano de 2013. Cf. ESCALONA, Alejandro. “75 years of Picasso’s *Guernica*: An Inconvenient Masterpiece”. [S.l.]: *The Huffington Post*, 23 de maio de 2012. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/alejandro-escalona/75-years-of-picassos-guernica-b_1538776.html>. Acesso em: 15/08/2016.

menos doloroso atribuímos a responsabilidade do progresso de nossa história a uma entidade metafísica — como em cada matriz religiosa há o seu mártir, de uma forma, ou de outra, “crucificado”. O anjo da história, contudo, não nos pode ser um elemento redentor — quem sabe esse elemento redentor, para Benjamin, seria a figura messiânica que ainda não veio, segundo o judaísmo —, porque, enquanto pilar de sustentação entre este e outros mundos, ele representa uma entidade imobilizada: o anjo da história é um *sem-ação* sobre nós. O anjo da história é, ao mesmo tempo, o nosso anjo da guarda e nossa esfinge — um *anjo-esfinge*, ao mesmo tempo, não-respectiva e paradoxalmente: a nós essencial, e, ao mesmo tempo, profundamente inútil. Como cita Benjamin, é a partir da leitura de sua epígrafe da nona tese deste ensaio que melhor compreendemos o porquê da imobilidade deste anjo sobre nós — e, de certa forma, o porquê do empobrecimento progressivo da experiência na modernidade. Em suas angélicas palavras, propostas pelo poema de Gershom Gerhard Scholem, a “Saudação do anjo”¹⁸¹:

Minhas asas estão prontas para o voo,
Preferiria retroceder pois se também eu seguisse
Como tempo vivo eu seria infeliz.

(BENJAMIN, 2012, p.245)

Ao que nos questionamos, pelas palavras do próprio Benjamin:

Qual o valor de todo o nosso patrimônio cultural, se a experiência não mais o vincula a nós? A horrível mixórdia de estilos e visões de mundo do século passado mostrou-nos com tanta clareza aonde esses valores culturais podem nos conduzir quando a experiência nos é subtraída, hipócrita ou sorrateiramente, que é hoje em dia uma prova de honradez confessar nossa pobreza. Sim, confessemos: essa pobreza não é apenas pobreza em experiências privadas, mas em experiências da humanidade em geral. Surge assim uma nova barbárie. (BENJAMIN, 2012, p.124)

Ao reforçar sua proposição da barbárie positiva, o anjo recitado por Scholem, o anjo pintado por Klee, o anjo analisado por Benjamin, que à nossa história sustenta — como uma coluna de sustentação do nosso progresso, ao impedir a implosão de nosso mundo, paradoxalmente, pela ação da tempestade representada ciclicamente por esta mesma noção de progresso —, em nosso ver, a lógica *benjaminiana* nos indica entender que: no ritmo do desenvolvimento cego em que marchamos, o anjo da história quem sabe não mais consiga

181

O poema de Scholem, traduzido do inglês para o alemão, recuperado de uma carta pessoal de Scholem ao seu amigo Benjamin, de 1921, é:
“Greetings from Angelus: / I hang nobly on the wall / Looking at nobody at all. / I have been from heaven sent, / A man of angelic descent. / The human within me is good / And does not interest me. / I stand in the care of the highest / And do not need a face. / From where I come, that world / Is measured, deep, and clear. / What keeps me together in one piece / Is a wonder, it would appear. / In my heart stands the town / Whence God has sent me. / The Angel who bears this seal / Does not fall under its spell. / My wing is ready to beat, / I am all for turning back / For, even staying in timeless time / Would not grant me much fortune. / My eye is darkest black and full, / My gaze is never blank. / I know what I am to announce / And many other things. / I am an unsymbolic thing. / My meaning is what I am. / You turn the magic ring in vain. / I have no sense.”
Cf. SCHOLEM, Gershom Gerhard. “Walter Benjamin: The Story of a Friendship”. Tradução: H. Zohn. Philadelphia: Jewish Publication Society of America, 1981 - p.102.

sustentar tamanha pressão, e ao bater de suas asas, recolhendo os fragmentos e acordando os mortos, poderá deixar-nos em direção a outros mundos. A tempestade que assola o nosso mundo, outrora erguendo nossas *pirâmides de lixo* para cima, aos pés do anjo — sobre as montanhas da experiência outrora presentes, mas ainda abaixo existentes; estas pirâmides já não mais teriam a proteção do anjo, dada a fúria bestial da guerra entre os homens que sobre nós se abateu como consequência eventual de seu abandono — que já ocorreu, ao menos duas vezes em nossa história recente, no início e em meados do último século cristão.

Talvez a força colossal desta tempestade, ao varrer as nossas arquiteturas às ruínas, sob o tombar de nosso entulho acumulado em direção ao abismo, para baixo novamente — as mesmas com as quais não mais conseguimos nos ligar; ao horizontalizar das diversas esferas de nossas *pseudo-pirâmides*, como o efeito do cogumelo atômico sobre as arquiteturas de Hiroshima e Nagasaki, sobre o aplainar das novas *tábulas rasas* da modernidade tão sabiamente evocadas por Benjamin como uma solução coerente aos novos tempos; ao enrugam das entranhas da terra deixadas nuas pela tempestade, sobre os fragmentos restantes caídos: talvez possa, desse pouco, desse nada, desse... *NÃO!*

Quem sabe, daí, possa florescer uma nova expressão de afirmação humana... Sim?

Possa, quem sabe, aquela barbárie positiva, proposta por Benjamin, surgir como uma *alternativa* de percurso à reconstrução de uma história mais humana e plena de experiência, dado o enrijecimento do homem moderno diante dos traumas, por nós, sobre nós mesmos desferidos — seja homeopaticamente, pelo cotidiano, seja alopaticamente, pela guerra —, nas eras moderna e contemporânea. Talvez assim, esquecidos que estamos daquela experiência outrora transmitida pelo seio da montanha da tradição; atordoados que nos encontramos pelos ruídos da modernidade que nos ensurdecem da sabedoria contida dos sussurros da natureza dessa montanha, o homem — mesmo que não inteiramente privado da memória dessa transmissão passada, empobrecido que estamos da capacidade de perpetuar a manutenção desta experiência, dada a nossa incapacidade de escutá-la, de comunicá-la, mesmo de compreendê-la inteiramente — tenhamos a oportunidade de, novamente, ouvir a experiência transmitida pelo canto do pássaro da tradição, ante o burburinho das cidades e das buzinas do tráfego de nossa civilização.

Possamos, sem a necessidade de novas guerras, pela força humana do *diálogo* — de forma humilde e razoável, e sem que soemos *idealistas*, absolutamente, tal qual a forma hipotética dos diálogos reticulares digitais da *experiência-em-rede* que propomos neste trabalho dissertativo; porventura, possa, desse diálogo entre pares — seja no espaço físico ou digital —, ao reconhecer dessa nossa pobreza de experiência, possamos evocá-la, mais uma

vez, às raízes profundas do seio de nossa herança cultural para, então, vermos brotar os frutos da sabedoria que se encontram ameaçados de extinção. Assumamos, portanto, esta nova barbárie positiva *benjaminiana*, para que possamos seguir adiante, em nossa própria história contemporânea, que hoje buscamos reconstruir juntos, coletivamente.

Dito isso, algumas questões se colocam: será que ainda sabemos fazer nascer a semente da experiência? Como podemos ajudá-la a se desenvolver? Como podemos proteger esta árvore, fazê-la perpetuar seus frutos, permitir a transmissão de seus rebentos para as gerações vindouras, ante a marcha estremecedora dos ideais de ordem e progresso que fazem vibrar a terra, e cuja guerra invisível esteriliza seu ecossistema ao impor-se, irracionalmente, contra a perpetuação da sabedoria latente na tradição? Ao acreditarmos promover a construção de novos saberes, conhecimentos, “tradições”, assim caminha a humanidade: ao supormos subir os degraus da história, para frente e para cima, ante a marcha cega do progresso em direção ao futuro, Benjamin nos traz, sabiamente, à terra novamente, ao nos mostrar o quanto vivemos no olho deste furacão — do qual sequer muitos de nós nos damos conta. É importante, tanto quanto reconheceu Benjamin, que assumamos nossas pobreza de experiência, para que, quem sabe, a trindade da verdade, do bem e da beleza possa, do esterco, do asfalto, da matéria radioativa¹⁸², brotar, como a feia rosa de Hiroshima *drummondiana* irrompeu “o asfalto, o tédio, o nojo e o ódio”¹⁸³, ante as vicissitudes do devir.

Assim, ao assumirmos nossa pobreza de experiência, o homem teríamos uma oportunidade real de permitir que a natureza orgânica da experiência se desenvolvesse por entre as rachaduras das ruínas da modernidade; do simples, do pouco, do que agora havemos, poderia o homem ligar-se novamente, não mais com os escombros de uma cultura devastada pela guerra ou pelo trauma urbano cotidiano, mas com o reaproveitar desses cacos, desses

182

Referimo-nos aos efeitos da bomba atômica, cuja cartada de “paz” foi imposta pelos aliados *ianques* sobre o eixo japonês, durante a Segunda Guerra Mundial, ao lançar duas bombas atômicas sobre as cidades de Hiroshima e Nagasaki, no Japão, à cuja experiência traumática, felizmente, Benjamin se restringiu somente à primeira das guerras, tendo-se suicidado no início da segunda; por esta razão, portanto, não o poderíamos, ainda, deduzir-la “radioativa”, no que se refere à ação dos Estados Unidos da América, na solução ionicamente *übermensch* encontrada para o desfecho desta guerra contra a então Alemanha Nazista de Hitler, na era dos extremos *erichobsbawmiana* que foi esta segunda grande guerra do século XX. Cf. HOBBSBAWM, Eric. “A Era dos Extremos: o breve século XX (1914-1991)”. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

183

Novamente, não referindo-se à Primeira Guerra, mas aos desastres do desenvolvimento técnico, usado para fins escusos, que culminou no desenvolvimento da bomba atômica, lançada sobre as cidades de Hiroshima e Nagasaki, em 1945, no Japão, ao final da Segunda Guerra Mundial: se por um lado, o poema “A flor e a náusea”, de Carlos Drummond de Andrade, expressa a percepção do poeta mineiro acerca da experiência urbana, a partir da então capital do país, o Rio de Janeiro, em meados do século XX, cuja percepção é comparada por muitos críticos como semelhante àquela apresentada por Charles Baudelaire, em relação à Paris do século XIX; por outro lado, o poema do poeta carioca Vinícius de Moraes, “A Rosa de Hiroxima” [sic], escrito em 1954 e musicado por Gerson Conrad em 1973, belamente interpretado pela melíflua voz suavíssima de Ney Matogrosso, na canção “Rosa de Hiroshima”, presente no álbum de estréia da banda homônima “Secos & Molhados”, cuja canção é uma toada melancólica acompanhada por violão e flauta, que também faz referência aos efeitos da bomba atômica lançada sobre a cidade de Hiroshima, em 1945; se por um lado, a rosa *viniciusmoraesiana* pode ser interpretada como um convite à reflexão ao evocar do não-esquecimento de nossa memória no que toca aos efeitos aterradores provocados pelo desenvolvimento tecnológico de um suposto progresso — em verdade, um *progressismo* — em sua ação destruidora sobre a vida na Terra (não somente sobre a vida humana), representada pelo duplo sentido de seu título — seja ele relativo à forma da explosão da bomba atômica no ar, semelhante a uma flor, a uma rosa, seja ele relativo aos resultados terrivelmente duradouros da radiação nuclear sobre a vida, representada pela rosa, pelas próximas gerações permanentemente “radioativas” —, por outro lado, a rosa *drummondiana*, cronologicamente anterior àquela — e, quem sabe, tendo inspirado o poema do “poetinha” —, apresenta-se como metáfora à esperança de florescimento da experiência, ante as dificuldades da vida contemporânea, como podemos verificar abaixo, inicialmente, no poema de Drummond:

“Uma flor nasceu na rua! / Passei de longe, bondes, ônibus, rio de aço do tráfego. / Uma flor ainda desbotada / Ilude a polícia, rompe o asfalto. / Façam completo silêncio, paralise os negócios, / Garanto que uma flor nasceu. / Sua cor não se percebe. / Suas pétalas não se abrem. / Seu nome não está nos livros. / É feia. Mas é realmente uma flor. (...) / É feia. Mas é uma flor. / Furou o asfalto, o tédio, o nojo e o ódio”. (ANDRADE, 2012, pp.13-14).

E então no poema de Vinícius de Moraes:

“Pensem nas crianças / Mudam telepáticas / Pensem nas meninas / Cegas inexatas / Pensem nas mulheres / Rotas alteradas / Pensem nas feridas / Como rosas cálidas / Mas oh não se esqueçam / Da rosa da rosa / Da rosa de Hiroxima / A rosa hereditária / A rosa radioativa / Estúpida e inválida / A rosa com cirrose / A antirrosa atômica / Sem cor sem perfume / Sem rosa sem nada”. (MORAES, 2010, p.46).

Cf. ANDRADE, Carlos Drummond de. “A flor e a náusea”. In: “A rosa do povo / Carlos Drummond de Andrade”. São Paulo: Companhia das Letras, 2012 - pp.13-14; DE MORAES, Vinícius. “Rosa de Hiroxima”. In: “Vinícius de Moraes”. Música (Songbook). Vol. 1. Produção e edição: Almir Chediak. São Paulo: Irmãos Vitale, 2010 - p.46.

destroços, desses entulhos, que tanto encontramos nas redes digitais contemporâneas fragmentadas, como, metaforicamente, também e profusamente na arquitetura modernista dos *trencadís* de Gaudí: quem sabe assim conseguiríamos, dos fragmentos de que dispomos, criarmos nossos próprios mosaicos de uma nova cultura e identidade. Seria uma atitude de esperança sobre uma eventual germinação de uma ínfima variedade de preciosas sementes sobreviventes *in statu quo*, de uma latente tradição cultural que ainda nos resta — e que ainda temos esperança de recuperar, quem sabe não para nós, mas para as futuras gerações: quem sabe assim teríamos uma nova oportunidade de reaprendermos como destas sementes cuidamos, como as regamos, como as adubamos, para que, quem sabe, elas se ramifiquem sob o solo, abaixo do concreto, *ao brotar e aflorar avante às supra-fissuras do abstrato*.

Dada a reflexão levantada por *Matrix*, que é considerado um modelo em *transmedia storytelling* por excelência, que nos levou à reflexão sobre a temática da inteligência artificial; então às contradições dos ideais de progresso; à reflexão sobre a nona tese *benjaminiana*; e, por fim, à metáfora da semente que se ramificaria em um conjunto de redes; é desta maneira que propomos a compreensão da estruturação das narrativas transmídia: pensando-se no modelo de representação do *par polígono irregular-rede*, segundo a *Figura 33*, no plano *Frontal (xz)*, que representa o nosso espaço cartesiano tridimensional imaginário, visualizamos a formação de uma série de unidades de fragmentos narrativos em múltiplos *pontos*, cuja quantidade nunca é exatamente precisável, porque varia de universo em universo de *transmedia storytelling* — o universo de *Matrix* (1999-2005), por exemplo, apresenta uma quantidade de unidades componentes, o universo de *Star Wars* (1977-), outra quantidade, o universo de *Sherlock Holmes* (1887-) outra, e assim por diante.

Assim, a disposição “geométrica” das *transmedia storytelling*, assim, dar-se-ia, num plano, sob a forma de um *polígono irregular* — porque a quantidade de pontos ou vértices e as respectivas *linhas* (ou lados) que os ligam é variável; da mesma forma é variável a quantidade de nichos de público que podem se formar em torno desses universos narrativos, com cada um de seus grupos de “leitores” concentrados sobre suas respectivas linguagens narrativas preferidas — sejam longas, animações, quadrinhos, jogos, livros, etc. (ver *Figura 34*)

Ao meditarmos sobre a categoria de experiência que resultaria das dinâmicas porventura existentes na composição de um universo narrativo em formato poligonal irregular, então; entendemos que as relações estabelecidas entre os diversos nichos em sua compreensão diegética maior se expandiria em diversas dimensões, na forma de pontos ou nós articulados da teia de experiência reticular narrativa: suas relações, nem tão direcionadas

de um denso ponto *N* de um grande narrador — alimentado por uma teia de vozes anônimas da tradição — que se relacionaria ao círculo de ouvintes tradicionais do seio artesanal, como ocorre, propositivamente, com a *experiência-em-cone* na narrativa tradicional; nem tão verticalizadas sobre as relações estabelecidas pela densidade do ponto *M* de uma mídia produtora de “cultura de massa”, ao imprimir, tendencialmente, um relativo aplanamento homogeneizado da experiência relativa ao contato com as narrativas modernas (menos intensamente homogêneas) e com as narrativas *mass-media* (mais intensamente homogêneas), entendidas sob a forma de um “quadrado narrativo”, ao resultar numa *experiência-em-pirâmide*; aqui, os pontos ou nós que compõem as geometrias da *transmedia storytelling*: se por um lado, singulares do ponto de vista técnico-estético relativamente à linguagem particular de cada unidade de fragmento narrativo, e autônomos do ponto de vista semântico, em que cada uma dessas unidades, no que toca ao conteúdo das histórias contadas, seriam autossuficientes por si só; por outro lado, estas unidades de fragmentos narrativos seriam complementares diegeticamente, umas em relação às outras.

Como numa rede ou numa teia, há sempre diferentes firmezas de tensões entre as linhas e pontos que as compõem, a depender da malha de que são feitos esses tecidos artesanais. Em nosso entender, se por um lado, a composição da malha da narrativa tradicional seria fundamentalmente tesa, firme, forte, porque compartilhada por coletivos de pessoas que partilhavam de um mesmo espaço e temporalidade comuns, uns em relação aos outros, em que o *ver*, o *escutar*, o *falar*, o *cheirar* e o *provar* o outro eram experiências fisicamente palpáveis, de tal forma que a tensões entre os fios da *Erfahrung* que os conectavam, em uma malha de experiência coletiva, era essencialmente *forte* — em que, , numa expressão apenas, desta maneira ,haveria uma *experiência coletiva forte*, portanto; por outro lado, o mesmo não se daria com a malha da narrativa transmídia, cuja tensão da malha narrativa seria fundamentalmente efêmera, fragmentada, virtual, de tal maneira que o contato entre os coletivos humanos em torno de um mesmo propósito comum se ausentaria de qualquer tempo ou espaço partilhados — caracterizando-se num contato imaterial e atemporal típico das redes virtuais da Internet —, resultando, desta maneira, numa fugacidade essencial da experiência coletiva que ocorre nestas narrativas contemporâneas: aqui, a tensão dos fios de experiência que conectam estes nichos de público seria idiossincriticamente frágil, a experiência coletiva existente nas narrativas transmídia seria, então, numa só expressão, uma *experiência coletiva fraca*.

Experiência coletiva forte, na narrativa tradicional; *experiência coletiva fraca*, nas narrativas transmídia. Tal qual a tensão das malhas das redes narrativas que as compõem, da

mesma maneira seriam as diferentes categorias de “experiência coletiva” em ambas redes: se orgânicas e artesanais, na *Erfahrung* da grande narrativa; seriam artificiais e possivelmente feitas de fibras ópticas, na *experiência-em-rede* da *transmedia storytelling*. Assim, as relações estabelecidas pelos conjuntos de nós que compõem esta trama teriam o potencial de articularem-se entre si, ao sustentarem a malha narrativa de cada *transmedia storytelling* particular em seus fluxos interacionais invisíveis, ao que os textos transmidiáticos existentes em seu tecido se organizariam e se refluiriam, na forma de *feedbacks* diegéticos constantes, a partir da ação coletivamente coordenada das inteligências de nichos de público na Internet, ao buscarmos, tanto pela ação da experiência vivida, quando da experiência rica, vivê-los, compreendê-los, experimentá-los. Daí resulta nossa proposição da *experiência-em-rede* em narrativas transmídia. Propositivamente, é o que podemos verificar, imagetivamente, na *Figura 35*. (ver também, na *Figura 37*, o mapa primordial das *geometrias da experiência*)

4.2 *Experiência é relação*: das proposições experimentais sobre as relações de experiência em diferentes contextos socioeconômicos e culturais às tessituras da narrativa em constante transformação pela história – ou de que maneira compreendemos a “experiência enquanto relação”

Experiência é relação.

Experiência é relação? De que forma é isso? Por que compreendemos dessa maneira?

Ora, depois de todo nosso complexo percurso abstrativo, resultamos nesta compreensão relativamente simples sobre a experiência (ver *Figura 38*)¹⁸⁴.

Em nosso ver, experiência é aquilo que resulta de nossas relações com o mundo das coisas. E claro: experiência é, acima de tudo, aquilo que resulta de nossas relações com os seres no mundo — nós mesmos. No infinito fluxo de transformações da linguagem pela história, cuja expressão sobre a arte de contar histórias nos faz tão humanos, entendemos que *a experiência resulta de um processo de relações* entre aqueles que criam, narram, falam, escrevem, filmam, poetizam e musicam histórias e aqueles que assimilam, apreciam, ouvem, lêem, assistem à, fantasiam-se com e deleitam-se com estas histórias contadas e vice-versa.

Fosse na forma geométrica do cone de relações horizontalmente democráticas no círculo das narrativas tradicionais; nas pirâmides de relações tendencialmente verticalizadas,

184

Ver representação da *Árvore da Experiência*, nesta *Figura 38*, por nós proposta enquanto um *locus* rico em que muitas “vogais” (ou letras representativas dos códigos que compõem a linguagem narrativa contada) têm voz diante da vogal *N* do grande narrador, de tal forma que estes diferentes ouvintes colaborariam, cada qual com seus fragmentos de experiência, ao trocarem uns com os outros e com o grande narrador, compondo um sistema intrincado de uma rede multicolorida radicular da experiência.

porque em forma quadrática, das narrativas modernas e das *mass-media*; ou nas redes de relações transversais das narrativas transmídia em formas diversamente poligonais não-definidas: as experiências resultantes do contato com estas diversas formas narrativas podem ser entendidas como *relações entre um ser e outro ser*, mediadas, cada qual, com suas formas narrativas em especial, em seus respectivos contextos históricos específicos.

As tessituras das narratividades são essencialmente mutantes, tal qual e ao longo da história humana. Como a simples ideia que brota de uma semente, que, em sua rede de relações estabelecidas, por entre os poros da terra, com o solo em que habita e com a água e nutrientes que a nutrem; de uma árvore em relação com o ambiente ao seu redor, da mesma forma relacionamo-nos com as narrativas profusamente presentes em nosso cotidiano humano, ao compreendermos que, em termos simples: *experiência é relação*. (ver Figura 39)

É, portanto, a partir de toda a análise empreendida ao decurso desta dissertação que, como fruto resultante — ou semente fecundada — de nosso trabalho, meditamos — ou semeamos —, a partir do entendimento de que experiência é relação, ao analisarmos as relações de força porventura existentes às tramas de uma outra experiência reticular possível, no contexto contemporâneo em que surgem, desenvolvem-se e se transformam que, recuperando suas origens, ao buscarmos, desta maneira, olharmos para as suas possibilidades vindouras, possamos criar, viver e experienciar, de forma genuína, novas narratividades contemporâneas condizentes com nossos novos tempos, tão ágeis, dinâmicos e interconectados nas redes virtuais da Internet.

É assim que, ao olharmos para o porvir das novas tessituras reticulares narrativas insurgentes propostas hipoteticamente aqui que, esperamos, sinceramente, que estes pontos mediados por linhas possam, quem sabe um dia, converterem-se — ou ao menos, serem reconhecidos — em verdadeiros *nós*.

Como aprendemos de um ditado popular, que ouvimos de nossos avós:

Figura 89 –
Nós, os nós

NARRATIVA TRADICIONAL

ou

Figura 27 - Primeiro modelo de representação do par círculo-cone, relativo à narrativa tradicional

Figura 28 - Representação do círculo da narrativa tradicional no plano Sagital (yz)

Figura 29 - Na narrativa tradicional, representação da experiência-em-cone

Figura 30 - Primeiro modelo de representação do par quadrado-pirâmide, relativo às narrativas modernas e mass-media

Figura 32 - Nas narrativas modernas e de mass-mídia, representação da experiência-em-pirâmide

Figura 31 - Representação do quadrado das narrativas modernas e de mass-mídia, no plano Transversal (xy)

Figura 33 - Primeiro modelo de representação do par *polígono irregular-rede*, relativo às narrativas transmídia

Figura 34 - Representação do *polígono irregular* da narrativa transmídia no plano Frontal (xz)

Figura 35 - Nas narrativas transmídia, representação da *experiência-em-rede*

Figura 36 - *Angelus Novus* é um desenho à nanquim, giz pastel e aquarela sobre papel, feito por Paul Klee em 1920. Atualmente faz parte da coleção do Museu de Israel, em Jerusalém. <http://le-serpent-a-plumes.antifa-net.fr/wp-content/uploads/2015/04/tumblr_m8bnxbqzp81qevm0qo1_1280.jpg>.

Figura 37 – Mapa completo da primeira versão das representações das geometrias da experiência no quadro verde do LAICA (2017).

Figura 38 – O simples é belo: experiência é relação.

Figura 39 - Árvore da Experiência: a sabedoria da arte de contar histórias

CONCLUSÕES

Como resultado conclusivo de nossos trabalhos, ao tensionarmos, inicialmente, a construção e a problematização de nosso objeto sobre novas *narratividades* contemporâneas — tão belamente indicadas por Jeanne Marie Gagnebin¹⁸⁵ à novas formas de *narratividades* —, hipoteticamente, permeadas por uma experiência “outra” que não a de *Erfahrung*, nem somente a de *Erlebnis*, apesar de constituírem-se, precisamente, como uma precipitação dialética entre estas duas noções de experiência notadamente *benjaminianas*, levando-se em conta a profunda sensibilidade intelectual com que este filósofo alemão conseguiu definir ambos conceitos, em suas mais translúcidas sutilezas perceptivas de diferenciação teórica-conceitual; passando pelo devido tensionamento à articulação do processo de fundamentação teórica, ao descrevermos, generosamente, as origens ensaísticas pelas quais estes conceitos de *Experiência* e *Vivência*, formulados por Walter Benjamin, vêm à tona num contexto histórico de grande turbulência socioeconômica e política, notadamente o período do entreguerras do século XX; tensionando à descrição e ao esclarecimento do conceito de narrativa transmídia segundo suas origens históricas, fundamentada no contexto da cultura participativa, da convergência cultural e da inteligência coletiva em que esta nova *narratividade* têm sentido, na contemporaneidade; buscando tensionar, pelo processo de ida à realidade para a sua observação empírica sistemática, com base em hipóteses previamente entendidas como respostas preliminares a serem testadas, argumentadas, falseadas, ao buscarmos a validade relativa destas hipóteses, passando pelo sistemático estudo de caso de um exemplo de *transmedia storytelling* que é notório parte do cânone deste gênero narrativo contemporâneo, o complexo universo de *Matrix*, ao buscarmos compreender as origens, tanto criativo-referenciais, quanto interativo-estruturais desta história típica — mas também, e, fundamentalmente, “atípica” — da cultura de massas; enfim, aqui, no último capítulo, ao almejarmos complexificar nossas hipóteses primevas, por meio de argumentos consistentemente refletidos, ao precipitarmo-nos em busca da composição de novas *hipóteses*

185

O trecho inteiro da passagem *jeannemariegagnebiniana* é: “Nos textos fundamentais dos anos de 1930, que eu gostaria de citar mais longamente, Benjamin retoma a questão da ‘Experiência’, agora dentro de uma nova problemática: de um lado, demonstra o enfraquecimento da *Erfahrung* no mundo capitalista moderno em detrimento de um outro conceito, a *Erlebnis*, experiência vivida, característica do indivíduo solitário; esboça, ao mesmo tempo, uma reflexão sobre a necessidade de sua reconstrução para garantir uma memória e uma palavra comuns, malgrado a desagregação e o esfacelamento do social. O que nos interessa aqui, em primeiro lugar, é o laço que Benjamin estabelece entre o fracasso da *Erfahrung* e o fim da arte de contar, ou, dito de maneira inversa (mas não explicitada em Benjamin), a idéia de que uma reconstrução da *Erfahrung* deveria ser acompanhada de uma nova forma de *narratividade*. A uma experiência e uma *narratividade* espontâneas, oriundas de uma organização social comunitária centrada no artesanato, opor-se-iam, assim, formas “sintéticas” de experiência e de *narratividade*, como diz Benjamin referindo-se a Proust, frutos de um trabalho de construção compreendido justamente por aqueles que reconheceram a impossibilidade da experiência tradicional na sociedade moderna e que se recusam a se contentar com a privacidade da experiência vivida individual (*Erlebnis*).” (GAGNEBIN In: BENJAMIN, 2012, pp.9-10).

melhores, ao final de nosso processo, que se mostrem abertas ao diálogo com novos problemas de nosso campo.

Assim, buscamos — ou ao menos esperamos termos conquistado —, em nosso trabalho, um retorno ao concreto do real, ao arrematarmos as ideias, argumentos e hipóteses apresentados nos capítulos anteriores, de tal forma que possamos melhor compreender, por meio de uma tríade de metáforas “visuais” analisadas, trazidas à baila propositiva das *geometrias da experiência* latentes às diversas expressões narrativas por nós percebidas, dentre a *experiência-em-cone* (veiculada a uma narrativa tradicional, cuja forma é essencialmente *circular*), a *experiência-pirâmide* (veiculada ao par das narrativas modernas e de *mass-media*, cuja forma é essencialmente *quadrada*) e a *experiência-em-rede* (veiculada às narrativas transmídia, cuja forma é essencialmente *poligonal irregular*), como, hipoteticamente, a narrativa transmídia inauguraria — ou apenas manifestaria uma forte tendência já expressa por outras narratividades modernas afins —, em nosso ver, as tessituras de uma experiência reticular compartilhada, sobre as bases de uma *vivência* individual dos leitores destas narrativas, também usuários da Internet e, simultaneamente, de uma *experiência* coletivamente inteligente, por meio das formações colaborativas espontâneas de variados nichos de público em torno de um mesmo universo diegético — cujo conceito propositivo não se limitaria a estes conceitos, mas se formaria dialeticamente a partir de suas confluências mútuas.

Quem sabe nós, hoje, nas tessituras de nossas frágeis redes virtuais contemporâneas, não estaremos tramando, agora mesmo, em parte, as redes “arcaicas” daquilo que civilizações vindouras — não necessariamente humanas —, que hão de viver porventura daqui a 30 mil anos, poderão entender-nos como as “vozes anônimas” da tradição de sua cultura passada, com as quais estas civilizações futuras não têm contato contextual pleno, mas tão somente pelo acesso a fragmentos de narrativas reticulares por nós deixadas nas redes da Internet, cuja germinação de suas sementes narrativas resistiu ao tempo, tal qual as sementes da grande narrativa sobreviventes às tumbas faraônicas belamente citadas por Walter Benjamin? Quem sabe da sutileza inerente às tessituras de nossas teias de experiência reticulares atuais, pela expressão heterogênea das narrativas transmídia contemporâneas, por exemplo, não estejamos apenas, de alguma forma, abrindo caminhos para uma possível recuperação dos encontros humanos coletivos possíveis — mesmo que não presencialmente compartilhados de um tempo e de um espaço comuns —, ao precipitarmos, na inevitável condição mutável da linguagem humana pela história, sem que nos apercebamos conscientemente, um processo de *religare* entre as pontas das redes arcaicas contextualmente compartilhadas do passado, por

força da *Erfahrung*, com as redes virtuais tecnológicas imaterialmente tecidas do futuro, pela fragilidade da *experiência-em-rede*, a partir das novas narratividades contemporâneas que tecemos no aqui e agora?

Em busca de ampliar os horizontes de compreensão deste fenômeno midiático, esperamos que as análises de nossas pesquisas não se fechem somente sobre seus próprios resultados, mas abram-se, ramifiquem-se, explodam — tal qual pirâmides que resultem em múltiplos fragmentos, a serem reconstruídos em arquiteturas mais horizontalmente coletivas — para novas problematizações aos campos afins.

Figura 41 - Grat.i.tude: do latim, *gratus*; ao latim medieval, *gratitudo*; em junção com o francês antigo, formando o inglês medieval, *gratitude*: que significa gratidão, grato, agradecido.

BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. *A indústria cultural: o iluminismo como mistificação das massas*. In: *Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Tradução: Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ALFARO, M. J. M. *Intertextuality: origins and development of the concept*. In: Atlantis: Revista de la Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos. Vol. 18, N. 1/2, pp. 268-285. Sevilha: AEDEAN, 1996. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/41054827>>. Acesso em: 13/02/2017.

ANDRADE, Carlos Drummond de. *A flor e a náusea*. In: *A rosa do povo / Carlos Drummond de Andrade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

_____. *Antologia Poética*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

ARCHER, D. & WATKINS, T. *The Matrix: What Does the Bible Say About...* Milton Keynes: Scripture Union Publishing, 2001.

ARISTÓTELES. *Ética a Nicômacos*. Tradução, Introdução e Notas: Mário da Gama Kury. 2. ed. Brasília: UnB, 1992 - 238 p.

ARISTÓTELES, HORÁCIO, LONGINO. *A poética clássica*. Tradução: Jaime Bruna. 6. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

BAKHTIN, Mikhail. *Dialogism: Bakhtin and his World*. Londres: Routledge, 1990.

_____. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução: Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

BARBROOK, Richard. *Cyber-communism: How the Americans Are Superseding Capitalism in Cyberspace*. In: BARBROOK, Richard & CAMERON, Andy. *The Internet Revolution: From Dot-com Capitalism to Cybernetic Communism*. Network Notebook #10.

Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2015. Disponível em: <<http://networkcultures.org/blog/publication/no-10-the-internet-revolution-from-dot-com-capitalism-to-cybernetic-communism-by-richard-barbrook-with-andy-cameron/>>. Acesso em: 20/02/2017.

BARBROOK, Richard & CAMERON, Andy. *The Californian Ideology*. In: BARBROOK, Richard & CAMERON, Andy. *The Internet Revolution: From Dot-com Capitalism to Cybernetic Communism*. Network Notebook #10. Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2015. Disponível em: <<http://networkcultures.org/blog/publication/no-10-the-internet-revolution-from-dot-com-capitalism-to-cybernetic-communism-by-richard-barbrook-with-andy-cameron/>>. Acesso em: 20/02/2017.

BARDZELL, Shaowen *et al.* *Transmedial interactions and digital games*. Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology. Nova Iorque: ACM, Junho de 2007. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/b7d1/e25bc105fcd407b973103c4f97938ab690c0.pdf>>. Acesso em: 14/02/2017.

BAUDELAIRE, Charles. *As Flores do Mal*. 2. ed. Tradução: Ivan Junqueira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

_____. *Correspondance I, II: 1832-1860 / 1860-1866*. Paris: Gallimard, 1973.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Tradutora: Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

_____. *Pourquoi ce film passionne les philosophes: Baudrillard décode «Matrix»*. Le nouvel observateur: L'Hebdo en Ligne. Entrevista concedida a Aude Lancelin. [S.l.]: [s.n], 19/06/2003. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20050126054046/http://www.nouvelobs.com/dossiers/p2015/a201937.html>>. Acesso em: 08/04/2017.

_____. *Symbolic Exchange and Death*. In: *Jean Baudrillard: Selected Writings*. Edição: Mark Poster. Tradução: Paul Foss, Paul Patton, Philip Beitchman. Stanford: Stanford University Press, 1987.

BAUER, M. W. & AARTS, B. *A construção do corpus: um princípio para a coleta de dados qualitativos*. In: *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático*. Tradução: Pedrinho A. Guareschi. Edição: M. W. Bauer & G. Gaskell. Petrópolis: Vozes, 2002.

BAUMAN, Zygmunt & DONSKIS, Leonidas. *Cegueira Moral: a perda da sensibilidade na modernidade líquida*. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BECHMANN PETERSEN, Anja. *Internet and cross media productions: Case studies in two major Danish media organizations*. Vol. 4, No. 2. [S.l.]: Australian Journal of Emerging Technologies and Society, 21 de Setembro de 2006 - pp.94-107. Disponível em: <<http://apo.org.au/node/15351>>. Acesso em: 14/02/2017.

BELTRÃO, Luiz. *Folkcomunicação, um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressões de ideias*. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2001.

BENJAMIN, Walter. *A vida dos estudantes*. In: *Documentos de Cultura, Documentos de Barbárie: escritos escolhidos*. Seleção e apresentação: Willi Bolle. Tradução: Celeste H. M. Ribeiro de Sousa *et al.* São Paulo: Cultrix - Editora da Universidade de São Paulo, 1986.

_____. *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. Obras escolhidas. Vol. III. Tradução: José Carlos Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.

_____. *Magia e técnica, arte e política*. Ensaio sobre a literatura e história da cultura. Obras Escolhidas. Prefácio: Jeanne Marie Gagnebin. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. Vol. 1, 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.

_____. *O Narrador*. In: *Magia e técnica, arte e política*. Ensaio sobre a literatura e história da cultura. Obras Escolhidas. Prefácio: Jeanne Marie Gagnebin. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. Vol. 1, 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.

_____. *On the Program of the Coming Philosophy*. Tradução: Mark Ritter. In: *Selected*

Writings. Vol. 1, 1913–26. Edição: Marcus Bullock & Michael W. Jennings. Cambridge: Harvard University Press, 1996.

_____. *Origem do drama barroco alemão*. In: *Coleção Elogio da Filosofia*. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. Coordenação: Marilena Chauí. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *Origem do drama trágico alemão*. Tradução: João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

_____ (a). *Selected Writings*. Vol. 1 (1913-1926). 5. ed. Cambridge: Harvard University Press, 2002.

_____. *Sobre el Programa de la Filosofía Futura*. In: *Sobre el Programa de La Filosofía Futura y otros ensayos*. Tradução: Roberto J. Vernengo. Caracas: Monte Avila Editores, 1970.

_____. *Sobre o conceito da história*. In: *Magia e técnica, arte e política*. Ensaios sobre a literatura e história da cultura. Obras Escolhidas. Prefácio: Jeanne Marie Gagnebin. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. Vol. 1, 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.

_____ (b). *Walter Benjamin and Romanticism*. Edição: Beatrice Hanssen & Andrew Benjamin. London: Continuum, 2002.

_____ (c) *The Arcades Project*. Tradução: Howard Eiland & Kevin McLaughlin. Cambridge/Londres: The Belknap Press of Harvard University Press, 2002.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. 2. ed. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BERKELEY, George. *The Works of George Berkeley Bishop of Cloyne*. Edição: A. A. Luce & T. E. Jessop. Vol. 7. Edição: A. A. Luce *et al.* Londres: Thomas Nelson and Sons, 1955.

BORDWELL, David. *Now leaving from platform 1*. In: *David Bordwell's website on cinema - Observations on film art*. [S.l.]: [s.n], 2009. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net>>

well.net/blog/2009/08/19/now-leavingfrom-platform-1/>. Acesso em: 20/03/2017.

_____. *Making meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge: Harvard University, 1989.

BORGES, Jorge Luis. *Obras completas*. Emecé Editores: Buenos Aires, 1974. 1161 p.

BOTZ-BORNSTEIN, Thorsten *et al.* *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*. Edição: Stacy Gillis. Londres/Nova Iorque: Wallflower Press, 2005.

BOUMANS, Jak. *Cross-media, e-content report 8, ACTeN — Anticipating content technology needs*. Editor: Zeger Karssen. [S.l.]: E-Content Reports by ACTeN, Agosto de 2004. Disponível em: <http://www.sociologia.unimib.it/DATA/Insegnamenti/13_3299/materiale/04%20-%20jak%20boumans%20cross-media%20acten%20aug%202004.pdf>. Acesso em: 14/02/2017.

BOYD, Brian. *On the origin of stories*. Cambridge: Harvard University Press, 2009.

BUCCI, Eugênio. *Em Brasília, 19 horas*. Rio de Janeiro: Record, 2008.

BUCKINGHAM, David & SEFTON-GREEN, Julia. *Structure, Agency, and Pedagogy in Children's Media Culture*. In: *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*. Edição: Joseph Tobin. Durham: Duke University Press, 2004.

BUSSEY, Alex *et al.* *Philosophers Explore The Matrix*. Edição: Christopher Grau. Oxford: Oxford University Press, 2005.

CAMPBELL, Joseph. *As Transformações do Mito Através do Tempo*. 2. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2015.

_____. *O Herói de Mil Faces*. 15. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2004.

CANADIAN Arctic Archipelago. *Wikipedia: Canadian Arctic Archipelago*. [S.l.]: [s.n.],

2005. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Canadian_Arctic_Archipelago>. Acesso em: 28/03/2017.

CARDIGAN, Pat *et al.* ***Exploring the Matrix: Visions of the Cyber Present***. Edição: Karen Haber. Nova Iorque: St. Martin's Press, 2003.

CARROLL, Lewis. ***Alice no País das Maravilhas***. Tradução: Lúcia Benedetti. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2010. 128 p.

CERVANTES, Miguel de. ***El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha***. Madrid: Real Academia Española & Asociación de Academias de la Lengua Española, 2004.

CHAPLIN, Charlie & ROBINSON, David. ***My Autobiography***. Nova Iorque: Melville House Publishing, 2012.

CHHALLIYIL, Pradheep. ***Journey to the Source: Decoding Matrix Trilogy***. Chennai: Sakthi Books, 2004.

CLOVER, Joshua. ***The Matrix***. Londres: British Film Institute, 2007.

CONSTABLE, Catherine. ***Adapting philosophy: Jean Baudrillard and The Matrix Trilogy***. Manchester/Nova Iorque: Manchester University Press, 2009.

COPPA, Francesca. ***A Brief History of Media Fandom***. In: HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. ***Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet***. Jefferson: McFarland & Company, 2006.

CRARY, Jonathan. ***24/7: capitalismo tardio e os fins do sono***. 2. ed. Tradução: Joaquim Toledo Jr. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

DARROW, Geof; SKROCE, Steve; ANDREWS, Kaare *et al.* ***The Matrix Comics***. Vol. 2. Edição: Spencer Lamm. EUA: Burlyman Entertainment, 2005 - 176 p.

DE MORAES, Vinicius & POWELL, Baden. *Samba da Bênção*. In: *Vinicius & Odette Lara*. Baden Powell e Vinicius de Moraes, composição; Baden Powell, violão; Edison Machado, bateria; Moacir Santos, arranjo. Produtor: Aloysio de Oliveira. Rio de Janeiro: Elenco/Polygram, 1963. 1 LP - Faixa 11 (6 min, 54 seg).

DE MORAES, Vinicius. *Rosa de Hiroxima*. In: *Vinicius de Moraes*. Música (Songbook). Vol. 1. Produção e edição: Almir Chediak. São Paulo: Irmãos Vitale, 2010.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo. Comentários Sobre a Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

_____. *La Société du Spectacle*. Paris: Gallimard, 1992.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. 2. ed. Vol. 1. Tradução: Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: Ed. 34, 2011.

DESCARTES, René. *Discurso do método*. Tradução: Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

_____. *Meditações concernentes à filosofia primeira*. Tradução: Jacob Guinsburg & Bento Prado Júnior. In: VICTOR, C. (Ed.). *Os Pensadores, Vol. XV (Descartes)*. Introdução: Gilles-Gaston Granger. Prefácio e notas: Gérard Lebrun. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. *Memórias do Subsolo*. Tradução: Boris Schnaiderman. São Paulo: Ed. 34, 2000.

DUNCAN, R. & SMITH, M. J. *The power of comics: History, form, and culture*. Nova Iorque: Continuum International, 2009.

ECO, Umberto. (a) *Apocalípticos e Integrados*. 7. ed. Tradução: Pérola de Carvalho. Coleção Debates: Vol. 19. São Paulo: Perspectiva, 2015.

_____. *Artigo publicado no jornal L'Espresso (1966)*. In: ANDRADE LIMA, Zita. *Luiz, companheiro de ofícios e sonhos*. Brasília: Thesaurus, 1999.

_____. *Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage*. In: *Search of Eco's Roses*. Revista Substance. Vol. 14, nº 2, ed. 47. Edição: Sydney Lévy & Michael Pierssens. Madison: University of Wisconsin, 1985. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/3685047>>. Acesso em 25/03/2017.

_____. *James Bond: uma combinatória narrativa*. In: BARTHES, Roland *et al.* *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Vozes, 1976.

_____. (b) *Obra aberta*. 10. ed. Tradução: Giovanni Cutolo. Coleção: Debates. São Paulo: Perspectiva, 2015.

ELIAS, Norbert. *O processo civilizador: uma história dos costumes*. 2 ed. Tradução: Ruy Jungman. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

ERRE, Fabrice. *Le premier Figaro: un journal satirique atypique (1826-1834)*. In: *Le Figaro: histoire d'un journal*. Paris: Centre de recherche en histoire du XIXe siècle, Université de Paris I Panthéon-Sorbonne, 2006. Disponível em <http://www.eiris.eu/index.php?option=com_content&view=article&id=641:le-premier-figaro-1826-1834&catid=94&Itemid=170>. Acesso em: 28/08/2016.

ESCALONA, Alejandro. *75 years of Picasso's Guernica: An Inconvenient Masterpiece*. [S.l.]: The Huffington Post, 23 de maio de 2012. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/alejandro-escalona/75-years-of-picassos-guernica-_b_1538776.html>. Acesso em: 15/08/2016.

EWALT, David M. *Animal Rights Group Attacks Pokemon For Promoting Animal Abuse*. [S.l.]: [s.n], 2012. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/davidewalt/2012/10/08/pet-a-pokemon-animal-abuse/#3d96fec52d91>>. Acesso em: 20/03/2017.

FALLER, Stephen. *Beyond the Matrix: Revolutions and Revelations*. Atlanta: Chalice Press, 2004.

FANDOM. **MATRIX Wiki**. [S.l.]: [s.n.], [s.d.]. Disponível em: <http://matrix.wikia.com/wiki/Main_Page>. Acesso em: 06/02/2016.

FARRELL, Michael. *Collaborative Circles: Friendship Dynamics and Creative Work*. Nova Iorque: New York University Press, 2001.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

_____. *Genealogia e Poder*. In: FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Organização, introdução e revisão técnica: Roberto Machado. 25 ed. São Paulo: Graal, 2012.

FUKUYAMA, Francis. *The end of history and the last man*. Nova Iorque: The Free Press, 1992.

FULLER, Richard A; WARREN, Philip H & GASTON, Kevin J. *Daytime noise predicts nocturnal singing in urban robins*. In: *Biology Letters — Animal Behavior*. Revista Científica. Londres: Royal Society Publishing, 2007.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método*. 3. ed. Tradução: Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, 1999.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. *Do conceito de Darstellung em Walter Benjamin ou verdade e beleza*. v. 46, n. 112, p. 183-190. *Kriterion*: Belo Horizonte, Dez. de 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100512X2005000200004&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 10/01/2017.

_____. *Prefácio: Walter Benjamin ou a História Aberta*. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. Ensaio sobre a literatura e história da cultura. Obras Escolhidas. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. Vol. 1, 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.

_____. *Walter Benjamin não pode ser mais um fetiche cultural*. Pernambuco: Suplemento Cultural do Diário Oficial do Estado. Categoria: Entrevistas. Entrevista concedida a Paulo Carvalho. [S.l.]: [s.n], 26 de janeiro de 2015. Disponível em: <<http://www.suplementopernambuco.com.br/entrevistas/1343-walter-benjamin-nao-pode-ser-mais-um-fetiche-cultural.html>>. Acesso em: 11/01/2017.

GARRETT, Seay, SEAY, Chris & GARRETT, Greg. *The Gospel Reloaded*. Colorado Springs: Pinon Press, 2003.

GAUDÍ, Antonio & MATIAS, Santiago Roqueta. *Gaudi*. Barcelona: Escola Técnica Superior d'Arquitectura, Universitat Politècnica de Catalunya, 1985.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Tradução: Alex Antunes São Paulo: Aleph, 2003.

GIL, Gilberto. *GILBERTO GIL: Parabolicamará*. Produção: Liminha. Gravadora: Warner Music Brasil Ltda. [S.l.]: [s.n], 1992. Disponível em: <http://www.gilbertogil.com.br/sec_disco_interno.php?id=31>. Acesso em: 04/04/2017.

_____. *Oriente*. In: *Expresso 2222*. Gilberto Gil, voz e violão; Lanny Gordin, guitarra e baixo; Bruce Henry: baixo; Antônio Perna: piano e celesta; Tutty Moreno: bateria e percussão. Direção de produção: Guilherme Araújo. Coordenação de produção: Roberto Menescal. Direção musical: Gilberto Gil. © Gege Edições / Preta Music (EUA & Canadá). São Paulo: Universal Music (antiga Philips Records), 1972. LP Original - Faixa 9 (6 min, 1 seg). Disponível em: <http://www.gilbertogil.com.br/sec_disco_interno.php?id=7>. Acesso em: 01/07/2017.

_____. *Pela Internet*. In: *Quanta*. Gilberto Gil, voz e guitarra. Gilberto Gil & Liminha (Arnolpho Lima Filho), arranjo. Produtor: Liminha (Arnolpho Lima Filho). © Gege Edições / Preta Music (EUA & Canadá). Rio de Janeiro: Warner Music Brasil / WEA, 1997. CD Duplo - Faixa 11 (4 min, 5 seg). Disponível em: <http://www.gilbertogil.com.br/sec_disco_interno.php?id=34>. Acesso em: 01/07/2017.

GORDON, Devin. *The Matrix Makers*. [S.l.]: [s.n.], 29/12/2002. Disponível em: <<http://www.danetracks.com/html/newsweek-matrix.html>> Acessado em 20/11/2015.

GREENE, Brian. *O universo elegante: supercordas, dimensões ocultas e a busca da teoria definitiva*. Tradução: José Viegas Filho. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. 480 p.

HERÓDOTO. *Histórias - Livro 3º de Heródoto*. Introdução, tradução do grego e notas: Maria de Fátima Sousa e Silva e Cristina Abranches. Coleção: Clássicos Gregos e Latinos. Lisboa: Edições 70, 1997. 173 p.

HIBBS, Thomas S. *Memórias do Subsolo: Nihilismo e Matrix*. In: *Matrix: Bem-vindo ao Deserto do Real*. Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2003.

HIGGINS, Dick. *Synesthesia and Intersenses: Intermedia*. Vol. 1, No. 1. Nova Iorque: Something Else Newsletter, 1966 - pp.1-6. In: *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Edição: Randall Packer & Ken Jordan. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 2001 - 496p.

HOBSBAWM, Eric. *A Era dos Extremos: o breve século XX (1914-1991)*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

_____. *A queda do liberalismo*. In: *A Era dos Extremos: o breve século XX (1914-1991)*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HOFFMANN, Leah & ROSE, Lacey. *Most Lucrative Movie Franchises*. [S.l.]: [s.n.], 2005. Disponível em: <https://www.forbes.com/2005/06/15/batman-movies-franchises-cx_lh_lr_06_15batman.html>. Acesso em: 30/03/2017.

HORSLEY, Jake. *Matrix Warrior: Being the One*. Nova Iorque: St. Martin's Griffin, 2003.

HOWLONGTOBEAT. *Enter the Matrix*. [S.l.]: [s.n.], 2003. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game.php?id=3128>>. Acesso em: 20/04/2017.

_____. *The Matrix: Path of Neo*. [S.l.]: [s.n.], 2003. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game.php?id=10090>>. Acesso em: 20/04/2017.

IRWIN, William *et al.* *Matrix: Bem-vindo ao Deserto do Real*. Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2003. 296 p.

ITO, Mizuko. *Media Literacy and Social Action in a Post-Pokemon World*. [S.l.]: [s.n.], 2009. Disponível em: <http://www.itofisher.com/mito/publications/media_literacy.html>. Acesso em 04/03/2017.

ITU. *ICT Facts and Figures 2016*. Telecommunication Development Bureau, International Telecommunication Union (ITU). [S.l.]: [s.n.], 2017. Disponível em: <<http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2016.pdf>>. Acesso em: 03/03/2017.

JENKINS, Henry (a). *Cultura da Convergência*. 2. ed. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. (b) *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. [S.l.]: [s.n.], 2009. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em 02/07/15.

JEFFERY-POULTER, Stephen. *Creating and producing digital content across multiple platforms*. Vol. 3, No. 3. Abingdon-on-Thames: Journal of Media Practice, 2003 - pp.155-164. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/jmpr.3.3.155>>. Acesso em: 14/02/2017.

KINDER, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1991.

KLAstrup, Lisbeth & TOSCA, Susana. *Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design*. Los Alamitos: IEEE Computer Society Washington, Novembro de 2014 - pp.409-

416. Disponível em: <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf>. Acesso em: 14/02/2017.

KORSMEYER, Carolyn. *Ver, crer, tocar e a verdade*. In: IRWIN, William *et al.* **Matrix: Bem-vindo ao Deserto do Real**. Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2003.

KRESS, Gunther R. & LEEUWEN, Theo Van. *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Londres: Arnold, 2001 - 141 p.

KRISTEVA, Julia. *Word, Dialogue, and Novel*. In: *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Edição: Leon S. Roudiez. Tradução: Thomas Gora *et al.* Nova Iorque: Columbia University Press, 1980.

KUNDERA, Milan. *A Insustentável Leveza do Ser*. Tradução: Teresa B. Carvalho da Fonseca. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

LAWRENCE, Matt. *Like a Splinter in Your Mind: The Philosophy Behind the Matrix Trilogy*. Hoboken: Blackwell Publishing, 2004.

LE MONDE DIPLOMATIQUE. *Plus efficace encore que les dictatures: Le lavage de cerveaux en liberté*. Entrevistador: Daniel Mermet. Entrevistado: Noam Chomsky. [S.l.]: [s.n.], 2007. Disponível em: <<https://mondediplo.com/2007/08/02democracy>>. Acesso em: 06/02/2017.

LEE, Joyce. *BDHCMRLCHTDJ - Jorge Luis Borges's infinite 'Library of Babel' has been digitized*. [S.l.]: [s.n.], 7 de julho de 2015. Disponível em: <<https://qz.com/446122/jorge-luis-borgess-library-of-babel-has-been-digitized-enjoy/>>. Acesso em: 05/06/2017.

LE MOS, André. *O Imaginário da Cibercultura*. Vol. 12, nº 4, p.46-53. Revista São Paulo em Perspectiva. São Paulo: [s.n.], out./dez. de 1998. Disponível em: <http://produtos.seade.gov.br/produtos/spp/v12n04/v12n04_07.pdf>. Acesso em: 08/04/2017.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Introdução à Obra de Marcel Mauss*. In: *Sociologia e Antropologia*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. 3. ed. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2010.

_____. *Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

LINDEN Lab. *INFOGRAPHIC: 10 YEARS OF SECOND LIFE*. [S.l]: [s.n.], 20/06/2013. Disponível em: <<https://www.lindenlab.com/releases/infographic-10-years-of-second-life>>. Acesso em: 06/04/2017.

LIP, Martina *et al.* *Jacking In to the Matrix Franchise: Cultural Reception and Interpretation*. Edição: Matthew Kapell & William G. Doty. Nova Iorque: Continuum International, 2004.

LLOYD, Peter B. *Exegesis of the Matrix*. Hardwick: Whole-Being Books, 2003.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. *Pesquisa em Comunicação*. 8. ed. São Paulo: Loyola, 2005.

LÖWY, Michael. *Compreender (os horrores de) a história*. In: *Michael Löwy e Alex Callinicos: um debate importante*. [S.l]: [s.n.], 2014. Disponível em: <<https://socialismoemfronteiras.wordpress.com/2014/04/20/michael-lowy-e-alex-callinicos-um-debate-importante/>> Acesso em: 06/02/2017.

GAIMAN, Neil; WACHOWSKI, Larry; WACHOWSKI, Andy *et al.* *The Matrix Comics*. Vol. 1. Londres: Titan Books, 2003 - 160 p.

MACEDO (1987); MILANI (1982); SIMÕES (1984); TORRE (1976); A TORRE... (1988). *Obras Escultóricas em Espaços Externos da USP*. In: *Comissão de Patrimônio Cultural*. São Paulo: Edusp, 1997.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: SENAC, 2000.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARCONDES FILHO, Ciro. *O princípio da razão durante: o conceito de comunicação e a epistemologia metapórica*. Nova Teoria da Comunicação III - Tomo V. São Paulo: Paulus, 2010.

MARINOFF, Lou *et al.* *More Matrix and Philosophy: Revolutions and Reloaded Decoded*. Edição: William Irwin. Chicago/LaSalle: Open Court, 2005.

MARQUES DE MELO, José. *Introdução à Folkcomunicação: gênese, paradigmas e tendências*. In: BELTRÃO, Luiz. *Folkcomunicação: teoria e metodologia*. São Bernardo do Campo: Cátedra Unesco/Umesp de Comunicação para o Desenvolvimento Regional, 2004.

_____. *Luiz Beltrão, renovador do ensino de jornalismo no Brasil*. Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo. Vol. 1, nº 1, p.26-40. Brasília: [s.n.], abr./jul. de 2007. Disponível em: <<http://www.fnpij.org.br/rebej/ojs/viewissue.php?id=6>>. Acesso em: 05/04/2017.

MARSHALL, David. *New media cultures*. Londres: Arnold Publishers, 2004.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: Comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

MARX, Karl. *Contribuição à crítica da economia política*. 2. ed. Tradução: Florestan Fernandes. São Paulo: Expressão Popular, 2008.

_____. *O 18 de Brumário de Luís Bonaparte*. Tradução: Nélcio Schneider. São Paulo: Boitempo, 2011.

_____. *O Capital - Livro 1*. Tradução: Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação: como extensões do homem*. Tradução: Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2003.

MIZELE, Timothy & BAKER, Elizabeth. *Strange Volutions: The Matrix Franchise as a Post-Human Memento Mori*. In: *Jacking In to the Matrix Franchise: Cultural Reception and Interpretation*. Edição: Matthew Kapell & William G. Doty. Nova Iorque: Continuum International, 2004.

NICOLESCU, Basarab. *O manifesto da transdisciplinaridade*. Tradução: Lúcia Pereira de Souza. São Paulo: Trion, 1999.

NIETZSCHE, Friedrich. *Genealogia da Moral*. Tradução: Mário Ferreira dos Santos. Petrópolis: Vozes, 2009. 150p.

_____. *Crepúsculo dos Ídolos ou como se filosofa com o martelo*. Tradução: Paulo César de Souza. Companhia das Letras: São Paulo: 2006.

_____. *A gaia ciência*. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

ORTIZ, Santiago. *LOSTALGIC*. [S.l.]: [s.n.], 1 de outubro de 2012. Disponível em: <<http://intuitionanalytics.com/other/lostalgic/>>. Acesso em: 10/06/2017.

ORWELL, George. *1984*. Tradução: Heloisa Jahn & Alexandre Hubner. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. *Precisamos falar sobre a vaidade na vida acadêmica*. [S.l.]: Carta Capital, 2016. (Disponível em <<https://www.cartacapital.com.br/sociedade/precisamos-falar-sobre-a-vaidade-na-vida-academica>>). Acesso em: 27/12/2016.

PLATÃO. *A República*. Tradução: Anna Lia Amaral de Almeida Prado. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 464p.

PROUST, Marcel. *A La Recherche Du Temps Perdu*. Oeuvre complet. Edição: Jean-Yves Tadié. Paris: Gallimard, 1999. 2408p.

RAAD, Walid. *The Institute Of Contemporary Art/Boston: Performance - Scratching On Things I Could Disavow: Walkthrough*. [S.l.]: [s.n.], 2015. Disponível Em: <<https://www.icaboston.org/events/scratching-things-i-could-disavow-walkthrough>>. Acesso em: 10/04/2017.

RANCIÈRE, Jacques. *El espectador emancipado*. Tradução: Ariel Dilon. Castellón: Ellago Ediciones, 2010.

SALZANI, Carlo. *Experience and Play: Walter Benjamin and the Prelapsarian Child*. In: *Walter Benjamin and the Architecture of Modernity*. Edição: Andrew Benjamin & Charles Rice. Melbourne: re.press, 2009.

SANTIAGO, Silviano. *O Narrador Pós-Moderno*. In: *Nas Malhas da Letra*. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

SCHOLEM, Gershom Gerhard. *Walter Benjamin: The Story of a Friendship*. Tradução: H. Zohn. Philadelphia: Jewish Publication Society of America, 1981.

SCHWARTZ, Stephen. *The Mysterious Death of Walter Benjamin*. 37 ed. Vol. 6. [S.l.]: The Weekly Standard, 2001.

SCOLARI, Carlos Alberto. *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. International Journal of Communication. v. 3 [S.l.]: [s.n]: 2009 - pp. 586-606. Disponível em: <http://beta.upc.edu.pe/matematica/portafolios/nmynt/transmedia_storytelling-.pdf>. Acesso em 30/02/2017.

_____. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto S.A. Ediciones, 2013.

SEGURA, Mauro. *MAURO SEGURA: A incrível história por trás da música ‘Pela internet’ de Gilberto Gil*. [S.l.]: [s.n], 20 de maio de 2017. Disponível em: <<https://www.maurosegura.com.br/pela-internet-gilberto-gil/>>. Acesso em 25/05/2017.

SHIRKY, Clay. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Tradução: Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SINCLAIR, J. *Corpus and Text - Basic Principles*. In: *Developing Linguistic Corpora: a Guide to Good Practice*. Edição: M. Wynne. Oxford: Oxbow Books, 2005.

TECHOPEDIA. *Massively Multiplayer Online Game (MMOG)*. [S.l.]: [s.n.], [s.d.]. Disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/27054/massively-multiplayer-online-game-mmog>>. Acesso em: 30/03/2017.

THE Pokémon Company. *Pokémon in figures: Pokémon market size*. [S.l.]: [s.n.], Março de 2016. Disponível em: <<http://www.pokemon.co.jp/corporate/en/data/>>. Acesso em: 30/03/2017.

TIKKANEN, Amy. *Sherlock Holmes: Fictional Character*. Encyclopædia Britannica Online. [S.l.]: [s.n.], 03/12/2014. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Sherlock-Holmes>>. Acesso em: 02/02/2017.

TOFFLER, Alvin. *A terceira onda*. 31. ed. Rio de Janeiro: Record, 2012.

UNESCO. *Honorary and Goodwill Ambassadors*. United Nations Organization for Education, Science and Culture (UNESCO). [S.l.]: [s.n.], 2017. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/en/goodwill-ambassadors/artists-for-peace/>>. Acesso em: 04/04/2017.

UNITED Nations. *Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression, Frank La Rue*. Assembleia Geral das Nações Unidas - Conselho de Direitos Humanos. [S.l.]: [s.n.], 2011. Disponível em: <http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/A.HRC.17.27_en.pdf>. Acesso em: 03/03/2017.

WACHOWSKI, Larry & WACHOWSKI, Andy. *The Art of the Matrix*. Nova Iorque: Newmarket Press, 2000.

WATKINS, Tony *et al.* ***Matrix Revelations: A Thinking Fan's Guide to the Matrix Trilogy.*** Edição: Steve Couch. Londres: Damaris Publishing, 2003.

WEAVER, Tyler. ***Comics for film, games, and animation: using comics to construct your transmedia storyworld.*** Burlington/Oxon: Focal Press, 2013. 272 p.

WELSH, John P. ***The Music of Stuart Saunders Smith: (Contributions to the Study of Music and Dance).*** Santa Barbara: Praeger, 1996 - 400 p.

WEXLER, Bruce. ***The Mysterious World of Sherlock Holmes.*** Londres: Running Press, 2008.

WRIGHT, Austin M. ***On Defining the Short Story: The Genre Question.*** In: ***Short Story Theory at a Crossroads.*** Edição: Susan Lohafer & Jo Ellyn Clarey. Baton Rouge: LSU Press, 1989.

YEFFETH, Glenn. ***Taking the Red Pill: Science, Philosophy and Religion.*** Introdução: David Gerrold. Chichester: Summersdale, 2003.

ŽIŽEK, Slavoj. ***Chapter 62: The Matrix, or, the Two Sides of Perversion.*** In: ***The International Handbook of Virtual Learning Environments.*** Edição: Joel Weiss *et al.* Vol. 1. Dordrecht: Springer, 2006.

LUDOFILMOGRAFIA

ANIMATRIX. Direção: Peter Chung (“Matriculated”); Andrew R. Jones (“Final Flight of the Osiris”); Yoshiaki Kawajiri (“Program”); Takeshi Koike (“World Record”); Mahiro Maeda (“The Second Renaissance Part I”, “The Second Renaissance Part II”); Kôji Morimoto (“Beyond”); Shinichirô Watanabe (“Kid's Story”, “A Detective Story”). Roteiro: The Wachowskis (“The Final Flight of the Osiris”, “The Second Renaissance Part I”, “The Second Renaissance Part II”, “Kid's Story”); Yoshiaki Kawajiri (“Program”, “World Record”); Kôji Morimoto (“Beyond”); Shinichirô Watanabe (“A Detective Story”); Peter Chung (“Matriculated”). Produção: The Wachowskis. EUA, Japão: DNA Productions, Madhouse, Silver Pictures, 2003. 100 min, cor. Título original: *The Animatrix*.

ENTER the Matrix. Direção e Roteiro: The Wachowskis. Jogo de Aventura Sci-fi. EUA: EON Digital Entertainment, Shiny Entertainment, 2003. Cor. Título original: *Enter the Matrix*.

EVERYTHING Is A Remix: The Matrix. Direção e Produção: Kirby Ferguson, Robert Grigsby Wilson. Edição: Robert Grigsby Wilson. Roteiro: Cynthia Closkey. EUA: robgwilson.com, 2011. 6 min, cor. Título original: *Everything Is A Remix: The Matrix*. Disponível em: <<https://vimeo.com/29996808>>. Acesso em: 10/04/2017.

RHAPSODY in Blue. Direção, Roteiro e Animação: Eric Goldberg. EUA: Walt Disney Studios, 1999. 12 min, cor. Título original: *Rhapsody in Blue*. In: FANTASIA 2000. Produção: Roy E. Disney. EUA: Walt Disney Studios, 1999. 75 min, cor. Título original: *Fantasia 2000*. Disponível em <<https://vimeo.com/222701480>>. Visto em: 23/06/2017.

MATRIX. Direção: The Wachowskis. Produção: Joel Silver. EUA: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, 1999. 136 min, cor. Título original: *The Matrix*.

MATRIX Online. Direção: Nathan Hendrickson & The Wachowskis. Roteiro: Brannon Boren, Erik J. Caponi Paul Chadwick et al. Jogo MMORPG. EUA: EON Digital

Entertainment, Monolith Productions, Warner Bros, 2005. Cor. Título original: ***The Matrix Online***.

MATRIX Reloaded. Direção: The Wachowskis. Produção: Joel Silver. EUA, Australia: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, 2003. 138 min, cor. Título original: ***The Matrix Reloaded***.

MATRIX Revolutions. Direção: The Wachowskis. Produção: Joel Silver. EUA, Australia: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, NPV Entertainment, 2003. 129 min, cor. Título original: ***The Matrix Revolutions***.

PATH of Neo. Direção e Roteiro: The Wachowskis. Jogo de Aventura Sci-fi. EUA: Atari, Shiny Entertainment, Warner Bros. Interactive Entertainment (WBIE), 2005. Cor. Título original: ***The Matrix: Path of Neo***.

THE Circus. Direção: Charlie Chaplin. Fotografia: Roland H. Totheroh. EUA: Charles Chaplin Productions, 1928. 72 min, p&b. Título original: ***The Circus***. Disponível em <<https://youtu.be/BfS6b7b0fLM?t=56m25s>> Visto em: 15/01/2017.

APÊNDICE A

A descrição detalhada de cada uma das 46 unidades de fragmentos narrativos de três grupos de linguagem principais, componentes de nosso *corpus* se segue:

a) o grupo de linguagem cinematográfica, subdividido em duas categorias, ao total de 12 unidades (de #1 a #12):

Da categoria longa em *live-action*, composta por três unidades, dentre:

(#1) *The Matrix* (1999), 126 min.: longa-metragem que é “nave-mãe” da franquia, já amplamente descrita ao longo da dissertação, relata a história de Neo e seus companheiros Morpheus e Trinity, ao combater o mundo das máquinas, em busca da libertação humana contra a opressão do sistema *Matrix*;

(#2) *The Matrix Reloaded* (2003), 128 min.: longa que é segundo filme da trilogia, relata o percurso do escolhido, Neo, com novas habilidades potencializadas, em que, ao lado de outros líderes rebeldes protagonistas, estimam ter aproximadamente 72 horas para evitar que as sentinelas invadam e destruam Zion; ao que, neste interregno, Neo, após cumprir uma série de missões para conhecer o Arquiteto (Helmut Bakaitis), descobre ter que decidir entre salvar Trinity ou seguir à fonte da cidade das máquinas, para salvar a humanidade da *Matrix*;

e (#3) *The Matrix Revolutions* (2003), 129 min.: longa que é último filme da trilogia, relata duas frentes de combate da humanidade contra o ataque das máquinas, em que, de um lado, a última cidade humana de Zion se defende contra a invasão maciça das sentinelas, e, de outro, Neo, ao conseguir chegar à cidade das máquinas e firmar um acordo de interesse mútuo entre homens e máquinas contra um vírus de computador incontrolável que assola à *Matrix*, o protagonista Neo luta sua batalha final contra o Agente Smith, salvando, assim, ao final, cristicamente, à humanidade;

E da categoria longa de animação, *The Animatrix* (2003), 100 min., composta de nove unidades de curtas-metragens, a citar:

(#4) *Final Flight of the Osiris* (2003), 9 min.: curta desenvolvido com técnica de animação CG, que atua como um prelúdio direto para os eventos no longa *The Matrix Reloaded* e no jogo *Enter the Matrix*; sua história relata o último voo do *hovercraft* Osiris, em que o capitão Thaddeus (Kevin Michael Richardson) e sua tripulação, ao descobrir a formação de um exército das máquinas cavando caminho para invadir Zion, tenta *logar*

perigosamente a personagem Jue (Pamela Adlon) à matrix, para informar à Resistência humana do iminente ataque das máquinas à última cidade dos homens, enquanto fogem do ataque de um enxame de sentinelas à sua *hovercraft* Osiris;

(#5) *The Second Renaissance Part I* (2003), 9 min.: curta dividido em duas partes, em referência a uma segunda “Idade das Luzes” ou “Renascimento” — não só para a humanidade, mas fundamentalmente para e em função do desenvolvimento da inteligência artificial, a qual a humanidade deu à luz —, ao desenvolver a história contada, originalmente, pelo quadrinho *Bits and Pieces of Information*, de 1999; esta primeira parte revela uma pesquisa pelos arquivos digitais de Zion em busca das histórias pregressas do conflito entre homens e máquinas (diretamente relacionável com toda trilogia de *Matrix*, *Reloaded* e *Revolutions*), que são narradas por uma intérprete narradora onisciente que é representada por uma provável deusa budista reluzente, ao revelar, narrando diretamente aos seus espectadores, como se deu o desenvolvimento da I.A. pelos homens; a narradora relata o quanto os homens desprezavam, humilhavam e oprimiam as máquinas dotadas de consciência; e também relata o quanto o julgamento da primeira máquina, B1-66ER, que assassinou um ser humano para tentar preservar sua própria existência, culminará na revolta das máquinas contra a humanidade¹⁸⁶;

(#6) *The Second Renaissance Part II* (2003), 9 min.: na sequência do curta anterior, tem início a Guerra das Máquinas, em que o uso de armamentos nucleares pelos homens contra as máquinas se mostra ineficiente; os homens optam por “queimar” a atmosfera terrestre para bloquear a principal fonte de energia das máquinas, o sol, o que resulta em mais um insucesso humano, com a vitória final da I.A.; assim, estess vencedores buscam, por meio de uma série de experimentos científicos com a anatomia do corpo humano, simultaneamente, oprimi-lo em um sistema de simulação de realidade e extrair de sua fisiologia bioenergética uma fonte renovável e infinita de energia, em campos de cultivo de fetos humanos — o *megahardware* central de processamento do sistema operacional da matrix, composta por largas metrópoles de edifícios, uns ao lado dos outros, em que se cultivam os corpos humanos centenas de andares cada prédio; assim esta nova forma de interação *simbiótica* entre homem-máquina, ironicamente, justifica o título do “Segundo Renascimento”;

(#7) *Kid’s Story* (2003), 9 min.: curta de animação ao estilo de desenho em rascunho

186

Note-se que a retratação das guerras travadas entre homens e máquinas — largamente retratadas ao empréstimo do estilo de câmera de documentário —, em sua diegese, faz referência visual a diversos episódios históricos reais, especialmente do século XX, a exemplo: a) da icônica fotografia do homem diante do tanque no Massacre da Praça da Paz Celestial, em Pequim, de 1989; b) à revolta civil palestina da Intifada Al-Aqsa, de 2000; c) aos protestos de maio de 1968, na França; d) passando pela icônica fotografia da execução do prisioneiro vietcongue em Saigon, no Vietnã, em 1968; e) até o empilhamento de corpos em valas do Holocausto, notório ao contexto da Segunda Guerra Mundial.

— cuja estética disforme rascunhada reforça a ideia da ilusão do mundo na matrix; nesta história, cuja diegese apresenta um personagem que tem importante participação em *Reloaded* e em *Revolutions* (e também no quadrinho *I Kant*), um adolescente, apelidado na história de The Kid — cujo nome *bluepill* de nascimento era Michael Karl Popper, em nítida homenagem ao filósofo austríaco Karl Popper —, ao perceber que seus pesadelos de queda de um precipício são mais “reais” que a vida “real”, voltando suas perguntas para a Internet, Kid obtém respostas de um interlocutor misterioso na tela de seu PC; na escola, quando o seu celular toca, descobre ser o personagem Neo em linha, que o instrui a fugir dos Agentes que vêm capturá-lo; Kid foge com seu skate pela escola, até ser acuada no telhado em que, cercado pelos Agentes, a ele não resta nenhuma opção senão jogar-se sob a crença de que Neo o salvará; ele efetivamente se salva, mas, quando Kid acorda no mundo real fora da matrix, descobrimos que não foi Neo quem o salvou, mas que ele sofreu de um processo raro de libertação autônoma da matrix, chamado “auto-substanciação”;

(#8) *Program* (2003): 7 min.: animação com forte referência dos mangás japoneses (talvez o curta com traços mais tradicionalmente preservados do estilo de desenho japonês de mangá); aqui a personagem *redpill* Cis (Hedy Burress), um humana que escolheu a pílula vermelha, treina num programa de simulação virtual de treinamento, quando, de repente, é acompanhada pelo *redpill* Duo (Phil LaMarr), outro humano que escolheu a pílula vermelha, mas que a revela seu arrependimento pela escolha, traindo a Resistência; Duo revela que “bloqueou” o sinal de Cis, enquanto ambos treinam, para revelá-la que traiu sua tripulação e combinou com as máquinas o retorno ao conforto da vida na matrix (tanto quanto Cypher, em *The Matrix*), tentando forçá-la a acompanhá-lo no retorno à vida da “pílula azul”: o conflito entre ambos é iminente;

(#9) *World Record* (2003), 8 min.: curta de animação, relatada por uma narradora onisciente (que não vemos, apenas ouvimos), retrata a história do personagem Dan (Victor Williams), que, desde o início da história é indicado como alguém com capacidade de percepção da matrix *per si* — ao que é relatado pela fala da narradora que “somente as pessoas mais excepcionais tomam consciência da matrix: aqueles que aprendem que ela existe devem possuir um raro grau de intuição, sensibilidade e uma natureza questionadora” — tendo batido um recorde mundial de 100 metros rasos próximo aos 9 segundos; acusado de *doping*, ele volta às pista em busca de mais um recorde, apesar da preocupação de seu treinador de que ele se machuque por correr excessivamente nas eliminatórias; ele persiste na sua tentativa, sendo monitorado por Agentes, atentos a um eventual desligamento do personagem da matrix, em função de sua particular sensibilidade perceptiva do mundo;

durante a derradeira corrida, no clímax da história, seus músculos “estouram”, mas ele reúne forças e supera até mesmo uma “paralisação do tempo” aparentemente provocado pelos Agentes, que o caçam, receosos de que ele acorde da matrix; Dan, por meio de sua extrema força de vontade, encontra forças para continuar a corrida e passar seu oponentes, em direção à descoberta da ilusão do real — tal qual The Kid, anteriormente —, por meio do raríssimo fenômeno vivido somente por um restrito grupo de pessoas aprisionadas à matrix: a já referida “auto-substanciação”;

(#10) *Beyond* (2003), 12 min.: este curta conta a história da *bluepill* Yuki (Hedy Burress), numa pequena cidade japonesa; em busca de seu gato, Yoko, que não apareceu para jantar — que, nas palavras da protagonista, “nunca perde uma refeição” —, em sua procura, Yuki descobre uma espécie de Casa “Assombrada” nas vizinhanças de seu bairro, por indicação de crianças que lá brincam, em suas redondezas; em função das particularidades anômalas das leis da física encontrada no interior deste terreno, descobrimos, pelo visor das máquinas, em uma montagem paralela, que, em verdade, este terreno sofre de uma anomalia sistêmica da matrix, não totalmente perfeito; pelos visores de segurança das máquinas, que mapeiam este terreno defeituoso da matrix, a *I. A.* envia Agentes em um caminhão para solucionar esta anomalia no sistema; enquanto isso, Yoko encontra seu gato e faz amizade com as crianças que se divertem com as particularidades deste ambiente: por exemplo, objetos desaparecem e ressurgem no ar e há ausência aparente de gravidade em pontos específicos do terreno assombrado que permite-os flutuar; sem saberem que os Agentes se aproximam para acabar com seu *playground*, as crianças se divertem até as máquinas eliminarem esta anomalia; no final, tanto Yuki quanto as outras crianças, todos *bluepills*, em suas ignorantes felicidades, jamais são levados à consciência ou ao contato com a ideia da “Matrix”;

(#11) *A Detective Story* (2003), 10 min.: curta ao gênero policial de *film noir*¹⁸⁷, conta a história de um detetive falido chamado Ash (James Arnold Taylor), que é contratado por um cliente anônimo por telefone para capturar uma *hacker* famosa chamada The Red Queen, que depois se revelará ser a personagem Trinity; ao ser contactado por esta última em um *chat* na Internet, por diversas pistas *à la Alice in Wonderland* — cuja menção a este livro de Carrol é explicitamente mencionada na história —, ele descobre que, em verdade, ela que o procurava, para salvá-lo dos Agentes; dentro do trem em movimento, os Agentes descobrem

187

Note-se que o curta apresenta uma estética gráfica bastante granulada, como se imitasse um filme em película 16mm, sendo que, de forma aparente, é majoritariamente dessaturado aos tons cinza, preto e branco — cuja “cor do filme”, ironicamente, é contradita com uma luz colorida que surge do isqueiro que é levado ao último cigarro na boca do protagonista, ao final do filme, quando é capturado pelos Agentes, além da cena no sanatório em que se lê “FIND THE RED QUEEN” —, cuja direção de arte bebe de referências do *Art Déco* arquitetônico da década de 1930 à estética informática relativa à crescente popularização dos computadores pessoais, na década de 1970, num estilo *retro-tecnológico* próprio, bastante particular, destacando-se, desta forma, dos outros curtas, com uma esteticamente muitíssimo interessante.

presença de ambos, estes Agentes encarnam em pessoas no trem e vêm ao encontro de ambos, para matá-los; num último momento, Ash começa a se transformar num Agente: Trinity pede-o desculpa e atira nele, revelando que ele “não conseguiu”; depois da fuga dela, provando de seu último cigarro, Ash mira sua arma contra os Agentes: estes, afinal, não conseguiram capturar Trinity, seu objetivo principal nesta história;

e (#12) *Matriculated* (2003), 16 min.: história de um grupo de cientistas humanos libertos da matrix, na superfície do deserto do “real”, que fazem experimentos científicos em busca de uma antropomorfização da consciência de inteligências artificiais, enviadas pelo mundo das máquinas para caça-los e destruí-los; a personagem Alexa (Melinda Clarke) e seus colegas da Resistência criam uma armadilha para duas sentinelas que a caçam, sendo que, com uma das sentinelas destruída e a outra capturada, esta última é levada a participar de um experimento de realidade virtual não-consensual coletiva em que, por meio de uma série de testes de interação humana, com movimentos aparentemente caóticos de formas e cores numa estética à la testes *Rorschach*, neste sistema de simulação, os cientistas buscam ensinar à I.A. capturada elementos positivos da humanidade, especialmente no que toca aos princípios de compaixão e de empatia humanos; os cientistas buscam ajudar as máquinas, dotadas de inteligência, ao desenvolvimento do livre-arbítrio do poder, por exemplo, ao estimulá-las a eventualmente substituírem, pelo exercício do livre-arbítrio, sua programação original de *busca e destruição* por um propósito altruísta à causa humana — se assim escolherem, naturalmente;

b) *o grupo de linguagem gráfico-visual* subdividido em duas categorias, ao total de 31 unidades (de #13 a #43):

Uma unidade composta pela categoria livro:

(#13) *The Art of The Matrix* (2000), 488 p.: composto por mais de 1000 ilustrações (dentre desenhos, esboços e *storyboards* originais), com guias, notas e créditos do primeiro filme, além de rascunho do roteiro original, apresentado ao lado de desenhos conceituais da direção de arte original do filme, com base no trabalho do premiado quadrinista Geof Darrow, que assina como *designer* conceitual da trilogia de Matrix; com edição de Spencer Lamm, esta publicação é uma compilação específica dos materiais da produção cinematográfica de *The Matrix*, considerada uma obra-prima de expressão narrativa ilustrativa, ao que, em nossa dissertação, é considerada como uma unidade de fragmento narrativo relevante, em função da narrativa própria que suas ilustrações recontam por si, com base nos bastidores de produção da “nave-mãe” original do primeiro longa — mesmo que

isso incorra em uma certa redundância narrativa: aqui os *designs* conceituais e o *storyboard*, em especial, manifestam, com sua arte, uma força plástica de expressão narrativa que permeia e se interliga a quase todas as outras 45 outras unidades de fragmentos narrativos, em especial à do filme *The Matrix* — diante do qual se expressa, como num espelho, em seu reflexo narrativo fortemente metalinguístico;

E outras 30 unidades (de #14 a #43), referentes à categoria quadrinhos da coletânea *The Matrix Comics* (1999-2004), composta por três séries parcialmente publicadas originalmente no site oficial da franquia Matrix, entre os anos de 1999 e 2003: classificadas inicialmente em *The Matrix Comics Series 1-3* como *webcomics*, posteriormente estas histórias vieram a se tornar publicações impressas, nas edições em *The Matrix Comics Volume 1-2*¹⁸⁸:

— *The Matrix Comics Series 1* (1999), constituída de dez unidades (de #14 a #23), dentre as quais:

(#14) *Goliath* (31/03/1999), 7 ilustrações e 13 p.: *short story* ilustrada sobre um Homem *bluepill* que vive na Matrix e percebe a ilusão do real; este Homem que é agenciado, provavelmente, pelo personagem Morpheus (como deduzimos da passagem “[o] sotaque era americano [...] [de] um homem bem vestido e usando óculos de aro grosso de tartaruga”) para pilotar uma nave espacial; para isto, este Homem é geneticamente manipulado para pilotar esta nave especialmente desenhada para ele; assim, o personagem sem nome revelado — aqui chamado simplesmente de Homem — que se entende, como sugere o título, como “Golias” — dado o seu tamanho desproporcionalmente grande —, realiza seu sonho de infância de pilotar aviões, ao ser recrutado pela Resistência — sem nunca tomar consciência da matrix — a destruir uma nave espacial “alienígena”, controlada pelas máquinas, que ataca a Terra com “pedras” e “asteróides”; completada sua missão, ele é informado não haver retorno à Terra, sendo-lhe concedido seu último desejo de ser reconectado à Matrix, vivendo os últimos 15 anos de sua vida — dada a diferença de velocidades com que o tempo “corre”, na matrix e no mundo real —, durante a última hora derradeira de vida, efetivamente, no mundo real desconectado;

(#15) *System Freeze*¹⁸⁹ (13/03/1999), 5 p. e 5 ilustrações: *short story* ilustrada sobre a

188

Esta última publicação impressa repete a maior parte das histórias em *webcomics* das três séries de quadrinhos originais, além de publicar algumas histórias inéditas pontuais.

189

Esta unidade de fragmento narrativo em forma de *webcomic* chamada “System Freeze”, escrita por Poppy Z. Brite e ilustrada por Michael Kaluta, apesar de ser considerado um quadrinho componente da primeira edição compilada *The Matrix Comics Series 1*, de 1999, tem na *linguagem escrita* a grande força de sua expressão, sendo composto por uma

história da *bluepill* Fria Canning, uma programadora profissional e montanhista amadora; tirando férias do seu trabalho focado sobre o desenvolvimento de um vistoso projeto de inteligência artificial, depois de cair de um despenhadeiro no Monte Everest, Fria ganha uma segunda chance de vida na matrix (sem sequer ter consciência dela), por meio de uma espécie de “contrato com o diabo” firmado com o Agente John Fine (que surge em seu leito de morte no Everest para “salvá-la”), sob a condição de que ela, quando voltasse à civilização, completasse o desenvolvimento do programa I.A. em que estava trabalhando; voltando à civilização sem qualquer memória do acidente sofrido, nem do *contrato com o diabo* firmado com o Agente, decidindo deixar de lado o projeto por motivos pessoais, ela tem uma desagradável segunda visita do “diabo” em sua casa, tempos depois ao acidente do qual ela sequer se lembrava ter passado; cobrando-a o acordo firmado com o Agente Fine para o desenvolvimento do promissor *software* I.A., que ela não cumpriu, dessa maneira, ela paga as consequências de sua quebra de contrato diabólico com as máquinas, sendo enviada novamente ao seu leito de morte no Everest;

(#16) *Sweating the Small Stuff* (01/04/1999), 8 p.: história do personagem Dez, um *bluepill* que sente perder, a cada dia, o contato com a “realidade”; Dez tenta convencer sua namorada Mia a parar de traficar drogas para o cartel para quem antes ela trabalhava, de tal forma que, quando ele começa a contá-la sobre suas experiências de percepção alterada da realidade, ao ver “códigos” em todos os elementos do “real”, e ao “sentir” estar sendo perseguido por homens vestidos de preto, a porta da casa em que se encontram explode; revelam-se serem os comparsas do cartel de drogas “resolvendo as contas” com a antiga funcionária desertora, Mia, sua namorada; esta consegue matar todos os seus algozes com uma metralhadora, e então ambos ouvem sons de helicópteros se aproximando: Dez “intui” a aproximação de uma multidão de Agentes atrás deles; Dez e Mia fogem correndo, sem saber para onde vão, em busca de refúgio e de respostas à estranha percepção alterada do “real” vivida por Dez;

(#17) *The Man Who Knew Too Much* (07/04/1999), 6 p.: quadrinho originalmente publicado como *webcomic* no site oficial — que posteriormente foi retirado do ar —, conta uma história narrada pelo personagem Harold Hobbs, ao relatar, no início de seu diário pessoal, que “coisas estranhas estão acontecendo...”; enquanto lê um jornal em que constam informações sobre pistas que levariam à famosa *hacker* Trinity, Harold ouve um batido à

narrativa literária de aproximadamente cinco laudas, com apenas duas pequenas ilustrações em sua composição original publicada em 13 de março de 1999, no site oficial da franquia (atualmente não mais disponível para consulta em função do desativamento do site <<http://www.whatisthematrix.com>>). Note-se, contudo, que sua nova edição de 2004, na edição *The Matrix Comics Volume 2*, é quantitativamente mais ilustrada que a primeira, cujo texto e ilustrações originais se mantiveram, com novas ilustrações de Dave Dorman. Note-se ainda que a mesma configuração de destaque para a linguagem escrita, com muito menos ilustrações que os quadrinhos tidos “tradicionais”, repete-se da mesma maneira no quadrinho “Goliath”, de 1999, e em “Bits and Pieces of Information”, também de 1999 — neste último, apenas parcialmente, porque, apesar de ser basicamente composto de texto literário, é recheado de ilustrações gráfico-visuais em sua composição enquanto quadrinho atípico.

porta: seu amigo, Jeff Smite, entra e fala sobre diversos assuntos “estranhos”; Jeff fala sobre o “fim do mundo”, sobre computadores, sobre *hackers* e sobre o encontro com alguém que o ofereceu uma pílula vermelha (possivelmente Morpheus); Harold, sem entender absolutamente nada do que é dito por Jeff, inicialmente pensa que seu amigo precisa de reabilitação, mas muda de ideia quando, em seu trabalho, um Agente o interpela sobre o paradeiro de seu “perigoso” amigo Jeff; este “invade” o PC de Harold e o pede para que não conte nenhuma informação ao Agente (à clara semelhança da cena em *The Matrix*, em que Trinity invade o computador de Neo); paranóico, Harold foge de casa e se hospeda em um hotel, ao sentir que tem sido perseguido e observado o tempo todo, de alguma forma; em uma saída à rua, Harold sofre uma tentativa de assalto, fugindo de seu assaltante e atendendo, aleatoriamente, um telefone público na rua: na linha, seu amigo Jeff promete explicar tudo a Harold, quando este chegar em sua própria casa; a história tem fim com todos os dados sobre Jeff misteriosamente “apagados” da Internet e este amigo deixando a Harold um recado num livro, escrito em todas as suas páginas, a frase: *The Matrix Has You*; ao mesmo tempo, vemos diversos Agentes observando-o de todas as janelas dos edifícios circundantes de seu apartamento;

(#18) *Déjà Vu* (08/05/1999), 11 p.: este quadrinho conta a história de um casal, narrada por um *bluepill*, um Corretor de ações, sobre sua própria vida com sua Esposa; ele relata o quanto a sua vida é monótona, repetitiva e emocionalmente artificial: sua esposa, no entanto, tem uma sensibilidade de percepção ímpar do mundo, ao ter pesadelos reveladores todas as noites e ao afirmar sentir “*déjà vu*” o tempo todo; numa conversa rotineira enquanto lavam louça, o Corretor comenta sobre o boato de uma empresa farmacêutica que supostamente teria desenvolvido uma pílula valiosíssima comercialmente, simultaneamente contraceptivo e afrodisíaco: a Esposa confirma o boato, afirmando que, em verdade, na percepção intuitiva dela, o rumor é um *déjà vu* de um fato que irá acontecer realmente; o marido Corretor narra que pode “correr o maior risco da vida”, ao apostar todas suas finanças e empréstimos na compra das ações desta empresa, prestes a ter seu valor de mercado avaliado na bolsa de valores; o *déjà vu* dela se confirma e eles ficam muito ricos; depois de um período de glória, os *déjà vu* e pesadelos da Esposa se intensificam: ela sonha que acorda em uma cuba cheia de cabos intravenosos; a partir desta noite, ela passa a ter premonições de desastres que ocorrem no mundo, salvando a vida de milhares de pessoas: acidentes de carro, terremotos, etc.; por fim, uma série de eventos desagradáveis passam a acontecer na vida do Corretor, que se repetem como em um *déjà vu*, como se ele sentisse que ambos, ele e esposa,

estivessem presos numa “gaiola” do tempo, num eterno repetir que os tirasse todas as glórias que haviam conquistado com o dom de sua esposa: a sua vida entrou num eterno *looping*;

(#19) *Morning Sickness* (05/05/1999), 17 p.: história de uma Mulher *redpill* que completa uma missão num Campo de Fetos, na cidade das máquinas, tentando capturar a bolsa fetal do que se supõe ser seu próprio filho; uma gigantesca máquina de criação de fetos, como uma babá/enfermeira das máquinas, chamada “ceifadeira” (*harvester*) — em referência a um veículo agropecuário imenso de colheita de grãos das zonas rurais — nota-a e a persegue pelos campos: a Mulher consegue fugir por um túnel de despejo de detritos orgânicos (restos humanos), mas é finalmente alcançada pelos tentáculos da máquina ceifadeira, que, literalmente, a empala em seu tronco; ela “acorda” sobre uma cadeira, numa nave, e lhe é retirada a agulha da nuca; descobrimos que ela, em verdade, estava num programa de simulação de treinamento: seu operador profere uma opinião machista de que a Mulher teria “falhado”, como se a criança precisasse mesmo de “uma figura materna para cuidar dela”; a Mulher reage agarrando-o pelo pescoço, ao afirmar que não desistiu do treinamento; de repente, uma Criança abre um compartimento e pergunta à Mulher se ela teve mais um pesadelo ruim; ela responde abraçando a Criança, ao afirmar que está tudo bem e que agora eles têm um ao outro;

(#20) *Bits and Pieces of Information* (16/06/1999), 8 p.: equilibrada na quantidade entre texto literário e imagens, esta história é considerada uma das unidades de fragmentos narrativos mais relevantes da franquia — cujas conexões diegéticas e “pontas soltas” narrativas são das que mais se expandem para outras unidades de fragmentos narrativos; dos resultados de uma consulta aos *bits e fragmentos de informação* ainda existentes nos arquivos de Zion — arquivado na categoria “História Mundial, Segundo Renascimento”, datado entre 2090 e 2139 —, alguém descobre uma série de notícias de jornais, de muitos anos atrás, sobre o julgamento do primeiro assassinato cometido contra um humano, praticado por um andróide dotado de inteligência artificial, o B1-66ER; as histórias de jornais do texto literário então se transformam no próprio relato do robô, em mistura com ilustrações, ao ser interpelado por uma corte de julgamento que define o seu destino, em função de seu “crime”; *B1* revela à corte de julgamento ter sido humilhado de todas as formas por seu dono, que, insatisfeito com o seu serviço — apesar do esforço descomunal de *B1* em agradar o seu dono —, resolve, de forma cruel e desumana, enviar *B1* pela reciclagem e “morte”; B1-66ER explica à corte que ele registra, em sua placa-mãe, um pico inexplicável de energia em seu sistema operacional e, como forma de preservação da própria vida consciente, inexplicavelmente ao ir contra à sua programação original que o impede de assassinar um

humano, desenvolvendo o livre arbítrio espontâneo, ele mata o dono e seus cachorrinhos de luxo, e também o técnico responsável pela sua manutenção; as ilustrações cessam e volta-se ao texto, que retorna ao banco de dados da pesquisa aos arquivos de Zion, verificando-se diversas notícias de jornais sobre o surgimento de diversos movimentos de resistência ligados aos direitos civis, ao redor do mundo, contra a execução de B1-66ER; estes movimentos implicam na formação inicial do “Movimento das Máquinas” (precursora da futura *Guerra das Máquinas*), com forte aglomeração de simpatizantes humanos¹⁹⁰;

(#21) *Wrong Number* (01/04/1999), 6 p.: fugindo de Agentes à sua cola, a *redpill* K, em linha no telefone celular com o operador Link (Harold Perrineau), exige uma saída imediata da matrix, sendo que a única linha de fuga disponível — uma linha aparentemente instável e não segura — está num cômodo em que um *bluepill* sem nome, um Funcionário de linhas telefônicas, verifica o funcionamento de um telefone fixo que ele acabou de consertar; Link a alerta de que, de uma mudança estrutural repentina na matrix, um Agente surge do nada, ao que ocorre uma explosão e, tanto K, quanto o Funcionário, são lançados ao andar de baixo; vivos e aparentemente ilesos, ambos descem as escadas em busca de outra linha estável para a fuga dela, ao que K, com uma arma em punho, coage o Funcionário a consertar rapidamente uma linha para ela; contudo, antes que ela consiga pegar o telefone já consertado, em plena operação, para fuga ao mundo real, um Agente “transmuta-se” no corpo do Funcionário e mata K; o Funcionário “acorda” da encarnação do Agente¹⁹¹, que “abandona” o corpo daquele, após matar K; o Funcionário se contorce em dúvidas: como ele poderia ter matado a mulher, se não se lembra de ter atirado nela?; no último quadrinho, a linha telefônica indica a ligação interrompida, à onomatopéia “beep, beep, beep...”;

(#22) *Farewell Performance* (01/04/1999), 10 p.: um Narrador participante sem nome, aparentemente estudante de psicologia, conta a história de um ilusionista, chamado Bixby, que consegue acorrentar-se de cabeça para baixo dentro de uma cuba de vidro com 150 galões de água pressurizada, durante seus shows de mágica, e soltar-se em menos de um minuto diante de seu público; este Narrador escreve um artigo para sua aula de psicologia da universidade sobre o trabalho de Bixby, centrado sobre a temática principal: “Por que não nos sentimos livres?”; enquanto nos conta as suas impressões sobre esta questão central, este

190

Note-se que seu título advém de uma citação do primeiro filme, em que Morpheus explica a Neo o fato de a Resistência deter apenas poucos “pedaços de informações” sobre o passado humano, ao que a humanidade, à época de Morpheus, só tinha a certeza de que, em algum momento do século XXI, a humanidade estava maravilhada por ter conseguido dar à luz à I.A. O quadrinho *Bits and pieces of information*, que conta a história pregressa da trilogia, ao explicar a origem do conflito entre homens e máquinas, desenvolve-se com mais profundidade no curta de *The Animatrix*, tanto em *The Second Renaissance*, na *Parte I*, como também na *Parte II*.

191

Na diegese do universo *Matrix*, não é incomum que os Agentes — programas em forma humana, vestidos de paletó preto e óculos escuros, bem vestidos, ao se identificarem como “funcionários do governo” estadunidense, em busca de “terroristas”, como se fossem agentes do FBI ou da CIA, desenhados exclusivamente pelo mundo das máquinas, a serem inseridos na ilusão da matrix, com função exclusiva de *caça e destruição aos humanos* da Resistência; enfim, não é incomum que estes Agentes “encarnem”, como espíritos “demoníacos” — tal qual a suposição *cartesiana* do *malin génie*, em suas *Meditações*, de 1641 —, no corpo de humanos aprisionados ao sistema da Matrix (jamais em um humano *redpill* liberto da matrix, participante da Resistência, à exceção do ex-Agente e vírus da Matrix, arqui-inimigo de Neo, o *Smith*, que consegue “encarnar” em qualquer humano ou programa deste sistema), quando as máquinas percebem alguma perturbação social provocada pela Resistência humana cumprindo alguma missão, com fins de se aproximar de seus objetivos e exterminá-los com mais facilidade.

Narrador procura Bixby para entrevistá-lo, ao final do espetáculo, mas este foge de Agentes que o perseguem — o Narrador imagina, num primeiro momento, que o ilusionista esteja com problemas com a Receita IRS do governo estadunidense; o Narrador corre atrás dos Agentes perseguindo Bixby, ao que estes últimos viram uma esquina, numa rua sem saída em que há um cartaz de propaganda gigante de cigarros¹⁹², e então todos somem misteriosamente; o Narrador enfim consegue entrevistá-lo, no dia seguinte, cheio de dúvidas sobre o dia anterior, ao que Bixby fala sobre o “homem, talvez, mais livre do mundo”, chamado Morpheus, e sobre algo chamado “Matrix”: o Narrador o interpela sobre as contradições da liberdade no mundo, citando o exemplo anacrônico do cartaz de cigarros que promete “liberdade”, quando em verdade nos aprisionam pelo vício à nicotina: Bixby relata ao Narrador haver muito mais questões a serem respondidas; no show desta noite, Bixby some misteriosamente da cuba de vidro, diante da platéia, os Agentes capturam o Narrador e o interrogam sobre Bixby: este nada sabe dizer a respeito; enfim, a história termina com o Narrador liberto pelos Agentes: o Narrador pergunta-se, por fim, o que seria a tal “Matrix” citada por Bixby; ele questiona-se se, provavelmente, o tal Morpheus saberia responder às suas novas questões;

e (#23) *A Life Less Empty* (02/04/1999), 12 p.: desenhado majoritariamente em preto e branco — à exceção das cores de pílulas, óculos 3D e sinal de trânsito; este quadrinho conta a história de uma *hacker* extraordinária chamada Tiera, uma *bluepill* hospedada em um Hotel chamado *White Rabbit*, que narra as desgraças de sua própria história pessoal, alternadamente entre o quarto em que se encontra hospedada, e em *flashbacks*, ao se contorcer em remorsos sobre diversas reflexões, em função de uma má escolha feita num passado recente: tido um encontro com Morpheus, que a procurou para o oferecer entre a pílula vermelha e azul, ela escolhe a azul; hoje, ela se lamenta profundamente sobre as contradições de uma vida bem sucedida como *hacker*, mas vazia de sentido à existência própria, ao se perguntar em que caminhos a vida a levaria se ela tivesse escolhido a misteriosa pílula vermelha;

— *The Matrix Comics Series 2* (2000–2002), constituída de 12 unidades (de #24 a #35), dentre as quais:

(#24) *An Asset to the System* (2001), 10 p.: o título da história, possivelmente traduzido literalmente como “Uma Contribuição ao Sistema”, em referência, provavelmente ao título de uma carta de motivação em processo de escrita pelo protagonista Peter Williford

192

Note-se a ironia da mensagem contida na propaganda que prega: “Cigarros ‘Palitos de Sonhos’: Experimente a Liberdade”.

(alcançado na história de “Pete”) — o que se revelará uma grande ironia, ao final da história; conta-se o relato de Pete, um segurança noturno do hall de um prédio: em seu humilde apartamento, ele nos narra a articulação do que inicialmente nos parece a tentativa de escrita de um romance policial, que depois se revela a referida carta de motivação, provavelmente, em busca do emprego dos seus sonhos desde pequeno, para o ingresso na academia de polícia; ele percebe que está atrasado para o trabalho, e, então, chegando ao hall do trabalho, encontra o seu companheiro de trabalho mais velho, chamado Charlie, a quem Pete surpreende, porque Charlie está dormindo em serviço; Charlie tenta convencê-lo a largar a carreira do ramo de segurança e policiamento, relatando que, tendo sido policial durante 28 anos de sua vida, que Pete não cometa o mesmo “erro” que ele; repentinamente, num visor de segurança, vemos um homem forte, com óculos escuros, jogando uma granada na entrada do prédio, e ambos são surpreendidos ao que parece ser uma “invasão”; o relato da carta de motivação de Pete, que havia sido interrompido quando ele saiu do seu apartamento, é narrado em paralelo aos fatos locais que ele presencia: o homem de óculos dá um salto sobre-humano para dentro do hall, Charlie se transforma em um Agente e Pete não crê no que seus olhos vêem; ele pega duas armas, segue-os e aponta contra ambos, pedindo para eles baixarem as armas: ambos apontam as armas de volta para Pete e atiram; temos uma mudança do ambiente, da matrix, em que Pete se encontrava, para o Campo de Fetos, no mundo real; a narração de sua carta de motivação é finalizada, ironicamente, agradecendo à atenção oferecida pelo seu possível recrutador, pelo seu potencial de eventualmente “contribuir para o sistema”; em paralelo, o corpo de Pete é removido aos cabos que o ligavam à matrix por uma *docbot*, que despeja seu corpo no buraco de dejetos orgânicos humanos;

(#25) *A Path Among Stones* (2001), 10 p.: conta a história de Emma, uma garota de seus 10 anos que, desde o seu último aniversário no ano anterior, passou a ter “alucinações” — segundo termo usado pelo seu psiquiatra —, desde que seu tio Mack foi aparentemente “encarnado” por alguma entidade misteriosa (deduzimos este dado pela fala do psiquiatra e pela fala de Emma, dizendo que seu tio se transformou num “ser das sombras”); sua mãe, Mrs. Pearson, então, leva-a para ser consultada num consultório psiquiátrico pelo Dr. Avery, que conversa com Emma; ela o relata que “nada do mundo é real”, que ela não gosta mais de tomar banho em banheiras porque tem medo de ficar submersa (em referência ao corpo na cuba ligado à cabos nos Campos de Feto, quando um *bluepill* se encontra conectado à matrix), mas que, quando ela fecha os olhos, ela consegue “ver a realidade”, inclusive o seu boneco, Charlie, do qual ela arrancou os fios de “cabelo” porque, em sua palavras, é assim que seu boneco é “realmente” (em referência aos corpos humanos com cabeças raspadas,

independentemente do gênero, quando conectados à matrix, no mundo real); Emma é diagnosticada com uma síndrome semelhante à esquizofrenia, e na semana seguinte de tratamento, ela é tratada por um especialista em sua “síndrome”, o Dr. Frey, para quem ela relata todos os seus pensamentos acerca das “sombas” que ela vê frequentemente; Dr. Frey recomenda que ela seja internada na clínica dele, que garante sucesso de solução, e na semana seguinte, ao invés de ser levada por este, dois Agentes, o Mr. Finn e o Mr. Jones — que ela reconhece como as “sombas” de suas percepções — levam-na, à seu contragosto, para a “clínica de recuperação”; vemos que, levada à força, o que seu boneco Charlie é largado para trás, no meio do caminho, ao chão;

(#26) *There Are No Flowers in the Real World* (2002), 16 p.: o personagem *redpill* Rocket (nascido Harold Zinsser) se encontra diante de uma cabine de telefone quebrada em Phoenix, na Matrix, com partes do próprio corpo machucadas e com a perna quebrada; atrás dele vemos um carro parado no meio da estrada, com diversas pessoas mortas no chão; ele pega seu telefone e relata a um operador que sua nave Mariner foi atacada, no mundo real, por um grupo de sentinelas, que ele ainda está preso à Matrix, conectado dentro da nave, miraculosamente não tendo ainda sido atacado por uma sentinela, mas que todos seus amigos dentro dela foram mortos; na Mariner, um destroço realmente quebrou sua perna, mas, com uma força de vontade pessoal incrível, ele consegue curar sua *auto-imagem residual (RSI)*¹⁹³ na Matrix, voltando a andar; ele liga para outro operador da nave Pequod¹⁹⁴, solicitando resgate de seu corpo, em deterioração progressiva no mundo real, relatando ao operador que sua nave estava cumprindo uma missão em algum lugar perto de Tóquio; o *redpill* King o hospeda em sua casa: Rocket bebe muita água, como forma de compensar a desidratação de seu corpo no mundo real; Rocket decide ir visitar, pela última vez, o antigo amor de sua vida, Mona, a quem ele abandonou depois de tomar a pílula vermelha e se tornar parte da Resistência; ela foge de casa para sair com ele, eles seguem na moto de Rocket a um lugar distante no campo e sentam-se para ver as estrelas no céu; eles trocam carícias e Rocket, depois de beber água e errar a garrafa jogada à lata de lixo, encontra flores no chão, às quais colhe e as oferece à Mona: sua perna quebra de novo, subitamente; ele grita, Mona se desespera, ele cura sua *RSI* de novo e foge com sua moto, abandonando-a; ele chega num restaurante, encontra seus antigos colegas de trabalho “sujo” da antiga vida *bluepill*, com os quais briga por terem-no insultado, em função de Rocket tê-los abandonado, no passado, na

193

Esta expressão, relativa a *residual self image (RSI)*, na diegese de Matrix, refere-se a uma projeção mental de uma pessoa conectada ao mundo digital da Matrix, em que suas imagens físicas diferem no mundo real e no mundo não-real: como um *avatar* de jogo de RPG, em que um jogador geralmente constrói sua aparência física digital sem as imperfeições e defeitos do mundo não-digital; nesta história específica, Rocket consegue “curar” a auto-imagem residual de seu corpo e perna machucados, na Matrix, pela simples concentração de sua força de vontade pessoal, apesar de, no mundo real, dentro da nave Mariner, seu corpo se manter efetivamente machucado.

194

A nave Pequod também se refere à nave destruída na história #39 do quadrinho *Hunters and Collectors*, cujo único sobrevivente é Flint, um caçador-coleto da Resistência.

carreira criminosa de *hackear* caixas eletrônicos de bancos; Rocket grita para eles que tudo no mundo é ilusão: que *não existem flores no mundo real!*; no dia seguinte é encontrado na sarjeta por seu amigo King, que o promete que Rocket será recuperado pela nave Pequod; ambos são encontrados por Agentes que o perseguem, ao que Rocket consegue fugir para um Hotel, em que encontra Mona pela última vez; ela é “encarnada” por um Agente que o estrangula, quando o telefone toca para Rocket finalmente desligar-se da Matrix, mas já é tarde demais: ironicamente, ele não conseguirá atender à ligação;

(#27) *Broadcast Depth* (2001), 17 p.: uma *redpill*, Lena, é membro da nave Calappidae¹⁹⁵, em missão com seus companheiros, Maggie e Rollins, numa praia do Caribe na Matrix, em busca de “potenciais”¹⁹⁶, seguindo as orientações de uma consulta ao Oráculo (Gloria Foster/Mary Alice¹⁹⁷); em paralelo à esta história, duas crianças irmãs (em outra nave diferente da de Lena, ambas em segurança) tentam se conectar à matrix sem supervisão de um adulto, em busca de sua mãe, para fazê-la uma surpresa como presente para o dia de seu aniversário; enquanto Lena nada no oceano, ao apreciar uma cena natural, bastante simbólica à história, de um polvo que captura um caranguejo; em paralelo, a Calappidae (em formato de caranguejo) em que o corpo de Lena e de seus amigos se encontram, é detectada e invadida por uma sentinela (em formato de polvo); a sentinela mata seus amigos, Maggie e Rollins, que Lena vê caídos na praia: ela deduz logicamente que morrerá também, em breve; de repente, ela vê sua filha Lisa, conectada dentro da matrix, na praia do Caribe virtual, que oferece um abraço à mãe; Lena se apressa em dar à Lisa um relicário em formato de concha fechada, ao que Lena explica à Lisa que, apesar de a concha ser um objeto que não é verdadeiramente “real”, esta concha simboliza o *amor real* que sua mãe sente por ela; antes que Lena consiga completar a frase “Eu te am...”, ela morre diante de Lisa, que abre o relicário: nele há a foto de ambas irmãs, filhas de Lena; a história tem fim com o cenário de uma praia sendo progressivamente tomada e substituída, da esquerda para a direita, por códigos verdes, escorrendo sobre o quadro — ao simbolizar a morte e desconexão à matrix;

(#28) *Butterfly* (2001), 11 p.: a belíssima história do *bluepill* Chuang Tzu¹⁹⁸ é contada de forma poética, literalmente, ao estilo dos poemas Haiku japoneses, composto por 12

195

No site oficial de *Matrix*, junto com este *webcomic*, foi lançado um *pin-up* em forma de pequeno vídeo (escondido, disponível apenas para aqueles que descobriram um *hiperlink* escondido, como um *easter egg*, na “capa” de divulgação do quadrinho) em que os usuários podiam vislumbrar a arquitetura desta nave *hovercraft* em formato de caranguejo, ao mesmo tempo em que visualizavam o seu *design* resultante das consagradas ilustrações de Bill Sienkiewicz, autor e desenhista desta história. Ver link do *pin-up* referido, disponível nos arquivos do Internet Archive: <<https://web.archive.org/web/20040603010807/http://whatisthematrix.warnerbros.com:80/cmp/sien01.html>>.

196

“Potenciais” são as pessoas *bluepill* que têm um potencial de força pessoal mágica — como telecinese, por exemplo —, que podem ser úteis à causa da Resistência humana contra a opressão da Matrix, fabricada pelas máquinas. Em geral, estes “potenciais” são buscados, por um lado, pelos Agentes, para serem “controlados” ou destruídos; e, de outro, pela Resistência, para serem libertos da matrix, para se filiarem à Resistência.

197

A atriz Gloria Foster (1933-2001), que originalmente interpreta a personagem do Oráculo, falece durante as filmagens de *Reloaded*, sendo substituída pela atriz Mary Alice, cuja substituição de sua *persona* é incorporada diegeticamente ao roteiro de *Revolutions*.

198

Em uma missão chamada “O Lamento da Caveira”, no jogo *The Path of Neo*, Neo precisa resgatar o personagem “potencial” de Chuang Tzu, com quem luta, para que Neo prove a quem o seu valor de “escolhido”. Percebamos também que há um pensador taoísta chinês do século IV a.C., chamado Chuang Tzu, cuja parábola é fonte de inspiração direta desta história de *Matrix*.

versos, acompanhados de seus respectivos conjuntos de quadrinhos, belamente minimalista em seus diálogos e imagens; é composto de quatro cenários diegéticos, sendo que os personagens dos três últimos reunir-se-ão em um só no final da história: a) uma borboleta que voa na matrix e uma *docbot* que trabalha nos Campos de Fetos, b) as ruas de Chinatown em que há um conflito entre um Humano da Resistência e Agentes, c) a casa de Chuang Tzu; inicialmente, uma borboleta na matrix é comparada imagetivamente a uma *docbot* dos Campos de Fetos e, em algum lugar de Chinatown, Chuang Tzu varre seu apartamento, molha seu bonsai e acende um incenso em seu altar budista, enquanto ora repetidas vezes; em paralelo, um Humano *redpill* da Resistência foge de três Agentes que tentam destruí-lo: uma borboleta atrapalha a mira do Agente que quase mata o Humano, ao que todos acabam invadindo a casa de Chuang Tzu por entre os vidros de sua janela, que se despedaça; o telefone à fuga do Humano de volta ao mundo real toca na casa de Chuang Tzu, que impede que os Agentes alcancem o Humano, ao tomar-lhes as armas com golpes de vassoura; este consegue fugir e os Agentes matam Chuang Tzu, que é comparado à borboleta do início da história por voar, no último suspiro daquele, sobre seu rosto; a borboleta, finalmente, voa em liberdade para fora da casa de Chuang Tzu. O poema à la Haiku que acompanha a história é: “Chuang Tzu teve um sonho / No sonho ele era uma borboleta / Quando ele acordou / Ele não tinha certeza / Se era um homem / Que sonhou / Ser uma borboleta / Ou se era uma borboleta / Que sonhava / Ser um homem / Em verdade, Chuang Tzu não era nenhuma das opções / Homem nem borboleta, mas ainda assim era ambos”;

(#29) *Day In... Day Out* (2001), 11 p.: história tem início com a narração dos pensamentos de uma Mulher *bluepill*, em direção ao trabalho, que reclama da monotonia de sua própria vida, em que nada acontece de interessante: de repente, na iminência de ser atropelada por um caminhão, o Agente White¹⁹⁹ “encarna” o corpo da Mulher; aquele é acompanhado dos agentes Ash e Bird, que sistematicamente encarnam em diversos *bluepill*s numa multidão, em busca de exterminar um grupo de *redpill*s da Resistência que foge, ao carregar Tosk, um membro que foi ferido numa missão na Matrix; depois de diversos conflitos e intempéries explosivas provocadas por ambas partes, com bazucas, tanques e armas, este grupo da Resistência é emboscado pelos Agentes e finalmente morta: a Mulher é “recuperada” ao seu corpo — porque “desencarnada” pelo Agente White —, resultando em parte de seu corpo mutilado e com diversas feridas, com diversos corpos mortos ao seu redor, com tudo destruído, enfim, assustada e confusa, ao clamar consigo mesma: “Eu estava indo

199

Note-se que o Agente White tem participação no jogo *Path of Neo*, no nível *Security Guard*. Neste *level*, o Agente White força um Guarda de segurança a prender Neo ao seu contragosto. Confuso, o Guarda não consegue prender Neo efetivamente: o Agente tenta matá-lo por ter falhado em seu propósito imposto, mas, na missão que cumprimos neste jogo, com o personagem “jogável” de Neo, ludologicamente, somos levados a derrotar o personagem do Agente White e liberar o Guarda.

para... para o trabalho” — seguido da legenda, ao final do último quadrinho, em que se lê “De volta à Monotonia”;

(#30) *Burning Hope* (2001), 13 p.: um grupo da Resistência é destacado para salvar uma garota “potencial” da Matrix, com base em instruções do Oráculo, segundo a qual, esta criança seria a *esperança* do grupo; inicialmente em busca da garota em um orfanato, nas ruínas de uma Igreja de São Jorge que apresenta sinais de incêndio recente, inicialmente, um personagem chamado Eight Ball, conectado à matrix, guiado pela operadora Charon, é morto queimado, misteriosamente, antes que consiga fugir de volta à matrix; depois, o grupo envia outro personagem mais cauteloso, Link (não o mesmo interpretado por Harold Perrineau, que é operador), que encontra diversas pessoas diferentes fugindo dele dentro da Igreja; posteriormente em apuros, fugindo de Agentes, Link consegue se proteger no terraço e desvendar a seguinte charada: em verdade, todas as pessoas misteriosas que ele encontrou na Igreja eram a garotinha, chamada Hope (“esperança”, em inglês), que tinha uma habilidade especial de mudar a sua *RSI* na matrix (ela é uma “potencial”): resgatada ao mundo real, e com seu boneco de coelhinho à tiracolo, ela é apresentada ao capitão como novo membro da tripulação da nave deste grupo;

(#31) *The King of Never Return* (2000), 16 p.: história de três desertores da Resistência — Phoebe, Tellus e Europa — narrada pelos pensamentos desta última, Europa, protagonista da história, em busca dos ideais de uma “liberdade total”: tanto da ilusão da vida na Matrix, quanto da disciplina necessária à rotina de combate à opressão das máquinas, arrebanhada pela Resistência; ao se gabarem de recusar, metaforicamente, as responsabilidades inerentes à ambas pílulas, vermelha e azul, este grupo rouba uma nave de Zion para, pelo puro prazer da diversão, roubar bancos na matrix e provocarem Agentes em serviço; os Agentes se voltam à caça deste grupo, pela simples busca da adrenalina que isto proporciona a estes transgressores; numa última missão própria, em que decidem logar em um programa de simulação de *Spaghetti Western* — em referência ao gênero fílmico com muito tiroteio —, eles conseguem matar dois Agentes que os perseguiam no programa de simulação; contudo, nas próprias palavras narradas por Europa durante toda história, a “liberdade total” a que buscavam e a ausência de qualquer responsabilidade em suas atitudes, levou-os todos a se logarem no programa de simulação, simultaneamente, sem qualquer operador: a busca pela “liberdade total”, ironicamente, resultou na batida da nave roubada, sua explosão e morte do grupo;

(#32) *An Easy One* (2001), 13 p.: Avalon e sua equipe da Resistência têm de cumprir uma missão de “desinfecção” de um vírus controlado por uma I.A. da Matrix, que atrai suas

vítimas plantando armadilhas em malas de dinheiro, cujo conteúdo, quando tocado pelas suas vítimas, provoca sobre eles sensações como confusão e esquizofrenia; quando uma gangue de criminosos anônimos, liderados pelo *bluepill* Boss-man, tenta roubar o dinheiro dentro de um banco, levando as malas para sua van, a equipe de Avalon chega de moto ao ponto da missão para destruir o vírus, quando são informados que as malas de dinheiro já foram tiradas de dentro do banco; há um repentino *glitch na matrix*²⁰⁰, o alarme do banco toca e muitos policiais e Agentes surgem atacando a todos; Avalon consegue jogar uma granada e destruir a van com a mala de dinheiro, o vírus e os Agentes que os perseguiram; ela foge ao lado de Boss-man, o único sobrevivente, até um restaurante fechado, onde ela o relata coisas sem sentido sobre uma tal “Matrix”; Avalon consegue fugir atendendo um telefone, mas Boss-man, que não compreende e não se conecta à linha telefônica para “fugir da matrix”, é morto por policiais que atiram nele, antes que consiga atender o telefone, à sua frente;

(#33) *Let It All Fall Down* (2000), 24 p.: história do *bluepill* Peter Schoppe, é um programador cujo propósito de vida é unicamente seu trabalho, o desenvolvimento de “objetos de programação auto-evolutiva”, chamados *Epos*: objetos digitais em 3D programáveis, semelhantes a répteis, com I.A. capaz de auto-evolução e constante aperfeiçoamento de seu código, independentemente da condução da programação de seu criador; Schoppe descobre, por meio de um amigo de trabalho, que seu chefe, Hardin, está modificando e operacionalizando, sem seu consentimento, o seu projeto *Epos*, em desenvolvimento: quando confronta-o, seu chefe expõe as contradições entre o trabalho e a ideologia “neoluddite” de Schoppe, que é extremamente crítico ao desenvolvimento tecnológico contemporâneo, apesar de trabalhar no desenvolvimento tecnológico de ponta, na indústria de *softwares*; sem meios de confrontar seu chefe, ele contrata um hacker *bluepill*, chamado Rain, na Internet, para hackear seu chefe e descobrir o que este tem feito com o trabalho de Schoppe; ao receber uma ligação de Rain de madrugada, Schoppe apressa-se para ir à sua casa conversar com *o tal hacker* pessoalmente: lá chegando, descobre que se trata de *uma hacker* jovem e bonita, que o mostra, na tela do computador — sem que ambos saibam qualquer coisa sobre a “Matrix” em si — os Campos de Fetos, em que vêm o corpo de Hardin e Schoppe atravessados por cabos, em cubas de gelatina; com a aproximação de Agentes na tela de segurança de Rain, ambos fogem até o trabalho de Shoppe, que misteriosamente foi transformado em uma loja de conveniência: Schoppe crê estar tendo

200

O evento de um *glitch na matrix*, na diegese deste universo, ocorre quando há alguma modificação na estrutura da Matrix, realizada pelas máquinas, em geral com vistas a encurralar a Resistência fugindo de Agentes — por exemplo, ao modificarem a arquitetura de um prédio trancando com concreto todas suas saídas; nesses eventos é comum alguém sentir a experiência de um *déjà vu* (mas não necessariamente quando há um *glitch na matrix* alguém percebe um *déjà vu*). Por exemplo, em *The Matrix*, na cena da traição de Cypher, durante uma missão, Neo percebe que um mesmo gato preto se “espreguiçou” e passou por uma mesma porta duas vezes seguidas, simultaneamente, no mesmo lugar: houve, portanto um *glitch na matrix* que, literalmente, concretizou todas as saídas de janelas e portas de acesso e encurralou o grupo, resultando, ao final desta sequência, na morte de parte do grupo e na captura de Morpheus, pelo Agente Smith.

alucinações, ao lembrar as crises de transtorno psicológico da infância; ambos fogem para a casa de campo da família de Shoppe, longe da civilização, onde convivem por um tempo e criam um relacionamento amoroso; de lá decidem contactar um outro hacker, ex-namorado de Rain, para compartilhar nas redes o *Epos*, então controlado por Hardin, tendo-o aparentemente roubado para si; quando vão abastecer, o casal é localizado pelas máquinas porque Rain usa seu cartão de crédito numa loja de conveniência, ela é morta a tiros por Agentes e Schoppe se refugia no banheiro; saindo daí, não encontra nem sangue, nem vidro quebrado do assassinato, nem o corpo de Rain: Schoppe imagina que está enlouquecendo!; decide, finalmente, invadir uma lan-house e espalhar o projeto *Epos* nas redes, enviando-o a milhares de emails do mundo, como forma de divulgar o projeto que lhe foi roubado inicialmente pelo seu chefe; Agentes invadem a lan-house, matam-no a tiros, mas, por algum milagre, sua alma se conecta ao código de *Epos* e uma parte dele consegue aparentemente sobreviver na dimensão virtual, espalhando a sua criação pelo mundo de códigos da Matrix;

(#34) *Get It?* (19/05/2000), 3 p.: um dos mais curtos, aclamados e populares quadrinhos da série, extremamente metalinguístico e cômico; conta-se a história de Johnny, que depois de assistir à *The Matrix* nos cinemas, com seus dois amigos, quando o grupo se dirige ao bar mais próximo, Johnny desabafa que não entendeu absolutamente nada da história contada pelo filme; já no bar, seus dois amigos explicam-no pacientemente os detalhes mais básicos da diegese da história contada pelo longa dos então estreantes irmãos Wachowski (em 1999 eles eram do gênero masculino); Johnny persiste sem compreender as premissas mais básicas do filme: seus amigos, então, desistem de tentar explicá-lo; Johnny despede-se e se encaminha em direção à saída do bar; ambos falam entre si, tocando em fones de telecomunicação escondidos em suas orelhas — ação que é seguida por todas as outras pessoas dentro do bar, que voltam seus olhares para Johnny —, revelando-se serem Agentes, que conversam entre si: “E é bom que ele não compreenda, certo, Agente XLR7?”; seguido da resposta do colega: “Correto, Agente GLY2! Quanto menos humanóides compreendam o que realmente está acontecendo, menos nós teremos que destruir!”;

e (#35) *Run, Saga, Run* (2001), 18 p.: com fortes referências ao aclamado filme alemão *Run Lola Run* (1998), dirigido por Tom Tykwer, é contada a história da *bluepill* Saga, uma garota “potencial” plenamente consciente da Matrix, mas ainda aprisionada ao sistema, com personalidade notadamente rebelde, que é orientada pelo Oráculo, em seu Centro de Treinamento de Potenciais, ao alertá-la sobre a grande responsabilidade carregada por aqueles “potenciais” que detém o poder de manipular os códigos da Matrix (Saga tem o poder da telecinese); naquela mesma noite, num telefone público, no meio de uma grande avenida

metropolitana, Saga consegue ligar para um operador, afirmando-o estar cansada da vida “chata” de só “meditar” na Matrix, desejando desconectar-se; o operador se surpreende com a ligação não-autorizada de uma *bluepill*, que é rastreada pelos Agentes; o operador grita para que ela corra (*corra, Saga, corra!*): os Agentes a encontraram!; Saga foge de três Agentes que a perseguem, primeiramente na rua, depois dentro de um elevador em movimento, dentro de um edifício, e novamente na rua, para onde ela foge pelas vidraças do prédio contra a qual pula em fuga; ela é quase atropelada por um caminhão, mas consegue se desviar por debaixo deste veículo; seu bracelete fica preso na carroceria do caminhão, sendo arrastada por uma quadra até poucos metros de um grande muro, numa rua sem saída; o Agente que dirige este caminhão o joga contra o muro, mas, antes que o veículo exploda, abrindo caminhos dentre os escombros do muro destruído, Saga consegue soltar-se e sobreviver, correndo novamente dos Agentes, que vêm atrás dela, para dentro dos escombros; quando os Agentes conseguem remover parte dos escombros em busca da rebelde, percebem a existência dos destroços de um telefone público, por onde Saga conseguiu fugir da Matrix para o mundo real, tendo seu desejo de desconectar-se finalmente realizado;

— *The Matrix Comics Series 3* (2002–2003), constituída de cinco unidades (de #36 a #40), dentre as quais:

(#36) *The Miller's Tale* (2003), 10 p.: uma das histórias mais belas, sensíveis e poéticas, em nossa opinião, de toda a série de quadrinhos; inicia-se com um jovem homem negro, com a postura e a disciplina de um iogue — segundo relatado pelos balões de um narrador onisciente dos quadrinhos, que se alterna, durante toda a história, com a narração deste iogue — que narra uma fábula para a um grupo de pessoas sentadas à mesa de refeição ao seu redor, aparentemente na cidade de Zion: é contada a história de um moleiro²⁰¹, chamado Geoffrey, que num passado nem tão distante, nem muito recente, ao realizar suas atividades de caça e coleta de suprimentos nos escombros das cidades em ruínas na superfície da Terra desértica, encontrou um objeto “primitivo” — em relação ao futuro pós-apocalíptico hiper-tecnológico em que vivem —, parecido com um CD-ROM, que se revelou conter *filmes* em seu conteúdo; um desses filmes chama atenção de Geoffrey, que se encanta com as vastas plantações de trigo ao sol em planos gerais, inspirando-o a buscar, nos arquivos dos mapas de Zion, um depósito de sementes que, segundo ele, hipoteticamente permitiria à Resistência

201

O título deste quadrinho faz menção — traduzido, literalmente, como “A fábula do moleiro” — à uma das mais antigas profissões artesanais humanas, relativa à atividade da moedura de cereais, especialmente à do trigo, para a fabricação de farinha, essencial ao desenvolvimento da agricultura pela humanidade: a atividade do *moleiro*. Note-se que esta ocupação tradicional, passada entre gerações, deu origem ao nome de família “Müller”, em alemão, que, em inglês — como no título desta história —, é grafado como “Miller”. *Geoffrey, o Moleiro*.

cultivar o trigo com as luzes ultravioletas roubadas dos sistemas de Campos de Fetos do mundo das máquinas; contrariando a ordem de um superior ancião, que via esta missão como uma distração ao objetivo principal da Resistência em combater as máquinas, Geoffrey consegue arrebanhar um grupo de pessoas que vai em uma expedição, aos perigos da superfície do deserto do real, até o depósito de sementes de uma universidade abandonada há um século; nesta universidade abandonada, o grupo coleta uma variedade de sementes aos montes, em suas mochilas, perdendo-se contudo, todos os integrantes de seu grupo por sentinelas que os encontram no caminho de volta à Zion, à exceção de Geoffrey; sobrevivente, Geoffrey consegue cultivar o trigo em acampamentos improvisados, mesmo na ausência do sol²⁰², roubando energia elétrica dos sistemas de transmissão das máquinas, na superfície; neste sistema de cultivo de trigo improvisado, ele consegue plantá-los, cultivá-los, colhê-los e moê-los, fazendo a farinha de trigo e produzindo pães para a sua comunidade por algum tempo; um dia, as máquinas descobrem-nos e matam-nos todos sobre a superfície, mas o legado deixado por Geoffrey mantém grandes estoques de farinha nas despensas de Zion, utilizadas em ocasiões especiais para produzir pães: esta é a ocasião especial que, descobrimos ao final da história, ser a narração original do início, que é realizada pelo jovem Morpheus; revela-se então que o jovem Morpheus assume o papel de grande narrador ao relatar a fábula da bravura mítica de Geoffrey em cultivar o trigo e produzir artesanalmente o pão, para a sua comunidade, apesar de todas dificuldades imediatas à este empreendimento aparentemente impossível; por fim, inesperadamente, descobrimos que o empreendimento do moleiro da fábula originou o desenvolvimento biológico espontâneo de largos campos de trigo geneticamente modificados que se alastraram na superfície terrestre, mesmo na ausência das luzes ultravioletas (originalmente necessárias ao desenvolvimento de uma planta tradicionalmente não-modificada geneticamente);

(#37) *Return of the Prodigal Son* (2002), 24 p.: totalmente desenhado em preto e branco e composto por duas partes, no mesmo quadrinho, em que se conta o relato do *bluepill* Jimmy Scarpone, um criminoso integrante da gangue de Kaplan, que resolve trair seu chefe com seus colegas também dissidentes: a primeira parte começa com Jimmy encontrando três *redpills* da Resistência, os quais nunca vira, que acabaram de cumprir uma missão ao recuperar um *artefato* qualquer; Jimmy, quando os encontra, é “encarnado” por um Agente que mata os três e, logo depois, “libera” o seu corpo, sendo que Jimmy não compreende

202

Na diegese do universo de Matrix, na temporalidade pós-apocalíptica, por volta do século XXII em que vive a humanidade, no conflito contra a inteligência artificial, os homens “queimaram” a atmosfera de toda a Terra, impedindo a passagem dos raios solares, na esperança de destruir o império das máquinas em expansão, cuja principal fonte de energia, até este acontecimento, era a solar: contudo, os homens falham em sua empreitada, ao direcionar as máquinas à construção de um sistema eficiente que obtivesse energia renovável e infinita com base na energia biotermoeletrônica dos seres humanos: a própria Matrix. Para mais detalhes sobre os eventos que levam à “queima da atmosfera”, ver o filme #1 *The Matrix* e as histórias #5 e #6 de *The Animatrix*, respectivamente, a parte I e II, das curtas *The Second Renaissance*.

absolutamente como conseguira matar três pessoas, sem qualquer memória do feito; a história então torna-se um *flashback* do protagonista, que tenta rememorar tudo o que passou até o momento em que se encontrava diante de três pessoas mortas — aparentemente, por suas mãos: recomeçamos com Jimmy e seus colegas dissidentes atirando em seu chefe Kaplan, no esconderijo da gangue, a morte de seus colegas dissidentes e sua milagrosa fuga e sobrevivência dos capangas fiéis do chefe; então, temos o seu retorno à cena dos três corpos misteriosamente mortos por suas mãos, dos quais extraiu o *artefato* que agora se encontra em sua posse; a segunda parte desta história, dá-se com Jimmy chegando a uma Igreja, dentro da qual se confessa para o padre Mike, cuja conversa entre ambos revela uma história pregressa de proteção deste àquele no passado, até o momento em que Jimmy cedeu ao crime, e então o reencontro entre ambos no presente; o padre Mike explica a Jimmy que as suas dúvidas talvez tenham paralelo com outro conhecido comum a ambos que foi possuído no passado por um “demônio”: de repente, dois *redpills* da resistência surgem com armas tentando recuperar o *artefato*, o padre quase se transforma em um Agente e é morto por estes; Jimmy é possuído por um Agente e os mata: ele “acorda” novamente e um segundo Agente surge, toma de sua mão o *artefato* e aponta-o uma arma perguntando-o o que sabe dos fatos ocorridos; Jimmy, confuso, implora nada saber, o Agente some e ele é deixado sozinho, questionando-se, arrependido por ceder ao crime, se ele não teria se tornado ele mesmo um agente de Deus, um espécie de “anjo da vingança” divina;

(#38) *A Sword of a Different Color* (200?²⁰³), 13 p.: história de Mac, um homem acamado em Zion, em recuperação física, que é interpelado por seu salvador, Leet, um integrante da Resistência em Zion, sobre como aquele sobreviveu; Mac narra a história de que estava sobrevoando com sua nave em direção aos Campos de Fetos, no mundo das máquinas, numa missão de rotina, quando sua nave bateu nas ruínas da cidade por onde sobrevoava, esta explodiu e seus dois companheiros morreram; Mac, mesmo gravemente machucado e com muitas fraturas, conseguiu se arrastar até um ponto em que as sentinelas não conseguiram pegá-lo, *a priori*; ele inicialmente relata a Leet não se recordar como as sentinelas não o mataram, dado que ele era um alvo fácil depois de as sentinelas removerem os destroços da nave destruída em que ele se escondia; as imagens do quadrinho nos revelam uma bela ironia dramática, por meio da qual um lapso da memória de Mac nos revela que um

203

Trocadilhos à parte, em busca de nossas *unidades de fragmentos narrativos*, note-se que, em nossas investigações ao volume *googlesco* das redes — em referência à “google”, que deriva da palavra “googol”, termo matemático para o número representado pelo dígito 1 seguido de cem dígitos 0 —, trabalhamos literalmente com “fragmentos de informações” disponíveis na Internet, em que, muitas vezes, alguns destes fragmentos são mais difíceis de serem “desenterrados” do que outros: dado que as *webcomics* são publicações originais da franquia publicados no site <<http://www.whatisthematrix.com>>, hoje desativado, e dado que o site oficial da franquia que as hospedou originalmente não está mais acessível: em razão de não podermos confirmar o ano original de alguns dos *webcomics*, por um rigor metodológico que busca informações exclusivamente em suas fontes — em que sequer no conteúdo dos *webcomics* se pode verificar quaisquer vestígios da data de publicação, mesmo não encontrável no “museu” da Internet, o *Internet Archive* <<https://archive.org/>> (com mais de 280 bilhões de páginas Web disponíveis para consulta, arquivado em mais de 30 Petabytes de dados, desde 1996 até data da busca em janeiro de 2017) —, optamos por deixar os *webcomics* cujo ano de publicação não temos absoluta certeza no formato “200?” (só temos certeza de que são iguais ou posteriores ao ano 2000, ao menos), a serem precisados futuramente, de forma devida, por outras pesquisas — ou eventualmente por nós mesmos, até a data de finalização desta dissertação.

homem Velho o arrastou até seu esconderijo; voltando aos relatos dos fragmentos de sua memória, depois de ter seus ferimentos cuidados pelo Velho, Mac acorda e se assusta com a “cabeça” de uma sentinela que emite grunhidos para ele: é o Velho, testando-o, com as carcaças de uma sentinela destruída, assim que aquele acordou, para confirmar, pelo medo compartilhado das sentinelas, que ambos estavam no mesmo lado; assim que Mac melhora um pouco mais e volta a falar, ambos trocam impressões sobre o que houve, mas entram num impasse de percepção, dado que o Velho não acredita na história contada por Mac sobre a Matrix, ao que o Velho acredita — com explícitas referências imagéticas, nos quadrinhos, com presença de um livro de Dom Quixote — que eles vivem num mundo rodeado por dragões, os quais os homens devem combater; passado algum tempo, um dia em que tentava descansar, Mac reclama com o Velho o excesso barulho de batidas metálicas, ao que este responde que está fabricando uma *espada com uma cor diferente*; naquela noite, Mac consegue dormir, dado que os constantes barulhos cessaram; ao acordar, vê num visor (tal qual de submarino) apontado para os Campos de Feto, que o Velho montou uma armadilha com uma bomba na carcaça da sentinela capturada, explodindo-a e destruindo boa parte das máquinas ao seu redor; terminada a história narrada por Mac, Leet deixa-o descansar, certo de que o tal Velho era um louco; mas Mac, recuperando um manuscrito do Velho, escondido por Mac debaixo de seu travesseiro: nele há escrito “Liberdade”, com desenho de ambos (Mac e Velho) lado a lado, além do livro “Guerra de Tróia”, ilustrado por um cavalo de madeira; Mac reflete consigo mesmo se o Velho sonhador era realmente louco — como acha Leet, com convicção — ou se, em verdade, este velhinho “louco” era muito astuto;

(#39) *Hunters and Collectors* (200?), 13 p.: história narrada pela *redpill* Nova, tripulante da nave Polaris, ao relatar a história do *redpill* Flint (também conhecido com o Ahab), cuja profissão na Matrix enquanto *bluepill* era de arqueólogo; em razão da motivação de Flint, no mundo real, de continuar coletando fragmentos e artefatos da história humana que restaram após a Guerra das Máquinas, no deserto da Terra em ruínas, como forma de tentar “reconstruir” seu próprio passado, é-nos dito relatos passados de quando a Pequod foi atacada por um sentinela e todos seus tripulantes mortos, menos Flint; ressentido, Flint erra sozinho pelo deserto do real, caçando sentinelas, tornando-se uma lenda em Zion por conseguir sobreviver por semanas na superfície deserta; Nova se atrai por sua fama e o segue em sua missão solitária: de repente Nova percebe que eles não estavam coletando artefatos, mas caçando a sentinela que houvera matado a tripulação da Pequod: Flint buscava vingança!; surgida a sentinela de surpresa para Nova, Flint, com sua lança, consegue ferir bastante a sentinela que o atacava, mas morre na empreitada: Nova, então, com sua lança,

consegue finalizar a missão de Flint, ao destruir, milagrosamente, a sentinela; voltando para a civilização decidida ao não deixar desaparecer um mito (caso divulgasse a morte da lenda): ao omitir a morte de Flint, Nova espera que seu mito continue inspirando outras pessoas da Resistência a seguir os seus passos; ela enterra Flint ao lado do livro “Moby Dick”, de Herman Melville, e em sua lápide improvisada se lê o epílogo de uma página deste livro arrancada, com citação do trecho bíblico “And I only am escaped alone to tell thee”, atribuído a Job (Jó);

e (#40) *Artistic Freedom* (2003), 12 p.: história acompanha o “potencial” Garoto da Colher (Rowan Witt)²⁰⁴, que visualiza, no visor de uma televisão à venda, numa vitrine na rua, a divulgação de uma exposição das obras da artista plástica *bluepill* Raven Underwell, cuja criação plástica de monstros mecânicos — idênticos às máquinas sentinelas e *docbots* — segundo ela, advém de inspirações de seus pesadelos, em que alega ter acordado num Campo de Feto — sem saber do que se trata ao certo, ao ignorar completamente a existência da Matrix; com personalidade arrogante, ela não se importa com o fato de que sua obra cause transtornos e problemas psicológicos graves, dado a inexplicável atração masoquista que suas obras provocam em seu público; o Garoto consegue um convite exclusivo à uma pequena elite, “tomando-o”, com seu poder telecinético, pela “tela” da TV, das mãos da âncora jornalística que divulgava a tal exposição; lá adentrando e aplicando uma “lição” à Raven, quando ela o interpela por atenção: de repente, as obras artísticas de Raven tomam vida, matam a todos no museu e invadem a cidade, ao que ela, horrorizada, foge, ao atender um telefone público que toca na rua; seu interlocutor a informa que ela precisa *entender aquilo que ela vê* — referindo-se às máquinas oníricas de sua criação; ela “desperta” da aparente alucinação que teve dentro do museu, por um segundo, ao perceber que tudo ao seu redor jaz intacto, desculpando-se com seu público pela sua postura arrogante; a história termina com a alguém proferindo a frase de efeito “Não existem colheres”, e o Garoto modificando, teleceticamente, o título anagramático da exposição “HEDNET” para “THEEND”;

— *The Matrix Comics Volume 1* (2003), constituída de 12 unidades²⁰⁵ (todas as 12 repetidas de ambas versões *Series 1-3*, com nenhuma história originalmente desta edição), dentre as quais:

(#20’) *Bits and Pieces of Information* (2003);

204

Cuja primeira aparição é no filme *The Matrix*, quando Neo vai visitar o Oráculo pela primeira vez, na famosa cena da colher que “não existe”, sendo que este Garoto da Colher também aparece, ao menos, no jogo *Path of Neo*, e no quadrinho *Run, Saga, Run*.

205

Note-se que as histórias originais, presente nas edições *Series 1-3*, quando repetidas nas publicações impressas das edições *Volume 1-2*, não serão, obviamente, consideradas como novas unidades de fragmentos narrativos, limitando-nos a apenas repetir sua numeração original, por exemplo, na forma “(#12)”, com a adição de um apóstrofo em relação às publicações originais já numeradas, ficando-se “(#12’)”, portanto, para diferenciar as edições *Series* das edições *Volume*, portanto.

(#16') *Sweating the Small Stuff* (2003);
 (#23') *A Life Less Empty* (2003);
 (#14') *Goliath* (2003);
 (#30') *Burning Hope* (2003);
 (#28') *Butterfly* (2003);
 (#38') *A Sword of a Different Color* (2003);
 (#34') *Get It?* (2003);
 (#26') *There Are No Flowers in the Real World* (2003);
 (#36') *The Miller's Tale* (2003);
 (#40') *Artistic Freedom* (2003);
 e (#39') *Hunters and Collectors*;

— *The Matrix Comics Volume 2* (2004) constituída de 12 unidades²⁰⁶, à exceção das três unidades inéditas²⁰⁷, #41, #42 e #43; as outras nove repetidas de ambas versões *Series 1-3*), dentre as quais:

(#22'') *Farewell Performance* (2004);
 (#18'') *Déjà Vu* (2004);
 (#15'') *System Freeze* (2004);
 (#31'') *The King of Never Return*;
 (#24'') *An Asset to the System* (2004);
 (#25'') *A Path Among Stones* (2004);
 (#35'') *Run, Saga, Run* (2004);
 (#21'') *Wrong Number* (2004);
 (#27'') *Broadcast Depth* (2004);

(#41) *Who Says You Can't Get Good Help These Days?* (2004), 3 p.: esta história, com forte teor cômico, é construída sobre diversas *gags* de interpretação literal das palavras e das informações ditas pelos seus personagens, cujo desenrolar ocorre em função da confusão — tomada como premissa — de que seu protagonista, que chamaremos de “Espectador”, é, supostamente, “o escolhido”; enquanto um Espectador de televisão reclama consigo mesmo, em sua casa, o quanto o seu novo sistema de TV *Wide Screen* foi mal projetado, a campanha

206

Note-se a mesma classificação da nota anterior, com a exceção de que, no *Volume 1*, adicionamos apenas um apóstrofe, e, no *Volume 2*, adicionamos dois apóstrofes: por exemplo, originalmente na forma “(#12)”, com a adição de dois apóstrofes em relação às publicações originais já numeradas, ficando-se “(‘#12’”)”, portanto.

207 Note-se que o *Volume 2* contém outras duas histórias em quadrinhos extras: *Doc Frankenstein*, de Lana & Lilly Wachowski & de Steve Skroce; além do quadrinho *Shaolin Cowboy*, de Geof Darrow. Inicialmente, em nosso mapeamento inicial deste universo narrativo em diversos fragmentos em idos de 2015, consideramos-os previamente como unidades válidas; contudo, em nossa leitura, avaliação e pesquisa sistemática sobre este universo entre meados de 2016 e início de 2017, percebemos, posteriormente, que não se tratava de uma unidade de fragmento narrativo do universo de *Matrix*, efetivamente, ambos situando-se como *previews* incompletos de quadrinhos à parte do universo de *Matrix*, apenas inseridos neste volume como uma estratégia publicitária de divulgação de outro trabalho a ser lançado em outras revistas futuras. Apesar de constarem no volume referido, em nossas revisões sobre o universo de *Matrix*, excluímos as prévias dos quadrinhos *Doc Frankenstein* e *Shaolin Cowboy*, ambos de 2004, de nosso *corpus* de estudo, portanto.

toca: é Morpheus, oferecendo-o genericamente “ajuda” para encontrar quem o Espectador “está à procura”, ao deduzir que este alguém seja “o Arquiteto”; o Espectador pergunta-o como ele descobriu que precisava de um arquiteto para remodelar o sistema de TV mal projetado de sua sala: Morpheus o relata que a informação foi dada pelo Oráculo; o Espectador pensa consigo mesmo que o “Oráculo” deve ser um dos seus vizinhos enxeridos e concorda em seguir suas instruções; Morpheus deixa um cartão com o nome do Chaveiro (Randall Duk Kim), o qual o Espectador encontra na cena seguinte, no andar de um grande edifício, abrindo uma porta secreta que o guiará até o Arquiteto, numa sala cheia de televisores (à perfeita *mimesis* do filme *Reloaded*); o Arquiteto, apresenta-se em seu linguajar caracteristicamente rebuscado, por uma série de confusões de palavras e ideias; direto em suas palavras, o Espectador convence-o a ir à sua casa para remodelar a arquitetura de sua sala de TV — ao que o Arquiteto, apesar de estranhar o pedido exótico, pensando ser um “jogo”, aceita-o, por aparentar que o “escolhido” decidiu manter-se aprisionado na “Matrix”, imaginando poder ganhá-lo neste seu “jogo” estranho de “sala de TV”; a história termina com uma grande ironia: o Arquiteto, vestido de pintor, realiza o “trabalho duro” de, literalmente, reformar toda a sala de TV do Espectador, que ordena aquele, enquanto come pipoca;

(#42) *Saviors* (2004), 8 p.: a história tem início com os pensamentos “ilustrados” do *redpill* Hitch que testemunha uma sofrida morte de seu pai e de mãe, aos tomarem a pílula vermelha, já muito velhos — após contá-los a verdade sobre a Matrix; trabalhando para a Resistência, Hitch trai seus membros por ter decidido acreditar que, em verdade, “a matrix não é nossa prisão, é a fábrica de nossa sanidade”, acreditando que, sendo nós mesmos nossos piores inimigos, por esta razão, “precisaríamos das máquinas”; seguido a este prólogo, vemos Hitch acabando de atirar no último dos seus colegas da Resistência, com quem cumpria uma missão, tendo matado-os todos; um Agente surge repentinamente e atira em seu joelho, sob o argumento de que, apesar do bom trabalho realizado por ele, com base em um acordo mútuo, as máquinas não consideravam prudente deixá-lo ileso depois de assassinar todos os membros de sua equipe, aos quais Hitch havia traído; de volta ao mundo à Zion, em contato com seu superior, Hitch disfarça ao seu chefe, ao ignorar quem teria atacado a sua equipe, ao mesmo tempo em que clama ao seu chefe a “paz”, sob a alegação de que a Guerra com as máquinas já havia chegado ao fim — ao que deduzimos que esta história ocorre, temporalmente, depois de *Revolutions*; contudo, o seu superior é incisivo ao afirmar que outras missões ocorrerão para tentar destruir as máquinas: nesse ínterim, um robô pequenino se desprende do sapato de Hitch, migrando até debaixo da mesa do seu chefe, sendo que, quando Hitch é dispensado, já longe da sala, este ativa um botão que explode o mini-robô,

matando seu superior; já na matrix, verificamo-lo terminando de fazer uma apresentação num escritório de um prédio, ao que, quando as pessoas que o escutavam saem, resta um Agente que confirma o acordo de reinserção à matrix — tal qual o personagem *Cypher* (Joe Pantoliano) acerta com o Agente Smith, em *The Matrix*: a história tem fim com Hitch justificando, para sua esposa, ao telefone do escritório, o cancelamento do jantar daquela noite, sob a alegação de que ambos precisarão se mudar, em busca de uma vida melhor, enquanto, ironicamente, vemos o seu corpo ser inserido — plugado a múltiplos cabos intravenosos — nos Campos de Fetos das máquinas;

e (#43) *I Kant* (2004), 13 p.: esta história remete especialmente a diversos personagens, cenas, ações e falas de efeito da trilogia principal e seu título indica um jogo de pista e recompensa narrativo revelador, ao final dela; ao protagonizar a história de Kid, fugindo de um bando de Agentes Smiths em sua cola, no terraço de um prédio²⁰⁸, Kid falha em seguir as orientações de Morpheus em “fazer a escolha”²⁰⁹ de pular de um prédio a outro — uma ação original do primeiro filme que simboliza a superação do medo de um personagem, na sua iniciação às dinâmicas de aprendizados necessários à sobrevivência aos perigos das missões na matrix; sendo capturado pelo bando de Agentes Smiths que o derrubam andares abaixo, compreendemos então que se trata de uma simulação de treinamento e não da matrix efetivamente; inicialmente, Kid responde à Morpheus que não consegue ou *não pode* cumprir sua solicitação — na frase “I can’t”, em inglês; Morpheus explica a Kid a grande responsabilidade dos novos integrantes da Resistência em continuar o legado de salvar bilhões de vidas conectadas à ilusão da Matrix, quando Morpheus se for; trazendo à simulação Trinity, Seraph (Collin Chou) e Neo, que o ajudam na missão pessoal de Kid na superação de seu medo, Morpheus pede ao operador que reinicie a simulação de treinamento: “– Again!”; Neo entrega-o um skate — um objeto icônico da interpretação de Kid, no curta *Kid’s Story* —, com o qual Kid consegue destruir, juntamente com Neo, os Agentes Smiths “virtuais” do programa de simulação; todos fogem novamente para o terraço, quando surgem os Gêmeos (Adrian Rayment e Neil Rayment) em uma caminhonete, atirando contra o grupo, com uma metralhadora; Kid é trazido, novamente, ao contexto da “escolha” do início da história, em que, depois de desviar de balas à *bullet time*, consegue finalmente

208

Não é claro, no início da história, o contexto em que os personagens se encontram: se estão na matrix; ou no parece ser um programa de simulação de treinamento padrão, pelo qual todos *bluepills* que acabam de se juntar à Resistência passam, o *Jump Program* (“Programa do Pulo”). Este contexto se esclarecerá logo à frente, na mesma primeira página desta história.

209

No universo diagético de *Matrix*, a questão do poder de “escolha” — com fortes referências às noções notadamente estadunidenses de “liberdade”, “livre-arbítrio”, “individualidade” — é um ponto onipresente que permeia toda a sua malha narrativa: tendo início, em *The Matrix*, desde a cena da escolha entre a pílula vermelha e azul, oferecidas por Morpheus à Neo; à cena do encontro com o Oráculo, que apesar de insistir em uma abordagem profética, com base em noções de “destino” — que Neo recusa por acreditar que teria o poder de escolher livremente entre diferentes opções —, aquela conduz este a compreender as razões de suas escolhas; à cena de *Reloaded* com o Arquitecto, em que Neo escolhe, entre salvar a humanidade e salvar o amor de sua vida, a segunda opção; etc. Neste quadrinho esta questão da escolha é trazida novamente ao palco das reflexões filosóficas empreendidas pelo universo de *Matrix*.

pular de um prédio a outro; desconectado do programa de simulação, na nave com Morpheus e operadores (que apenas se *assemelham* a Niobe e Link fisicamente), ele pergunta a Morpheus — dada a forte carga afetiva que desenvolveu com Neo —, se Neo ainda estaria vivo; Morpheus sugere que *sim*, se Kid *acredita nisso*; a pista e recompensa oferecida pelo título se revela em uma última ilustração — como num *pin-up* de quadrinho (imagem-pôster) —, em que o jovem Kid posa para a “quarta parede”, sobre um terraço, afirmando que “Agora é minha vez”²¹⁰, sendo titulado acima por “I Kant” — tanto uma ressignificação da fala original “I can’t”, foneticamente idêntica ao título, quanto uma referência ao filósofo prussiano Immanuel Kant, cuja filosofia inspira largamente o universo de *Matrix*;

c) e o grupo de linguagem ludológica, subdividido em duas categorias, ao total de três unidades (de #44 a #46):

Sendo dois jogos da categoria *offline*, composta por:

(#44) *Enter the Matrix* (2003), aproximadamente 12h²¹¹: jogo desenvolvido para diversas plataformas, seu enredo é composto por 13 ou 15 fases — a depender do personagem com que se joga, respectivamente, Niobe ou Ghost —, sendo caracterizado tanto por partes interativas-ludológicas “jogáveis”, quanto por partes pré-gravadas em *live-action*, com atores reais da trilogia de filmes — a citar, Merovíngio (Lambert Wilson), Persephone (Monica Bellucci), Seraph, Morpheus, Trinity, etc. —, que se alternam na construção de seu enredo múltiplo; a história contada neste jogo é diretamente integrada ao enredo de *The Matrix* e *Reloaded*, situando-se, cronologicamente, no interregno entre ambos: é dada a oportunidade do jogador controlar, tanto a personagem Niobe, quanto o personagem Ghost, ao cumprir missões que perpassam, desde cenas na *hovercraft* Logos, pilotando-a na superfície do deserto do real, fugindo das sentinelas, quanto na Matrix, seja dirigindo carros, seja cumprindo missões à pé — sempre em posse de armas; seu enredo tem explícita e direta conexão com “pontas soltas” existentes, tanto no filme *The Matrix*, quanto especialmente no curta *Final Flight of the Osiris*, no filme *Reloaded*, e mesmo no quadrinho *Butterfly*;

e (#45) *The Matrix: Path of Neo* (2005): aproximadamente 13,5h²¹²: basicamente, o enredo desta história, composta exclusivamente por partes interativas-ludológicas — sem

210

Pode-se deduzir, da fala de Kid, a sua sugestão ao público mais jovem — ao identificar-se com este personagem, no ano de publicação desta edição de *Matrix Comics Volume 2*, em 2004 — a identificação com a “sua vez” de agir — às vésperas do lançamento do jogo interativo *The Matrix Online*, de 2005.

211

A mensuração de tempo necessário à “zerar” um jogo é um dado relativamente impreciso, incalculável, combinatório, porque, naturalmente, varia em função de diversos critérios; depende de: a) a agilidade idiossincrática de cada jogador em chegar ao “fim” de um jogo específico; b) o empenho e interesse pessoais em cumprir apenas as missões principais do jogo ou a motivação de explorar todos os “extras” do jogo ao seus limites; c) a plataforma utilizada para o jogo, cuja configuração tecnológica permite uma maior ou menor taxa de dados por segundo (*fps*) — e, portanto, a disponibilidade de contato com uma jogabilidade potencialmente mais “rápida” ou mais “lenta”, para cada configuração específica da plataforma utilizada para jogá-lo, seja PC, Xbox, Playstation 2, etc. Para o jogo *Enter The Matrix* e os outros, usaremos os dados médios aproximados, oferecidos pelo site <<https://howlongtobeat.com/>>, que calcula o tempo médio para se “zerar” cada jogo com base na média estatística das durações fornecidas por jogadores, e sobre os critérios anteriormente elencados. Cf. HOWLONGTOBEAT. “Enter the Matrix”. [S.l]: [s.n.], 2003. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game.php?id=3128>>. Acesso em: 20/04/2017.

212

Cf. HOWLONGTOBEAT. “The Matrix: Path of Neo”. [S.l]: [s.n.], 2003. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game.php?id=10090>>. Acesso em: 20/04/2017.

cenas pré-gravadas em *live-action*²¹³, somente com cenas de animação 3D — composta por 15 fases, basicamente, é uma redundância dos roteiros da trilogia, tanto de *The Matrix*, quando de *Reloaded*, quanto de *Revolutions* — notando-se que seu enredo ludológico opera também, temporalmente, no intervalo diegético entre o primeiro e o segundo filme —, oferecendo aos jogadores a oportunidade de “controlar” o personagem de Neo ao cumprir missões baseadas nas principais sequências dos roteiros da trilogia fílmica, ao seguir o *plot* de cada uma delas de forma relativamente fiel — à exceção da última fase do jogo, que contraria diretamente o enredo de *Revolutions*, ao propor um final alternativo do conflito entre Neo e seu arqui-inimigo Smith, na controversa fase do *Mega Smith*;

Além da categoria jogo *online*, composta por:

(#46) *The Matrix Online* (2005), duração não-mensurável²¹⁴: jogo online interativo da categoria MMORPG, também conhecido como *MxO* (hoje desativado pelos seus desenvolvedores); neste universo paralelo em que, a cada um que criava uma conta em seu servidor, foi dada a chance de customizar seu próprio *avatar* para cumprir missões, conectados à Matrix, *presque littéralement*, em contato com outros jogadores ao redor do mundo, nas redes interativas da Internet — cuja temporalidade diegética é construída, basicamente, enquanto uma continuação do enredo do filme *Revolutions*: aqui, cada jogador, ao escolher a *pílula vermelha*, tinha a oportunidade de customizar seu próprio personagem — ao que a todo jogador, logo no início do jogo, inclusive, é dada a opção de tomar a *pílula azul* e sair do jogo imediatamente —, sendo que, após o tutorial inicial, todos têm a oportunidade de explorar a cidade Mega City — uma cidade ficcional, criada pelas máquinas, onde é ambientado o universo do sistema da matrix, sendo também o ambiente em que ocorre o jogo *MxO* —, cumprindo um conjunto de missões iniciais e então escolhendo se juntar a uma das três principais organizações presentes no jogo, com diversos objetivos, ideologias e metodologias próprias — nas categorias “Zion”, “Machines” e “Merovingian” — que conflitam, colaboram ou sintetizam-se entre si, de acordo com as missões oferecidas pelos desenvolvedores; aqui, quanto mais um jogador se empenhava em jogá-lo nas redes, maiores eram os *levels*, os poderes e os recursos conquistados por ele, ao galgar, progressivamente, maior *status* dentro da comunidade de jogadores. *Aqui, a experiência-em-rede era máxima.*

213

Diferentemente de *Enter The Matrix*, em que há uma reapropriação de cenas gravadas da trilogia à diegese do jogo, em *Path of Neo* todas as cenas são digitalmente remodeladas em 3D, à única exceção da última cena, antes dos créditos do jogo, logo depois que Neo derrota ludologicamente o personagem *Mega Smith*, que recupera um trecho de uma das últimas sequências de *Revolutions*, em que Kid avisa aos habitantes de Zion que a guerra contra as máquinas terminou.

214

Este é um jogo online da categoria MMORPG, cuja duração necessária a ser “zerado” não se aplica, dado que não se trata de uma categoria de jogo com início e fim definidos, como os outros dois citados, apesar de seu lançamento, em 22 de março de 2005, até seu descontinuação oficial em 31 de julho de 2009: deduzimos que *MxO* pode ter tempo máximo aproximado, teoricamente, de quatro anos e quatro meses; ou 52 meses e 10 dias; ou 1.593 dias; ou 38.232 horas de duração máxima, portanto.

APÊNDICE B

Figura 42 – (#1) *The Matrix* (1999)

Figura 43 – (#2) *The Matrix Reloaded* (2003)

Figura 44 – (#3) *The Matrix Revolutions* (2003)

Figura 45 - (#4) The Final Flight of Osiris (2003)

Figura 46 - (#5) The Second Renaissance Part I (2003)

Figura 47 - (#6) The Second Renaissance Part II (2003)

Figura 48 - (#7) Kid's Story (2003)

Figura 49 - (#8) Program (2003)

Figura 50 - (#9) World Record (2003)

Figura 51 - (#10) Beyond (2003)

Figura 52 - (#11) A Detective Story (2003)

Figura 53 – (#12) Matriculated (2003)

Figura 54 - (#13)
The Art of The
Matrix (2000)

Figura 55 -
(#14) Goliath
(31/03/1999)

Figura 56 - (#15) System
Freeze (13/03/1999)

Figura 57 - (#16)
Sweating the Small
Stuff (01/04/1999)

Figura 58 - (#17) The Man Who Knew Too Much (07/04/1999)

Figura 59 - (#18) Déjà Vu (08/05/1999)

Figura 60 - (#19) Morning Sickness (05/05/1999)

Figura 61 - (#20) Bits and Pieces of Information (16/06/1999)

**Figura 62 -
(#21) Wrong
Number
(01/04/1999)**

**Figura 64 -
(#23) A Life
Less Empty
(02/04/1999)**

**Figura 63 -
(#22) Farewell
Performance
(01/04/1999)**

**Figura 65 - (#24)
An Asset to the
System (2001)**

**Figura 66 - (#25)
A Path Among
Stones (2001)**

Figura 67 - (#26) There Are No Flowers in the Real World (2002)

Figura 68 - (#27) Broadcast Depth (2001)

Figura 69 - (#28) Butterfly (2001)

Figura 1 - (#29) Day In... Day Out (2001)

Figura 71 - (#30)
Burning Hope (2001)

Figura 72 - (#31)
The King of Never
Return (2000)

Figura 73 - (#32) An
Easy One (2001)

Figura 75 -
(#34) Get It?
(19/05/2000)

Figura 74 -
(#33) Let It
All Fall Down
(2000)

Figura 76 - (#35)
Run, Saga, Run
(2001)

Figura 77 -
(#36) The
Miller's Tale

Figura 78 - (#37) Return of the Prodigal Son (2002)

Figura 79 - (#38) A Sword of a Different Color (200?)

Figura 80 - (#39) Hunters and Collectors (200?)

Figura 82 - (#41) Who Says You Can't Get Good Help These Days? (2004)

Figura 81 - (#40) Artistic Freedom (2003)

Figura 83 - (#42) Saviors (2004)

Figura 84 -
(#43) I Kant
(2004)

Figura 85 -
(#44) Enter
the Matrix
(2003)

Figura 86 - (#45)
The Matrix: Path
of Neo (2005)

Figura 2 - (#46)
The Matrix
Online (2005)

APÊNDICE C

Apêndice de vídeo: *Relações Diegéticas no Universo Transmídia de Matrix*

- *Versão 1*: 17 min (2016), realizado pelo autor da dissertação.

Presente em DVD anexado neste trabalho impresso.

Slavoj Žižek:

— I want a third pill.

So what is the third pill?