

(DES)DOBRAS DE NARRAÇÃO TRANSMÍDIA: SUPERMAN E A EDUCAÇÃO

Andrea Cristina Versuti¹
Daniel David Alves da Silva²
Daniella de Jesus Lima³

Transmídia e Educação

Nesta pesquisa, partimos do pressuposto de que o desenvolvimento tecnológico exerce uma forte influência no cotidiano da sociedade. Cada vez mais, os meios de comunicação tornam-se ferramentas culturais indispensáveis e a conectividade apresenta novas formas de se comunicar. Estratégias de distribuição de conteúdo e linguagens contemporâneas que imergem os sujeitos em conteúdos midiáticos distribuídos em várias plataformas. É neste ambiente multimídia que nasce a Narrativa Transmídia (NT) – uma narrativa elástica que se apresenta em diversas plataformas e que expande seu universo a cada nova mídia em que se constrói. As NT são possíveis graças à convergência midiática e ao crescimento cada vez maior das mídias e das ferramentas de comunicação –, que trazem constantes mudanças não só no meio do entretenimento, mas também em diversos âmbitos da sociedade, como na educação.

Conforme descrita por Vicente Gosciola (2011, p. 121-122), a história do conceito de transmídia tem início em 1975, com Stuart Saunders. Saunders cria “uma composição de melodias / harmonia / ritmo diferente para cada instrumento e para cada compositor que complemente a obra coerentemente”, a qual denomina de *trans-media music*. Em 1993, Marsha Kinder cria o conceito *transmedia intertextuality* a fim de “definir um super-sistema de comunicação que promove uma intertextualidade transmídia”. Henry Jenkins desenvolve o conceito *transmedia exploitation of branded properties* em 2001, apresentando no mesmo artigo o conceito *transmedia storytelling* para explicar como a convergência midiática propicia a NT no desenvolvimento de conteúdos através de múltiplas plataformas.

Giovagnoli (2011, p. 59) acredita que, quando bem desempenhada, a história passa a carregar uma força capaz de atrair novos fãs e expandir a narrativa. Segundo o autor, ao ser compartilhada, a história leva consigo elementos narrativos que funcionam como amplificadores de significados nas várias mídias do sistema comunicativo. Como uma força, distribuídos e misturados, a depender dos seus ingredientes finos que são capazes de explodir em qualquer momento. Carlos A. Scolari (2013, p. 45) destaca a importância do planejamento no processo de criação. De acordo com o autor, os produtores/escritores devem pensar transmídia desde o primeiro momento em que se cria um universo narrativo, destacando ainda duas coordenadas para definir as NT: “1) expansão da história através de várias mídias, e 2) colaboração dos usuários nesse processo de expansão”.

Em meio a este contexto de hipermídia, ciberespaço, interatividade e Narrativas Transmídia temos a Educação, cada vez mais mediada por plataformas midiáticas. Atualmente existe desde uma educação parcialmente online, à cursos totalmente disponibilizados virtualmente. A Educação Colaborativa (*Co-Learning*) pode ser encontrada ou aplicada em todos estes segmentos, sendo aqui nosso ponto em comum. A partir desses princípios, pautamos uma discussão fundamentada na construção de uma objeto de aprendizagem baseada na colaboração e em Narrativas Transmídia.

¹ Universidade de Brasília, Brasil. E-mail: andrea.versuti@gmail.com.

² Faculdade Maurício de Nassau, Aracaju, Sergipe, Brasil. E-mail: dandavias@gmail.com.

³ Universidade Federal de Alagoas, Maceió, Alagoas, Brasil. E-mail: daniellalima90@gmail.com.

Bryan Alexander (2011) diz que "a criação e consumo de histórias digitais é visto de uma forma atraente por estudantes digitalmente imersos." Para isto, o ideal é uma produto cultural estabelecido, com um personagem que já esteja inserido no referencial midiático dos sujeitos, integrar a cultura pop e que seja adaptável a novas plataformas. Tais características podem ser identificadas no líder dos heróis da DC Comics, o Superman.

Os primeiros esboços apareceram em 1932 em uma história que ilustrou as páginas de um *fanzine* (revista feita por fãs, sem fins lucrativos). Fãs de ficção científica, Jerome "Jerry" Siegel (escritor) e Joseph "Joe" Shuster (ilustrador), usaram o seu fascínio por histórias de Tarzan e a ideia de "*Übermensch*" ("super-homem", em alemão) de Friedrich Nietzsche para escrever "O reinado do Supeman" (BOGAERTS, 2013). Somente em junho de 1938, na revista "*Action Comics Vol. 1 #1*", o mundo conhece Clark Kent, um homem de origem extraterrestre, dividindo seu tempo entre trabalhar como jornalista e resolver crimes como um herói fantasiado. De acordo com Daniel Wallace (2013, p. 12), a DC Comics deu início a era dos super-heróis com a revista do Superman.

Com isso, temos como objetivo deste artigo apresentar os resultados de uma proposta de intervenção em um ambiente virtual de aprendizagem de uma instituição de ensino superior privada. Esta proposta consiste em fundir conteúdo ficcional relacionado com um personagem de mídia (com características conhecidas e mitologia), de modo que há uma produção textual de forma colaborativa, ampliando o conteúdo educacional e de ficção.

Metodologia

Esta pesquisa foi desenvolvida entre 2013 e 2014, sendo o tema de uma dissertação de mestrado em Educação. A disciplina on-line escolhida para esta pesquisa é uma das quatro ofertadas em cursos presenciais de uma Instituição de Ensino Superior (IES), sendo a disciplina (ofertada na modalidade on-line) com a maior número de desistências. Seu objetivo é apresentar aos estudantes de graduação os fundamentos da antropologia e da sociologia.

No decorrer da pesquisa, ao pensar as possibilidades de objetos de aprendizagem aplicáveis a disciplina, observou-se que é possível promover uma relação entre NT e a aprendizagem colaborativa. Isto porque foi preciso estudar o conteúdo do assunto, a fim de elaborar todo material em torno do conteúdo da disciplina e do personagem Superman. Assim, devido à não aquisição dos direitos do personagem pela IES, o objeto foi abortado e não aplicado, esta pesquisa passou a buscar a co-criação de novas histórias. Para isso, considerando as ferramentas tradicionais presentes no ambiente virtual, o fórum foi escolhido para desenvolver os próximos procedimentos de aplicação e análise.

O procedimento para a aplicação desta nova etapa da pesquisa é oriundo da área da Criatividade, a técnica *Super Heroes* (Super-heróis) para a solução de problemas. A técnica desenvolvida pelos consultores Steve Grossman e Katherine Catlin em 1985 e apresentado no 31º Encontro Anual de Resolução Criativa de Problemas, propõe que membros de grupos assumam a identidade de vários super-heróis e usem perspectivas dos personagens para incitar ideias. Foi feita uma adaptação técnica *Super Heroes*, direcionando-a para aplicação no ciberespaço, com base nos conceitos de Narrativas Transmídia, usado para de fins educacionais. As adaptações feitas corroboram os conceitos apresentados nesta pesquisa e fazem a técnica *Super Heroes* aplicáveis no exercício da expansão narrativa do conteúdo educacional construída de forma colaborativa.

Conforme Cunha e Cruz et al. (2014, p. 70) a doutrina do fair use permite o acesso a obras disponíveis sem que seja necessário adquiri-las. Ainda segundo Cunha e Cruz et al., tal doutrina pode ser utilizada n que se refere ao uso de obras na Internet, "servindo para suprir uma lacuna legal que não é suficiente para regular os direitos autorais na era digital". Por meio do fair use

é possível estudar, copiar, comentar, entre outros, uma obra protegida sem autorização expressa do autor da obra utilizada.

Entre os recursos disponíveis para esta aplicação da técnica por meio do texto o ambiente virtual da instituição disponibiliza o fórum: a partir de uma discussão iniciada pelo professor, os alunos continuam através de comentários. O ideal para esta aplicação seria a utilização de extensão de rede social. Além de mais acessibilidade, a aplicação poderia cativar mais atenção dos estudantes com o uso de material protegido por copyright. Imagens e vídeos, têm livre compartilhamento nas redes sociais. No entanto, não teríamos nenhuma maneira de alertar os alunos sobre a existência do exercício. Não tivemos acesso ao AVA como docente, visitante ou discente matriculado na disciplina, desta maneira, coube as professoras postarem o exercício no fórum e acompanharem o desenvolvimento ao longo dos dias.

O exercício foi postado em 5 de dezembro 2014 (sexta-feira que precede a última semana de atividades na disciplina), e ficou no ar até 16 de dezembro (final do semestre letivo). A escolha deste período foi estratégica para a aplicação, uma vez que a interação do aluno não atribuiria nota, a expectativa era alcançar participantes voluntários.

Para a implementação desta proposta foi utilizada a *graphic novel* "Paz na Terra" (1998) por Paul Dini (roteiro) e Alex Ross (roteiro e arte). No entanto, entre as posições contrastantes entre a atividade elaborada inicialmente e a subsequentemente adotada, está o contato com o personagem que, na atividade do fórum é tido apenas por meio de um resumo e de recortes (imagéticos e textuais) da história. Este contato é mínimo comparado ao que poderia ter sido alcançado pelo objeto virtual proposto anteriormente.

O texto usado para o exercício da expansão narrativa da história "Paz na Terra" é simples e direto, apresentando o personagem Superman como um produto cultural e também corroborando a técnica Super Heroes para apresentar as habilidades do personagem. Após acessar o link e promover uma breve imersão do aluno no universo ficcional, foi proposto que o aluno desenvolvesse uma história fictícia do ponto de vista do personagem com base no conteúdo do curso.

Resultados

O resultado da aplicação da *Super Heroes* no fórum ambiente virtual foi quantitativamente como esperado. Foram registradas 20 interações entre 5 e 16 de Dezembro de 2014. É importante considerar o fator que, de acordo com a configuração das atividades da disciplina on-line, atividades desenvolvida durante o período não atribuiriam nenhuma pontuação na nota do aluno. No entanto, apenas dois dos cinco professores que implementaram as atividades foram contemplados com interações dos alunos em seus postos, um com 17 e outro com 3 interações.

A atividade, por ter sido publicada no Fórum Colaboração e Base de Conhecimento, gerou uma notificação enviada por e-mail para a todos os 3560 alunos matriculados na disciplina (durante o período de exercício de aplicação). A notificação é enviada para o e-mail cadastrado no sistema acadêmico do aluno e não pode ser o endereço de e-mail para uso pessoal ou corrente, por este motivo, acredita-se que as mensagens também podem ter sido desviadas para a caixa de spam.

Apesar da falta de imersão no universo ficcional fornecido, o resumo disponível no link traz a moral da história desenvolvida por Ross e Dini (1998), bem como narra os principais acontecimentos. Isso permite que um aporte contextualizado, importante para o conceito de transmídia (JENKINS, 2008). Considerando os critérios utilizados na análise de interações, pode-se dizer que apenas três dos 20 interações (equivalente a 15,7% do total) conseguiram atingir os objetivos do exercício de narrativa constante expansão através da técnica Super

Heroes. É interessante notar que todas as interações foram de suma importância para esta pesquisa, dado o fato de que todos têm sido voluntária / sem marcar aumento da nota final.

Conclusão

Posto que “o AVA precisa ser uma obra aberta, em que imersão, a navegabilidade, a exploração e a conversação possam fluir na lógica da contemplação” (SANTOS, 2014, p. 66), a Educação Online oferecida pela instituição não mobiliza o aluno, mesmo com um AVA moderno, composto por vários recursos e acessível por dispositivos móveis. O ambiente da instituição tem acesso a partir de um portal, não permitindo sequer a visualização de conteúdo por alunos não matriculados na disciplina. Assim, o viável vem na construção de um site desvinculado ao ambiente virtual de aprendizagem, em um formato mais simples.

Em Co-learning, todos se tornam parceiros no "processo de aprendizagem colaborativa, na construção de significados e criação de conhecimento em conjunto" (OKADA 2014, p. 97). Diferente do que é oferecido pela educação on-line ou e-learning, o conteúdo não é responsabilidade única da instituição, que, como visto neste estudo, atribui a autoria apenas para professores em uma obra sem distribuição ou reprodução permitidas. Apesar da constante evolução da Web, o ambiente virtual das instituições, mesmo modernizar os recursos disponíveis também limita o seu acesso.

Finalmente, considera-se também a importância de escolher a narrativa para ser um mediador de conteúdo. É essencial que este abrange o conteúdo, de modo que não é um desenvolvimento forçado e se espalhar. Neste estudo, tanto a história autoral, como o usado posteriormente ("Paz na Terra"), permitiam o desdobramento do conteúdo do curso online.

Referências

ALEXANDER, Bryan. **The New Digital Storytelling: creating narratives with new media**. Santa Barbara: PRAEGER, 2011.

BOGAERTS, Arno. A redescoberta do Übermensch de Nietzsche no Super-Homem como Ideal Heroico. In: IRWIN, William; WHITE, Mark D. (Org.). **Superman e a Filosofia**. São Paulo: Madras, 2014. p. 95-112.

CUNHA E CRUZ, Marco Aurélio R. de, et al. Reflexões sobre a relação entre Direito Autoral, Creative Commons e Narrativas Transmídia. In: VERSUTI, Andrea C.; BERALDO, Rossana; GOSCIOLA, Vicente (Org.). **Formação de professores: transmídia, conhecimento e criatividade**. Recife: Editora UFPE, 2014.

GIOVAGNOLI, Max. **Transmedia Storytelling: imagery, shapes and techniques**. Pittsburgh: ETC Press, 2011.

GOSCIOLA, Vicente. Narrativa Transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. **Quaestio**, Sorocaba, v. 3, n. 2, p. 117-126, 2011. Disponível em:

<<http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php?journal=quaestio&page=article&op=download&path%5B%5D=692&path%5B%5D=716>>. Acesso em: 17 ago. 2016.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture**. New York: NYU Press, 2008.

OKADA, Alexandra. Espaços e (co)relações de conhecimento para coaprender e coinvestigar em rede. In: LINHARES, Ronaldo N.; PORTO, Cristiane; FREIRE, Valéria (Org.). **Mídia e educação**: espaços e (co) relações de conhecimentos. Aracaju: EDUNIT, 2014. p. 97-120.

ROSS, Alex; DINI, Paul. **Super-Homem**: Paz na Terra. São Paulo: Abril, 1999.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-Formação na Cibercultura**. Santo Tirso: Whitebooks, 2014.

SCOLARI, Carlos A. **Narrativas Transmedia**: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto S. A. Ediciones, 2013.

WALLACE, Daniel. **SUPERMAN**: The Ultimate guide to the Man of Steel. Londres: Dorling Kindersley Limited, 2013.