

GEMINIS

[Dossiê - TRANSMÍDIA: ESTRATÉGIAS E PROCESSOS DE CONSTRUÇÃO DE MUNDOS]

A CONSTRUÇÃO DE MICROMUNDOS NARRATIVOS NA WEB-SÉRIE TRANSMIDIÁTICA *KIRILL*

ALAN MASCARENHAS

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas, da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB).

E-mail: alanmanga1@gmail.com

OLGA TAVARES

Orientadora do trabalho. Doutora em Semiótica pela PUC-SP. Professora-associada do CCTA e PPGC/UFPB.

E-mail: olgatavares@cchla.ufpb.br

RESUMO

Narrativas transmidiáticas (JENKINS, 2008) tem arquitetado potencialmente universos ficcionais onde fãs e produtores reconfiguram suas instâncias de consumo e produção, elevando o consumidor ao nível de interator. Este atuando em uma ficção composta por um micromundo narrativo (MURRAY, 2003). Logo, o presente trabalho se propõe a analisar as transmediações da web-série inglesa *Kirill* na criação e sustentação de seu micromundo, através da conceituação clássica de narrativa transmidiática, características pós-massivas (LEMOS, 2007) e de interação mútua (PRIMO, 2008) em um produto audiovisual.

Palavras-Chave: transmídia; reconfiguração; interator; pós-massivo; cibercultura.

ABSTRACT

Transmedia Storytelling (JENKINS, 2008) has been builders of fictional universes where fans and producers reconfigure their instances of production and consume, raising the consumer to a level of an interactor, who is a participant of a fictional microworld (MURRAY, 2003). Thus, this paper intends to analyze Kirill's webserie transmediations and how it builds and maintains its microworld, thru the classical concept of Transmedia storytelling, post mass media (LEMOS, 2007) and mutual interaction characteristics in this audiovisual product.

Keywords: transmedia storytelling; reconfiguration; interactor; post mass media; cyberculture.

1 INTRODUÇÃO ÀS COMPOSIÇÕES DO MICROMUNDO DE KIRILL

Em 2008, o portal MSN.co.uk preparava-se para o lançamento do seu primeiro projeto dramático de ficção transmidiática, iniciando a divulgação da web-série *Kirill* em outubro daquele ano, através da internet.

Para tanto, a produtora originalmente holandesa Endemol, a *PureGrass Films* e a norte-americana *Microsoft* uniram-se no desenvolvimento de uma narrativa virtualmente fragmentada, contada através de *blogs*, *sites* e episódios audiovisuais disponíveis para computador e dispositivos móveis. Destacamos tais elementos como os subsídios da criação e sustentação de um micromundo narrativo, o qual entendemos através de Janet H. Murray (2003), como a constituição desta ambiência ficcional com personagens e eventos, onde fãs habitam.

O experimento foi indexado sob diversos gêneros na mídia, sendo classificado pela Endemol em seu site (<http://endemolbrasil.com.br/o-que-fazemos/kirill>) como drama e também como *game* em formato de ficção para a internet. Em entrevista ao jornal inglês *The Guardian*¹, Peter Bale, produtor executivo do MSN inglês, afirma na época do lançamento que “todo mundo está tentando definir esse gênero, então estamos experimentando com um monte de coisas”. Para a *PureGrass Film*², a classificação é de “drama fílmico” (*filmic drama*). Ao ganhar um prêmio no *Webby Awards* em 2009 por *Best Drama Episode* e ser nomeada para um *Emmy Digital*, mais a produção audiovisual predomina na raiz do gênero indexado.

Kirill é tida aqui de forma preliminar como uma série de ficção científica desenvolvida para a web, a fim de divulgar produtos da marca *Microsoft*, com enfoque no *Microsoft Silverlight* - nova plataforma de desenvolvimento disseminada como uma criadora de ambientes interativos para estações de trabalho ou dispositivos móveis. Com base nas características do conteúdo dos *blogs*, *sites* oficiais e conteúdo audiovisual, alocamos *Kirill* como uma narrativa com qualidades transmidiáticas, gênero que nasce,

1 Disponível em <<http://www.guardian.co.uk/media/2008/oct/30/digitalmedia-television>>. Acesso em dez 2009. T.N.: “Everyone is trying to define this genre so we’re going to experiment with a bunch of things”.

2 Site Oficial. <http://www.puregrassfilms.com/ProjectDetails.aspx?id=43>

de forma geral, em resposta à estética da convergência, já emulando elementos de *games* como os dos *Alternate Reality Games* (ARGs).

A plataforma usada para a série funciona tanto para a escrita quanto para a leitura no ambiente virtual e foi lançada em abril de 2007 para computadores de mesa. Sua versão para aparelhos móveis seria testada no mercado no segundo semestre de 2008, quando a série, que chamaremos aqui de web-série, também tinha previsão de lançamento. Em *Kirill*, dois personagens principais - Vivienne e Stuart - alocam-se na rede social *Windows Live* com *blogs*, criando através destes uma narrativa prévia aos episódios audiovisuais, adicionando informações relevantes para a compreensão geral da narrativa. A rede que hospedava os *blogs* era dotada de página de recados, álbum fotográfico, lista de contatos e um espaço virtual para armazenamento de arquivos. Assim, era arquitetada uma vida social virtualmente ativa para os dois personagens da web-série, através de um único espaço, imbricando o cotidiano dos de Vivienne e Stuart ao dos usuários do serviço da *Microsoft*.

Nesse primeiro momento, não havia avisos sobre o grau de ficção do conteúdo dos personagens, que se anunciavam como pessoas físicas e não como parte de uma narrativa. Os conteúdos apresentados por eles discutiam principalmente notícias concretas, extraídas de jornais que existiam fora do micromundo narrativo, relacionadas à simulação do *Big bang*, executada pela *Organisation Européenne pour la Recherche Nucléaire* (CERN), no mês de setembro de 2008, quando os *blogs* tiveram sua estréia. Posteriormente, mistérios como o desaparecimento de outros personagens foram introduzidos aos *blogs*, iniciando uma investigação por parte dos personagens.

“Isso é real ou é uma série?”, pergunta o usuário *bens mum*, através do seu apelido virtual no fórum do *MSN Entertainment*, dedicado à *Kirill*, um mês antes dos episódios serem disponibilizados. A partir da dúvida de *bens mum*, analisaremos como a narrativa de *Kirill*, através de estratégias identificadas aqui como transmidiáticas a partir de Henry Jenkins (2008), tenta criar um micromundo com teor realístico sustentável ao consumo de tal gênero narrativo por parte dos fãs. Enfatizaremos, por se tratar de uma narrativa com tais características, a distribuição de conteúdo de *Kirill* e, por conseguinte, a estruturação de seu micromundo diante do *fandom*³. Para tanto, observamos as transmediações da web-série desde o momento de sua divulgação, em outubro de 2008, até o término da narrativa em todas as plataformas, em dezembro do mesmo ano.

3 Termo oriundo do inglês, formado por uma aglutinação entre *Fan Kingdom*, ou reino dos fãs.

De acordo com o conceito clássico proposto por Jenkins (2008), uma narrativa transmidiática compreende a prática de contar uma única história de forma fragmentada, através de várias plataformas, ou seja, fazendo uso de *sites*, *games*, filmes, livros etc., para narrar partes diferentes de uma obra, que juntas se completarão, ganhando sentido para o público.

Cinco anos após a publicação em inglês do livro *“Cultura da Convergência”*, Jenkins (2011) confirma sua reflexão sobre narrativas transmidiáticas através do seu *blog*: “narrativa transmidiática representa um processo onde elementos integrais de uma ficção são *dispersos* sistematicamente através de múltiplos canais com o propósito de criar uma unificada e coordenada experiência de entretenimento. Idealmente, cada meio faz sua contribuição única para o desdobramento da história”⁴ (grifo do autor).

Percebemos, então, a ubiquidade como um dos vetores de transmídiações, fazendo uso de mídias que trazem para o produto traços pós-massivos⁵, sob os quais mundos inteiros são “ficcionalizados” e vividos por seus personagens e por seu público, como na trilogia *Matrix*. Logo, é preciso haver neste micromundo narrativo plataformas digitais que permitam a interação mútua em um sistema composto por produtos majoritariamente baseados em uma interação reativa⁶ (PRIMO, 2008), como é o caso de um produto apresentado exclusivamente com vídeo e áudio, sem adereços.

Previamente ao termo “transmídia”, cunhado por Jenkins (2008), Murray (2003), também pesquisadora do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), define que narrativas contadas no ciberespaço tendem a ser “caleidoscópicas”⁷ e elevam o público, outrora entendido como receptor, ao status de interator. Nesse sentido, entendemos que o público é refletido não apenas como um fruitor de conteúdo midiático, mas como uma possível peça-chave na construção narrativa:

4 T.N.: “Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story”.

5 Para André Lemos (2007), mídias clássicas como televisão, impressos, etc., obedecem a funções massivas. Tais funções são características de plataformas de uma era que começa na Revolução Industrial e pressupõem uma rede telemática inexistente, visando a criação de *hits* em larga escala. As funções pós-massivas têm a rede telemática como potencializadora de suas ações, já que são baseadas em uma comunicação de um para um, de nichos. É uma comunicação bidirecional na qual se pressupõe a conexão entre o público. Há então aqui a liberação dos pólos de emissão.

6 Primo (2008) define um sistema de interação mútua, como um sistema aberto. Uma ação no sistema não gera a mesma resposta. Se um dos seus elementos é afetado, o sistema se modifica de forma evolutiva como um todo. Já na interação reativa, temos um sistema fechado, composto por respostas predeterminadas. Antes de a interação acontecer, já há respostas roteirizadas, trazendo “sempre os mesmos outputs para os mesmos inputs” (PRIMO, 2008 p.150)

7 Murray (2003, p. 179) considera que uma composição caleidoscópica é uma “história coerente, não como uma seqüência isolada de eventos, mas como um enredo multiforme aberto à participação colaborativa do interator”.

O autor procedimental é como um coreógrafo que fornece ritmos, o contexto e o conjunto de passos que serão executados. O interator, seja ele navegador, protagonista, explorador ou construtor, faz uso desse repertório de passos e de ritmos possíveis para improvisar uma dança particular dentre muitas danças possíveis previstas pelo autor (MURRAY, 2003, p. 147)

Resgatando a noção de “micromundo” desenvolvida por Seymour Papert em 1980, na obra *Mindstorms*, Murrey (2003) explica que a visão inicial para o conceito era de que estes ambientes arquitetados pela virtualidade do computador serviam para estudantes, que em um processo de imersão, executaram suas pesquisas. No entanto, a autora passa a entender o conceito além da comunicação educacional, como micromundo narrativo, acreditando que “a combinação de texto, vídeo e espaço navegável sugeria que um micromundo baseado em computador não precisava ser matemático, mas poderia ser delineado como um universo ficcional dinâmico, com personagens e eventos” (MURRAY, 2003, p. 21). Neste estudo, refletimos como se desenvolvem os micromundos narrativos nos eventos transmidiáticos ficcionais.

O conceito de interator descreve o público de um produto midiático arquitetado sob funções pós-massivas, tais como as narrativas transmidiáticas propostas por Jenkins (2008). É necessário ressaltar que, como aponta o autor, desde a narrativa bíblica tem-se indícios de histórias contadas de forma colaborativa. Em plataformas digitais, temos as redes sociais grandes potencializadoras deste processo.

Podemos destacar, ainda, antes do digital, diversas vertentes das artes que proporcionavam a intervenção da platéia no produto cultural, tais como iniciativas de distanciamento entre o público e a peça teatral ou as intervenções do público nas artes visuais do estilo *happening*.

Baseado nas narrativas épicas ao final da década de 1950, o alemão Bertold Brecht buscava inspirar reflexões sobre a peça na platéia, enquanto promovia distanciamentos da narrativa central através de ironias, músicas etc., a fim de que as opiniões da platéia acerca dos personagens estivessem livres do corriqueiro envolvimento emocional (FURTADO, 1995). Sendo esta uma preocupação pouco comum com o espectador na época. Mais tarde, Brecht pensou em um programa de rádio com participação ao vivo do ouvinte, promovendo um sistema mais aberto e mútuo, pois o ouvinte fala ao telefone ao vivo com o locutor, estabelecendo uma espécie de interatividade com o programa.

A forma de expressão artística *happening*, termo cunhado por Allan Kaprow em 1959, é uma mescla entre teatro e as artes visuais, tendo um grau de improviso. Deixa-se a montagem fixa das peças teatrais ou de instalações, convidando o observa-

dor a manter interações espontâneas com a obra. Com seu primeiro experimento por Kaprow, em Nova York, o estilo percorreu o mundo na década de 1960, como destaca Ian Chilvers e John Graves-Smith (1996).

Percebemos assim um vetor presente nessas manifestações da década de 1950 e 1960 que nos remetem aos inícios de expressões participativas em obras, tais como hoje vemos com grande expressão, de forma mediada e reconfigurada nas narrativas transmidiáticas.

O conceito de narrativa transmidiática tem sido experimentado na prática em diversos “produtos-raiz”, tais como projetos musicais, *games*, séries, filmes etc., em escala mundial. Nacionalmente, temos algumas experiências televisivas, como a série *Alice*, produzida pela HBO, em 2008, e a telenovela *Passione*, desenvolvida na Rede Globo, em 2010. Ambas fazendo uso de redes sociais em diferentes níveis para extensão narrativa.

No seriado norte-americano para televisão *Lost*, temos transmediações da narrativa da TV (mídia-raiz), para “mobisódios”, *games*, *sites* etc. (ramificações); da mesma forma *Heroes*, série também televisiva e nascida quase dois anos após *Lost*, em 2006, mas já formatada transmidiaticamente em sua essência, se torna ubíqua com quadrinhos, web-série e um livro. Da Europa, destacamos a produção da web-série *Kirill*, em análise neste trabalho.

Nestes experimentos fora do eixo latino-americano, observamos de forma notável características semelhantes aos sistemas de jogos, o que é comum mesmo em outras narrativas transmidiáticas, mas, principalmente nestes casos, destacamos a emulação das engrenagens dos jogos de realidade alternativa (ARGs) funcionais a partir de “detetives coletivos”, termo que designa a inteligência coletiva em prática nos ARGs.

JENKINS (2009) destaca ARGs como sendo elementos que podem integrar uma narrativa transmidiática. Para Jeff Watson⁸, baseado na obra “*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*”, de Espen J. Aarseth (1997), ARGs são textos transmidiáticos organizados de forma ergódica. Esta forma implica que a leitura não acontece apenas na cabeça do leitor. Tendo um texto virtual, será feita uma leitura seqüenciada de forma semiótica e esse movimento seletivo é tido como uma construção física. Aarseth (1997, p.1) resume que “na literatura ergódica, esforços não-triviais são necessários para permitir que o leitor atravesse o texto”.⁹

No campo teórico, vê-se uma linha de autores que entendem, a partir do conceito de Jenkins (2008), transmediações narrativas como o deslocamento de conteúdo entre plataformas divergentes, mesmo que este conteúdo replicado seja redundante

8 Em artigo “ARG 2.0”, publicado no blog HenryJenkins.org. Disponível em < http://henryjenkins.org/2010/07/arg_20_1.html >. Acesso em 01 set 2011.

9 T.N.: “In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text”.

para aquele produto cultural. Quando cada plataforma deve contribuir de maneira distinta para o todo em um produto transmídia, entendemos que esta distinção entre plataformas explicitada por Jenkins (2008) não se refere apenas a uma produção de sentido díspar que um produto ganha naturalmente ao migrar de plataforma.

Atentamos ao fato de que não só devemos levar em conta novos sentidos que os produtos ou seus discursos produzem ao se transmidiarem, mas principalmente que estes produtos necessitam de “bits” informacionais estendidos através destas plataformas para comporem uma narrativa transmidiática. É uma combinação entre o novo sentido do produto cultural produzido na recepção ao migrar de plataforma e a adição de compreensão e informação inédita à narrativa. Sendo assim, exemplificamos que quando uma telenovela é exibida em uma emissora diariamente e tem seus capítulos também disponibilizados na íntegra ou resumidos na internet, esta migração de conteúdo não é uma narrativa transmidiática apenas por ter ido da televisão para o ciberespaço sem qualquer informação adicional. Isto é convergência. O mesmo acontece se esta novela for editada para ser incorporada em canais publicitários fechados que exibem conteúdo de emissoras em “mídias *indoor*” – como televisões dispostas em bares ou ônibus (*TV Bus Mídia*). Apesar de serem aparelhos de TV dispostos em outros cenários urbanos, podendo reconfigurar a recepção, a informação passada naquele resumo diário da novela é a mesma já exibida no capítulo da TV, apenas editada. Não há nenhuma pista inédita sobre o assassinato de uma personagem, por exemplo, ou a incorporação de algum evento que dialogará com os episódios em questão. O que ocorre é apenas uma recapitulação, neste caso específico.

A redundância da adaptação é inerente a um produto dispersamente transmidiático, mas esta, por si só, não o define como tal. Jenkins destaca a extensão em detrimento da adaptação (JENKINS, 2007)¹⁰: “A extensão pode adicionar um ótimo senso de realismo a ficção como um todo (como aconteceu quando falsos documentos e linhas do tempo foram produzidas para o site associado de A Bruxa de Blair ou com um sentido diferente, com documentários e cd-rooms produzidos por James Cameron provendo um contexto histórico para Titanic)”.

Como exemplos de conteúdos de ramificações transmidiáticas, Jenkins (2011) aponta em seu *blog*: guia dos mundos fictícios (aqui vistos como micromundos), histórias prévias dos personagens, perspectiva de personagens da história ou, ainda, ramificações que inspirem participação dos espectadores.

10 T.D.: “The extension may add a greater sense of realism to the fiction as a whole (as occurs when fake documents and time lines were produced for the website associated with The Blair Witch Project or in a different sense, the documentary films and cd-roms produced by James Cameron to provide historical context for Titanic).”

O contato inicial entre os usuários e a web-série *Kirill* se deu através das informações na imprensa e com o primeiro trailer ou “*sneak peak*” (uma “espiada” nas imagens). Estas primeiras imagens em vídeo foram disponibilizadas para celular e computadores, através do MSN Vídeo do Reino Unido e, depois, pelo *YouTube*, contendo 59 segundos de cenas corriqueiras em séries de ficção-científica: vazamento de gás, seqüestro, pesquisas científicas em computadores. Ao final das imagens, temos a frase: “todo jogo tem suas regras”. Ainda nesse período inicial, *Kirill* era vendido como jogo e também como drama *online*. Nos sites¹¹ da Endemol do Brasil e Portugal, há atualmente a informação de prêmio monetário de cerca de R\$10.000,00 dividido entre os dez primeiros que ajudarem o personagem principal. No site inglês da empresa não há a mesma informação, que também não consta em qualquer outro veículo atual ou da época. Também não é informado se a série pretende ser exibida no Brasil ou Portugal.

A segunda abordagem de *Kirill* deu nas redes sociais, onde uma nova versão do vídeo foi apresentada no *Facebook*, além de posteriormente vinculada em *sites* especializados em produções audiovisuais e *blogs* ligados à tecnologia e ficção científica. Com aproximadamente um minuto e meio de duração, o segundo vídeo ressalta a trama de seqüestros que se desenrola na narrativa. Ambos contemplam imagens profissionais da série emaranhadas com vídeos pessoais e amadores dos personagens em suas *webcams*. Tais imagens foram divulgadas ao mesmo tempo em que *banners* eram espalhados por programas de mensagem instantânea da *Microsoft*, como o *MSN Messenger* e o *Windows Live Messenger*. Os *banners* funcionavam como *links* para reportagens sobre o lançamento da série, contendo um *release* que descrevia a narrativa e o seu inovador processo entre diferentes plataformas, ao passo que deixava clara a incerteza e a irrelevância do sucesso da série para as partes envolvidas, fazendo da produção um experimento.

Kirill foi produzida pela empresa Endemol, mesma produtora do *reality show Big Brother*, em conjunto com a *PureGrass Films*, a pedido do portal MSN, da *Microsoft*, para ser exibido no Reino Unido, país com projetos para conectar todos os seus habitantes à internet de alta velocidade (2MBps) até 2012, através do departamento *Digital Britain*, que cuida do entretenimento na região. A escolha de um país tecnologicamente disponível e em expansão contínua deve-se ao fato das necessidades da série dentro do ciberespaço, principalmente relacionadas à velocidade de visualização do vídeo em alta definição e da conexão remota através de dispositivos móveis. Países com conturbado acesso à internet, como é o caso do Brasil, não podem acessar todo o material de

11 <http://endemolbrasil.com.br/o-que-fazemos/kirill> e <http://www.endemol.pt/o-que-fazemos/kirill>

Kirill adequadamente. Ao contrário de países já permeados pela rede e com letramento midiático em desenvolvimento, onde o universo transmidiático de *Kirill* estaria livre de ruídos técnicos para contar a história de seus três personagens centrais, Vivienne, Stuart e Kirill.

3.1 A FUNDAMENTAÇÃO PARA A CRIAÇÃO DE MICROMUNDOS REALÍSTICOS

A história de *Kirill* se passa em dois tempos diferentes, pois Vivienne e Stuart, uma jornalista interessada em ciência e um estudante de física à procura de um emprego, estão em 2008, enquanto *Kirill* se encontra no futuro, depois de uma experiência física mal-sucedida, tentando avisá-los sobre os estragos dessa experiência. A série estrutura as suas divergências temporais na propriedade assíncrona da internet, permitindo que *Kirill* tente uma comunicação com usuários que estão em tempos diferentes do dele através de uma reorganização dos bancos de dados da internet.

A dúvida do usuário bens mum, exposta no fórum da série sobre a veracidade dos fatos apresentados nas primeiras ações promocionais de *Kirill*, pode ser compreendida não exclusivamente pelos vídeos amadores de Stuart e Vivienne disponibilizados pela campanha, mas também através dos *blogs* pessoais dos personagens divulgados logo em seguida.

Cerca de três meses antes de a série ter o seu primeiro episódio divulgado, a equipe de *Kirill* veiculou os *blogs* pessoais de ambos os personagens aos seus três *sites* principais: *Kirill Undercovered*, um fã-site fictício criado pela própria produção; MSN *Kirill*, o local-portal principal da série, construído dentro do portal MSN *Entertainment*; e *Kirill Drama*, *blog* do MSN que recapitulava as ações narrativas transmidiáticas.

Os *blogs* dos personagens alocavam-se na rede social *Windows Live*, ponto de convergência de diversos serviços da *Microsoft*. O ambiente possibilitava a visualização da vida social de Vivienne e Stuart referente a períodos anteriores aos seus *blogs*.

Essas duas páginas pessoais remetiam ao portal de *Kirill*, onde os episódios passariam a ser disponibilizados, mas tais *links* eram dispostos de forma discreta, apresentados apenas como um “site favorito” em uma lista lateral, sem maiores detalhes sobre estarem fazendo parte da experiência narrativa de *Kirill*, o que só será destacado no portal principal da série.

Através do *Windows Live*, era possível adicionar o perfil dos personagens à lista de amigos dos espectadores, fazendo com que estes pudessem manter contato direto entre si, através de recados, fomentando um laço vitalício em potencial com os consumidores, ao integrar as ações diárias dos personagens às suas.

Os dois *blogs* tiveram início no mesmo dia, 10 de Setembro de 2008, e o primeiro post de ambos comentava a notícia da experiência concreta de simulação do *Big bang* no CERN, em Genebra, Suíça. O que somado à inserção do cotidiano dos personagens em uma rede social, permite alocar com mais densidade a presença de Vivienne e Stuart na mesma realidade do seu público, já que a simulação se deu no mesmo mês de surgimento dos *blogs*.

Os *blogs* iniciam suas publicações de forma independente um do outro, sendo divulgados também entre a comunidade do *Windows Live* interessada em jornalismo científico, como “*blogs sobre ciência*”, devido ao conteúdo inicial de ambos. No entanto, apesar de não apresentarem ligações entre si, em 18 de Setembro, com seu terceiro post, Stuart comenta ter achado um *blog* (o de Vivienne) aparentemente interessante sobre os experimentos do CERN. Porém, Stuart afirma que algumas explicações da jornalista são confusas e com pouca profundidade, levando-o a explicá-las novamente em sua página, em forma de resposta às postagens de Vivienne, deixando também comentários no *blog* dela sobre suas explicações, espaço também aberto a qualquer usuário.

Comentar no *blog* implica em deixar visível o *link* para seu perfil no *Windows Live*, já que é necessário ter um para comentar em qualquer *blog* da plataforma, circulando o micromundo arquitetado pela produtora Endemol e agregando mais pontos de acesso à narrativa.

Na postagem do dia 25 de Setembro, Vivienne replica o comentário de Stuart, divulgando o endereço do *blog* dele em seu post e dando início a um relacionamento virtual de companheirismo entre os dois, que se conhecem apenas pelo ciberespaço, mas que estreitam seus laços durante as postagens, nas quais passam a marcar encontros entre si, integrando restaurantes e cafés de Londres à história.

Com o decorrer da narrativa, um se torna o assunto do *blog* do outro em meio a discussões científicas sobre o CERN, sobre cientistas envolvidos no projeto do *Big bang* e livros de física quântica. Assim, através de reportagens publicadas pela CNN anexadas aos *blogs*, entrevistas explicativas com cientistas e citações de livros, Vivienne e Stuart dão início à narrativa transmidiática de uma forma financeiramente sustentável para o MSN, já que o desenrolar da trama até então só exige o pagamento do espaço virtual e da produção.

Outros fatos do cotidiano são tratados ao final de cada publicação para aumentar o grau do realismo das postagens e fortalecer os laços dos personagens com o público dentro do micromundo. São apresentados fatos corriqueiros como entrevistas de emprego, detalhamento de atividades domésticas, comentários sobre músicas e outros elementos culturais que ajudam na construção identitária dos personagens pela ferramenta *blog*.

Com obstáculos a curto e longo prazo para a compreensão da narrativa e construção do micromundo, o primeiro obstáculo identificado é a problemática científica da simulação do *Big bang*, o que se encerra simultaneamente ao experimento, que é detalhado e discutido em algumas postagens pelos próprios personagens. O segundo obstáculo é introduzido no mês de outubro, com a apresentação de um mistério a ser resolvido baseado na inteligência coletiva do público.

Além disso, marca também a apresentação de novos personagens, intensificando as características de jogo dentro da narrativa, observadas com o aumento do grau de dificuldade no alcance da satisfação, através da compreensão de informações, da adição de novos personagens ao cenário e da expansão do mesmo no decorrer das fases. Destarte, observamos quatro fases distintas dentro na narrativa: apresentação de personagens e o lançamento de “problemas” marcam a primeira; a busca por informações mais profundas na resolução de mistérios, a curto prazo, forma a segunda; introdução do mistério, a longo prazo, durante a terceira fase. E a suposta resolução dos mistérios, na última e quarta fase. Em todas as fases, há transmidiação no objeto estudado.

A narrativa transmidiática tem o acréscimo de vídeos pessoais com as postagens dos *blogs*, convergindo o formato textual com o conteúdo de *Videoblogs* (Vlogs). Stuart e Vivienne, com no máximo um minuto de vídeo, narram uma busca da jornalista por entrevistas com cientistas, a fim de compreender os problemas que circundam a experiência feita pelo CERN. A escolha de imagens de *webcams* para mostrar o personagem em partes de Londres, em detrimento de uma cidade fictícia e vídeos profissionais, favorece a realidade do micromundo, ao passo que simula entre o público e os personagens o contato real entre dois usuários de Vlogs. As postagens em vídeo destes personagens precedem os episódios e trazem mais características de uma narrativa audiovisual.

As imagens de Vivienne são as únicas a mostrarem o seu rosto, enquanto Stuart, ou Stu, como ele se apresenta ao ficar mais íntimo dos leitores, não tem sua imagem divulgada. O que aguça a curiosidade dos leitores e provoca posteriores fraturas no realismo das postagens.

O primeiro vídeo pessoal divulgado é uma peça-chave na narrativa, por mostrar Vivienne telefonando para o fictício Jurian Verhoven, um acadêmico especialista em física quântica, e que não atende ao telefone ao receber a ligação da jornalista. Sendo assim, ela opta por deixar uma mensagem em sua caixa postal eletrônica, processo apresentado na postagem em vídeo.

Enquanto Vivienne finalmente termina sua busca por um novo apartamento e nenhuma resposta é recebida do professor Verhoven, a jornalista decide deixar mais

mensagens em sua caixa postal e tentar um novo contato, dessa vez com o Dr. Cunningham, que tem uma palestra pública a ser dada. Vivienne vê a possibilidade de encontrá-lo pessoalmente, caso ele não responda seu telefonema.

Enquanto o primeiro professor é um personagem fictício, inspirado em físicos reais com o seu mesmo sobrenome, Dr. Cunningham existe por completo fora da narrativa, com as mesmas características de seu personagem, como demonstram os indícios em seu site oficial <http://www.drcunningham.us/>, não deixando explícito se a série toma para si um personagem real ou se apresenta inspiração neste, criando sites fictícios. De toda forma, é possível para o leitor buscar maiores informações sobre o personagem e referências aos seus trabalhos, cabendo ao usuário tomar a iniciativa dessa pesquisa, como incita a narrativa transmidiática, partindo do princípio do consumo de informações, através da busca por parte do espectador, fato corriqueiro em ambientes pós-massivos.

A jornalista, então, chama a atenção dos leitores para um vídeo extra divulgado pelo secretário do professor Verhoven e filmado pela câmera de segurança de um prédio, mostrando o momento em que o professor deixa seu laboratório da Universidade CCTV e é seguido por dois homens vestidos de preto.

O secretário de longa data do professor surge na narrativa através de comentários no *blog* de Vivienne, incitando o leitor a analisar os detalhes do vídeo por um dia e, no post seguinte, Vivienne divulga um *still* detalhado do vídeo, supondo que o professor estaria fugindo dos dois homens de preto. Desde então o professor não foi mais visto, assim como o Dr. Cunningham. Enquanto Stu discorda de todas as teorias de seqüestro de ambos, a jornalista vê nos fatos a possibilidade de uma densa reportagem investigativa e inicia uma procura por maiores informações. Nesse momento, ela se junta definitivamente aos leitores e os atrai para a pesquisa dentro do ciberespaço, colocando-se, como personagem, no mesmo patamar de conhecimento dos seus leitores, que tem uma visão mais geral dos fatos.

Enquanto Vivienne inicia sua busca por informações sobre o desaparecimento do professor e do Dr.C, como passa a ser chamado por ela, os aparelhos eletrônicos da sua casa começam a apresentar um comportamento estranho, ligando e desligando sozinhos, além do seu computador ser infectado por algo que ela considera um vírus. Um relatório de erros e um vídeo do computador de Vivienne são postados em seu *blog* – situação comum em fóruns de tecnologia, para que os usuários descubram em conjunto soluções para problemas de outros usuários. O vírus controla quais ações Vivienne pode executar no computador. Sem qualquer teoria satisfatória encontrada para o seu problema eletrônico, a jornalista recebe em seu e-mail uma mensagem anônima

com um vídeo, mostrando novamente homens de preto, no estilo militar, seqüestrando uma terceira pessoa. O vídeo continha, ainda, lousas brancas com informações rabiscadas. Os fãs aproximaram a imagem em programas especializados de computador e descobriram que o idioma era russo, assim como o nome de *Kirill*, e juntaram-se para descobrir maiores informações camufladas no vídeo. É a partir desse momento que tem início a ligação de mais plataformas na narrativa transmidiática.

Vivienne, então, descobre que, pelo menos, os dois primeiros seqüestrados trabalhavam para a empresa multinacional fictícia Nomi Futures, dedicada a criar soluções tecnológicas para o futuro sustentável do planeta. O site da empresa passa a ser divulgado em todas as páginas ligadas à *Kirill*, contendo informações básicas como organogramas, projetos eletrônicos etc., além de uma área de acesso exclusivo por senha – publicada pelo *blog Kirill Uncovered* –, que expande as informações da Nomi. Do site, os usuários extraem diversas informações escondidas em anagramas e em partes de difícil acesso, em uma comoção coletiva para desvendar os mistérios dispostos na narrativa, que se assemelha cada vez mais a jogos como RPGs, MMOs e ARGs.

Enquanto a série se desdobra pelos *blogs* com poucos comentários dos usuários na plataforma, sendo uma média de três a cada duas postagens, os fãs estão desenvolvendo teorias e estudando os assuntos através do *blog* criado e disponibilizado no *Kirill Drama*, *Kirill Uncovered* e *MSN Kirill*. No sétimo post do fórum *Kirill Discuss*, criado no *MSN Entertainment*, o membro StephWill, em meio às teorias de outros fãs, comenta em 30 de outubro: “Eu nunca estive envolvido (deliberado uso da palavra) com qualquer coisa como essa antes e eu estou totalmente intrigado e fisgado. Eu acredito que terei que checar frequentemente [as atualizações e discussões] para conseguir o próximo enigma” (tradução nossa).

3.2 A PLATAFORMA CENTRAL DE DIVULGAÇÃO: O MAPA DO MICROMUNDO

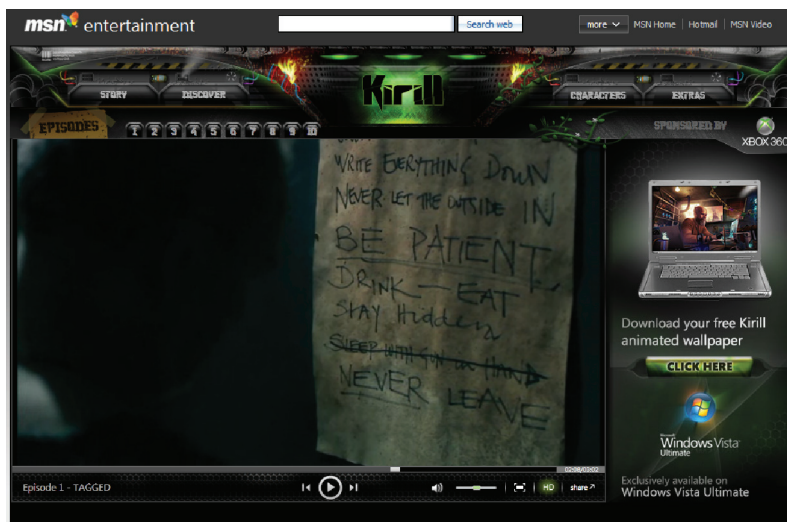
Com a estrutura base do micromundo devidamente montada e com depoimento de fãs no fórum que comprovam seu envolvimento atual com o universo fictício transmidiático, é divulgado o primeiro episódio de *Kirill*, dando início a uma série de dez episódios. Dois episódios divulgados a cada semana, guiados pelas informações e acontecimentos contidos nos posts de Stu, Vivienne, do *blog Kirill Uncovered* e do portal oficial da série, no qual os episódios são originalmente alocados. Ou seja, temos uma narrativa transmidiática em alto grau de segmentação, guiada por menções mínimas em seus produtos culturais, tornando sutis os vínculos entre *blogs*, *sites* complementares fictícios e os episódios audiovisuais, sutis.

O acesso ao site é limitado aos usuários que possuem o navegador internet

Explorer ou que tenham navegadores acoplados ao *Microsoft Silverlight*, que trabalha com uma infra-estrutura digital lançada no início de 2007, com pretensões de se tornar padrão diante de experiências interativas, como as apresentadas no portal.

A tecnologia *Silverlight* possibilita ao portal de *Kirill* o aspecto de um aplicativo em flash, mas com uma estrutura com melhores níveis de segurança de códigos de construção. O programa simula a fluidez de uma tela de toque, ou *touch screen*, mesmo através do mouse, tornando a experiência semelhante aos movimentos da mão humana ao tocar objetos. As informações do site são dispostas em um painel de controle entendido como interativo pelas empresas envolvidas, mas que entendemos como sendo interativamente reativa, de acordo com Primo (2008), já que todas as ações do usuário são predefinidas pelos códigos da arquitetura da página.

Figura 1.1 - Site www.msn.co.uk/Kirill durante a exibição do episódio “Tagged”



O site www.msn.co.uk/Kirill torna-se o principal guia multimídia de *Kirill* por arquivar todo o material da série, além de material extra em fotos e vídeos de bastidores, papéis de parede animados pelo *Silverlight*, que simulam a visão que teríamos se estivéssemos olhando a sala onde o personagem *Kirill* passa seus dias, através de sua tela de computador – o que de fato fazemos ao assistir aos episódios.

Além de ser desenvolvido para usuários de navegadores com suporte *Silverlight*, o site é melhor visualizado em computadores com o sistema operacional Windows Vista, sistema operacional da *Microsoft* comum em 2008. Outros sistemas mais antigos ou superiores a ele, ainda do mesmo fornecedor, não garantem a visualização completa do conteúdo, mantendo a produção exclusivamente dentro da franquia *Microsoft* da época, o que traz à tona ruídos na narrativa, sendo esta uma característica negativa.

No canto superior direito da imagem 1.1, vemos a logomarca do console

de videogame Xbox 360^o, que reproduz tanto jogos como filmes - duas formas de narrar que estão mescladas na narrativa transmidiática -, e que foi indicado como patrocinador oficial de *Kirill*, ressaltando as semelhanças entre a estrutura de uma narrativa transmidiática e o roteiro de um jogo de videogame.

No entanto, o Xbox 360^o não é um patrocinador externo à franquia *Microsoft*, detentora também do portal MSN e de todos os outros produtos ligados a *Kirill*, como a rede social *Windows Live*, a plataforma *Silverlight* e o sistema operacional *Windows Vista*. Assim, a web-série reafirma as características apontadas por Jenkins (2008), ao destacar que as narrativas transmidiáticas são um ponto de acesso à franquia, criado para que vários segmentos desenvolvidos pela marca possam funcionar em sinergia, proporcionando uma experiência de 360 graus para o consumidor, levando ainda a marca a participar efetivamente da vida do cliente, formando uma relação vitalícia e identitária em níveis elevados.

3.3 KIRILL: A INTEGRAÇÃO COM O FRAGMENTO CENTRAL DA NARRATIVA

Kirill entra em sua terceira fase transmidiática através do lançamento de seus episódios, ou webisódios, introduzidos, em seu formato, pelas características audiovisuais dos vídeos anexos aos *blogs*.

Devido à velocidade das ações da cibercultura, que conta com acesso também pelos dispositivos móveis, *Kirill* possui apenas dez episódios em sua primeira temporada, tendo cada um três minutos de duração. Nesse sentido, observamos uma das mais notáveis mudanças no formato das séries diante da convergência dos meios e de seus conteúdos, presente nas web-séries. Quando questionado por um membro do fórum de *Kirill Discuss* sobre a duração dos episódios após o lançamento do segundo episódio, Peter Bale, o produtor executivo do MSN, comenta no fórum, no dia 04 de novembro, que os episódios tem cerca de três minutos de duração, pois é o tempo médio de uma música (produto que circula sem necessidades de adaptação em tempos de convergência).

O primeiro episódio foi disponibilizado pelo portal *Kirill*, em 30 de março de 2008. Simultaneamente, Vivienne, a Viv, como foi apelidada pelos leitores, escreveu um resumo de todos os fatos principais já comentados por ela para possibilitar que o público atraído pelos episódios, um dos pontos de entrada da experiência, pudesse conhecer o fragmento da história contado em seu *blog*, sem ter que retroceder e ler dois meses de postagens quase diárias. Assim, *Kirill* prepara seu conteúdo, antes arquitetado apenas para computadores, para ser exibido também em dispositivos móveis. Além da duração

dos episódios, devido ao vírus do computador de Viv, ela passa a ter apenas três minutos para escrever seus posts, tornando-os mais curtos e acessíveis pelo celular, além das constantes recapitulações da história.

O episódio piloto, termo usado para o primeiro episódio experimental de séries, é intitulado de “Tagged”, no qual, em seus três minutos, introduz o personagem central da narrativa: *Kirill*, um homem de meia idade preso em uma sala com aparelhos tecnológicos, tais como transmissor, computador etc., além de uma lousa, livros, pouca água, encanamento de gás e uma arma. “Tagged”, assim como todos os episódios, é narrado por *Kirill*, que diz nunca ter gostado de jogos, principalmente de esconde-esconde. “É um jogo tão solitário”, diz ele. Enquanto devaneia, um computador rastreia sozinho um banco de dados. Ao concluir seu pensamento, *Kirill* comenta que sempre preferiu “Tag” – jogo grupal americano, onde sinergia é o principal ponto. O jogador *tagged*, ou marcado, escolhido, tenta marcar outros participantes, que fogem, pois, ao entrar em contato com o *tagged*, se tornará parte do lado negro.

Ao completar sua explicação, a tela do computador informa que encontrou o que procurava, revelando a foto de Vivienne, com o seu sobrenome, Villars, enquanto *Kirill* fala “peguei você” – como em uma partida de *Tagged*. Nos três minutos ainda é possível notar que a sala escura e de metal de *Kirill* possui janelas que vislumbram um cenário desértico, além de um “guia de sobrevivência” feito por ele próprio e disposto em sua parede (ver imagem 1.1). Tais detalhes são focados rapidamente pelas câmeras, mas permitem o aprofundamento da narrativa e são estudados pelos interatores no fórum do MSN *Entertainment*, assim como através dos comentários do blog *Kirill Uncovered*. De acordo com a figura 1.1, estudada incansavelmente pelo *fandom*, temos o guia de sobrevivência de *Kirill* com os mandamentos: anotar tudo; nunca deixar o lado de fora entrar; ser paciente; comer – beber; permanecer escondido; dormir com uma arma na mão; e nunca sair. O guia passa a gerar algumas teorias sobre as imagens.

O segundo episódio da série, “Água”, lançado na mesma semana, revela as tentativas de *Kirill* em entrar em contato com alguém via transmissor, que compreendemos ser Vivienne, através do blog da personagem, que relata interferências sonoras em seus aparelhos eletrônicos. Enquanto isso, *Kirill* narra sobre a temperatura de congelamento de líquidos, sendo mostradas imagens do racionamento de gotas de água. O episódio termina com a frase “é importante permanecer vivo, mas ela precisa mais do que eu”.

As respostas aos dois episódios são instantâneas, através de todos os meios integrados a *Kirill*. No fórum do MSN, o membro *nutatah* comenta, em 05 de novembro: “acabei de terminar a leitura de todos os blogs, vídeos, links e de assistir o episódio 1 + 2. Estou FISCADO!!! (...) Os blogs são fabulosos. Eu devo dizer que eles me mantiveram

longe do meu trabalho por muito tempo e, mesmo que curtos, é o necessário para te deixar esperando por mais!” (tradução nossa).

Durante e após a divulgação dos episódios da semana, os *blogs* dos personagens param de ser atualizados para que o espectador tenha seu devido tempo de decifrar todos os detalhes dos vídeos até que mais informações sejam passadas.

Em novembro são divulgados, respectivamente, “Outside”, ou “Do lado de fora”, e “Night”, ou “Noite”. Em “Outside”, *Kirill* estabelece uma conexão entre seu computador e a secretária eletrônica de Vivienne, mas ao tentar deixar uma mensagem, sua voz não sai devido ao frio e ao tempo que passou sem se comunicar. Em várias tentativas, ele avisa para Vivienne que ela precisa interromper algum procedimento, porém um temporal tem início do lado de fora da câmara habitada por *Kirill*, cortando o seu sinal de comunicação com Viv. No quarto episódio, “Night”, o personagem principal é surpreendido por um cachorro na janela fechada de sua câmara e, comovido com o animal, *Kirill* menciona deixá-lo entrar, mas desiste, remetendo-nos à sua regra de não permitir que nada que venha de fora entre. No entanto, em seguida, o guia de sobrevivência reaparece com um novo item: “manter o cachorro vivo”. Esse episódio apresenta quatro minutos de duração e foi estendido a pedido dos usuários.

Enquanto os vídeos de *Kirill* eram destrinchados pelo *fandom*, Vivi estava assustada com um *pen-drive* deixado à porta de sua casa, mas decide conectá-lo em seu computador e descobre um vídeo que ela presume ser o último momento de vida do professor Julian Verhoven, que estava desaparecido. No vídeo de uma câmera de segurança, o professor é escoltado pelos soldados de preto até uma sala de pesquisa. Em seguida, a imagem é cortada e o som do disparo de uma arma é ouvido. Viv acredita que o professor está morto e, diante desse realístico arquivo, Martyn, um leitor do *blog*, comenta através do seu apelido virtual: “Relaxe. Eu acho que você está indo longe demais – escute o que a polícia diz, minha amiga”.

Em *Kirill*, observamos que a franquia se concentra em promover o conteúdo audiovisual – tido como o principal para os produtores -, e não enfoca a divulgação de toda a experiência através do *blog*, um ponto de acesso importante por estar inserido em uma rede social. Dessa forma, a franquia pode não fazer com que o público circule dentro de toda a plataforma de 360 graus e, por conseguinte, não tenha a experiência completa de imersão. Ainda assim é possível lucrar, visto que a inserção de um estilo de vida pelos *blogueiros* é vendável. Em seus posts, Viv faz uso dessa ferramenta ao indicar alguns restaurantes em Londres.

Apesar de cada *blog* isoladamente convencer os leitores do realismo da série, para os fãs que passaram a acompanhar todas as atualizações da franquia, perceber

que as postagens de Stuart eram feitas segundos depois das de Vivienne e, em seguida, notar que a forma de escrita de ambos era semelhante, mesmo sendo fortemente influenciados pelo estereótipo da escrita masculina e feminina na internet, fez com que, já no terceiro episódio, fosse percebida a falta de realismo na forma de postagem, levando uma parcela de fãs a perderem o entusiasmo pela série, como explica Matsuya, em 10 de novembro de 2008, no fórum do MSN *Entertainment*: “Faria uma grande diferença para o realismo se vocês não basicamente postassem respostas de Stu virtualmente, imediatamente após os posts de Viv! Para os que acompanham o *blog*, isso se torna bastante não-realista” (tradução nossa).

Ainda assim, Vivienne e Stuart marcam um encontro em um restaurante inglês, após um cientista da Nomi tentar se encontrar com a jornalista e, em seguida, também acabar desaparecido. O destino é disposto em mapas e a atriz que interpreta a personagem Vivienne compareceu ao local no horário marcado para esperar Stuart, que não foi ao local. Assim, a equipe pode observar alguns fãs de Londres que estavam comprometidos com a série a ponto de seguir o mapa e encontrar o local do encontro para resolver enigmas. Vídeos foram gravados no local e disponibilizados nos *blogs* para dar o realismo requisitado pelos fãs, assim como o tempo entre as postagens passou a acontecer de forma mais natural. Além dos vídeos gravados pela própria jornalista no restaurante, outro personagem a estava seguindo e lhe enviou as seguintes fotos por e-mail, publicadas em seu *blog* em seguida (ver figura 1.2):

Figura 1.2 - Perseguidor observa Vivienne em café. Disponível em: <http://vivianvillars.spaces.live.com/blog/cns!FFCAA1DECC5EC554!277.entry>



O quinto episódio, “Comida”, é onde a série começa o seu processo de explicação dos enigmas, iniciando o desdobramento das recompensas de longo prazo do jogo. É nesse momento também que a web-série deixa de ser exibida em *sites* como o *YouTube*, não pertencentes à *Microsoft*. Logo, entendemos que *Kirill* sai do seu período de promoção, focando-se em seu próprio círculo da marca *Windows*. No episódio, encontramos o personagem principal cozinhando para seu cachorro, enquanto assiste à

gravação em VHS de um programa de receitas “*Ready, Steady, Cook*”, quando uma frase do apresentador chama sua atenção: “todos os ingredientes precisam estar aqui desde o início”. No fórum *Kirill Discuss*, frase semelhante do produtor executivo enlouquece os fãs que não conseguem solucionar a narrativa. *Kirill*, então, introduz, pela primeira vez nos episódios, a teoria da colisão de partículas que foi testada no experimento da CERN e que o remete a pensamentos sobre o “*Big bang*” e sobre a teoria do emaranhamento quântico, discutida no início dos *blogs* dos personagens, amarrando definitivamente a primeira fase da narrativa. No episódio, a câmera se afasta para nos mostrar uma segunda sala com vários documentos arquivados. A partir desse momento, o *blogueiro* do fã-site fictício *Kirill Uncovered* reforça que toda a história da série já está exposta, incitando o *fandom* a pensar em conjunto para desvendar todas as pistas. Após o episódio ser lançado, Vivienne passa a acreditar que Stu está envolvido com os desaparecimentos e recebe um e-mail com um resumo de conversas sobre ela, interceptadas na caixa postal secreta da Nomi por um funcionário, que é um leitor fictício do *blog*. Os *e-mails* ficam disponíveis para o público, através da página de Viv, para que possam ser analisados e interpretados pelo *fandom* no intervalo das postagens.

Assim, toda a fundamentação da narrativa se completa na série a partir de “História”, sexto episódio disponível apenas através da plataforma *Silverlight* e em sistema *flash*, no site de vídeos do MSN. Neste episódio, Kirill narra a trajetória de vida da jornalista, enquanto é filmada uma parede com recortes de jornais sobre a história de Vivienne, intercalados com objetos pessoais dela, dentro da câmera de Kirill. Ao fim do vídeo, o personagem intercepta um sinal de áudio em seu computador, onde Viv pede socorro, enquanto ouvimos tiros vindos do apartamento da jornalista. Em seguida, o portal oficial de *Kirill* libera o acesso a mais uma parte secreta da página da empresa Nomi. Simultaneamente, Vivienne posta em seu *blog* uma folha de caderno com rascunhos que resumem a história, até o momento, e afirma que estava fazendo essa recapitulação, quando seus aparelhos eletrônicos ligaram-se sozinhos novamente - momento registrado em vídeo no *blog*. Após Vivienne comentar que não tem ajuda de ninguém, fãs decidem entrar em contato com a jovem e enviam, pelos comentários de seu *blog*, a senha de acesso às áreas restritas do site da Nomi.

É comum escutarmos relatos de telespectadores que se “comunicam” com os personagens, tentando lhes contar o que sabem sobre a trama para ajudá-los a desvendar alguns mistérios da narrativa, mesmo sabendo que o aviso não irá ultrapassar a tela de vidro da televisão. No entanto, a narrativa transmidiática possibilita, como vimos, imbricando características dos jogos com as pós-massivas, o acesso direto aos personagens, definindo o espectador como um interator em todos os aspectos possíveis de interação.

Em 18 de novembro, um membro passa a se comunicar ativamente no fórum do MSN *Entertainment* e, de acordo com o teor de seus comentários, ele parece saber mais do que todos os outros. Assim, o membro *chronicAI* vira o centro das atenções e um usuário fundamental nas teorias do fórum, principalmente após afirmar que trabalhou em *Kirill*. Após a revelação, *chronicAI* é questionado sobre alguns detalhes acerca dos futuros episódios e, com sua credibilidade confirmada após a exibição de novos episódios, o membro passa a buscar informações dentro da comunidade sobre os elementos mais discutidos entre o *fandom* e sobre qual futuro eles almejam para *Kirill* como produto midiático. Surge, então, através de discussões com os fãs mais ativos, a ideia de lançar uma versão completa de *Kirill*, com todos os episódios unificados e emaranhados com os vídeos postados por Viv. O projeto é amadurecido pela equipe, que define Stuart como narrador dos posts e da história que acontece fora dos episódios.

Intrigados com o emaranhado de informações, os fãs decidem fazer uso de áreas exclusivas do site da Nomi e enviar currículos para a empresa, em busca de informações internas. Em resposta, esses fãs recebem, via e-mail, senhas de acesso para novas áreas do site, onde documentos da empresa podem ser lidos. No dia 21 de novembro, o quadro de empregados é retirado do site e uma mensagem é disposta no lugar: “estamos reformulando nossa equipe”. No mesmo dia, o episódio 7 – “Dor” – é exibido e apresenta, pela primeira vez, *Kirill* recebendo imagens do apartamento de Viv, fazendo os aparelhos eletrônicos dela se ligarem e transmitirem a imagem dele, avisando para ela ficar longe da Nomi.

Em “Visitante”, oitavo episódio, o personagem tenta novamente contato com Vivienne, mas percebe que dois homens uniformizados, como os que mataram o professor Jurian Verhoven, estão revirando todos os móveis da sala da jornalista e que um deles percebe a tentativa de contato de *Kirill*, desligando os monitores. O elo com a Nomi é novamente retomado, no episódio, com a descoberta da logomarca da empresa no colar do cachorro. Em seguida, Stu volta a escrever e conta que foi até o apartamento de Vivienne. Ao ver o lugar revirado, o jovem filmou toda a cena com sua câmera digital. As imagens são disponibilizadas para os fãs e, então, os guardas de preto são identificados.

Com a constatação de alguns usuários de que estudantes de física estavam também cadastrados no fórum do MSN *Entertainment*, os mesmos puderam passar a fazer pesquisas em equipe e as informações mais complexas foram, então, simplificadas pelos estudantes, que pesquisavam em plena sinergia.

Os dois últimos episódios de *Kirill*, “Morte” e “Começo” foram exibidos em dezembro de 2009. No nono, “Morte”, vemos *Kirill* manter um longo contato através do computador com Viv, e pedir para encontrar uma estudante de física chamada Tara

e dizer a ela que fuja. Questionando sobre como avisaria isso para Tara, Viv recebe a resposta de *Kirill* - "Diga para ela: *Kirill* me enviou.". No episódio em seqüência, observamos *Kirill* escutar uma gravação, onde podemos ouvir Viv gritar: "*Kirill* me enviou" - e, depois, ser morta a tiros. O personagem principal enlouquece ao ouvir a gravação e observar um jornal com a manchete "jovem jornalista é morta". Ele, então, revela que na parede onde estavam todos os recortes de jornais há a logomarca "Nomi" e, nesse momento, os dois homens de preto invadem sua câmara e *Kirill*, como narrador, fala: "foi assim que tudo começou". A câmara sai da sala de *Kirill* e mostra a cidade de Londres devastada, apenas com ruínas de monumentos históricos. O episódio chega ao fim e as postagens nos *blogs* encerram-se com Stu conseguindo invadir o *blog* de Vivienne para pedir por pistas da jornalista, enquanto se despede dos leitores do seu próprio *blog* em uma espécie de luto.

O fim da narrativa, por parte do emissor, sem dar ao interator toda a satisfação prometida ao longo da série, promove, naturalmente, uma inquietação no *fandom* que se dispôs a fazer parte do micromundo e a vasculhar informações em busca da compreensão de todos os fatos. Para os jogos, assim como para *Kirill*, o prêmio máximo esperado pelo interator é a solução de todos esses enigmas. No entanto, tendo em vista que a narrativa transmidiática é norteada também pelas ações do *fandom* e que esses podem mover, sozinhos, uma história que já chegou ao fim, compreendemos que o último episódio de *Kirill* e a última postagem de cada *blog* não representam o término da narrativa, que só pode ser confirmado quando tanto o emissor quanto o receptor pararem suas movimentações.

Assim como explana Steven Johnson (2005), o fato de o ser humano não ter suas necessidades supridas pelo meio que as inquietou, motiva-o a criar, por conta própria, o necessário para atingir tal nível de satisfação. Logo, o término parcial da narrativa, mediante a falta de informações, incita o *fandom* a manter-se unido em prol de uma compreensão através da inteligência coletiva, onde cada usuário contribui com suas impressões da série. A discussão sobre o final de *Kirill* rendeu seis das dezesseis páginas geradas no fórum *Kirill Discuss* do MSN *Entertainment*. No decorrer das teorias sobre os personagens, é lançada a versão do diretor (*Director's Cut*) a qual foi produzida de acordo com a opinião dos fãs ao início da discussão no fórum. A versão permite uma visualização completa dos fatos em aproximadamente 35 minutos de duração, incluídos os vlogs que já se encontravam indisponíveis. A nova versão em vídeo da série, disponível apenas no MSN Vídeo, ficando de fora de todos os *sites* principais de *Kirill*, é, então, assistida pelos fãs, que garantem ter compreendido melhor os fatos pela menor serialização. O que nos faz refletir que fragmentação demasiada pode comprometer o produto completo.

A fundamentação de um micromundo narrativo é uma construção bidirecional entre a instância de produção do produto cultural e seu público. Isto, no entanto, não implica em uma comunicação homossemiótica¹² total, onde ambas as instâncias gozam das mesmas ferramentas de comunicação para trocarem informação.

Por mais que esta comunicação tenha características de uma horizontalização dos canais de fala, em *Kirill* não há um diálogo em tempo real entre produção e público, por exemplo. Há, de fato, um fórum e o sistema de comentário nos *blogs*, mas essas ferramentas não colocam as instâncias de produção e recepção exatamente no mesmo nível. No entanto, fortalecem o conceito de espectador como interator, proposto por Janet Murray (2003). A vertente comercial tem um alto grau de ligação com eventos transmidiáticos de qualquer segmentação, como no caso analisado. Esta, se bem trabalhada, pode ser uma alternativa na publicidade na grade da TV Digital.

Em meio à convergência de plataformas, conteúdos e gêneros, é notória a problemática de classificação de produtos culturais, como observamos acontecer inicialmente na divulgação de *Kirill* pela produção, que em momentos chamam de jogo, outro de série. Observamos que o conceito de narrativa transmidiática pode abarcar tal produto, principalmente sendo ele uma resposta a esta convergência. Deve-se ressaltar também a fragilidade encontrada nas características de produtos que, com tamanha participação do público em tempo quase que real, passam a ser “reconfigurações ambulantes”, para não dizer metamorfoses. Vimos *Kirill*, por exemplo, ser divulgada como um “game” que daria um prêmio monetário para seus participantes, mas que antes mesmo do seu lançamento perde essa recompensa. Estas inúmeras transformações atendem, no entanto, a uma nova demanda de público que é permeado pela computação pervasiva.

Os produtos da *Microsoft* com divulgação atrelada à série continuam no mercado atualmente em versões aprimoradas, enquanto *Kirill* não recebeu continuação, mesmo após a MSN UK negociar a exibição de um compacto dos dez episódio, com cerca de 34 minutos, na tv *online* americana paga Hulu (<http://www.hulu.com/kirill>), onde *Kirill* passa a ser classificada em 2010 como série de ficção científica e ação, sendo exibida a recapitulação de forma inexpressiva. No site Hulu, a série gerou pouca reverberação no espaço destinado à discussão, com três páginas de comentários e cinco tópicos de discussão no fórum.

12 O termo “homossemiótico” é usado aqui no mesmo sentido que François Jost (2004) usa na obra “*Seis Lições Sobre Televisão*”. Nela, o autor usa o termo para exemplificar que na televisão o espectador e produtor não trabalham com as mesmas ferramentas, já que o produtor tem mais controle sobre o produto cultural exibido do que o público. Não é uma situação igualitária em suas ferramentas.

Narrativas transmidiáticas são favorecidas pela serialização em fases semelhantes a enredos de jogos eletrônicos, ao passo que buscam agregar valor ao desdobramento dos fatos e à união do *fandom* entre si dentro do micromundo. A convergência dessas plataformas em uma narrativa proporciona funções pós-massivas para produtos de meios clássicos, como o audiovisual que não permite, em suma, uma conversação homossemiótica entre o público e o sistema de produção. Somando este produto com suas extensões, ele se torna algo dotado da interação mútua, onde todos os atores sociais estão em patamares semelhantes, como no *happening* de 1959, porém de forma mediada.

Essa reunião de técnicas e plataformas para a construção de uma narrativa traz novamente uma reconfiguração das mídias - que pode ter se dado inicialmente num sentido dadaísta, mas que se edifica perante a lógica da rede e suas ramificações. Micromundos de narrativas transmidiáticas são exemplos destas construções, que nascem em uma cibercultura vernacular e potencializam funções relevantes para a reconfiguração das mídias diante de um espectador interator em um sistema que complexifica produtos massivos em pós-massivos com a interação reativa e mútua alternada dentro de um mesmo produto.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Estados Unidos: The Johns Hopkins University Press, 1997.

CHILVERS, Ian; GLAVES-SMITH, John. **Dictionary of Modern and Contemporary Art**. Estados Unidos: Oxford University Press, 1996.

FURTADO, Marli Terezinha. Bertolt Brecht e o teatro épico. In: **Revista Fragmentos, Revista de Língua e Literatura Estrangeira**. UFSC. Versão 5, n.1, Florianópolis, 1995. Disponível em: < <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/fragmentos/article/view/4826/4132> >.

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

_____. **Transmedia 202: Further Reflections**. 2011. Disponível em <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html> Acesso em 05 set 2011.

_____. **Transmedia Storytelling 101**. 2007. Disponível em <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em 01 set. 2011.

_____. **Transmedia Storytelling and Entertainment -- A Syllabus**. 2009. Disponível em <http://henryjenkins.org/2009/08/transmedia_storytelling_and_en.html> Acesso em 05 set 2011.

JOST, François. **Seis Lições Sobre Televisão**. Porto Alegre: Sulinas, 2004.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!:** A televisão e o videogame nos tornam mais. Rio de Janeiro : Elsevier, 2005.

LEMOS, André. Cidade e Mobilidade. Telefones Celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. In: **Matrizes, Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação**. USP, ano 1, n.1, São Paulo, 2007, pp.121-137. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/Media1AndreLemos.pdf>>. Acesso em 06 agosto de 2010.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.