



## **Matrix: Ciberdrama e a Narrativa na Cibercultura e na Cultura da Convergência<sup>1</sup>**

Leonardo Ferreira<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Ceará – UFC, Fortaleza, CE

### **Resumo**

O presente trabalho é o relatório de pesquisa sobre uma suposta “corrente narrativa” ligada a problemáticas da *cibercultura* e da *cultura da convergência*, “estilo” ao qual identificamos como *ciberdrama*. Partimos pois da hipótese de a franquia *Matrix*, dos roteiristas e diretores Andy e Larry Wachowski, ser não um filme/uma série de filmes, mas um “universo” trabalhado a partir do esforço conjunto entre diversos meios de comunicação distintos, tendo como “catalisador” a rede mundial de computadores. Para tanto, partiremos de uma breve contextualização sobre a emergência do *ciberespaço* e das transformações culturais ligadas a ele. Após isso, faremos uma introdução ao conceito de *ciberdrama*, analisando, então, o nosso objeto de estudos.

**Palavras-chave:** cibercultura; cultura da convergência; narrativa transmidiática; ciberdrama.

### **1. O Ciberespaço**

Os primeiros computadores, conforme Lévy (1999) e Castells (1999) relatam, foram inventados ainda nos anos 1940. Nessa época, entretanto, eles eram máquinas enormes e dispendiosas, de uso restrito a especialistas, primeiro do setor militar, e, posteriormente, do setor privado de grande porte. Seria apenas nos anos 1970, com a invenção dos *microprocessadores* e o início da *microeletrônica*, que haveria o condicionamento para a progressiva diminuição tanto do tamanho quanto do preço deles, chegando logo a uma miniaturização tal que um grande computador seria substituído por um pequeno *chip*. Isso possibilitaria, entre outras coisas, a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática DT 5 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal do Ceará – UFC, e-mail: leo.csufc@gmail.com



implementação de sistemas eletrônicos em vários equipamentos, desde os ligados à produção industrial a outros do nosso dia-a-dia (de brinquedos a serviços diversos).

Outro importante passo para a acessibilidade dos computadores seria a criação das *interfaces* intuitivas: programas para facilitar a comunicação homem/máquina, antes feita, por exemplo, por meio de cartões perfurados ou da digitação de comandos dominados apenas por programadores.

Nos anos 1980, com o estabelecimento de um diálogo mais forte entre a computação e as *telecomunicações*, foi possibilitado a uma série de forças (instituições públicas e privadas, grupos, indivíduos isolados etc.) unirem redes, antes locais, em uma de proporções globais. Logo, aqueles que se comunicavam através do computador com pessoas geograficamente próximas puderam fazer o mesmo com aquelas em diversas partes do planeta. Surgia a rede mundial de computadores e a extensão dela, ou o meio de comunicação que seria, com a incorporação do termo criado por Gibson (2003), conhecido como *ciberespaço*.

## **2. Cibercultura e Cultura da Convergência**

Considerando que uma técnica/tecnologia qualquer só se estabelece se incorporada em algum tipo de uso pela sociedade, o *ciberespaço* deve ser compreendido enquanto troca dinâmica com práticas sócio-culturais diversas, às quais podem se relacionar direta ou indiretamente, em maior ou em menor grau, com ele. Nesse sentido, Lévy (1999) problematiza a *cibercultura*, ou as movimentações que alimentam e são alimentadas pela informática e pela interconexão global dos computadores.

Tais transformações, entretanto, estariam inseridas num contexto maior, chamado por Lévy (1999) e Ascott (apud LÉVY, 1999) de “segundo dilúvio”, ou a “enxurrada” de *informação* ligada ao grande aceleração da produção, aumento da acessibilidade e crescimento da quantidade de *dados* disponíveis, acompanhados de uma “saturação” desse mercado simbólico. Tal cenário estaria modificando as relações de certos grupos, envolvendo problemáticas diversas no campo da Comunicação, sendo algumas delas inéditas, pois só passaram a existir nesse contexto (como os ambientes virtuais digitais), mas outras aparecendo como “atualizações” de questões antigas à nova conjuntura (como o relacionamento à distância).



Ainda em relação à informática, no início dos anos 1990, muito falou-se sobre a “revolução digital”, na qual os “novos meios” acabariam com os antigos, principalmente no sentido da substituição do analógico pelo digital. Se isso será completamente efetivado no futuro ou não, propomo-nos a entender o período atual, no qual as “mídias emergentes” não substituíram (ainda?) as “mídias tradicionais”. Assim, um possível ângulo de análise para as atuais configurações sobre a produção de mensagens em escala global seria a *cultura da convergência* (JENKINS, 2008), compreendida como a zona de indeterminação e de trocas (consentidas ou forçadas, proveitosas para ambas as partes ou não) principalmente entre “velhos meios”, aqueles já estabelecidos (jornal, televisão, cinema etc.), e os “novos meios”, os ainda não estabelecidos (internet, mídias locativas etc.); entre meios corporativos e alternativos; e entre produtores e consumidores. Haveria a flexibilização das “fronteiras” entre tais “esferas”, cada uma podendo assumir papéis/funções antes “exclusivos” das outras.

Tal lógica se firma através da articulação de três conceitos, a constar: a *convergência dos meios de comunicação*, a *cultura participativa* e a *inteligência coletiva*, idéias que não são discutidas como “substitutas” de outros modelos, mas como debates a serem somados.

Diferente da noção de vários suportes fundindo-se em apenas um aparelho (a exemplo de celulares que recebem sinal de rádio e TV, tocam músicas em formato MP3, rodam jogos, trocam mensagens de textos, acessam a internet etc.), a *convergência dos meios de comunicação* diz respeito à articulação diversos meios *distintos*, mas *integrados*, seja na transmissão de conteúdos que “convergem” na mente do consumidor, seja no ato de “trazer para si” informações por parte do público em meio a várias mídias.

Já a *cultura participativa* refere-se a uma configuração na qual as audiências não mais se contentariam com o papel de “consumidores ativos” reinterpretando bens simbólicos destinados a elas, mas estariam, além, dispostas a efetivamente *participar* da produção desses conteúdos. Ora, se, antes, os meios de produção eram restritivos, o papel de produtores e consumidores era bastante claro. Mas, agora, com ferramentas mais “democráticas” tanto para a feitura quanto para a distribuição, as pontas da cadeia podem tornar-se não tão opostas assim.

O último conceito, a *inteligência coletiva*, é a noção de uma “mente em grupo”, organizada através da rede mundial de computadores, capaz de realizar tarefas que um indivíduo isolado não conseguiria. Enquanto Lévy (1999) fala do funcionamento de tal



idéia organizada a partir de *comunidades de conhecimento* para trabalhar várias esferas do saber, Jenkins (2008) fala de *comunidades de consumo*, associações *voluntárias*, *temporárias* e *táticas* nas quais bens da indústria cultural (como programas de TV, filmes etc.), cuja quantidade de dados relacionada é muito grande, podem ser “destrinchados” não por *experts*, mas pela soma de conhecimentos de cada indivíduo participante dela.

Apesar de vários fenômenos serem incluídos na *cultura da convergência*, podemos dizer que há *convergência* quando um conteúdo é *distribuído* em vários meios, emergentes e tradicionais, seja de forma fragmentada ou não. Há *convergência* quando, através das novas tecnologias em parceria com as antigas, a divisão de papéis entre produtores e consumidores torna-se volátil, assim como a diferença entre as respectivas empresas e a comunicação alternativa. Há, por fim, *convergência* quando, com o auxílio de diversos suportes midiáticos, o consumidor modifica a maneira como ele consome um conteúdo.

### **3. Ciberdrama**

Acreditamos pois que essa conjuntura influenciaria mesmo o surgimento de uma nova “corrente” ou “estilo” narrativo, o qual problematizaria as possibilidades e dificuldades comunicacionais encontradas nela. Assim, em diálogo aberto com a *cibercultura* e com a *cultura da convergência*, encararíamos mensagens pensadas não a partir de um suporte (a TV, o cinema, os quadrinhos, o livro, o rádio etc.), mas a partir justamente do trabalho colaborativo entre eles, tendo como um importante catalisador o *ciberespaço*. A essa “linguagem” de múltiplos meios, Murray (2003) nomeia por *ciberdrama*.

Dentro desse movimento, uma série de fenômenos específicos podem ser encontrados, sejam eles todos, ou apenas parte deles, identificados na respectiva produção. Dentre as principais noções relacionadas, encontramos a idéia de *narrativas multiformes*.

Uma *narrativa multiforme* é uma mensagem que problematiza a “multifurcação” da realidade, ou mesmo a ruptura da noção da perspectiva centrada em uma visão única, ou seja, quando um mesmo evento é descrito a partir de vários pontos de vista paralelos



(um crime “pelos olhos da vítima” e também na versão do acusado e de uma testemunha), de maneira fragmentada (perspectivas distintas, mas não paralelas, dando “pistas” ou peças de um quebra-cabeças a ser montado), sob a perspectiva de múltiplos desdobramentos possíveis (quando da decisão de um personagem se ele deve tomar uma atitude ou outra, *as duas possibilidades são narradas*, ao invés de apenas uma.), ou misturando essas formas.

Podemos articular essa idéia a duas outras. Em primeiro lugar, à noção de *hipertexto* (LÉVY, 1999), ou de textos estruturados em rede. São eles mensagens surgindo a partir da junção de dois ou mais conteúdos. Apesar de Lévy (1999) problematizar especialmente o *hipertexto digital*, podemos compreendê-lo, em conformidade com a *cultura da convergência*, como textos pensados para trabalhar em uma rede que utiliza tanto o formato digital quanto o analógico. Outra noção seria a *narrativa transmidiática*, descrita por Jenkins (2008) como uma “nova estética” na qual uma história, ou melhor, um “universo” se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, e na qual há a dependência do consumidor buscar ativamente pelos conteúdos, como um “caçador” de informação.

Assim, algumas histórias estariam sendo pensadas para trabalhar numa rede, narrativas fragmentadas, seja contando vários pontos de vista paralelos, seja mostrando múltiplos desdobramentos de uma ação, seja como peças de um “quebra-cabeças” a ser montado pelo espectador, estas mobilizando vários meios de comunicação.

Entretanto, para “caber” em todos esses desdobramentos, uma tendência seria a criação de “universos” que podem ser expandidos de diversas formas através desses meios, gerando múltiplas relações entre os produtos (uns mais, outros menos dependentes uns dos outros). Existiria então um “impulso” maior à criação de ambientes *procedimentais*, “*participativos interativamente*”, *espaciais e enciclopédicos* (MURRAY, 2003), idéias a serem pensadas com o intuito de otimizar esses “mundos”.

A questão *procedimental* diz respeito à “regras” sob as quais essas “realidades” são regidas, possibilidades e limitações que mantêm a coerência delas através de múltiplos textos. Essas “leis” servem também para permitir aos leitores imaginarem os próprios desdobramentos, mantendo-se dentro do que seria “possível” àquela realidade, ou seja, a “*participação interativa*”<sup>3</sup>. Essas duas lógicas juntas configuram tais

---

<sup>3</sup> Murray (2003) fala, na verdade, em *participação*. Resolvemos, entretanto, no âmbito deste trabalho, trocar o termo para que não confundamos com a *participação* conforme Jenkins (2008) a entende. De acordo com o último autor, participação seria o trabalho não dentro de opções fechadas, mas a intervenção para além, não prevista, sem a dependência e, talvez, nem mesmo em concordância com o que foi planejado originalmente. Já a *interação* seria a escolha de ações dentro de um leque pré-estabelecido. Murray (2003) compreende a *participação* como a



ambientes como *interativos*, segundo o entendimento de Murray (2003), mas também como *participativos*, na lógica de Jenkins (2008) pois, enquanto a primeira diz respeito ao trabalho dentro de limites estabelecidos, nada impediria a extrapolação de tais barreiras, indo de acordo com a segunda.

Os ambientes *navegáveis* seriam aqueles nos quais haveria um “convite à exploração”, a partir do desenvolvimento “físico-geográfico” deles (referências, descrições, mapas etc.), permitindo ao espectador não só se “localizar” dentro do desenrolar dos acontecimentos, como “acompanhá-los”. Além disso, deveria prezar-se pela qualidade *enciclopédica* dos mesmos, ou seja, tais “universos” deveriam conter informações diversas (mapas, personagens, acontecimentos, árvores genealógicas, sistema financeiro, história etc.), às quais o consumidor poderia procurar por si só. Essas duas características dariam um aspecto *exploratório* a essas narrativas.

Com base nessas observações, chegamos ao nosso objeto de estudo.

#### 4. *Matrix*

Segundo a nossa problematização sobre o *ciberdrama*, e de acordo com a discussão sobre *narrativa transmidiática* de Jenkins (2008), *Matrix* (*The Matrix*, no original) dirigido pelos irmãos Andy e Larry Wachowski, não poderia ser resumido como um filme. Afinal, ele seria uma soma hipertextual criada a partir de vários fragmentos espalhados em várias mídias, sendo elas: os filmes *Matrix* (1999), *Matrix Reloaded* (2003) e *Matrix Revolutions* (2003); as nove animações de *Animatrix* (2003) – a constar: *O Voo Final de Osiris*; *O Segundo Renascer - Partes I & II*; *Era Uma Vez Um Garoto*; *Um Coração de Soldado*; *O Recorde Mundial*; *Além da Realidade*; *Uma História de Detetive*; e *O Robô Sensível* –; os jogos eletrônicos *Enter the Matrix* (2003), *The Matrix Online* (2005) e *The Matrix: Path of Neo* (2005); as 25 histórias em quadrinhos postadas *online* no site oficial; o próprio site etc.

Para contextualizar, podemos dizer que o filme original tratava, em linhas gerais, sobre os diversos eventos envolvendo Thomas Anderson, funcionário de uma grande empresa que vivia uma “vida paralela” como o *hacker* Neo. Ele iria descobrir que o

---

possibilidade de ambientes regidos por regras (*procedimentais*) de receberem intervenções externas, sendo uma parte da *interação*.



mundo no qual vivia não passava de uma grande ilusão gerada por computador, o programa *Matrix*, uma “fachada” criada para esconder que o “mundo real” havia sido arrasado por uma guerra entre humanos e máquinas e que as pessoas passaram a ser “cultivadas” para servirem de “pilha” a esses robôs.

Contando com o auxílio de Morpheus, “mentor” e capitão do *hovercraft*<sup>4</sup> Nabucodonosor, e de Trinity, uma experiente soldado por quem o protagonista viria a se apaixonar, Neo descobrir-se-ia um profetizado “Messias” cuja tarefa seria salvar os últimos remanescentes humanos livres, escondidos numa cidadela subterrânea chamada Zion, do domínio das máquinas. Combatendo “sentinelas”, máquinas do “mundo real” cheias de “tentáculos” mecânicos, e “agentes”, perigosas entidades da “realidade virtual”, Neo viria a se tornar capaz de façanhas como desviar e mesmo parar balas, voar etc.

Alternando cenas de ação e efeitos especiais inovadores com subtextos filosóficos e toda uma sorte de referências, Jenkins (2008, p. 133) consideraria que “nunca uma franquia de filmes exigiu tanto de seus consumidores.” Isso porque *Matrix* não teria sido pensado meramente como um filme a ser assistido no cinema. “Para apreciar verdadeiramente o que estamos vendo, temos que fazer a lição de casa” (JENKINS, 2008, p. 134). De acordo com o autor,

os cineastas plantaram pistas que só farão sentido quando jogarmos o game. Abordam uma história paralela, revelada por uma série de curtas de animação que precisam ser baixadas da web e vistas num DVD separado. Os fãs saíram correndo do cinema, pasmos e confusos, e se plugaram nas listas de discussão da internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível debatida. (JENKINS, 2008, p. 134)

Dessa forma, *Matrix* seria uma *narrativa multiforme*, ao utilizar-se de vários textos, cada um mostrando detalhes ou perspectivas diversas, às vezes sobre os mesmos eventos, às vezes abordando outros assuntos, todos trabalhando em rede para criar um “universo”. Entretanto, a narrativa multiforme *não necessariamente envolve várias mídias*. E, ao contrário, a narrativa transmidiática *só o seria se envolvendo várias mídias*. Além disso, o primeiro termo é referente à pluralidade de linhas narrativas

---

<sup>4</sup> Uma espécie de nave flutuadora.





(podendo ser contidas mesmo dentro de um livro), enquanto o segundo engloba outras transformações (*participação* etc.).

Encontramos ainda nesse “universo” as “quatro características essenciais” de Murray (2003), afinal, há uma série de regras que mantém esse universo coerente (um mundo “real” destruído, futuro, no qual os humanos vivem numa cidade subterrânea, enfrentam as “máquinas-polvo”, não sobem à superfície, etc., e há a “realidade virtual” do programa *Matrix*, semelhante ao nosso mundo atual, e na qual se pode desviar de balas, saltar distâncias enormes etc.), permitindo-nos “jogar” dentro desse conjunto de regras (imaginando personagens coerentes com tal universo), sendo ele explorável (há uma série de cenários pré-estabelecidos que podemos habitar sem precisar “inventar” outros, como Zion, a Cidade das Máquinas “01”, o apartamento do Oráculo e muitos outros), e no qual há uma quantidade gigantesca de informações a “garimpar” (sendo mesmo algumas extrapolando a história, as referências às quais ela faz).

Como me disse um experiente roteirista: “Quando comecei, era preciso elaborar uma história, porque, sem uma boa história, não havia um filme de verdade. Depois, quando as seqüências começaram a decolar, era preciso elaborar um personagem, porque um bom personagem poderia sustentar múltiplas histórias. Hoje, é preciso elaborar um universo, porque um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em múltiplas mídias”. (JENKINS, 2008, p. 159)

O que queremos dizer é que “criar universos” com tais configurações, seria uma “proposta narrativa” coerente com contexto da rede e da colaboração novas e velhas mídias, otimizando essas possibilidades.

Jenkins (2008, p. 134) afirma que “*Matrix* é entretenimento para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida numa única mídia”, o que seria interessante, pois “quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo.” (MURRAY, 2003, p. 50) E, ao mesmo tempo, “a absoluta abundância de alusões torna quase impossível a qualquer consumidor dominar a franquia totalmente.” (JENKINS, 2008, p. 139), levando à necessidade do consumo coletivo.

## **5. As diversas relações de *Matrix***



Dentro de um número tão grande de produtos envolvidos, há de se esperar que as relações entre eles sejam também múltiplas. Para exemplificar, a tira em quadrinhos *Get It?* (“Entendeu?”), de Peter Bagge, na qual se faz uma sátira/crítica aos espectadores de *Matrix*, dizendo que seria melhor as pessoas não “entenderem” o filme, pois acabariam por descobrir estarem também inseridas numa realidade inventada, não é “necessária” para a compreensão na história. A posição dela, como um “metaproduto” de *Matrix*, servindo mais para atrair o interesse do que para acrescentar algo à trama, tornando-se bastante “periférica”. Já os curtas de animação *O Segundo Renascer - Partes I & II* expandem a história, revelando eventos muito anteriores aos filmes, explicando como ocorreu a guerra entre os humanos e os robôs. Elas expandem o universo, dando maior base aos interessados por ele.

Tal dinâmica, entretanto, é diferente da encontrada entre *O Vôo Final de Osiris*, episódio de *Animatrix*, o jogo *Enter the Matrix* e o filme *Matrix Reloaded*. Para nós, haveria entre os três uma relação de proximidade tamanha que a experimentação, por exemplo, apenas do filme, causaria a falta de compreensão de parte da mensagem.

Em 2003, quando *Matrix Reloaded* foi lançado, como uma simples pesquisa na internet pode mostrar, muitos críticos, e mesmo parte das audiências, ficaram bastante “desapontados” com a trama e, conforme Jenkins (2008) lembra, muitos comentaram as “falhas” ou “pontas soltas” no roteiro.

O diferencial de *Matrix Reloaded* é que, para nós, os Wachowski se propuseram a criar uma narrativa que corresponderia à continuação do filme original, mas que não seria, em si, um filme também, mas aos três produtos citados.

O curta de computação *O Vôo...*, escrito Andy e Larry Wachowski e dirigido por Andy Jones, fala sobre o *hovercraft* Osiris e a última missão dele. Como logo descobrimos, os radares do Osiris encontraram uma quantidade gigantesca de “sentinelas”. A tripulação decide que Zion deve ser alertada daquilo, mas, como eles estão sendo perseguidos, a única saída parece ser entrar na *Matrix* e, de lá, avisar os companheiros através de uma mensagem de correio. Se considerássemos a continuação do filme original como uma série em três episódios, *O Vôo...* seria o primeiro deles. O segundo seria o jogo.

*Enter the Matrix* inicia apresentando Sparks, um jovem branco, Ghost, um homem de traços orientais e a capitã Niobe, uma mulher negra, cuja missão é justamente recuperar a mensagem do Osiris, cujo conteúdo ainda é desconhecido.



Controlamos, então, um dos dois personagens principais do jogo (Ghost ou Niobe) em uma série de estágios indo da recuperação da mensagem à reunião na qual os planos de guerra serão discutidos. Até esse ponto, os eventos jogados e mostrados (afinal, há muitas cenas gravadas pelos próprios Wachowski, utilizando a mesma equipe dos longas, exclusivamente para o *game*) situarem-se exatamente entre *O Vôo...* e *Matrix Reloaded*. Entretanto, após a “reunião”, há uma bifurcação dos eventos: no filme, seguimos a história de Neo e os companheiros dele, enquanto, no jogo, acompanhamos a mesma cronologia paralelamente, através de Niobe e Ghost. Ou seja, o “terceiro episódio” ocorre simultaneamente em duas mídias (o filme e o jogo) e, em vários momentos, as duas narrativas se tocam<sup>5</sup>.

Dessa forma, há vários detalhes que só são entendidos por aqueles que experimentaram as três mídias, numa proposta narrativa condizente com o ciberdrama e a narrativa transmidiática.

## 6. Conclusão

Acreditamos, então, que *Matrix* seria uma criação incunabular de uma nova “corrente” ou “estilo”, à qual poderíamos chamar de *ciberdrama*. Esta problematizaria, entre outras coisas, as *narrativas multiformes*, referentes à compreensão de uma realidade fragmentada. Há ainda a questão dos quatro tipos de ambientes: os ambientes *procedimentais*, criados a partir de regras; os “*participativos interativamente*”, abarcando ações do público dentro de um leque pré-estabelecido (e os *participativos*, cuja atividade podem ser da ordem do imprevisto); os *navegáveis*, nos quais pode-se explorar; e os *enciclopédicos*, que dão aos consumidores uma gama enorme de informações a processar.

Consideramos que os diversos textos de *Matrix* (três filmes, nove animações, 25 histórias em quadrinhos, três jogos eletrônicos, *site* etc.) trabalhariam ora como uma única narrativa, ora de maneira dispersa, mas sempre em prol da expansão/aprofundamento do cenário, da experiência total.

Mas, como algo incunabular, como uma “tentativa”, *Matrix* encontrou diversos contratemplos. Exigiu-se (principalmente na relação *O Vôo Final de Osíris*, *Enter the Matrix* e *Matrix Reloaded*) muito do público, sendo que boa parte dele não estava

---

<sup>5</sup> Um detalhe importante: dentro do próprio jogo há uma bifurcação narrativa, pois, no início, podemos escolher controlar Niobe ou Ghost, tendo acesso, assim, a algumas fases distintas, e mesmo pedaços outros da história.



“preparada” para isso, tornando-o inacessível. Além, mesmo uma parcela daqueles “equipados” para consumir tal experiência a viram com desconfiança, principalmente em relação às questões financeiras inerentes.

De nossa parte, acreditamos ser importante, para produtores e consumidores, compreender essa lógica e “lapidar” cada vez mais as possibilidades de relações mais ricas e multilaterais, apesar de acreditarmos ainda haver espaço para toda forma de entretenimento midiático. Afinal, às vezes tudo o que o público quer é “relaxar” diante de algo que não exija muito dele, da mesma forma que, para os produtores, modos mais “simples” de comunicação ainda são uma realidade.

Para nós, aperfeiçoar cada vez mais os elementos do *ciberdrama* é abrir portas para uma “renovação” do mercado narrativo. Se é comum ouvirmos críticas (fundadas ou não) sobre a “mesmice” e “falta de qualidade” dos produtos da indústria cultural, há, agora, o condicionamento (que será aproveitado ou não) para uma proliferação de condições outras, sendo a “responsabilidade” de utilizá-las de maneira “boa” ou “ruim” não mais concentrada nas mãos de um grupo seletivo, mas de todos os participantes do processo de comunicação.

### Referências bibliográficas

ANTIKAINEN, Hannele; KANGAS, Sonja; VAINIKAINEN, Sari. **Three views on mobile cross media entertainment.** \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_, 2004.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica.** *In*: BENJAMIN, Walter; HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W.; HABERMAS, Jürgen. **Textos escolhidos.** São Paulo: Abril Cultural, 1980. pp 5-28.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede. – A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1.** São Paulo : Paz e Terra, 1999.

GIBSON, William. **Neuromancer.** São Paulo : Aleph, 2003.

HAYES, Gary. **Cross-media: What the audience wants.** \_\_\_\_\_ : 2006. Disponível em: <<http://www.personalizemedia.com/articles/cross-media/>>. Acesso em: 12 abr. 2009.

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



LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo : Ed. 34, 1999.

LUSVARGHI, Luiza Cristina. **O cinema na era digital: a consolidação dos conteúdos cross-media no Brasil, de Big Brother ao caso Antonia**. Trabalho Individual – Santos : Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2007.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo : Companhia das Letras, 1995.

PATO, Luís Miguel da Cruz. **Crossmedi@: A cultura do nomadismo audiovisual na implementação das “Smart Mobs”**. Coimbra : Escola Superior de Educação de Coimbra, \_\_\_.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo : Hacker Editores, 2001

SIGNER, Beath. **Fundamental Concepts for Interactive Paper and Cross-Media Information Spaces**. Dissertação (Doutorado em Ciências Técnicas) Zurich : Swiss Federal Institute of Technology, 2005.