

# Anais do I Congresso Internacional de Novas Narrativas – 2015

1º Congresso Internacional  
de **Novas Narrativas**

**Encontro de narrativas  
de comunicações e artes**

[www.aberje.com.br/congressonovasnarrativas](http://www.aberje.com.br/congressonovasnarrativas)

Realização:



Patrocínio:

Apoio:



**Catálogo na Publicação**  
**Serviço de Biblioteca e Documentação**  
**Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo**

C749                    1º congresso internacional de novas narrativas : encontro de narrativas de comunicações e artes / Grupo de Estudos de Novas Narrativas (Organização) – São Paulo : ECA/USP, 2015.  
1200 p.

ISBN 978-85-7205-137-8

1. Comunicação – Brasil - Congressos I. Grupo de Estudos de Novas Narrativas.

CDD 21.ed. – 302.2

# 1º Congresso Internacional de **Novas Narrativas**

TEMA CENTRAL

## **Encontro de Narrativas de Comunicações e Artes**

REALIZAÇÃO



DATA E LOCAL

11 e 12 de junho de 2015

Universidade de São Paulo - USP

Escola de Comunicações e Artes – ECA

São Paulo – SP - Brasil

# “Velhas” e “novas” narrativas oralizadas: da roda de fogueira às mediações tecnológicas pluridirecionais

Paulo César da Silva Teles

Marciel Aparecido Consani

**Resumo:** O presente artigo se apoia na afirmação de que as narrativas orais, mesmo representando formas milenares de compartilhamento de repertório cultural, podem assumir características efetivamente novas na contemporaneidade. Nossa abordagem é dialética, conduzida pela discussão de exemplos numa sucessão histórica que ressalta a mutação do narrar em consonância com as transformações sociais e culturais da humanidade. Ao final, pretende-se que os aportes aqui relacionados representem aspectos passíveis de desenvolvimento teórico posterior, acrescentando novas e instigantes abordagens ao estudo multidisciplinar das narrativas.

**Palavras-chave:** Narrativa, formatos midiáticos, mediação tecnológica, criação interativa, interdisciplinaridade.

**Abstract:** This manuscript is supported on the claim that the narratives, even representing ancient forms of cultural repertoire sharing, can effectively take on new characteristics in the contemporary world. Our approach is dialectical, led by discussion of examples in a historical sequence that highlights the mutations of narrate in line with the social and cultural transformations of mankind. At the end, we intended the contributions listed therein like issues that could aim for the theoretical development, adding new and exciting approaches to the multidisciplinary study of the narratives.

**Keywords:** narrative, media formats, technological mediation, interactive creation, interdisciplinarity.

## 1. Introdução

Este trabalho se situa na linha de convergência entre os distintos interesses acadêmicos de seus autores, os quais, em determinado momento, convergiram para a abordagem da Narrativa.

Por este motivo, o referencial teórico e seus desdobramentos analíticos são tributários de pelo menos duas linhas de estudo: (1) a Mediação Tecnológica na Educação (SOARES, 2011) e (2) os Processos Comunicacionais e Expressivos em Interfaces Emergentes.

Na seção inicial a narrativa é contextualizada como uma forma de articulação da linguagem verbal. Isto implica no resgate e análise de certas nuances no ato de narrar, cuja transformação se deve à introdução de artefatos auxiliares e mídias tecnológicas.

A seção seguinte será reservada para debater como a narração (ato de narrar, base da narrativa) tem sobrevivido e se adaptado às mídias audiovisuais; às realidades virtuais e expandidas expressas no advento das mídias digitais.

A terceira seção tratará da abordagem investigativa proposta pelo GENN centrada, principalmente na observação de um diferencial significativo entre as velhas e novas narrativas.

Ao final, serão tecidas algumas considerações sobre as tendências futuras que se anunciam para o objeto de estudo "Narrativa" e como elas podem incidir sobre as abordagens analíticas aqui empregadas.

## **2. História narrada, da boca às automações midiáticas**

Costumamos consumir o que chamamos de "narrativa" enquanto articulação de uma linguagem que nos apresenta um conjunto continuado de ações, protagonizadas por seres, objetos ou fenômenos em determinado(s) ambiente(s) e situações. Esta narração de eventos em sequência se consolidou de forma coletiva pelas sociedades humanas através de emanações e expressões captadas pelos sentidos da visão e da audição, à exceção das articulações artificiais desenvolvidas para deficientes visuais e/ou auditivos.

Pelo fato da visão humana haver se tornado nosso sentido mais referenciador, coube à audição um caráter mais especulativo para a interpretação de suas afetadas sensibilizações. Sendo assim o processo narratório se afirmou e vem se transformando em consonância (e dissonância) com a diversificação das tecnologias que auxiliam e promovem a comunicação e a expressão em todas as suas esferas.

A narrativa oral tem se afirmado nos campos semânticos, retóricos e estéticos tanto pela evolução e incremento exponencial dos vocábulos, quanto de seus "acessórios". Outro fator a pontuar, sem aqui nos adentrarmos em análises formais, se dá no campo das estruturas poéticas a partir destes formatos.

Os tópicos a seguir nos traz, para melhor explanação do tema, um breve e sucinto panorama da expansão da narrativa oral desde a fala direta até as mediações tecnológicas de naturezas mecânica, eletrônica e digital.

### 2.1. A Narrativa oral e a linguagem verbal: resgate de nuances do ato de narrar

Podemos considerar a linguagem verbal como a emissão de emanções expressivas que parte de um ser humano, que promovem a ativação do imaginário de outro ser humano, enquanto "receptor" (Jackobson *apud* Netto, 1980) a partir de informações sonoras e visuais. Este tipo de linguagem se estrutura basicamente a partir da constituição e disposição lógica e sintática de palavras, que geram frases, sentenças e, por fim, comunicam um (conjunto de) fato(s), situações e idéias.

Com base na semiótica peirceana, que trata da abrangência da compreensão humana a partir de três "matrizes triádicas" Santaella (2001) considera que "a matriz verbal é mais abstrata e, portanto, menos dominada por um sentido determinado, a visual está mais ligada ao olho e o sentido da visão, enquanto a sonora está mais ligada ao ouvido e o sentido da audição" (Santaella, 2001: p. 57). O que tratamos aqui como "narrativa oral" é, por conseguinte, uma subdivisão desta matriz, articulada a partir de um conjunto de fonemas vocais, com os quais "externaliza" uma sequência de ações que resulta em uma história.

Como toda a forma de linguagem concebida pelo ser humano, a narrativa oral dispõe de artifícios formais e estéticos que contribuem para uma compreensão mais apurada de suas mensagens. Através de transformações tonais e modais da voz palavras e sentenças são acrescidas de emoções que enfatizam a mensagem e chegam a transformar os significados iniciais.

Em relatos dirigidos às crianças, por exemplo a velocidade e a tonalidade da voz são fundamentais para a melhor compreensão tanto da história em si, mas também a significação própria de uma palavra em específico. Assim como, em toda forma de diálogo ou preleição tais elementos são primordiais para a sintaxe das construções verbais. Entretanto, em uma sociedade cujos seres dispõem de outros quatro sentidos além da audição, dos quais a visão tem absoluta primazia, outros artifícios sensoriais são inseridos no discurso de modo a "completá-lo".

Onomatopéias; movimentos faciais e corporais, como ênfases e mímicas (usados pela espécie humana antes mesmo do desenvolvimento da fala); inserção de objetos e cenários (reais e abstratos); e narração "em off" em ações dramáticas, são alguns exemplos destes artifícios complementares "não tecnológicos" que "complementam" a narrativa oral.

A utilização de recursos tecnológicos de toda natureza promoveu o evento da "mediação" assíncrona. Pinturas, desenhos, esculturas, obras arquitetônicas, e os instrumentos musicais acústicos podem ser consideradas como os primeiros objetos e construções que passaram a exercer funções "midiáticas". A característica comum dentre todas elas que podemos observar reside na ausência de uma interface mediadora para a linguagem oral.

Somente com o advento da automação movida à energia elétrica, a narrativa oral "recuperou" seu prestígio coletivo e social através da radiofonia, no início do século XX.. Antes restrita à limitação do alcance da voz do indivíduo emissor - cuja única forma de difusão dessa forma se dava pela "reprodução" efetuada por outra pessoa, outrora ouvinte - informações de toda a espécie, com o uso dessa tecnologia a voz passou a ser irradiada e ouvida pelas pessoas através de aparelhos receptores de ondas de rádio.

Com a sintetização de "fitas "eletromagnéticas" ela também passou a ser gravada em vinis e fitas eletromagnéticas (e hoje, principalmente em *chips*) e, com isso, armazenada e massivamente reproduzida, conforme o comportamento da demanda.

Formatos jornalísticos, novelescos, publicitários e de "aberturas artísticas" (vinhetas radiofônicas) - mesmo diante do aumento exponencial de seus entornos dramáticos "extra-vocais" - promoveram dessa forma uma ampla variação nessas narrativas pela amplitude das expressões vocais adquiridas, graças à ampliação da diversificação tecnológica de sua difusão. Antes do rádio, as narrativas orais viveram na Música. Esta presença se evidencia em gêneros musicais/cênicos híbridos, como a Ópera (predecessora dos musicais da *Broadway* e do cinema) e também na canção popular, dos menestréis medievais até os dias de hoje.

Se a capacidade narrativa da música instrumental, em algum momento histórico foi tributária das linguagens faladas naturais, já no final da Idade Média ela havia excedido, em muito este modelo. A música europeia, então, já ostentava tamanha complexidade harmônica e melódica, que seus compositores e executantes, antes amadores dedicados, passaram a fazer parte de uma nova confraria, cujos serviços seriam cada vez mais requisitados: a classe musical.

Desde aquela época, no Ocidente, a chamada "Música Programática"[1] se impôs

---

1] O termo se refere às composições musicais estruturadas sobre um "programa", normalmente uma história traduzida em sons. Como, até que se prove o contrário, toda associação som/imagem é puramente convencional, o público deve conhecer de antemão o programa para entender a narrativa.

como a forma mais popular de narrativa musical orquestral e sinfônica. Daí a popularidade imortal das *Quatro Estações* de Antonio Vivaldi e de monumentos musicais como *Os Quadros de Uma Exposição* de M. Moussorgsky (orquestrada posteriormente por Maurice Ravel) e o ballet *O Carnaval dos Animais* de Camile Saint-Saens. Em todas estas peças podemos encontrar os elementos narrativos do conflito, os personagens e a curva dramática culminando no clímax que precede a resolução final.

Não por acaso, o sucesso da tecnologia do rádio e sua popularização enquanto mídia, se deveu em grande parte, ao seu papel como veículo de transmissão musical.

No que tange ao rádio propriamente dito e também às mídias sonoras dele derivadas — *webrádios* e *podcasts* — podemos entendê-lo como uma oralidade reconstruída e renovada. Distintamente da oralidade tradicional, a mídia radiofônica estabeleceu um novo formato discursivo legitimando sua presença como um objeto de desejo deste consumidor ávido de narrativas — o ouvinte — e condicionando sua atenção a uma gama limitada de recursos técnicos, basicamente, música e sonoplastia. Literalmente, o rádio “ensinou a ouvir” milhões de pessoas, ao longo de várias gerações

O rádio conseguiu, com uma eficácia invejável, sobreviver a sucessões tecnológicas radicais, mantendo-se como uma matriz cultural viva e pujante, até hoje. Curiosamente, nos primórdios da revolução digital, repetiram-se as previsões equivocadas sobre sua morte ou sua redução à condição de insignificância comunicacional nessa nova ordem que se anunciava.

Entretanto, ao contrário, um novo ciclo de oralidade se anunciou: as narrativas orais e sonoras migraram incontinenti para o mundo virtual, adicionando mais uma dimensão rica de possibilidades à oralidade herdada do rádio: o alcance mundial, a reprodutibilidade quase infinita e o potencial de ser apropriada por qualquer internauta. Ao contrário do *dial* refém de um espectro limitado de frequência eletromagnética, o meio digital não depende de concessões públicas ou de estrutura sofisticadas para ser povoado pelas narrativas daqueles que deixaram de ser ouvintes e para se tornar narradores, protagonistas dispostos a compartilhar suas próprias histórias.

## 2. Narrativa oral sob enunciações interativas

Nesta seção trataremos de aspectos que consideramos importantes para a Narrativa e que envolvem a questão da interatividade na enunciação. Neste ponto, podemos notar que a oralidade transformada pela Nova Narrativa.

### 2.1. Mídias interativas

Não obstante a frequência com que aparece em todos os textos “acessáveis” — dos manuais de equipamento às crônicas dos jornais, passando por um sem-número de *webpages* — o termo “interatividade”, ao que tudo indica, ainda é mais citado que compreendido.

Existe a confusão natural com o conceito de interação, do qual é cognato; assim como existe o discurso da propaganda oferecendo a interatividade desejada — ativa, ou mútua — e entregando outra coisa: a interatividade reativa (PRIMO, 2000). Por fim, há também uma proposta de classificação da interatividade em vários níveis, decompondo-se numa espécie de “espectro conceitual” (SILVA, 2002).

Nenhuma destas discussões é pertinente ao escopo deste artigo, de modo que nos reservaremos o direito de apontar apenas os aspectos da Narrativa que entendemos serem diretamente afetados pela interatividade.

Em princípio, estes seriam: (a) interatividade limitada e a preservação da polarização “narrador/narratário”; (b) interatividade (virtualmente) ilimitada com a dissolução do sujeito da Narrativa e sua substituição por outros enunciadores, coletivos, ocultos ou indefinidos.

No primeiro caso, tomemos como exemplo uma obra “clássica”, como a novela *Rayuela*<sup>[1]</sup> do escritor argentino e Júlio Cortázar (1994), publicada pela primeira vez na Espanha, em 1963. O título da obra faz referência a um jogo infantil, conhecido no Brasil como “Amarelinha”, o qual combina, justamente, um percurso pré-estabelecido, pintado no chão, com algumas instruções aleatórias definidas pelo arremesso de algumas pedrinhas pelo jogador (Ver Figura 1).

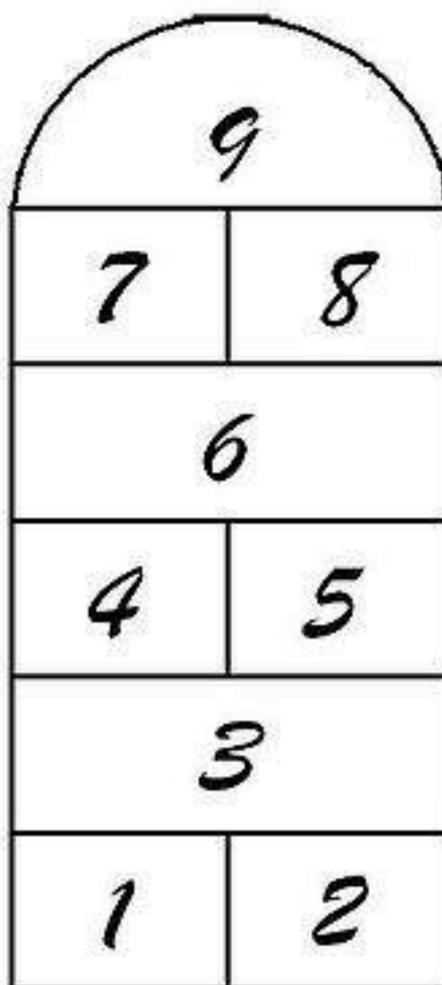
---

[1] Traduzido na edição brasileira como “O Jogo da Amarelinha”. Trata-se de uma obra com 155 capítulos, distribuídos ao longo de 453 páginas.

De forma análoga, o livro de Cortázar propõe uma espécie de “bula”, logo no início, que orienta o leitor sobre a possibilidade de ler o texto de forma contínua até o capítulo 56 (primeiro livro) ou, se este preferir, iniciar a leitura no capítulo seguindo uma sequência indicada na própria bula ou ao pé de cada um dos capítulos (segundo livro).

As duas obras resultantes desta leitura constituem narrativas totalmente diferenciadas entre si, cujo acesso depende da escolha do narratário (leitor).

**Figura 1 - Esquema popular do jogo infantil da *Rayuela*, ou *Amarelinha*.**



Ainda que esta seja uma forma incipiente de interatividade, imitada até pela teledramaturgia em formatos populares no estilo “Você Decide”[2], nos quais os telespectadores poderiam decidir o desfecho do episódio optando entre dois finais e

---

[2] Referência à série televisiva veiculada pela Rede Globo de Televisão entre 1992 e 2000, com episódios de 35 min.

ligando para um determinado número de telefone da emissora para registrar seu voto, em tempo real. Ao final, o desfecho veiculado seria aquele mais votado pelo público.

Com a disseminação das redes digitais, o paradigma da interatividade na narrativa teve sua potencialidade ampliada exponencialmente, de modo que não falamos mais de um par de desfechos possíveis, mas sim, de centenas ou milhares de desdobramentos intermediários e suas variações de clímax e resolução, partindo de alguns elementos e situações iniciais. Este é o que poderíamos chamar do modelo narrativo do jogo, presente, em potencial, desde o milenar Xadrez[3].

Estaríamos assim diante da interatividade “virtualmente” ilimitada, ou de uma “hipernarrativa”, da qual os games digitais seriam os exemplos mais eloquentes. O estudo dos novos enunciados narrativos ainda pode se apoiar neste mesmo objeto (games) para apontar duas tendências que emergiram junto com a web e que se afirmaram como revolucionárias em nosso paradigma tecnológico e comunicacional.

A título de ilustração, embora se possam enumerar diversas experimentações artemidiáticas e tecnológicas, recorreremos a um exemplo bastante prosaico, surgido ainda no século passado. Trataremos, pela ordem, dos aspectos interativos que relacionam a narrativa oral com a dinâmica das redes — as narrativas coletivas — e com o deslocamento (hiper) espacial da consciência dos agentes narradores — as narrativas imersivas.

## 2.2. As redes digitais e a era das coletividades narradoras

A expressão “comunidade”, traduz com mais precisão o papel dos grupos de interesse organizados no ciberespaço, e dos quais as redes sociais digitais seriam as derivações mais recentes. Ela deriva do latim *commúnis*, que significa “pertencente a todos ou a muitos” (CUNHA, 2010, p. 167), a qual precede, na causalidade, as noções de coletivo — *collêctivus*, “que abrange muitas coisas ou pessoas” (*idem*, p. 161) — e de colaborativo — de *collabôrâre*, “trabalhar na mesma obra” (*ibid.* p.160).

Segundo Castells (2003), existem duas características fundamentais que sustentam a comunidade virtual: (1) “o valor da comunidade livre, horizontal” e (2) “a formação autônoma de redes” (CASTELLS, 2003, p. 48-49).

O fato de uma narrativa pertencer agora, não mais a um único enunciadador, mas a um grupo horizontal e reticular de sujeitos narradores, muda drasticamente as

perspectivas de conservação ou mesmo de previsibilidade da história narrada. Tome-se por exemplo, o *remix*, e que, a grosso modo, poderia ser considerado o ancestral do *mashup*.

O primeiro, inicialmente um procedimento técnico em áudio, consiste na reelaboração da “mistura” dos canais de uma gravação, visando tão somente destacar a sonoridade de um instrumento (geralmente, da voz do cantor, ou do solista instrumental) em relação aos demais acompanhantes. Não seria um objeto de grande interesse comunicacional sem as possibilidades do *sampling* de áudio, isto é, de se inserir trechos — “citações” — de gravações conhecidas em novas criações, estabelecendo um diálogo atemporal, inter-geracional, não raro, entre estilos musicais absolutamente distintos.

A importância estética e cultural desta inovação é que ela está na base de movimentos da dimensão do RAP, estilo musical nascido nos guetos negros da América (Jamaica primeiro, EUA depois) por obra, na sua maior parte, de artistas não-músicos, como os *MC (Master of Ceremony/ Mestre de Cerimônias)* que executam uma performance vocal “falada” sobre uma base rítmica pré-gravada a cargo de um *DJ (Disc Jockey)*<sup>[1]</sup>

O segundo, fenômeno concomitante com o da *Web 2.0*, ainda que tecnologicamente similar, implica na apropriação irrestrita de obras disponibilizadas em formato digital (com ou sem a permissão dos autores) para a construção de peças sonoras e audiovisuais “inéditas”. A questão que se coloca frente a este “sequestro da narrativa alheia” (retomando a ideia expressa na seção “1.2” de que a canção integra o *corpus* das narrativas orais) e se, de alguma forma, ainda podemos falar de ineditismo em relação a qualquer narrativa transposta para a *midiasfera* ou portada para dentro dela.

### 2.3. Novas sensibilizações e as Narrativas Imersivas

O termo Realidade Virtual (*RV*), que o dicionário especializado aponta como a “forma mais natural de interação entre um usuário e o computador, através da imersão do usuário em um ambiente tridimensional sintético gerado pelo computador” (Collin, 2001,

---

[1] Termo intraduzível que poderia ser livre — e pobremente — interpretado como “operador de toca-discos”.

p.435) não deixa de ser uma expressão ambígua — na verdade uma contradição de termos — que borra mais do que define os limites entre o “real” e o “virtual”. Entretanto, o termo saiu do jargão da informática e ganhou o da cultura

A natureza envolvente do som, assim como nossa incapacidade física de ignorá-lo completamente (com exceção dos surdos, mas não sem controvérsia[1]) torna as narrativas oralizadas extremamente propícias para o fenômeno da imersão, no qual se baseia a *RV*.

Este é um fato fácil de ser confirmado mediante uma análise atenta do papel da trilha sonora, mais fácil de se perceber quando ela é suprimida de uma cena de filme (CHION, 2008, p.11). No caso, o áudio se revela, não como apenas um coadjuvante da narrativa audiovisual, como pode parecer ao espectador desavisado: ele é o elemento articulador mais importante da sintaxe fílmica, imprimindo-lhe ritmo, caráter e concretude.

Se quisermos nos manter apenas no âmbito sonoro, podemos relacionar outros exemplos desta categoria narrativa, os quais podem ser identificados tanto no viés da produção quanto no da fruição.

Tomemos como exemplo do primeiro viés, o conceito de “Paisagem Sonora” (*Soundscape*). Ele foi inicialmente proposto por um grupo de pesquisadores da Universidade Simon Fraser[2] do Canadá que se ocuparam, ao longo de décadas, em catalogar “instantâneos” de sons gravados em diversas artes do planeta. Este acervo de registros sonoros naturais — e artificiais — funciona como uma descrição eloquente de ambiências bastante específicas, algumas até em vias de extinção.

O porta-voz do grupo, o músico-pesquisador R. Murray Schaffer (2001) coloca que: “A questão final será: A paisagem sonora mundial é uma composição indeterminada, sobre a qual não temos controle, ou seremos nós, os seus compositores e executantes, encarregados de dar-lhe forma e beleza? ” (SCHAFFER, 2001, p. 19).

No aspecto da “fruição”, em que o ouvinte-narratário assume a prerrogativa de imergir em universos sonoros artificiais criados com o objetivo principal de envolvê-lo na ilusão de um universo plausível, nos deparamos com o fenômeno da *Holofonia*. Diferentemente das antigas gravações monofônicas (com um único canal sonoro) e além dos limites das produções estereofônicas (com dois canais sonoros) — das quais se afigura como uma evolução notável, a simulação auditiva proporcionada pelos recursos holofônicos pode induzir o ouvinte a vivenciar uma ilusão acústica praticamente perfeita.

Uma narrativa da qual se pode dizer que já nasceu clássica é o *Virtual Barber Shop: Binaural Audio Demo*[3], uma espécie de radionovela em 3D criada em 1996, aparentemente, para demonstrar o estado-de-arte da tecnologia do áudio digital.

### 3. O Que há de novo nas Novas Narrativas?

Defender a ideia de que existam Narrativas “Novas” é uma tarefa que nos obriga a lidar com a dualidade de uma terminologia em permanente (re)construção. Por um lado, recorreremos ao conceito de Narrativa partindo de seu caráter axiomático atemporal (cuja origem se perde na ancestralidade remota) e, por outro, defendemos uma nova categorização que alega a distinção clara entre o “velho” e o “novo” narrar.

O viés de categorização talvez seja um bom ponto de apoio para a nossa empreitada, por oferecer um contingente flexível propício à sementeira e crescimento de novos entes culturais. Dessa forma, tratamos aqui da abordagem investigativa proposta pelo GENN, centrada em (1) a constatação de que existe um diferencial significativo entre as narrativas “tradicionais” e as possibilidades narrativas da contemporaneidade; e (2) a ideia de um eixo interdisciplinar de estudos.

#### 3.1. Descrição, narração e enunciações em processos comunicativos não-lineares

Os meios eletrônicos interativos, sejam eles cinemáticos, móveis ou promotores de novas sensibilizações tornaram-se interfaces propícias para a gestação e a geração de estruturas narrativas que promovessem a “pulverização” do tempo dramático.

No caso das “narrativas” contidas em “games” que simulam epopeias (simples ou complexas), o “fim” da estória coincide com a derrota em qualquer momento, ou com a “vitória” (ou “resolução” de um enunciado) do “jogador protagonista”. Dessa forma, ações dramáticas “disponíveis” atreladas à enunciados “provocadores” dão a tônica processual à uma audiência consumidora cada vez mais reativa e, por conseguinte, mais protagonista.

---

[1] Os sons de baixa frequência podem se percebidos pelo tato como vibrações, sem a participação do sistema auditivo.

[2] Cf. <http://www.sfu.ca/~truax/wsp.html>.

[3] Cf. [http://www.qsound.com/demos/virtualbarbershop\\_long.htm](http://www.qsound.com/demos/virtualbarbershop_long.htm).

A medida que os jogos eletrônicos se fundem às dramatizações oriúnda dos meios impressos (literatura, ilustrações, cartoons) e eletrônicos, o debate em torno da formalização e da polissemia narrativa, em detrimento de uma semântica linear e monolítica, dá lugar ao acréscimo da ludologia e vice-versa. Estudos contemporâneos voltados à estas questões que tratam acerca desses processos comunicativos se dividem, dentre outras, em correntes "ludológicas" e "narratológicas".

Eskelinen (2004) busca distinguir a dinâmica comunicacional lúdica daquelas de cunho narrativo. Ele argumenta que a relação temporal dominante em jogos é aquele entre o tempo do usuário e o do evento, enquanto que em narrativas "lineares" ela situa-se entre o tempo da história e tempo do discurso (o tempo da narração).

Segundo ele, "apesar desses possíveis híbridos, a restrição subjacente permanece a mesma: não há nenhuma narrativa, sem história e tempo do discurso, e nenhum jogo sem tempos de usuário e eventos - tudo o resto é opcional (ESKELINEN *in* WARDRIP-FRUIN & HARRIGAN, 2004).

Se por um lado as correntes ludológicas buscam se distinguir de qualquer referência de cunho narrativo, sobretudo o linear, Henry Jenkins???? a princípio parece defender uma corrente "narratológica" à peças interativas – sobretudo aquelas ligadas aos video-games – a partir de uma extensão das narrativas consolidadas em sua época, como ele exemplifica acerca da linguagem cinematográfica.

"Cada vez mais, os magnatas do cinema consideram os games não apenas como um meio de colar o logotipo da franquia em algum produto acessório, mas um meio de expandir a experiência narrativa. Esses produtores e diretores de cinema haviam crescido como gamers e tinham suas próprias idéias sobre o cruzamento criativo entre as mídias; sabiam quem eram os designers mais criativos e incluíram a colaboração deles em seus contratos. Queriam usar os games para explorar idéias que não caberiam em filmes de duas horas" (JENKINS, 2009: p. 32)

Entretanto esta difusão/migração transmídia propõe, de fato, uma compreensão para a necessidade de se transformar ações dramáticas em "ações enunciativas". (GLASSNER, 2004). Presente de forma extremamente pontual, haja vista a ampla predominância visual e sonora e textual, a oralidade nessas interfaces assume um

caráter muito mais enunciativo do que narrativo, em muitos casos exercendo também um papel "dialógico".

Ao readaptar-se a cada novo suporte de comunicação e expressão, ela tem adquirido inúmeras formas e dinâmicas, conforme a veiculação. Nos dias de hoje evidencia-se, portanto, a necessidade de uma ampla articulação não somente entre as linguagens e formas de expressão articuladas com as narrativas orais, ou como elas se adequam às interfaces envolvidas, ou ainda a feceptividade socio-cultural da audiência.

Assim, dentre uma série de fatores que delas demandam novas formatações e performances, a protagonização da audiência - no que tange ao dialogismo; à reação ou iniciativa no campo das (inter)ações; ou mesmo à ergonomia destas (re)ações - estão, de fato, dentre os mais recentes elementos a se considera tanto na produção dos argumentos da expressão narrativa. oralizada, como em praticamente todas as demais expressões contemporâneas.

Mesmo diante de toda essa proliferação midiática, as narrativas orais jamais perderam, de fato sua importância social. Tanto na esfera pública quanto na esfera privada ela tem produzido derivações e se adaptado a todas as mediações e processos, desencadeados ao longo da história da comunicação humana. Entretanto, vale ressaltar que a sua forma "original" de se expressar diretamente da voz humana para o ouvido do próximo, jamais deixará de ter o seu lugar.

Desse modo, este "leque" de possibilidades de comunicações mediadas disponíveis requer estudos dirigidos e em seguida, correlacionados em torno de toda a ontologia humana e material, bem como todo o conjunto de processos envolvidos em torno de nossas expressões "humanamente" articuladas.

---

[3] E o que é o Xadrez senão uma narrativa de batalha construída lance a lance por dois ou mais oponentes, humanos ou sintéticos? O número finito de combinações deste jogo evidencia que as possibilidades narrativas, apesar de inúmeras, são potencialmente esgotáveis.

## Bibliografia

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2003.

CHION, Michel. *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema*. Texto&Grafia, Lisboa, 2008.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995 (5ª. Ed.).

COLLIN, S.M.H. *Dicionário de Informática, Multimídia e Realidade Virtual Inglês-Português*. São Paulo, Melhoramentos, 2001.

CORTÁZAR, Julio. *O Jogo da Amarelinha*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1994.

CUNHA, Antonio G. da. *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro, Lexikon, 2010.

GLASSNER, Andrew. *Interactive storytelling - the techniques for 21st century fiction*. Natick: A. K Peters, 2004.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Ed. Aleph 2009 (2ª. Ed.)

NETTO, J. Teixeira Coelho. *Semiótica, informação e representação*. São Paulo: Ed.Perspectiva, 1980.

PRIMO, A. *Interação Mútua e Interação Reativa: uma proposta de estudo*. In *Revista da Famecos*, n.12, p. 81-92, jun/2000.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal*. São Paulo, Ed. Iluminuras, 1999.

SCHAFFER, R. Murray. *A Afinação do Mundo*. São Paulo, Unesp, 2001.

SILVA, M. (org.). *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 3ª. Ed., 2002 (p. 99-188).

SOARES, Ismar de O. *Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação*. São Paulo, Paulinas, 2011.

Crédito das imagens:

Fig. 1 - WIKIMEDIA CC. Arquivo JPG disponível em <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1b/Pon.rayuela.JPG>, acesso em 02/06/2015.