

# Narrativas em Rede e Articulações Discursivas nas Interfaces Contemporâneas<sup>1</sup>

## Mariana Tavernari

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da USP. Bolsista CAPES.  
E-mail: mddt@usp.br

<sup>1</sup>Uma primeira versão deste artigo foi apresentada no XV Encontro Nacional da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (Socine), realizado no Rio de Janeiro em setembro de 2011.

**Resumo:** O artigo versa sobre as formas narrativas nas mídias digitais, articuladas às transformações de ordem discursiva e aos regimes socioimagéticos na contemporaneidade e engendradas por gêneros emergentes. A partir da rede como modelo conceitual de conectividade, vértice do jogo de pluralidades semânticas, e de suas particularidades imersivas e interativas, são problematizados os processos de agenciamento e as facetas da interface na rede, buscando compreender os modelos binários e dicotômicos que sustentam os percursos teóricos do conceito de narrativa.

**Palavras-chave:** narrativa; rede, comunicação; audiovisual; discurso.

**Abstract:** The article deals with narrative forms in digital media, linked to discursive transformations and to the contemporary socioimagetics schemes engendered by emerging genres. From the network as a conceptual model of connectivity, vertex of the plurality of game semantics, and immersive and interactive particularities are problematized the agency processes and the facets of the network interface, in order to comprehend the binary and dichotomic models that support the narrative concept.

**Keywords:** narrative, network, communication, audio-visual; discourse.

A relação entre os agenciamentos interativos e a relevância da iconicidade nos ambientes digitais integram os regimes socioimagéticos vigentes na contemporaneidade, determinando condições de circulação, percursos de sentido e deslocamentos narrativos nas redes. Contudo, não apenas as narrativas são deslocadas no fluxo das tramas e enredos na rede, mas também as formas de conceber a narrativa, no percurso teórico da Comunicação e dos estudos de cinema, principalmente: vista tanto como um espelho das imagens especulares que, juntas prôpoem um caminho e uma história, como um conjunto de enunciados, afirmados por alguém ou algo, os modos de conceber e pensar a narrativa revelam os meandros históricos desses conceitos.

Assim, propõe-se ir além das perspectivas do texto narrativo, daquele que traz o mundo à mente, populando-o com agentes inteligentes (os personagens) que participam das ações e dos acontecimentos narrados. Ultrapassando essa visão condicionada à Linguística e à Crítica Literária, passamos a interpretar a narrativa como uma representação mental de eventos conectados.

As narrativas em rede impõem-se também como uma rede implícita de narrações, formada por nós de posições enunciativas e ações em dimensão temporal que formam laços de sociabilidade colaborativa. As metáforas de rede e

de rizoma (Deleuze & Guattari, 1995: 23) atuam como um modelo conceitual de conectividade que aplicado aos sistemas sociais designa um conjunto de atores (pessoas, instituições ou grupos) e conexões (interações ou laços sociais).

Tanto como narração diegética, ou seja, o ato de contar a alguém que algo aconteceu, quanto como narração mimética, ato de mostração (Bordwell, 1985), propõe-se investigar quais as formas de combinação dessas formas para a construção de um dispositivo metodológico de análise. Trata-se de analisar a relação entre os processos de imediação e hipermediação (Bolter & Grusin, 2000) na rede e as facetas empregadas no desejo de atingir e representar o real, se miméticas (como no *Second Life*) ou diegéticas (como nos blogs). Um caminho pela cultura da interface (Johnson, 2001) e da simulação, sugerindo uma sensibilidade cultural e social baseada nas formas de agenciamento coletivas e procedimentais.

Buscamos, assim, observar os mecanismos de instalação das narrativas digitais para além do hipertexto, uma trama de textos interligados marcados pela pluralidade semântica, perspectiva sustentada por um imaginário do descentramento do sujeito, pregnante nos discursos pós-estruturalistas. Atravessando o mundo diegético que impera nos estudos da narratividade, estudar as narrativas em rede a partir das articulações discursivas implica em compreender o discurso não apenas como a dimensão material formal dos textos, mas como um conjunto de enunciados permeados por ideia comum, um fio condutor que o atravessa, demarcando campos do saber e planos epistemológicos, históricos e ideológicos.

Considerando que a circulação desses enunciados ocorre por meio de um processo de composição no qual intervêm coletivos sociotécnicos, o artigo busca compreender algumas especificidades das narrativas em rede considerando suas características, tais como a interatividade, a multiplicidade de canais semióticos, a volatibilidade do signo e a multimodalidade, entre outros. Na confluência das narrativas em rede analisadas a partir das tramas discursivas emergem as interfaces contemporâneas, vetores pelas quais são plasmadas as relações de agenciamento operadas pela técnica. Assim, esse texto desenvolve-se a partir dessa tríade: as articulações discursivas das narrativas em rede, por meio das interfaces contemporâneas.

### **Em busca dos conceitos de narrativa**

Pontos fundantes do conceito de narrativa sugerem a ideia de uma reconstrução sígnica marcada pela dualidade entre a trama (o modo como a história é contada) e a história (ou seja a ordem de como realmente os fatos aconteceram), implicando em relações de causa e efeito e independento de questões relativas à ficção. A noção de narrativa está fortemente apoiada na existência de um ator – indivíduo, personagem, actante – a partir do qual a sucessidade acontece. Ela cria um mundo e o povoa com personagens e objetos, facultando ao interator a construção dessa representação. Contraposta a outras, essa definição de narrativa revela-se uma visão condicionada à materialidade textual da mensagem: a recriação de um espaço e um tempo por meio de debreagens e embreagens enunciativas. Apenas vemos o mundo enquanto está colocado narrativamente, ele só se torna plausível à medida em que as histórias são contadas. E as maneiras de contar histórias mudaram ao longo da História, conforme deslocavam-se as mediações entre o homem e a técnica.

Tomando as TICs como condicionantes das narrativas em rede na contemporaneidade – e desviando, assim, de uma perspectiva determinista da tecnologia –, uma das maiores heranças macluhianas nas Ciências da Comunicação refere-se ao modo como as propriedades intrínsecas do meio afetam e modelam as formas e experiências narrativas, ou seja, sua substância semiótica e seu modo

de transmissão (Ryan, 2004: 19). Esse condicionamento também abordado por referenciais teóricos diversos: enquanto construto cognitivo, a narrativa em rede é tratada não apenas como uma forma de posicionamento existencial, mas como um conceito que aborda as operações mentais operadas a partir do contato com a interface das mídias digitais. Nessa abordagem, a chamada experiência do usuário traduz também a noção de literacia, ou seja, as interpretações e compreensões que o usuário faz da mensagem codificada digitalmente.

Próximo desse, a partir do conceito existencial de narrativa as mídias digitais são tratadas como um dispositivo a partir do qual operações de subjetivação e identificação são operadas, de forma a emergir todo um aparato que dê conta de manifestações características da contemporaneidade, como o fenômeno dos blogs íntimos, por exemplo. Localizado espaço-temporalmente e inserido na contextualidade do ciberespaço, um *blog* permite aos humanos lidar com o tempo, com o destino e a mortalidade, criando e projetando identidades.

A partir dessas diversas abordagens, são observadas essencialmente duas perspectivas distintas: a primeira, mais relacionada aos aspectos linguísticos, e a segunda, aos seus aspectos imagéticos. A linguagem verbal parece ser o suporte semiótico ideal para a narrativa, como ato textual de representação, se pensada apenas em termos enunciativos. No entanto, se incorporadas noções relacionadas à cognição, a narrativa passa a ser definida também como imagem mental, passível de construir representações.

Em termos linguísticos, “sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias” (Barthes, 2008: 19), independente do tipo de suporte em que está apoiada, a narrativa é constitutiva do humano, assim como a capacidade de criar representações, articulando sucessões de eventos e recriando um espaço e um tempo diegéticos genuínos. Essas duas perspectivas que balizam o conceito operam também nos principais planos teóricos dos estudos das formas narrativas digitais, marcando seus deslocamentos, em função tanto das pesquisas sobre as redes, incorporadas aos estudos das mídias digitais, quanto dos aprofundamentos teóricos que levantam a questão da ausência de linearidade narrativa, suplantada pelo hipertexto.

Ambas as visões sustentam, portanto, tanto as visões míticas incorporadas pela indústria do entretenimento, do Marketing, da Publicidade e mesmo do Jornalismo, quanto o arcabouço teórico metafórico impregnado ao campo da cibercultura:

Considerando que desenvolvedores de software adaptam os conceitos de narrativa para o mundo dos negócios em uma transferência metafórica, os teóricos da comunicação invocam os “mitos da narrativa” para promover formas literárias ou de entretenimento da textualidade digital. Esses mitos, que apresentam uma representação idealizada do gênero que descrevem, convocam a imaginação do público, mas também representam objetivos impossíveis que levantam falsas expectativas (...) o mito do Aleph e o mito do Holodeck (Ryan, 2001).

O primeiro, fazendo menção ao conto de Jorge Luis Borges, publicado em 1949 que idealiza um elemento do tamanho de uma noz que poderia conter todas as histórias e acontecimentos do mundo, sustenta parte dos estudos que clamavam pelo potencial que as mídias digitais teriam de maximizar o hipertexto, como uma máquina que incorporasse a capacidade de somar todas as possíveis narrativas, legando ao interator o poder de construir a história. O segundo, um aparelho de Realidade Virtual da série Star Trek, abre caminho para materializar as máquinas de Realidade Virtual como instrumentos para narrativas multissensoriais.

### **Narrativas em rede: Aleph**

O intercâmbio dialógico entre as narrativas já caracterizava a forma como eram articulados o registro dos acontecimentos em torno dos actantes. As narrativas em rede exploram os limites da narrativa, fazendo com que o conceito seja muitas vezes confundido com o de linearidade e continuidade. No entanto, uma narrativa mesmo dispersa e pouco coesa continua sendo caracterizada como uma narrativa (Abbott, 2002: 34).

Dois operadores conceituais disseminados entre autores que tratam da narratividade, como Bordwell (1985), ajudam a entender quais os limites da narrativa: trama e estória. Como uma transação que envolve eventos sequenciais (uma estória) e seu modo de representação (trama, discurso narrativo ou como a estória é contada) – linear ou não – e a audiência. A trama é extremamente maleável, pode ser expandida, contraída, avançar e retrain. A estória pode levar dias, meses, anos, pode ser ficcional ou não.

Para Santaella (2004: 49), a digitalização permite (no entanto, não é condição única) a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais, que rompem “a linearidade em unidades ou módulos de informação. Nós e laços associativos são a base da sua construção das molduras que consistem em geral daquilo que cabe em uma tela” (Santaella, 2004: 49). Ele é, claramente, formado por textos multimodais, em que se conjugam códigos fortes e fracos (Groupe  $\mu$ , 1993) de forma a apontar a uma difícil fragmentação dos enunciados em unidades analisáveis.

A digitalização condiciona, portanto, uma nova forma de construir estórias. Permite novas composições de tramas, novas interlocuções entre a sucessão dos acontecimentos e a forma como são contados; em função dessa multiplicidade e liberdade creditada ao autor, muitas vezes ouvimos a seguinte conclusão: as narrativas em rede desafiam a noção de uma ordem narrativa. Mas a ideia de linearidade já estava colocada em discussão a partir da noção de trama: as estórias sempre foram remontadas na mente do espectador ativo (Bordwell, 1985).

A ausência de linearidade não deve, portanto, ser considerada um aspecto determinante da narrativa. A flexibilidade e a ruptura da linearidade a partir da digitalização das informações não seria suficiente para caracterizar as narrativas em rede. Mais do que a ruptura da coerência, os limites da narrativa na contemporaneidade exploram uma nova dimensão teórica a que devem ser elevadas as tramas da representação da relação entre sujeito e objeto: não mais o hipertexto deve ser tratado como um agenciador das novas formas de contar histórias, mas revela-se uma diferente forma de pensar o próprio hipertexto, para além do determinismo tecnológico, e agora inserido em um contexto rizomático. Assim, para além das formas narrativas em um meio fragmentado – linearidades no hipertexto –, impera pensarmos em um contexto mais abrangente da narrativa, agora relacionado às novas configurações do sujeito na contemporaneidade.

### **Narrativas em rede: Holodeck**

Uma diferente forma de relação mediada por meio da interface busca suspender, justamente, a existência da interface das mídias digitais, que opera como uma ponte entre o artefato tecnológico e o ambiente externo, de onde partem as operações de navegação. Esse aspecto de mediação também aparece na definição de Johnson (Johnson, 2001: 14): de forma simples, a palavra interface remete ao software que dá forma à interação entre o usuário e o computador.

A interação homem-máquina sofre alterações desde o nascimento do primeiro computador. O primeiro paradigma de interface está apoiado na ideia de linha de comandos em uma tela, que poderiam ser alterados com a interação humana.

Esse paradigma ainda dependia de conhecimentos de complexas linguagens de programação pelos usuários. Com o surgimento do mouse, em 1968, e das janelas dos navegadores, predomina o paradigma da área de trabalho, em que a interface simula ações do mundo real por meio de uma representação icônica de objetos do cotidiano: arquivos, pastas, mesas etc.

Essa suspensão, idealizada a partir dos dispositivos de realidade virtual, presume a imersão e a simulação de um tempo e um espaço reais, mimetizados. Aparatos de Realidade Virtual são aqueles que simulam, por meio de computação gráfica, uma experiência perceptiva que imita o mundo real. No mundo da revolução digital, as diversas ferramentas de simulação de realidade virtual hoje materializam a retórica da Realidade Virtual (RV), substituindo um ideal cibernético da Inteligência Artificial (AI), do visionário Alan Turing, nos anos 50. Bolter e Grusin (2000: 162) explicam que os entusiastas têm na interface perfeita aquela na qual o usuário, com um aparelho acoplado à cabeça, sente como se tivesse ultrapassado a janela abertiniana para um mundo de computação gráfica, compreendendo a realidade virtual como o próximo passo no caminho pela busca de um meio transparente.

### **Processos de agenciamento em rede**

A essas duas formas de mediação com as tecnologias da inteligência correspondem também diferentes conceitos de agenciamento, expostos a seguir. O conceito pode ser pensado a partir de diversos aspectos e correntes teóricas: nas abordagens da narratividade, agência é o termo utilizado para caracterizar a capacidade que o personagem tem de agir no espaço e no tempo: “Agenciamento é a capacidade da entidade de causar eventos (se engajar em atos). Personagens são entidades com agência, que geralmente está ligada à capacidade de agir com intenção” (Abbott, 2002: 19).

A partir da perspectiva narrativa, os personagens são entidades marcadas pela especificidade de causar acontecimentos. Conforme as ações acontecem (sejam intencionalmente ou não) são reveladas as diversas facetas do personagem, como suas fraquezas, necessidades, força, caráter, etc. (Abbott, 2002: 19). Apenas por meio dos agenciamentos narrativos é que nos conhecemos como entidades ativas, capazes de agir em determinado espaço e tempo.

O conceito de agenciamento opera principalmente em torno da distinção ou cisão entre personagem ou actante e a ação (que pode ser descrita a partir de um acontecimento no espaço ou no tempo). Ao longo das escolas teóricas da crítica literária, esses dois polos da narrativa, articulados pelo agenciamento, estiveram sobrepostos um em detrimento do outro. Enquanto nas grandes epopéias míticas greco-romanas a linearidade da narrativa estava apoiada na noção espaço-temporal, a partir da qual as ações eram realizadas, o individualismo moderno posiciona o actante acima de qualquer instância narrativa. O agenciamento é o cerne da narrativa, porque agrega a instância do personagem à da ação espaço-temporal. Acoplada ao agenciamento, essa capacidade de agir do personagem, está a noção de *self*, unidade a partir da qual o sujeito racional da modernidade está fundamentado.

Nas narrativas audiovisuais, o tempo exige do espectador um acompanhamento da estória como contada na ordem que ela é representada, fazendo dele um refém constante das surpresas que apresenta a trama. Um tipo de interação baseada na identificação entre o espectador e a estória contada. Ele é obrigado a seguir o tempo diegético na sequência como é apresentado. Para isso, ele depende de acompanhar o filme no tempo imposto pela projeção. O agenciamento das mídias digitais é de outra ordem, no entanto. O tempo diegético, por si só, pode ser subvertido pelas possibilidades hipertextuais. Mas mais que isso: o interator pode interagir com a estória contada, alterando a ordem em que os acontecimentos se sucedem.

### Na trama das objetivações e subjetivações

Para além das perspectivas da mediação incorporadas pelas metáforas do Aleph e o Holodeck explicitadas por Ryan (2001), convém explicitar o nó conceitual que integra ambas as perspectivas. Novos regimes de subjetividade emergem com as novas tecnologias, introduzindo agenciamento como conceito que materializa a geometria de poder plasmada por essas novas formas de conjugar o humano e as técnicas:

A compreensão da época em que vivemos apóia-se, cada dia mais, sobre o conceito de rede. A rede atravessa hoje todos os campos do saber – da biologia às ciências sociais, passando pelas ciências exatas – seja como conceito específico, em cada um destes campos, seja como paradigma e imagem do mundo, ou ainda como rede sociotécnicas necessárias a produção do conhecimento (Parente, 2000: 171).

As redes rizomáticas implicam em diferentes formas de compreender as metáforas acima elencadas, para além das percepções individuais e da relação interfacial entre corpo e técnica. Elas suplantam o binarismo estruturalista e elevam a questão das multiplicidades, considerando uma cadeia semiótica como um “tubérculo que aglomera atos muito diversos, linguísticos, mas também perceptivos, mímicos, gestuais, cogitativos” (Deleuze & Guattari, 1996: 16). Assim, agenciamento é

esse crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões. Não existem pontos ou posições num rizoma como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz (Deleuze & Guattari, 1996: 16).

As redes sociotécnicas estão acopladas ao deslocamento da centralidade do sujeito da modernidade à contemporaneidade. Para além da lógica binária da dicotomia entre sujeito e objeto, pessoas e coisas, sociedade e natureza, a concepção de ator (Latour, 2005) admite um sujeito dobrado em uma multiplicidade virtual, uma obra em andamento, um jogo de potencializações e atualizações, de retroalimentações entre os mecanismos de objetivação e subjetivação.

Subjetivados a partir de processos de resistência, emergem efeitos de sentido de sujeitos singulares, desejanter do reconhecimento individual. Objetivados pelas práticas discursivas, integram essas relações de poder que passam pelo agenciamento coletivo da enunciação, pelas determinações coletivas sociais. Novas formas de agenciamento, portanto. Novas formas de conceber o sujeito, não mais de acordo com os mecanismos de identificação e projeção idealizados pelo dispositivo do cinema e operados a partir das janelas miméticas.

O corpo sem órgão é o termo de Deleuze e Guattari para definir o modelo epistemológico do sujeito na contemporaneidade. Conceituado pela sua negação, ou seja, não como “uma noção, um conceito, mas antes uma prática, um conjunto de práticas” (Deleuze, Guattari, 1996: 09). O sujeito centrado da modernidade, amarrado por três instâncias, propunha uma articulação do organismo de forma a corresponder à ideia de unidade: o organismo, em sua superfície, a significância, em sua conjunção sígnica e a subjetivação, do ser/estar sujeito.

O conceito de sujeito em Couchot também presume essa noção de um sujeito aparelhado, despersonalizado: o sujeito-se, que emerge da relação com a técnica, em contraposição ao sujeito-eu, representado em suas histórias individuais (Couchot, 1998). Os agenciamentos constituem, portanto, a chave para transpor

as metáforas nas quais estão apoiadas as narrativas digitais. Essa é uma tarefa que passa pelo reconhecimento de que:

Estamos numa formação social; ver primeiramente como ela é estratificada para nós, em nós, no lugar onde estamos; ir dos estratos ao agenciamento mais profundo em que estamos envolvidos; fazer com que o agenciamento oscile delicadamente, fazê-lo passar do lado do plano de consistência (Deleuze & Guattari, 1996: 0249).

### **Novos regimes socioimagéticos da contemporaneidade**

Falamos aqui, portanto, em novos regimes socioimagéticos da contemporaneidade, a partir do qual podem ser extraídas duas hipóteses.

A primeira delas diz respeito ao caráter icônico das narrativas, à heterogeneidade dos textos audiovisuais. O hipertexto está marcado pela coabitação de signos icônicos e plásticos, ou seja, signos cujo referente possuem referente semelhante ou aqueles cujo referente praticamente inexistem, respectivamente. Uma rede de relações constante em que a dinamicidade dos enunciados está em função das possibilidades interativas.

A segunda propõe uma interlocução entre esses regimes socioimagéticos e as formas de produção simbólica e captura do real por meio de técnica. Uma dimensão menos imanente ao texto e às manifestações linguísticas e mais relacionada ao contexto social em que as imagens reconstróem o sentido por meio da interface e as narrativas no mundo atual. O conceito de interface, também metafórico, presume a existência de uma camada entre o usuário e o dispositivo tecnológico, que dá forma e essa interação e guia o usuário nesse espaço informativo. Assim, as interfaces propõem uma nova forma de perceber e experimentar o mundo.

Outros jogos conceituais também imprimem essa dualidade às formas de compreender as narrativas contemporâneas: a hipermediação/imediação, o showing/telling e a transparência/opacidade.

Para Bordwell, as narrativas são, assim, comumente compreendidas a partir de duas correntes teóricas, que evidenciam os seguintes aspectos: a perspectiva imagética e a prática enunciativa. A primeira, chamada de narração mimética, assume a perspectiva, o ato da visão e o ponto de vista como instrumentos que permitem a atividade narrativa, por um observador invisível, que a atesta e testemunha esse ator de mostração. A segunda, chamada de teoria diegética da narração, admite a narrativa como uma construção polifônica, feita de forma metalinguística e produto da enunciação, cabendo à teoria do cinema identificar “quem fala” no filme, as situações enunciativas em determinado espaço e tempo.

Bordwell compreende a narrativa fílmica, em sua dimensão estrutural, representativa e processual, como uma construção do espectador, “entidade hipotética que executa apropriações relevantes para construir uma história por meio das representações fílmicas” (Bordwell, 1985), admitindo limitações psicológicas, protocolos intersubjetivos e aspectos perceptivos/cognitivos.

Pensar em um espectador ativo é também compreender o potencial interdiscursivo dos quais emerge o sentido nas redes. Compreender as redes digitais como um manancial de enunciados cujo conjunto dá forma àquilo que chamamos discurso, trabalhando com o sentido que emana a partir do percurso narrativo atualizado na leitura ou potencializado pela escrita, guardadas as ressalvas da leitura e da escrita como focos extremos que materializam o paradigma emissor-receptor que ainda impera em algumas correntes dos estudos de Comunicação. Como fio condutor

que atravessa todos os enunciados explícitos, o discurso é compreendido aqui de acordo com a orientação foucaultiana, na qual ele representa uma ordenação do mundo, e não a partir dos conceitos habermasianos de discurso que implicam no caráter argumentativo do qual emerge a esfera pública.

A construção da subjetividade nesse contexto discursivo não se dá, portanto, do sentido que brotaria do sujeito de razão, mas de uma rede intertextual em que o sujeito se constroi. Mas provém da rede dos textos culturais vigentes, o panorama que permite a emergência de determinado discurso. Sendo necessário considerar o entorno do texto, seu contexto sociocultural, cabe aqui também citar quais as estratégias discursivas que sustentam o discurso circulante acerca das narrativas digitais e a partir do qual mergem as dualidades dos sentidos das quais fala Marie Laure Ryan: Aleph e Holodeck. Nessa direção, esse jogo de conceitos pode ser compreendido como imerso nessa mesma dupla articulação.

No entanto, implica aos estudiosos das mídias digitais não a contraposição das dualidades nas quais são apoiadas as plataformas narrativas da contemporaneidade, mas o seu reconhecimento, a noção de que nem Aleph, nem Holodeck ocultam a importância de um horizonte discursivo, que pode evidenciar os fluxos dos atores nas redes.

A mediação narrativa na contemporaneidade passa, necessariamente, pela noção de paratexto, que envolve as narrativas interdiscursivamente e dialoga com ela de forma a tangenciar seus conteúdos e deslocar seus percursos (Abbott, 2002: 26): “Todo esse material tangencial pode modificar nossa experiência da narrativa, às vezes superficialmente, às vezes profundamente”. Nesse sentido, esse material faz parte da narrativa, e apesar de serem textos, livros ou filme – ou seja, operadores da mediação –, as narrativas acontecem na mente das pessoas.

O intercâmbio dialógico entre as narrativas já caracterizava a forma como era articulado o registro dos acontecimentos em torno dos actantes. A ênfase do discurso teórico da contemporaneidade nos processos de adaptação e transposição intersemiótica se dá não apenas em função das novas experiências midiáticas advindas desse fenômeno, mas pela complexificação de outros estatutos teóricos, como o conceito de gênero e mesmo de sujeito.

Os processos de convergência (Jenkins, 2008), interdiscursividade, adaptação, entre outros que sugerem a remediação de um meio pelo outro favorecem fluxos narrativos que vão além das estratégias miméticas e diegéticas para representar o real. Nas interfaces contemporâneas, o espaço da tela ganha vários níveis de profundidade, propondo facetas mais ou menos opacas, mas sempre intermediadas pelas práticas discursivas, evidenciando processos de agenciamento e novas formas de perceber o mundo.

### Referências bibliográficas

- ABBOTT, P. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge e Nova Iorque: Cambridge University Press, 2002.
- BARTHES, R. *Análise estrutural da narrativa*. 5ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. Publicado em 1966.
- BOLTER, J. D. & GRUSIN, R. *Remediation: understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- BORDWELL, D. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin, 1985.
- COUCHOT, E. *La technologie dans l'art*. Nîmes: Jacqueline Chambon, 1998.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 1995 (Coleção TRANS).
- GROUPE  $\mu$ , Philippe. *Tratado del signo visual, Para una retórica de la imagen*. Madrid: Cátedra, 1993.
- JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOHNSON, S. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- LATOUR, B. *Reassembling the social*. New York: Oxford University Press, 2005.
- MAINGUENEAU, D. *Cenas da Enunciação*. Curitiba: Criar, 2006
- MARCUSCHI, L. A. & XAVIER, A. C. *Hipertexto e gêneros digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.
- MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- PARENTE, A. "Pensar em rede. Do livro às redes de comunicação". *Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*. Vol. XXIII, n. 1. Rio de Janeiro, 2000. Disponível em: <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/rbcc/article/viewFile/799/582>. Acesso em 22/10/2011.
- RYAN, M.-L. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln, London: University of Nebraska Press, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity and electronic media*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001
- SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço: perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.