

Ambiências Narrativas Onlife: o humano, o meio e a máquina conectados

Mariana de Toledo Lopes - UFJF

Carlos Pernisa Júnior - UFJF

Os Pilares da Narrativa Humana

As narrativas acompanham o ser humano desde os primeiros ancestrais capazes de organizar ideias. Das pinturas rupestres às plataformas digitais, a arte de contar histórias evoluiu constantemente, moldando e sendo moldada pela própria evolução humana.

O Ancião da Aldeia

Representa a dimensão local da narrativa, trazendo o passado ancestral do lugar e a sabedoria dos que vieram antes. É a voz da tradição e da memória coletiva.

O Viajante

Traz as novidades e descobertas do mundo exterior, compartilhando experiências de outras culturas e lugares. É o portador de novas perspectivas e conhecimentos.

Walter Benjamin identificou esses dois arquétipos de narradores clássicos como fundamentais para compreender a narrativa em sua essência. Ambos são igualmente importantes para a formação da tradição narrativa que conhecemos hoje.

A Evolução dos Meios de Expressão



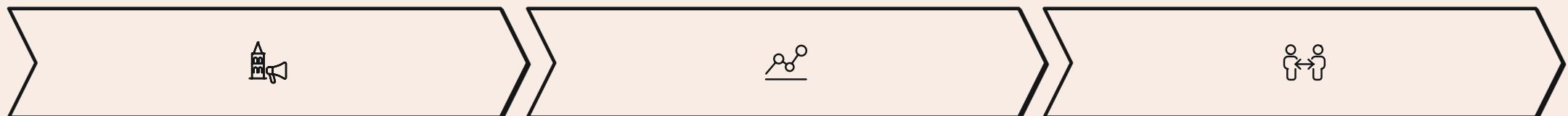


O Ecossistema Midiático Massivo

"O meio é a mensagem" – Marshall McLuhan demonstrou como o veículo de comunicação influencia profundamente o conteúdo transmitido.

Durante o século XX, consolidou-se um modelo de comunicação baseado na lógica massiva: poucos emissores alcançando simultaneamente grandes audiências. Jornais, revistas, rádio e televisão dominaram o cenário, criando uma separação clara entre produtores e receptores de conteúdo.

A Ruptura Digital



Era Massiva

Poucos emissores, muitos receptores passivos

Transição

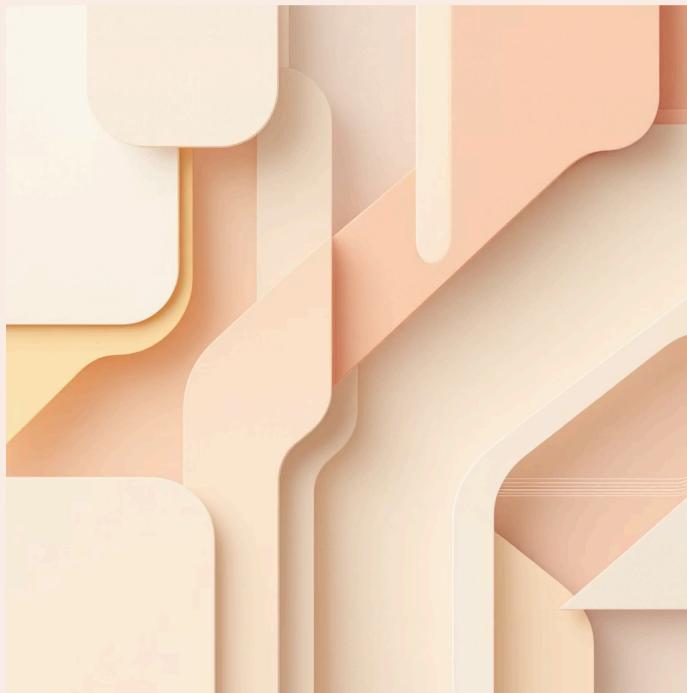
Surgimento de computadores e internet

Comunicação em Rede

Emissores e receptores se confundem, públicos se fragmentam em nichos

A digitalização não apenas transformou os meios existentes, mas questionou a própria estrutura da comunicação. A separação rígida entre emissor e receptor começou a se dissolver, inaugurando uma nova era de interação e participação.

Narrativas no Ambiente Digital



O Hipertexto

A digitalização transformou o texto linear em hipertexto – uma rede de possibilidades narrativas conectadas por links. O leitor ganha autonomia para traçar seu próprio caminho pela história.

Como observou Steven Johnson, obras como "Afternoon, a story" (1993) demonstraram que cada leitura pode ser única, criando não apenas uma narrativa, mas um verdadeiro ambiente de exploração.

Além das Telas: Narrativas Híbridas

Realidade Aumentada

Pokémon Go popularizou a sobreposição de elementos virtuais sobre o ambiente físico

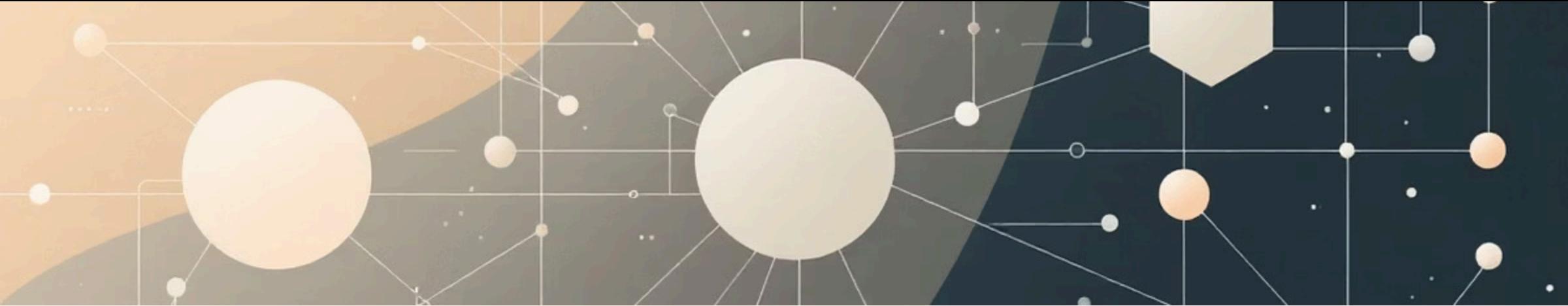
A convergência entre físico e digital – o ambiente *phygital* – está redefinindo como contamos e experienciamos histórias.

Realidade Virtual

Metaverso propõe imersão total em ambientes digitais

Internet das Coisas

Objetos conectados ampliam as possibilidades de interação narrativa



Narrativas Pervasivas

As narrativas pervasivas representam uma evolução além da transmídia. Elas não apenas distribuem conteúdo por múltiplos canais, mas **integram o próprio ambiente físico como elemento narrativo**.

Onipresentes

A história permeia diferentes dispositivos e espaços

Contextuais

Adaptam-se ao ambiente e às ações do interator

Imersivas

Utilizam objetos inteligentes para intervenções sensoriais

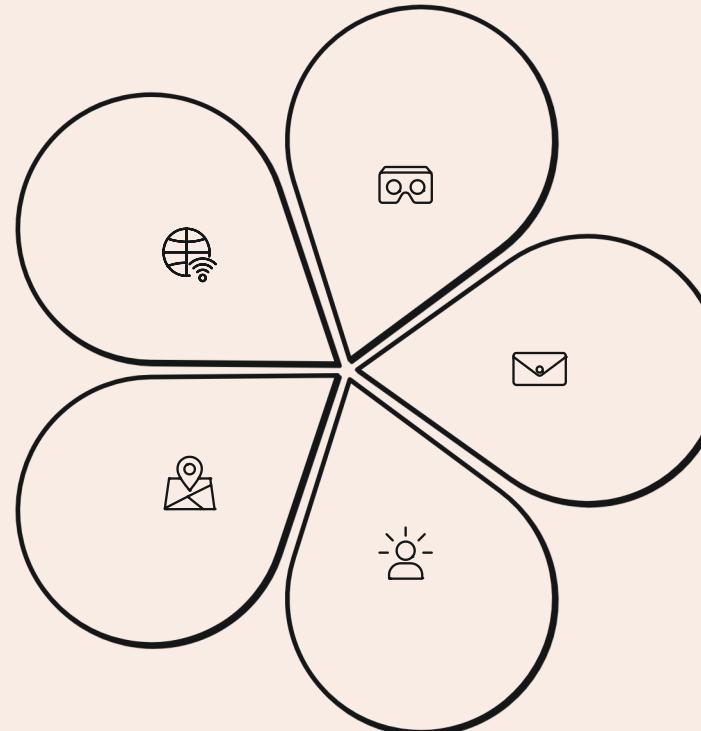
Uma Nova Ambiência Digital

Hibridização

Fusão entre físico e digital

Contextualização

O espaço como elemento narrativo



Imersão Sensorial

Experiências que transcendem a visão

Objetos Inteligentes

IoT como ferramenta narrativa

Interatividade

Autonomia e participação ativa

Não se trata mais apenas de um ecossistema midiático digital, mas de uma **nova ambiência** que transcende os meios tradicionais. Neste espaço híbrido, as histórias ainda estão sendo testadas e as possibilidades narrativas continuam a se expandir, mantendo viva a essência humana de compreender o mundo através das narrativas.

- Almeida, P. H. V. R. de. (2021). Modelo de representação e orquestração em nuvem para a contação perversa de histórias [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Juiz de Fora].
- Benjamin, W. (1985). Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura (Obras escolhidas, Vol. 1; S. P. Rouanet, Trad.). Brasiliense.
- Bento Filho, J. C., & Lucas, R. J. de L. (2013). Alternate reality games: Conceitos e processos. In Anais do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Cibercultura. Universidade Tuiuti do Paraná. <https://bit.ly/4gVEA37>
- Davidson, D., Keane, T., & Redman, S. (2010). Cross-media communications: An introduction to the art of creating integrated media experiences. ETC Press.
- Floridi, L. (2015). The Onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-04093-6>
- Jenkins, H. (2008). Cultura da convergência (S. Alexandria, Trad.). Aleph.
- Johnson, S. (2001). Cultura da interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar (M. L. X. de A. Borges, Trad.). Jorge Zahar.
- McLuhan, M. (1969). Os meios de comunicação como extensões do homem (D. Pignatari, Trad.). Cultrix.
- Moravcikova, D., & Kliestikova, J. (2017). Brand building with using phygital marketing communication. Journal of Economics, Business and Management, 5(3). Disponível em <https://bit.ly/2pcQgJ3>
- Motta, L. G. (2013). Análise crítica da narrativa. Editora Universidade de Brasília.
- Murray, J. H. (2003). Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço (E. K. Daher & M. F. Cuzziol, Trad.). Itaú Cultural / Unesp.
- Pernisa Júnior, C., Marrazzo, A. C. F., Souza, L. S. S., & Santos, A. B. F. de O. (2024). Metaverso: Possibilidades sonora e em realidade aumentada. Triades em Revista: Transversalidades, Design e Linguagens, 13, 1-17. <https://doi.org/10.34019/1984-0071.2024.v13.44758>
- Santaella, L. (2001). Matrizes da linguagem e pensamento: Sonora, visual, verbal - aplicações na hipermídia. Iluminuras.
- Santaella, L. (2021). Humanos hiper-híbridos: Linguagens e cultura na segunda era da internet. Paulus.
- Scolari, C. (2017). El translector: Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. In La lectura en España: Informe (pp. 175-186). Federación de Gremios de Editores de España.
- Sodré, M. (2002). Antropológica do espelho: Uma teoria da comunicação linear e em rede. Vozes.
- Sodré, M. (2012). Reinventando a educação: Diversidade, descolonização e redes. Vozes.
- Souza, A. A. e., Horodyski, G. S., & Medeiros, M. de L. (2016). Realidade aumentada no turismo: Estudo do jogo Pokémon Go. Revista Hospitalidade, 13, 1-21. <https://doi.org/10.21714/1807-975X.2016v13nEp0121>
- Thompson, J. B. (1998). A mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia (W. de O. Brandão, Trad.). Vozes.
- Thompson, J. B. (2018). A interação mediada na era digital. MATRIZes, 12(3), 17-44. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v12i3p17-44>

Obrigada!

marianatlopes@gmail.com