

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

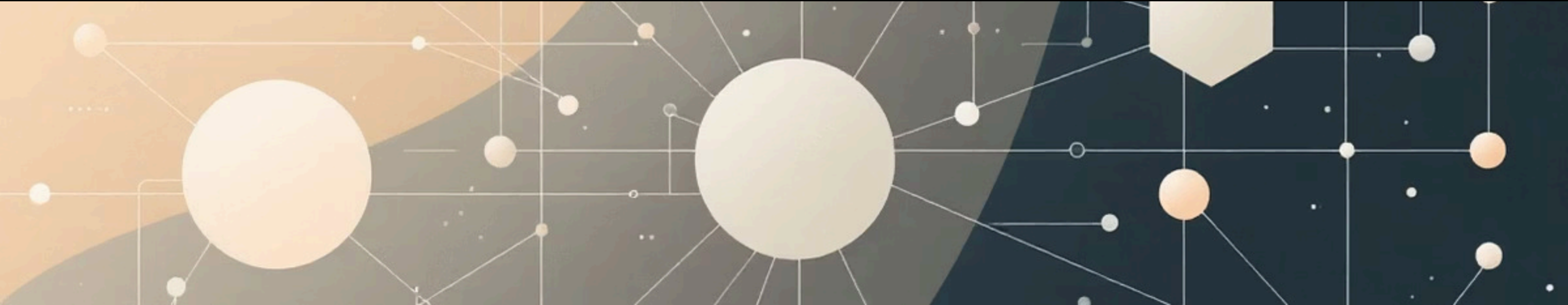
Realidade Virtual

Metaverso propõe imersão total em ambientes digitais

Internet das Coisas

Objetos conectados ampliam as possibilidades de interação narrativa

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



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

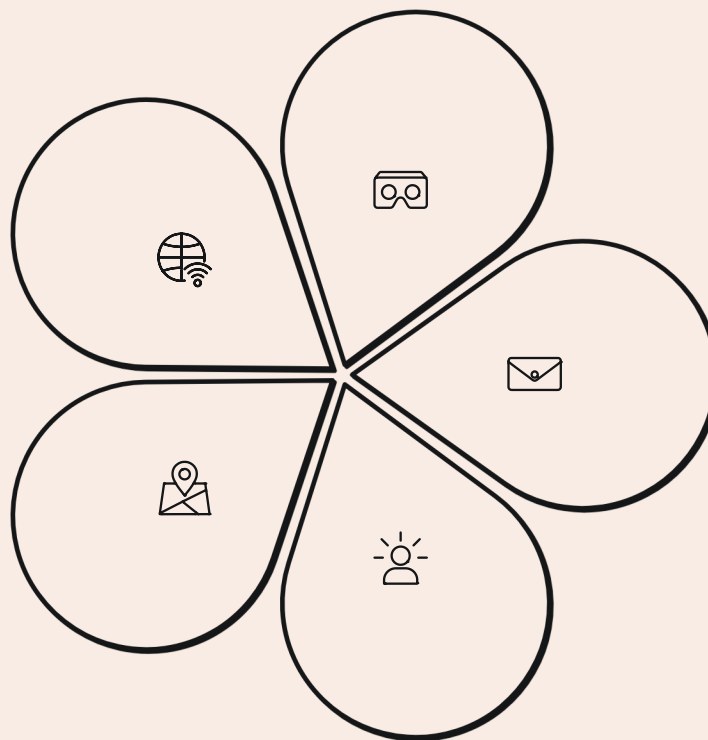
Uma Nova Ambiência Digital

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 pervasiva 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 Ciberultura. 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, Trans.). 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