

Eu narro. Quer narrar comigo? Novas formas de leitura e escrita com implicações na formação docente

*Verônica Alves dos Santos Conceição**

*Cristiane de Magalhães Porto***

*Kaio Eduardo de Jesus Oliveira****

Resumo

O artigo tem como objetivo discutir a estrutura de narrativas interativas produzidas em ambientes digitais on-line a partir dos conceitos aristotélicos de *mimeses*, *catarse* e *poiesis*. Para isso, se estabelece algumas comparações com a estrutura das narrativas literárias tradicionais e apresenta-se as narrativas ficcionais no contexto da Cibercultura como resultado de um processo evolutivo da literatura e do contexto sócio-histórico. Metodologicamente, o trabalho constituiu-se por uma pesquisa bibliográfica com caráter exploratório-descritivo. O argumento principal defende a importância de o docente compreender essas novas narrativas como manifestação das diversas possibilidades compositivas da ficção que, na interação oferecida pelo ambiente virtual no contexto da Cibercultura, pode ser formulada e reformulada por meio das diversas linguagens, especialmente a digital.

Palavras-chave: Narrativa; Educação; Cibercultura; Docente.

* Doutoranda em Educação pela Universidade Tiradentes (UNIT), Pedagoga pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Atua como pedagoga na Universidade Estadual de Feira de Santana e professora na Educação Básica em de Feira de Santana – BA. Tem experiência na área de Educação com ênfase em Gestão Escolar e Educação Inclusiva. Pesquisadora do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Pedagogia Universitária (NEPPU/UEFS/CNPq) e no Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq). E-mail: veronica.alves604@gmail.com

** Doutora Multidisciplinar em Cultura e Sociedade – UFBA. Pesquisadora do Instituto de Tecnologia e Pesquisa – ITP. Bolsista em Produtividade em Pesquisa do CNPq – Nível 2. Pós-doutorado em Educação – UERJ. Coordenadora do Programa de Estímulo a Mobilidade e ao Aumento da Cooperação Acadêmica da Pós-Graduação (PROMOB-FAPITEC/CAPES - UNIT/UERJ/UFSC). É professora do Curso de Comunicação Social e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes – Unit. Líder do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq). E-mail: crismporto@gmail.com

*** Doutorando em Educação, Universidade Tiradentes. Possui mestrado em Educação. Especialização em tecnologias educacionais e graduação em Geografia. Pesquisador do Grupo de Pesquisas Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura – (Getic/Cnpq). E-mail: kaioeduardojo@gmail.com

I narrate. Do you want to narrate with me? New ways of reading and writing with implications in teacher's formation

Abstract:

This article aims to discuss the structure of interactive narratives produced in digital environments from the Aristotelian concepts of mimeses, catharsis and poiesis. In this regard, it was established some comparisons with the structure of traditional literary narratives and fictional narratives are presented in the context of Ciberculture as a result of an evolutionary process of literature and the socio-historical context. Methodologically, the paper was built from a bibliographical research with an exploratory-descriptive character. The main argument is that it is important for the teacher to understand these new narratives as a manifestation of the various compositional possibilities of fiction that can be formulated and reformulated through the different languages, especially digital ones, in the interaction offered by the virtual environment in the context of Cyberculture..

Keywords: Narrative; Education; Cyberculture; Teaching.

Yo narro. ¿Quieres narrar conmigo? Nuevas formas de lectura y escrita con implicaciones en la formación docente

Resumen

El artículo visa discutir la estructura de las narrativas interactivas producidas en ambientes digitales en línea desde conceptos aristotélicos de *mimesis*, *catarse* y *poiesis*. Para eso, se establece algunas comparaciones con la estructura de las narrativas literarias tradicionales y se presenta las narrativas ficcionales en el contexto de la Cibercultura como resultado de un proceso evolutivo de la literatura y del contexto histórico. Metodológicamente, el trabajo se constituye por una investigación bibliográfica con carácter exploratorio-descriptivo. El argumento principal defiende la importancia del docente comprender estas nuevas narrativas como manifestación de las diversas posibilidades compositivas de ficción que, en la interacción ofrecida por el ambiente virtual en el contexto de la Cibercultura, puede ser formulada y reformulada por medio de los diversos lenguajes especialmente la digital.

Palabras-clave: Narrativa; Educación; Cibercultura; Docente.



1 Introdução

O ato de narrar acompanha o homem muito antes da invenção do livro ou da imprensa de Gutenberg. Encontramos suas raízes na época em que a oralidade predominava, passando pela era da escrita e, mais recente, pela era digital. Portanto, arte de contar histórias e vitalizar a imaginação de ouvinte/leitor marca um processo contínuo de evolução e inovação das técnicas de comunicação literária.

Na verdade, acreditava-se que narrativa era dotada de uma leveza sagrada que nos levava para o encontro aos mestres da oralidade. Dentre eles Pitágoras e Sócrates que não se prenderam à palavra escrita, mas transmitiam suas ideias por meio da oralidade, professando dogmas e reflexões.

A escrita constituiu como um importante artefato na evolução da técnica de narrar acontecimentos reais ou ficcionais. Esta possibilitou o uso de um registro visual e gráfico que tornou possível estruturar o discurso narrativo em papiro e, depois, em papel a partir de um código linguístico que quando decifrado por um leitor ganhava autonomia em relação ao narrador. Assim, a técnica da escrita permitiu imortalizar o escritor, definir a construção estética do texto, a noção de gênero textual e o caráter literário das narrativas.

No século XX, com o advento da tecnologia digital, testemunhamos o surgimento de uma nova versão de narrativas ficcionais marcadas por recursos multimidiáticos, linguagem hipertextual e interação ativa entre escritor/leitor nos processos de elaboração e produção desse novo produto textual. A nova configuração de narrativa implica em novas relações entre o texto e seu leitor que comungam um ambiente de rede compartilhada por milhares de usuários. A narrativa ficcional na Cibercultura se configura como fruto do processo evolutivo pela qual passou a literatura. Trata-se de uma manifestação das diversas possibilidades compositivas da ficção que, na interação, oportunizada pelo ambiente virtual, pode ser formulada por meio das diversas linguagens expressivas.

Entendemos que o advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) trouxeram (não seria trouxe: advento) transformações estéticas-ideológicas na maneira de narrar no ambiente educacional que não pode ser despercebido e exige um redimensionamento de conceitos e práticas do docente que trabalha com leitura e produção de texto. O que objetivamos para esse artigo é discutirmos as transformações geradas pela Cibercultura na composição, na leitura e compreensão do texto narrativo ficcional. Implica entender, também, as relações de similitudes e diferenças entre os paradigmas tradicionais de narrativas, ao gosto da tradição canônica literária e as novas formas de escrita hipertextualizada e transmidiática da contemporaneidade, de acordo ao que percebemos na juventude imbricada na Cibercultura.

O estudo se configura como um artigo de revisão bibliográfica pois se propõem apresentar os conceitos de narrativas enquanto constructo literário. Bem como, as novas modalidades do narrar que emergem de uma sociedade em processo depurado de evolução tecnológica conhecidas como narrativas hipermediáticas que habitam em ambientes virtuais. Nesse sentido, é uma revisão de base teórica. Sua abrangência é temática pois envolve um recorte transversal sobre narrativas na Cibercultura. Os conceitos foram levantados de livros, artigos completos de periódicos e de anais de eventos, buscan-



do conversar com autores consagrados como Pierre Lévy (1999), André Lemos (2002), Lucia Santaella (2003), Ronald Barthes (2008), Hans Jauss (2002), Luis Lima (2003) e outros que, possivelmente, poderão fazer parte da revisão.

2 Cibercultura

O prefixo “*cyber*” (do Inglês *cybernetic*) ou “ciber” (de cibernético, em Português) ilumina o limite tênue entre o real e o virtual e nos convida a transitar de um lado para o outro mediados pela tecnologia. Transcender o espaço vivido, experienciado e ocupado por corpos físicos para um outro espaço, o editado, reeditado, construído, reconstruídos que compõe o mundo virtual, só é possível quando se assume a mobilidade como energia propulsora. Mobilidade associada à ideia de movimento, compreendido como ato de deslocamento que permite objetos, pessoas, ideias e coisas circularem entre localizações distintas.

Nesse sentido, Lévy (1999, p.17-50) deu um enfoque voltado para a intercomunicação que nasce da interconexão mundial de computadores e criam ambientes de interação entre os seus usuários. Segundo o autor, nasce o ciberespaço que especifica “não apenas a infraestrutura material de comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo”. E, ainda, como o espaço onde se produz a “ubiquidade da informação, documentos interativos interconectados, telecomunicação recíproca a assíncrona em grupos e entre grupos”. Do mesmo modo, o termo ciberespaço se refere a um espaço informacional, aberto ao acesso de pessoas conectadas com a rede, que deseja movimentar-se, emergir, interagir como incontáveis outros navegadores, transformar os processos e práticas de comunicar-se e aprender.

As comunidades virtuais que habitam o ciberespaço crescem e se imbricam com as comunidades do espaço físico ao ponto de possibilitar que surja uma nova forma de cultura, a cultura contemporânea. Fato de certo modo previsível, afinal, como adverte Santaella (2003, p. 45- 46), “[...] quaisquer meios de comunicação ou mídia são inseparáveis das suas formas de socialização e cultura que são capazes de criar, de modo que o advento de cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio”. Logo, os avanços das tecnologias da informação e comunicação ocorridos na segunda metade do século XX destacam-se pela capacidade de articular pessoas e costumes, de convergir culturas e múltiplas linguagens nas dimensões do oral, da escrita e do digital, de converter sons, imagens, gráficos e textos em formatos legíveis pelo computador.

Por isso, o contexto tecnológico da atualidade fomentam mudanças socioculturais e faz emergir um novo paradigma cultural que autores como Pierre Lévy (1999), André Lemos (2002) e Lucia Santaella (2003) chamam de Cibercultura. Na definição de Lévy (1999, p.16) a Cibercultura é um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Para Lemos (2002, p. 131), a Cibercultura é uma forma “sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base macroeletrônicas”. Na mesma linha de pensamento, Santaella (2003, p. 77) entende o complexo de redes culturais como um “imbricamento de diferentes lógicas comunicacionais em um mesmo espaço social”.



Desse modo, o ciberespaço e o cenário privilegiado da Cibercultura, criaram espaços que se configuram Segundo Linhares e Chagas (2017, p. 24) como “lugar de encontros e desencontros, rupturas e reconfigurações que aprofundam a experiência de nomadismo e hiper mobilidade” característicos da sociedade pós-humana. São espaços que trazem em sua essência o entrelaçamento do político e do democrático que resulta em novos formatos de produção, de distribuição e de consumo da palavra pública e implica em um novo espaço de vida na *pólis*.

Para Lévy e Lemos (2010), a Cibercultura se sustenta em três princípios: liberação, conexão e reconfiguração. Lemos (2005) propõe uma definição destes princípios. Da liberação entende-se, de acordo com o autor, a emergência de vozes e discursos que antes estavam limitados pelas informações da mídia de massa. Portanto, há reconfiguração de práticas e de modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes. O princípio da conexão indica a participação e a colaboração de pessoas em uma relação de interação que transcende os limites do espaço físico e do tempo cronológico. Do princípio relacionado à reconfiguração se desenha um novo contorno para o ato comunicativo entre pessoas e instituições.

Em meio aos termos apresentados, tais como mobilidade, ciberespaço e cibercultura evidencia-se um contorno rústico e elementar do conjunto de palavras que incorporaram, direta ou indiretamente, o vocabulário de estudantes na atualidade. Elas desenharam suas atividades sociais e culturais, causam implicações diretas na educação e impactam na atuação do professor. São entendidos como componentes de um repertório linguístico, isto é, um conjunto de termos, descrições, lugares e figuras de linguagem agrupadas em torno de uma metáfora ou imagem, usadas na linguagem cotidiana (POTTER, 2000). Encontramos suas raízes na comunidade linguística em que fomos socializados e foram transmitidos nas nossas interações.

Para o Potter (2000), ao observarmos o repertório linguístico de um grupo precisamos conhecer o contexto em que são utilizados, em função de que se usa, qual o efeito que exerce na fala e na relação entre os atores de um mesmo grupo social. Consequentemente, conhecer o repertório linguístico de estudantes gera nos professores novas possibilidades de agir na sala de aula, na educação e no mundo, consequentemente, afetar a própria identidade como profissional.

3 Narrativas ficcionais literárias: algumas considerações sobre leitura e escrita

Ao tratarmos da temática das narrativas ficcionais na Cibercultura abordaremos alguns elementos da narrativa ficcional literária e como esses mesmos elementos se evidenciam nas cibernarrativas. Tal intento visa examinar a possibilidade de integração entre os novos formatos digitais de narrar e a narratologia canônica literária com vistas a contribuir para a formação do professor das múltiplas áreas curriculares da atualidade. Nessa direção, é preciso considerar as mudanças ocorridas na linguagem do texto narrativo, as implicações no ato de ler e nas relações estabelecidas entre leitor-texto-autor de uma narrativa ficcional no ambiente virtual.

Iniciamos por fazer uma escolha na definição de narrativa literária para esse estudo, por mais arbitrário que nos pareça diante da riqueza de definições presentes na crítica



literária e suas múltiplas correntes. Optamos pela definição de Mesquita (1988, p. 21) por entender que a narrativa é um ato verbal que objetiva apresentar uma situação inicial que, passando por várias transformações, chega a uma situação final. Essas transformações são ocasionadas por acontecimentos, fatos, vivências, episódios, ou, como frequentemente ocorre na narrativa contemporânea, por diferentes estados psicológicos de um personagem.

Deste modo, as narrativas ficcionais literárias costumam apresentar um convite à imersão no enredo vivenciado pelas personagens e tem o potencial de mobilizar a subjetividade do leitor porque atingem “regimes simbólicos inconscientes. O herói, o mago ou o contador de história fazem parte de nós e da nossa forma de interagir com o mundo” (COMPBELL, 1995, p. 3-5). Quanto mais alto o nível de letramento do leitor, maior a habilidade de estabelecer a intertextualidade e a aplicação de estratégias de leitura para inferir sobre os “espaços vazios” deixados na narrativa, bem como, de contemplar o horizonte de expectativa do texto em prosa. (JAUSS, 2002).

Não é sem motivo, que a narrativa literária mantenha um laço forte com a estética da linguagem e apresente características que possibilitam a criação de redes de sentidos construídas durante e após a decodificação textual, na relação leitor-texto. Ler uma obra literária implica que o sujeito, na condição de leitor, se permita imergir nas tramas e estruturas que compõem o circuito de comunicação narrativo teorizado por Hall (2003). Para o teórico, a codificação e decodificação constituem dois momentos do esquema comunicativo de uma narrativa. No momento de composição do texto literário, o escritor faz um mapeamento empírico de previsão de leitura com vistas à transmissão de conteúdos estético-cultural. No processo de decodificação, o leitor posta-se diante de uma infinidade de possibilidades de leituras que se constituem micro redes de sentido-narrativos ficcionais elaboradas a partir de um conhecimento intuitivo compartilhado com o escritor.

Deparamos-nos, atualmente, com uma leitura e uma escrita como elementos principais da nossa vida social e cultural. A escrita contemporânea se reinventa por meio do uso de letras, símbolos, imagens e sons. Estes aspectos, em grande parte, marcam o modo de escrever, numa formulação de novas escritas, coadunando um acordo entre o contexto e à audiência. (PORTO; OLIVEIRA; ALVES, 2017, p. 118).

Durante o processo de leitura de uma narrativa literária a relação leitor-autor se entabula simultaneamente a relação leitor-texto. De um lado, o leitor é induzido a imergir na trama ficcional que foi traçada pelo escritor e, de outro lado, estabelecer relação de transtextualidade nas suas diferentes dimensões, indicados por Genette (2009, p. 7), como “intertextualidade, hipertextualidade, paratextualidade, metatextualidade e a arquitextualidade”. A intertextualidade designa a propriedade textual que implica em relações explícitas ou implícitas de um determinado texto com outros textos. A hipertextualidade se refere a uma relação de copresença entre textos, que pode ser explícita quando ocorrem citações ou mais discreta como a alusão ou referência. Desse modo, podemos dizer no intertexto há uma relação de presença entre dois ou vários textos ao passo que no hipertexto um texto deriva do outro.



A paratextualidade a relação transtextual se estabelece em uma relação macro de uma obra, nasce de uma relação implícita entre um conjunto de textos que formam um livro e sua organização como título, prefácio, epígrafe, dedicatória e, até mesmo, as ilustrações. Já na metatextualidade, o discurso literário se autoreferência e se questiona, tornando-se crítico de si mesmo e movendo-o ao melhoramento constantemente. No que tange a arquiteitualidade, o conceito se refere a um conjunto de características gerais que tornam um texto singular. Essas características apontam para o que transcendem a narrativa e determina seu gênero textual, ou seja, cria especulações teóricas sobre os modos e os gêneros literários, classificando o discurso como romance, poema, ensaio.

A teoria de Genette (2009) se torna importante nesse estudo porque entendemos que a transtextualidade indica as diferenças e as especificidades assumidas pelo processo de leitura a partir daquilo que se lê e da idiosincrasia de quem ler. Tais diferenças se localizam nos objetos de leitura e se definem a partir da relação entre o código escrito e as singularidades do leitor modeladas pelas suas propostas, vivências, espaços sociais e ações de leitura. Assim, o leitor ao iniciar um processo de leitura adentra no fenômeno das relações que um texto mantém com outros tantos já lidos e como suas experiências leitoras.

Outros conceitos importantes que trazem a relação leitor-narração para o centro das discussões são os conceitos aristotélicos de *mimeses*, *catarse* e *poiesis* que, unidos, compõem o que Jauss (2002, p. 38) chama de *aesthesis*.

A partir de Lima (2003, p. 94) é possível afirmar que a *mimese* é a linha mestra na malha narrativa por “estar sempre ligada à atmosfera envolvente das representações sócias que, de sua parte, se relaciona com a base material da sociedade” Para o autor, a *mimese* nas narrativas canônicas contemporâneas apresenta dois efeitos: o primeiro, a obra literária só se realiza ao ser acolhida pelo leitor, na ausência da participação ativa do leitor ela se restringe a um quadro de indicações. No segundo efeito, a interação do leitor com a obra torna possível uma infinidade de representações da realidade, viabilizada pela ativação do leitor. Nesse sentido, a narração apesar de não apontar diretamente para a realidade, fato que contraria o gosto dos discursos pragmáticos, permite a “representação de múltiplas e variadas realidades, que interferirão – e não serão apenas condicionadas – em postura perante o mundo” (LIMA, 2003, p. 94).

O termo *catarse* (*kátharsis*), do grego, em sentido etimológico refere às ações de purificar, purgar ou limpar. Na literatura, entendida aqui como arte, a *catarse* encontra sua raiz na visão aristotélica onde a tragédia representada permite ao interator mergulhar nos seus sentimentos íntimos e paixões veladas e emergir com maior conhecimento de si. Para Chauí (1994, p. 338-339),

A tragédia tem uma finalidade educativa e formadora do caráter e das virtudes, por isso deve suscitar no espectador paixões que imitem as que ele sentiria se, de fato, os acontecimentos trágicos ocorressem e devem, a seguir, oferecer remédios para essas paixões, fazendo o espectador sair do teatro emocionalmente liberado ou capaz de liberar-se do peso de suas emoções. O espectador deve aprender, pela imitação (pelo espetáculo oferecido), o bem e o mal das paixões, o que podem fazer de terrível ou benéfico para os humanos



A palavra *poiesis*, poética, significa fazer, fabricar, criar, produzir, e está intimamente relacionada com a *mimeses*. Dastur (2006) entende que *poiesis* tem duas aplicações, a primeira relacionada a produção, fabricação e criação; e segunda assume uma significação mais específica e traduz-se por poesia. Em essência, o ato criador da arte envolve tanto os meios técnicos e expressivos quanto os recursos técnicos usados para a elaboração da obra de arte.

Sobre a tríade *mimesis-catarse-poiesis*, Umberto Eco (1992, p. 288) entende que:

Aristóteles não fala (como, durante séculos, se pensou) de critérios de medidas e ordem, ou de equilíbrio orgânico, mas de um outro critério: o elemento fundamental da tragédia é o enredo, e o enredo é a imitação de uma ação cuja finalidade, cujo *télos*, é seu efeito, seu *érgon*. Este *érgon* é a *kátharsis*. Bela – ou bem-sucedida – é a tragédia que sabe provocar a mais completa purificação. Portanto, o efeito catártico é uma espécie de coroamento final do empreendimento trágico, que não reside na tragédia enquanto discurso escrito ou representado, mas enquanto discurso recebido

De tal modo, pensamos que uma das principais funções da arte literária é comunicar, esteticamente, por meio da linguagem poética sustentada pela *mimesis-catarse-poiesis* e contribuir para um estado leitor chamado de *aesthesis*. Jaus (2002, p. 38) define *aesthesis* como “o prazer da percepção reconhecidora e do reconhecimento perceptiva”. Para o autor, a percepção nasce da relação dialógica entre a narração e o leitor em um processo dinâmico e mutável, afinal, as leituras mudam conforme as épocas e o leitor interage a partir das experiências construídas e o acervo cultural atualizado. É nesse sentido que a literatura passa a ser reconhecida como “objeto midiático polilinguístico, no qual, a mensagem estético ideológica-social gera seu próprio discurso poético singular, no qual o símbolo se concretize e onde as dimensões de realidade potenciais se atualizem durante o processo de cada leitura realizada” conforme Meneses (2009, p.14).

É em meio a essa dinâmica polilinguísticas da arte literária que a narração evolui para novas manifestações artísticas na Cibercultura. A tríade *mimesis-catarse-poiesis* assumem novas dimensões que extrapolam o cânone literários tradicional e reclama a existência de novos formatos de escritura e de leitura. Surgem com explosão as narrativas em ambientes virtuais que remodelam a interação autor-narrativa-leitor para assumir um esquema próprio de relação autor-narrativa-ambiente virtual-leitor que criam produções narrativas singulares dos nossos tempos, dentre eles o romance hipertextual, romance interativo, minicontos midiáticos e hipercontos transmidiáticos (MENESES, 2009).

4 Narrativas na cibercultura: do leitor ao leitor-escritor

A literatura na Cibercultura apresenta características onde passado, presente e futuro se imbricam. As tradições das narrativas literárias canônicas são adicionadas às variadas formas de linguagens contemporâneas e novos modos de escritas individuais e coletivas. Estas, consequentemente, demandam variadas formas de leituras e com elas uma criação mais abrangente de leitores e escritores. Ela, a Literatura, utiliza, agora, o suporte tecnológico, as novas narrativas ficcionais integram.



texto escrito, imagem, som e narração oral, narração imagética, linguagem-jogo e tudo de maneira simultânea na construção de narrativa ficcional com certo grau de interatividade direta. As opções são diversas, e cabe a quem escreve escolher qual o melhor recurso compositivo a ser gerado em prol do impacto almejado tendo em vista obter um efeito específico pelo leitor/leitor-escritor (MENESES, 2009, p. 69)

As narrativas na contemporaneidade, com características transmidiáticas, são representações mentais de eventos conectados e não estão, necessariamente, atreladas ao verbal como é evidenciado na música, no cinema e na pintura, todos dotados de competências narrativas. As novas teorias de narratividade parecem não negar a sua estrutura basilar composta de espacialidade, temporalidade e sujeito, interligados em uma relação de causa efeito, mas avançamos para uma estrutura narrativa “sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias” como afirma Barthes (2008, p. 19).

Dois conceitos convidados para o centro da análise ligada às narrativas na Cibercultura é o de autor e seu termo correlacionado, leitor. No plano da linguagem, todo texto nasce de relações dinâmicas com outros textos oriundos de lugares, épocas e contextos diferenciados. O que equivale dizer que todo texto é uma composição de relações linguísticas, históricas, sociais e culturais amalgamadas em uma tessitura onde o autor cumpre uma função de representante do momento histórico em que vive. Aceitar o deslocamento do lugar de autor implica aceitar o leitor e sua mediação com o texto de uma forma diferenciada. Cada leitura, diante das relações interna e externas do texto, torna o leitor um coautor na medida em que, o texto se abre à leitura e significação diante do leitor. Portanto, autor e leitor fazem parte de uma rede de relações que se dá a partir da linguagem em suas variadas formas, inclusive, narrativas.

Dessa forma, a noção de textualidade sofre algumas alterações, pois a narrativa ficcional na Cultura Digital se constitui num texto plural, sem centro discursivo, sem margens, sendo produzido por um ou vários autores, sempre em mutação e reconstrução, de forma associativa, cumulativa, multilinear e instável. Embora a intertextualidade pareça homogênea, Brait (1997) afirma que uma leitura discursiva-interativa traz em seu bojo a heterogeneidade, formada por outros discursos que perpassam e são perpassados pelos mais diferentes sujeitos e culturas, sempre reinstaurando uma nova significação.

Tais características foram potencializadas pelo que Lemos (2008, p. 20) chama de liberação do polo de emissão que oferece ao escritor/leitor oportunidade de publicação de suas narrativas de maneira mais rápida e dinâmica pois,

A liberação do polo da emissão está presente nas novas formas de relacionamento social, de disponibilização da informação e na opinião e movimentação social da rede. Assim chats, weblogs, sites, listas, novas modalidades midiáticas, e-mails, comunidades virtuais, entre outras formas sociais podem ser compreendidas por essa lei.

Outra característica da narrativa na Cibercultura é seu aguçado caráter imaginativo possibilitado pela virtualidade eletrônica. O elemento compositor da narrativa tradicional, a *mimesis*, assume nova dimensão onde o espaço real e o espaço virtual se en-



trêçam e expandem o campo vivencial de simulação pela identificação particular com os personagens da narrativa. Por simulação entendemos como a vivência virtualizada pelos meios eletrônicos e que transcendem a representação da realidade, pois “enquanto a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o edifício da representação como simulacro” (BAUDRILLARD, 1973, p. 13).

Assim, a *mimesis* na narrativa digital migra de uma representação do real para uma recriação ou projeção tecnologia do ambiente físico, social, psicológico, cultural, temporal e atemporal atendendo aos interesses individuais e coletivos. A *mimesis digital* permite que o escritor da narrativa utilize sua habilidade de produção e o potencial tecnológico para elaborar uma narrativa que demanda novas escritas e novas leituras em parcerias como seu aporte cultural. Na Cultura Digital, a construção dos ambientes ou cenários onde se desenrola a trama narrativa é auxiliada pela tecnologia 3D, totalmente eletrônica e audiovisual.

A *catarse* assume um sentido muito mais ambicioso nas narrativas digitais durante a simulação por causa do seu caráter interativo. O internauta-leitor interage em todos os aspectos da narrativa, o físico, o sinestésico e o motor. O poder interativo atribuído ao leitor permite que ele trace rotas de ação permitida pela dinâmica de múltiplas escolhas e trajetos virtualizados pela narrativa hipertextual. As sequências compositivas do enredo usa a linguagem ubíqua de imagens, sons, desenhos e outros recursos transmidiáticos, atendendo aos princípios de usabilidade, interatividade e navegação.

Uma emergente modalidade de narrativas na contemporaneidade é o jogo eletrônico que representa um conjunto dos gêneros textuais e se constitui de uma narrativa onde os personagens se compõem a medida e semelhança do jogador e de sua realidade particular ou de traços de sua personalidade, além de utilizar a habilidade de leituras para selecionar o cenário, tomar decisões e interagir no rumo da história segundo as programações prévias criados por programas de computadores cada vez mais sofisticados.

Nessa composição da narrativa a *catarse* se torna tanto mais poderosa quanto maior for o letramento digital do internauta e a habilidade de usar as ferramentas digitais para compor riquezas de detalhes, roteiro de decisões conscientes e prever desdobramentos do jogo ou o desenrolar da narrativa. A capacidade de imergir na própria subjetividade, potencializar e experienciar sensações e sentimentos nunca antes desvelados cria no leitor-interator das narrativas digitais um estado de sinestesia e satisfação inusitadas. Como um exemplo da evolução dessa nova forma de escrita e leitura de narrativas interativas que mescla *mimesis* e *catarse* podemos citar o *Secund Life*. Nele as pessoas criam e desempenham diferentes papéis, em um mundos do faz de conta que transcende o teatro e o cinema tradicional, pois cada um dos participantes pode ser ator ou produtor deste mundo do faz de conta virtual.

A *poiesis*, entendida como em Dastur (2006), enquanto as habilidades para criar a arte narrativa, que envolve competências técnicas, expressivas e os recursos técnicos também são demandadas para criação de narrativa na Cibercultura. A elaboração de roteiros para a construção da narrativa, a adaptação do capital estético literário construído durante os séculos para as novas formas de narrar, a utilização da linguagem computacional adaptadas para o público sem perder o estado de *aesthesis* causado pela tríade



mimesis-catarse-poiesis, juntos compõem um desafio que se apresenta ao novo leitor-escritor representante de um grupo juvenil que vem se destacando como escritores de narrativas na contemporaneidade.

5 Narrativas na cibercultura: implicações na atuação docente de literatura

Ser professor em uma sociedade marcada pela cultura digital envolve se desafiar a ser planejador e utilizador crítico e reflexivo dos recursos tecnológicos na sala de aula, bem como contribuir para a utilização reflexiva e criativa dos recursos disponibilizados pelo avanço tecnológico por parte dos estudantes. Martin-Barbero (2002), ao abordar sobre a juventude do século XXI, caracteriza o jovem como um agente de ritmo acelerado que desenvolveu habilidade de conviver, simultaneamente, em ambiente midiático e não midiático. Habitante de um não-lugar criado pelo mundo virtualizado onde redes de socialização e manifestação cultural são formadas e reformadas a cada instante.

Segundo Meneses (2009), essa geração evidencia um conflito entre as narrativas ficcionais de tradição, estético-literária e as novas formas de narrar customizadas pela cultura digital. Nesse contexto histórico, social e educacional, surgem leitores-escritores com competências participativa-interativas que cobram da educação uma literatura, enquanto arte comunicativa, voltada para leituras dinâmicas, multidirecionais, multifacetadas, multimodais e multilineares. Também, se impõe novas noções de tempo, espaço, trama e da relação leitor-escritor sem deixar de existir o tradicional, o canônico, o físico e todo arcabouço cultural legitimado durante anos de composições literárias.

A coexistência do polo tradicional com o progressivo marca uma sociedade e um grupo estudantil com características e demandas educacionais singulares.

Ao lado de conjuntos civilizacionais, que serão “reacionários”, isto é, privilegiarão o passado, a tradição, a inscrição espacial, e ao lado de conjuntos “progressistas”, que acentuarão os tempos vindouros, o progresso e a corrida para o futuro, podemos imaginar agregações sociais que reúnam “contraditoriamente” estas duas perspectivas, e, assim sendo, farão da “conquista do Presente” seu valor essencial. (MAFFESOLI, 1998, p. 176)

Assim, a questão que se levanta é: Diante do novo público estudantil, quais as implicações para a atuação docente na área de literatura no contexto pós-humano? As transformações no processo leitura e escrita implicam mudanças no ensino, na elaboração e pesquisa do texto literário. A leitura densa e complexa das narrativas literárias parece gerar um desconforto para o leitor imersivo que apresenta marcada preferência para as formas curtas, interativas e sintetizadas ao modelo da web. O professor vê-se diante de novas formas de escrita e composição de textos, novas experiências estéticas narrativas que inaugura um grupo estudantil singular.

Para cumprirmos a missão de formadores de cidadãos do século XXI, parece urgir que se reflita acerca dos métodos de ensino e busque associá-los às tecnologias emergentes. Quando se trata do ensino de Literatura, Morin (2001, p. 34) aconselha uma postura docente mais sensível, mais humana e integradora, pois entende que:



A literatura para os adolescentes é uma escola de vida e um meio de adquirir conhecimentos. As ciências sociais veem categorias e não indivíduos sujeitos a emoções, paixões, desejos. A literatura, ao contrário, como nos grandes romances de Tolstói aborda o meio social, o familiar, o histórico e o concreto das relações humanas.

Alargar o conceito de Literatura é um requisito para a formação de professores que atuam ou atuarão na área de linguagens; abrir espaço para o aflorar da subjetividade humana se torna imperativo durante o trato literário do docente; entender o não-dito e permitir que o horizonte de expectativa de Barthes (2008) ensine qualidades essenciais para a melhoria da qualidade do viver como o outro é competência docente. Afinal, podemos compreender “a complexidade da vida humana por meio da literatura. A poesia nos ensina a qualidade poética da vida, essa qualidade que nós sentimos diante de fatos da realidade” (MORRIN, 2001, p. 34).

A evolução tecnológica é uma realidade e está associada a evolução no comportamento social atrelada a evolução do pensamento e das concepções históricas; ela se constitui um meio de nos adaptarmos e modificar nossa atuação enquanto docentes em formação e formadores. A esse propósito, as narrativas na Cibercultura possibilitam estratégias de ensino e aprendizagem que recolocam o estudante em uma condição ativa no processo de educação, permite que a utilização dos recursos tecnológicos e da internet se faça numa lógica de produção e não de mero consumo da informação disponível na rede global.

Neste estudo, tomamos o conceito de atuação docente no sentido de *práxi*, como uma ação contínua de aprendizagem da profissão e de construção de si próprio. O processo de construção de si enquanto docente é marcado pelo movimento de ação-reflexão-ação. Formar-se a medida que forma outrem supõe aprendizagens, interações, experiências, ensinamentos, trocas, um sem fim de relações entre os pares e os estudantes. Por conseguinte, a atuação docente está intimamente relacionada à formação pedagógica, e vice versa, envolve o modo como age, reage, interage com os seus estudantes em um contexto de formar, formando-se.

No que tange a atuar como docente frente às novas formas de leitura e escrita de narrativas na Cibercultura, concordamos com a Araújo (2008, p. 2),

[...] o que sustenta a ampliação do conceito de letramento para letramento digital é simplesmente a idéia de interação, ou melhor, a ação de interagir, para além de interpretar. O sujeito tem a possibilidade de, nas práticas de leitura e escrita, além de interpretar e repercutir sua interpretação no seu convívio social, avançar nas práticas interagindo com o texto, onde a interação passa a ser uma intervenção.

Participar ativamente na cultura digital demanda habilidades sociais, cognitivas e interpretativas nos estudantes que precisam ser aprendidas e desenvolvidas em grau cada dia mais elevado com a colaboração docente. Afinal, a imersão em um ambiente digital, permite interagir e desvendar novos horizontes em um mesmo contexto, intervir de modo efetivo através de reflexões ideológicas e políticas como ser social.



6 Considerações finais

Na contemporaneidade não se permite mais, de modo aceitável, a inércia que engessa as instituições educativas, que estagna docentes na sua relação com uma nova juventude estudantil e a linearidade de uma produção escrita que nega as várias formas interativas de construção de textos narrativos. Testemunhamos a convivência de modificações significativas no processo de produção e distribuição de histórias, ladeadas por estratégias tradicionais de escrita com pressupostos legitimados pela teoria literária.

Nesse segmento, forma-se diante dos olhos um número infindável de possibilidade de narrar, representar e publicitar as leituras e interpretações do cotidiano a partir do ponto de vista particular e coletivo em um determinado momento histórico que se instaura.

As narrativas interativas não devem ser despercebidas no contexto de educação uma vez que nelas se assentam, em grande medida, as concepções e nas ideologias que apontam o caminho do amanhã. Por conseguinte, se tornam espaço privilegiado de busca das compreensões construídas no cotidiano de cada indivíduo e, conseqüentemente, no processo de publicização à serviço do homem e de seu convívio em sociedade.

A criação de narrativa na Cibercultura demandam habilidades para criar enredos envolventes, competências técnicas no uso dos recursos tecnológico conectados à rede de computadores, capacidade expressiva e comunicativa que precisam ser ensinadas e desenvolvidas a níveis cada vez mais elaborados e complexos. O roteiro para a construção dessas novas formas de narrar surgem a partir de adaptação do capital estético literário construído durante séculos de teoria literária e da narratologia que atrai o público leitor e o envolve em um estado de *aesthesis* causado pela tríade *mimesis-catarese-poiesis*.

Os novos formatos de narrativas se constituem num texto plural, sem centro discursivo, sem margens, sendo produzido por um ou vários autores, sempre em mutação e reconstrução, de forma associativa, cumulativa, multilinear e instável. O escritor desloca-se para a função de coprodutor do texto e surge um novo leitor-escritor representante de um grupo juvenil que vem se destacando como escritores de narrativas na contemporaneidade.

O contexto abordado convida o docente responsável pelo ensino de literatura a ajustar sua atuação por largar o conceito de literatura, abrir espaço para o aflorar da subjetividade humana, entender o não-dito de uma narrativa como possibilidade de ensinar qualidades essenciais para a melhoria do viver e conviver.

Referências Bibliográficas

- ARAÚJO, Rosana Sarita de. Letramento digital: conceito e pré-conceitos. In: 2º SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: MULTIMODALIDADE E ENSINO, 2008, Recife. *Anais Eletrônicos*, 2008.
- BARTHES, Ronald et al. *Análise estrutural da narrativa*. Tradução: Maria Zélia Barbosa. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BAUDRILLARD, Jean. *O Sistema dos objetos*. Tradução: Plínio Dentzien São Paulo: Perspectivas, 1973.
- BRAIT, Beth. *Bakhtin, dialogismo e construção de sentido*. Campinas-SP: Educamp, 1997.



- CHAUÍ, Marilena. *Introdução à história da filosofia: dos pré-socráticos a Aristóteles*, volume I. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- COMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamentos, 1995.
- DASTUR, Françoise. Arte no Pensamento. In: PESSOA, Fernando (Org). *Arte no pensamento*. Vila Velha: Museu Vale, 2006.
- ECO, Umberto. D'Aristote à Poe; in: CASSIN, Bárbara (org.). *Nos Grecsetleurs Modernes*. Paris: Seuil, 1992.
- GENETTE, Gérard. *Paratextos editoriais*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.
- HALL, Stuart. Pensando a Diáspora (Reflexões Sobre a Terra no Exterior). In: *Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais*. Liv Sovik (org); Trad. Adelaine La Guardia Resende. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da Unesco no Brasil, 2003.
- JAUSS, Hans Robert. "A estética da recepção: colocações gerais". Tradução: de Luiz Costa Lima. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). *A literatura e o leitor*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p. 43-62
- LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEMOS, André. Ciber-cultura-remix. Artigo produzido para apresentação no seminário Sentidos e Processos, dentro da *Mostra Cinético Digital, no Centro Itaú Cultural*. São Paulo: Itaú Cultural, ago. 2005. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf> Acesso em: 25 jul. 2018.
- LEMOS, André. *As estruturas antropológicas do ciberespaço*. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- LEMOS, André; LÉVY, Pierre. *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução: Irineu da Costa. São Paulo: Editora, 1999.
- LIMA, Luiz Costa (Org.). *Mimeses e Modernidade – formas e sombras*. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- LINHARES, Ronaldo Nunes; CHAGAS, Alexandre Meneses; *Aprendizagens no Ciberespaços: por uma pedagogia da comunicação em uma educação mestiça*. In: PORTO, Cristiane; MOREIRA, J. António; (org.) *Educação no ciberespaço: novas configurações, convergências e conexões*. Aracaju: Edunit, 2017.
- MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos. O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Tradução: Maria de Lurdes Menezes. 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.
- MARTIN-BARBERO, Jesus. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Tradução: Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2002.
- MENESES, Salon Silva. *Cibernarratologia: um estudo integrado sobre narrativas na Cibercultura*. Tese (Doutorado em Teoria literária e Literatura) - Universidade de Brasília, Brasília, 2009.
- MESQUITA, Samira Nahid. *O enredo*. São Paulo: Ática, 1998.
- MORIN, Edgar. *Culturas de massa no século XX. O Espírito do Tempo*. Rio de Janeiro: Forense, 2001.
- PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; ALVES, André Luiz. Expansão e reconfigurações das habilidades de Leitura e escrita por meio do Whatsapp In: PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; CHAGAS, Alexandre. *WhatsApp e Educação – entre mensagens, imagens e sons*. Salvador: Editus – Eufba, 2017.
- POTTER, J. *Representing reality*. Londres: Sage, 2000.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à Cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

