

## Estamos diante de uma nova forma narrativa?<sup>1</sup>

Cristiane Nova<sup>2</sup>

A convergência das mídias e linguagens para suportes digitais tem produzido transformações nas formas como são construídas as narrativas existentes, assim como fazendo emergir novas formas de comunicação, criadas inicialmente pela hibridação de estruturas oriundas de outros meios, mas que aos poucos, vão ganhando sua identidade própria. Estamos numa “Era”, potencialmente muito rica, de surgimento de um novo tipo de narrativa, onde várias são as possibilidades de criação, em que as inovações surgem, transversalmente, em diversos lugares do planeta. Já vivenciamos isto no momento da canonização de tipos dominantes das narrativas cinematográficas, televisivas e videográficas. Mas hoje, esse processo é mais complexo, porque as transformações técnicas são mais velozes do que a capacidade de subjetivação daqueles que tentam desesperadamente acompanhar as possibilidades narrativas trazidas por essas tecnologias, que têm no cerne a questão da interatividade, mas cuja lógica de organização narratológica ainda se mostra muito confusa. Acrescente-se a isso que hoje, diferentemente do que ocorria há dezenas de anos atrás, temos uma comunidade coletiva de agentes que confluem para o desenvolvimento desta ou destas formas narrativas, independentemente do objetivo daqueles que dela participam (científicos, comerciais, educacionais, etc.) – o que Lèvy chama de Inteligência Coletiva. Isso nos faz crer que, em breve, estaremos diante de formas narrativas inéditas, que conterão certamente elementos da narração canônica, da cinematográfica, da dos videogames, da dos hipertextos, mas que trarão marcas estruturais próprias. Como chamaremos essa nova forma narrativa? Ideografias Dinâmicas? Hiper-Cinemas? Cine-Games? Cyber-Histórias? Não importa. O mais relevante é que nós, pesquisadores, produtores independentes e educadores possamos aproveitar esse contexto efervescente e mobilizador para acompanharmos esse percurso nada linear (e que depende de muitos fatores de natureza política, econômica, cultural, etc.), para que, ao passo que surjam novas formas narrativas dominantes, que certamente terão como objeto o aprisionamento do interator num mundo ilusoriamente livre, mas circundado por limites que não permitirão um distanciamento crítico, possamos inventar histórias esteticamente mais dialógicas, polifônicas e que contribuam para a aprendizagem mais significativa de sujeitos críticos e conscientes.

Não se trata de uma tarefa fácil, porque nós estaremos lidando com mega-empresas e com universos completamente multidisciplinares, onde a inteligência artificial terá certamente um

---

<sup>1</sup> Resumo da apresentação no **I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas**, na mesa redonda **Narrativas e intertextualidade dos jogos eletrônicos**. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005. [www.comunidadesvirtuais.pro.br](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br).

<sup>2</sup> Doutora em Cinema pela Universidade Paris III, professora da UNEB e CEPPEV.

espaço vital. Mas, para nossa felicidade, a história nos mostra que a humanidade sempre soube transgredir as regras e caminhar pelas periferias, produzindo uma arte que se utilize da técnica dominante, para produzir formas inusitadas de comunicação. Assim aconteceu com o cinema, assim aconteceu com o vídeo. Esperemos que além dos artistas, e recentemente dos jovens hackers, os educadores também despertem essa sensibilidade. Ou ainda melhor, que esses três universos possam se hibridizar de tal forma, que não mais reconheçamos na autoria coletiva de um filme interativo “educativo”, quais os elementos “pedagógicos”, os “estéticos”, os “técnicos”, etc.