

## NARRATIVAS DIGITAIS, *DESIGN* E SIGNIFICADOS: alguns entrelaçamentos

*Késsia Mileny de Paulo Moura*  
*Sergio Roberto Kieling Franco*

### Resumo

As narrativas digitais são composições feitas por meio dos dispositivos tecnológicos que estão à disposição para realizar construções. Sua produção provoca transformações no e pelos processos semióticos, quando o sujeito então é chamado a gerir seus percursos e construir seus significados, resultantes das provocações a que foi submetido nas emergências do viver. Este texto tem como objetivo circunscrever os entrelaçamentos entre a construção de narrativas digitais, o *design* e o significado discutido na teoria dos multiletramentos. Trata-se de uma pesquisa teórica exploratória, referenciada nos estudos de *design* e significado do New London Group (GNL), que impõe considerar as complexidades e efeitos do contexto sociocultural tecnologicado às práticas narrativas e linguagens desenvolvidas com os usos de tecnologias.

**Palavras-chave:** narrativas digitais; *design*; significado.

## DIGITAL NARRATIVES, *DESIGN* AND MEANINGS: some interlacing

### Abstract

Digital narratives are compositions made through technological devices that been available for our constructions. Its production causes transformations in and by semiotic processes, when the subject is then called to manage his paths and build his meanings, resulting from the provocations to which he was subjected in the emergencies of living. This text aims to circumscribe the interlacing between the construction of digital narratives, the *design* and meaning discussed in the theory of multi-tools. This is an exploratory theoretical research, referenced in the *design* and meaning studies of the New London Group (LNG), which requires considering the complexities and effects of the technological sociocultural context to the narrative practices and languages developed with the uses of technologies.

**Keywords:** digital narratives; *design*; meaning.

## NARRATIVAS DIGITALES, DISEÑO Y SIGNIFICADOS: algunos entrelazados

### Resumen

Las narrativas digitales son composiciones hechas a través de los dispositivos tecnológicos que están disponibles para hacer construcciones. Su producción provoca transformaciones en y por procesos semióticos, cuando el sujeto es llamado a manejar sus caminos y construir sus significados, como resultado de las provocaciones a las que fue sometido en las emergencias de la vida. Este texto tiene como objetivo circunscribir el entrelazado entre la construcción de narrativas digitales, el diseño y el significado discutido en la teoría de las herramientas múltiples. Es una investigación teórica exploratoria, referenciada en los estudios de diseño y significado del New London Group (LNG), que requiere considerar las complejidades y los efectos del contexto sociocultural tecnológico a las prácticas narrativas y los lenguajes desarrollados con los usos de las tecnologías.

**Palabras clave:** narrativas digitais; diseño; sentido.

## INTRODUÇÃO

Narrativas são costuras, tecelagens que expressam o vivido. São muitas, são amplas e complexas, constituindo-se nos fragmentos das experiências, dos significados e das materializações que marcam a realidade, a trajetória e o conhecimento dos indivíduos e dão horizonte aos componentes da formação de si (JOSSO, 2007). Essa composição ancora vários possíveis que o sujeito vai entrelaçando em seu cotidiano social. Vale destacar que essas composições são feitas também nas mudanças e rupturas de percurso que vamos desenhando e através dos dispositivos que temos a nossa disposição nessa construção.

O avanço das tecnologias digitais, as facilidades de acesso e a manipulação dos recursos de textos, imagens, gráficos e sons, bem como as convergências das novas mídias, certamente têm contribuído para o desenvolvimento de transições significativas nas maneiras de contar histórias, manifestar-se e expressar-se verbal ou imageticamente, que construímos sobre nós e sobre o mundo.

É válido dizer que mais importante que a natureza do recurso está a gama de diferentes produções e significados de narrativas digitais que podem ser elaboradas. Destarte, a transformação principal que ocorre no processo de narrativo, por exemplo, não está no objeto em si, mas na maneira como utilizado para a produção de significados para si e para a função que desempenha.

Para Santos (2016, p. 40), as hipermídias ampliaram as possibilidades do criar e recriar as narrativas, agora também digitais. As narrativas digitais (ND) constituem-se para a autora como um “[...] novo processo de produção textual devido ao uso dos recursos tecnológicos atuais”. Trazendo outros elementos, elas criam possibilidades ao autor “[...] para contar sua história, e esses elementos possibilitam captar a subjetividade e dar voz a quem escreve por meio de uma multiplicidade mais ampla de signos”.

Assim, os processos de construção narrativa passam por constantes refazimentos. A reconstrução dos recursos é uma constante também, efeito tanto das demandas de interação como das características que estes já apresentam. Nesses dois aspectos encontram-se respaldados o interesse e à motivação do indivíduo para representar algo a seu modo a partir das mídias. A semiose estará presente na ação do indivíduo, localizado social, cultural e historicamente. O interesse é, portanto, pessoal, mas também coletivo e social, e modela a gestão dos refazimentos narrativos.

Tolisano (2009), em obra que trata das ND, nos diz que a nossa intenção ao incorporar o contar histórias às tecnologias é pintar um retrato digital do mundo, do conhecimento que temos, da cultura e das pessoas em formatos nunca antes experimentados, o que assevera a arte e a personificação em cada invenção de si. Nessa perspectiva das ND despontam dois pertinentes elementos decorrentes das produções que envolvem a subjetividade e a pedagogicidade, a saber: os *designers* e os significados das criações.

Para nós esses aspectos estão em diálogo e podem conduzir uma análise interessante sobre as ND ao conjugar elementos que assegurem abarcar a complexidade do tempo hodierno e suas exigências (CRUZ, 2007). Ainda melhor: essa pode ser uma maneira contemporânea e adequada de pensar a produção e o significado das linguagens e narrativas criadas e recriadas, que trazem novos possíveis ao sujeito (KRESS, 2000; LEMKE, 2010).

Assim, este texto procura argumentar sobre essa intercessão. Para tanto, temos como objetivo circunscrever a construção de narrativas digitais nos entrelaçamentos do *design* e dos significados. Trata-se de uma pesquisa teórica exploratória, que, no dizer de Gonsalves (2011), se remete ao esclarecimento de ideias a fim de oferecer uma visão panorâmica sobre um determinado fenômeno ainda pouco explorado. Portanto, o tratamento conceitual está respaldado na discussão de *design* e significado dos multiletramentos, referenciado nos estudos do New London Group (GNL), que impõe considerar as complexidades e efeitos do contexto sociocultural tecnologicado às práticas de leitura e produção textual, ou melhor, considerar os espaços criadores de linguagens narrativas desenvolvidas com os usos das tecnologias.

## PROPOSIÇÕES ÀS NARRATIVAS DIGITAIS

É apropriado lembrar, por meio de Bruner (1991), que construir e compreender o mundo pelo sujeito são questões que perpassam formas distintas do conhecer e do pensar. Cada uma dessas capacidades cognitivas elabora diferentemente as experiências, não sendo redutível uma à outra, e sim complementares.

Por meio da narrativa, o sujeito explicita o processo de construção de si, trazendo o “si”, os outros, os tempos e os espaços que oportunizam essa construção. É o que também nos diz Oliveira (2006, p. 552):

[...] narrar sua história é um meio de cada pessoa atribuir um sentido à sua experiência, dar um significado a quem ela é e perceber como este é construído no mundo social. Isso ocorre à medida que a narrativa organiza um discurso em que se imbricam significações diversas, que formam redes e criam uma realidade social no embate com diferentes interlocutores (reais ou internalizados) para legitimar sentidos.

A narrativa, para Josso (2007), possibilita ao sujeito descobertas e inventividades no desenvolvimento de recursos e estratégias do seu fazer e pensar. As tecnologias digitais, nesse caso, são dadas como um recurso de representação do pensamento dos sujeitos na cibercultura e também dos significados atribuídos aos processos de produção por meio delas. Como tal, possibilitam as tessituras de si, marcadas por experiências, saberes e usos. As narrativas digitais favorecem uma formação aberta, que materializa a constituição de si no processo, por isso mesmo coloca centralidade no sujeito: não sendo ele objeto, e sim produtor de suas trajetórias, podendo revelar os caminhos percorridos, bem como os efeitos das construções.

Rodrigues (2017, p. 129), entende as ND como “[...] aquelas narrativas cujo enfoque temático centra-se nos processos formativos dos sujeitos narradores (ainda que tenha diferentes recortes contextuais e temporais)”. Esse narrar está preenchido por discursos, símbolos gráficos típicos da linguagem das tecnologias digitais de informação e comunicação e ainda por sentidos que inscrevem o narrador no mundo e o ajudam a contar sua trajetória – ou seja, nessa contação/narração há um favorecimento para que o sujeito tome consciência sobre seus percursos formativos realizados, refletindo e dando significado às ações e aos conhecimentos construídos (RODRIGUES, 2017).

Para Robin (2008), as ND combinam a arte de contar histórias alinhado as multimídias, ou seja, que integrem imagens, áudios, vídeos dentre outras. Histórias em que se misturam gráficos, texto, narração em áudio gravado, vídeo e música para apresentar um assunto específico sob o

ponto de vista particular do narrador. A mídia digital torna-se um elemento promissor na construção da narrativa.

Em consonância, McLellan (2007) trata as ND como as maneiras de explorar de maneira inovadora as mídias e diversas ferramentas digitais disponíveis para comunicar as histórias. Sendo as ferramentas bem acessíveis, a narrativa adquire a possibilidade de ser altamente personalizada, ao mesmo tempo, universal. Dessa maneira, reflete-se como relevante forma de comunicação.

A profundidade e os significados das experiências vividas ganham forma no interesse humano e na maneira como este mundo se torna verdadeiro, visível, compartilhado e material para cada um de nós, através das narrativas. Porém, implica considerar os distintos contrastes, porque as pessoas vivem e representam a aparência imediata do mundo e da cultura de maneiras diferentes, criando *design* híbrido de significados nos fazeres e dizeres que realizam, dimensionando a profundidade do conhecer e a amplitude das múltiplas perspectivas culturais elaboradas e hibridizadas.

As implicações disso para a discussão que estamos trazendo, portanto, situam-se no formato das ND e seus significados, que, diante de uma gama de possibilidades que as novas conjunturas tecnológicas trouxeram, incitou uma revisão e suplementação de velhas práticas. Na questão da produção e seu significado, se antes se davam predominantemente pelos modos escritos, hoje podem ser adicionados por outros formatos (SILVA, 2016; KALANTZIS, COPE, 2012).

O narrar, o comunicar ou expressar-se abrange o pensar, aludido pelos autores como representação, haja vista que construímos significados para nós, em nossos diálogos conosco; quando falamos, quando utilizamos os conteúdos e a caracterização que a linguagem nos fornece, elaboramos premissas e alegações em nossas mentes, trazemos apontamentos, criamos imagens, engendramos coisas e modelos. (KALANTZIS, COPE, 2012).

Com base nessa questão, o formato e significado que construímos é multimodal ao operar em muitos sentidos e nunca de forma independente uns dos outros (KRESS, 2000). Tendo em vista que as necessidades humanas de expressão são muitas, logo, os significados dos experienciamentos do mundo, ou seja, da criação, do *design*, são então multimodais. Explorar a multimodalidade diante dos novos recursos tecnológicos, segundo Cope e Kalantzis (2000), pode ser parte de um projeto de restabelecimento da capacidade humana desperdiçada e ainda saber que as formas de representação do mundo e de si pelo ser humano já estão se dando em formatos diferentes dos modelos tradicionais.

Os novos ambientes tecnológicos de comunicação indicam esse salto, em que, no dizer dos autores, o molde da mensagem é remodelado pela natureza do meio, ou ao menos pela formatação e utilidades que o meio traz, que abre escopos para que outras maneiras de apresentar nossas argumentações sejam possíveis, também nossas formas de representações que, por sua vez, acarretam novos usos para com o digital, na leitura, na escrita etc. Nesse sentido passamos a navegadores e embarcamos na aventura dos fragmentos da tela, nos vínculos e opções hipertextuais que vemos e construímos. E nesses percursos e trajetos estabelecemos criações de significados. (COPE, KALANTZIS, 2000)

Os refazimentos e as transformações são ocasionados pelos processos semióticos, que conduzem a um repensar a produção baseada somente na linguagem escrita, que pode negligenciar ou limitar por vezes o potencial humano de criação (KRESS, 2000). O sujeito então é chamado a gerir seus percursos e construir suas significações, que são resultados das provocações a que foi submetido nas emergências do viver (JOSSO, 2007).

Ainda em Kress (2000), essa questão ancora e alimenta a própria concepção de multimodalidades, que se consubstanciam nos refazimentos e transformações que vão acontecendo nos processos de produção de narrativas dos sujeitos. E podemos dizer aqui na forma tradicional de narrar. Esta é a natureza de mudança que carrega nos formatos dos textos, nos usos das linguagens, na comunicação e representação. Essa proposição então torna tangível os argumentos apresentados pela teoria dos multiletramentos do GNL, que tratamos agora.

## **DESIGN E SIGNIFICADOS À LUZ DA TEORIA DOS MULTILETRAMENTOS**

As contribuições do GNL residem principalmente em considerar os multiletramentos, partindo do pressuposto de que nenhum texto comumente escrito traz somente uma implicação linguística e verbal. Qualquer texto é multi e leva em conta a multimodalidade de linguagens presentes na produção (escrita, gestual, visual, audiovisual), bem como a multiplicidade de significações dos contextos e culturas trazidos pelos significantes (COPE, KALANTZIS, 2000). Desse modo, argumentam os autores que precisamos agora dar conta de explicar essas novas e variadas formas de textos acoplados as tecnologias de multimídia. Esse dar-se conta engloba a percepção de usos de formas de representação que surgem e se reinventam em articulação com outras, a exemplo da relação semiótica entre imagem e escrita que vislumbramos hoje nos estudos sobre design visual, que traz nas interfaces postas em cada dispositivo ou ferramenta tecnológica a possibilidade de editoração de significado visual e linguístico.

Os novos meios de comunicação estão alterando os modos de usarmos a linguagem, e os significados que construímos estão atrelados cada vez mais à multimodalidade, por isso são necessários multiletramentos, na tentativa de negociar o uso e os significados das mídias digitais para a produção dessas novas linguagens, que se articulam e dão origem a novas produções.

Para Lemke (2010), os recursos semióticos (por exemplo, o sistema linguístico) e os artefatos materiais (sons, imagens, textos) que o sujeito utiliza para a construção de significados são propositivos nos contornos de multiletramentos. Nossas práticas na cultura digital, especificamente nossas narrativas, estão nos transportando da estação da leitura e escrita impressa para a estação da autoria multi e hipermidiática, dado que coloca as nossas criações multimodais como ato de significado, uma vez que envolve um esforço e uma atividade para atribuir e construir significado nas produções.

Com efeito, os multiletramentos favorecem caminhos potenciais diferentes, e cada usuário, de forma autoral, pode definir seus trajetos e emergências como resultado de sua interação com as mídias. Nesses caminhos definidos e materializados, o usuário representa suas ideias, ou melhor, o que deseja comunicar, utilizando-se de distintos modos semióticos para isso, que carregam seus próprios significados.

Para Kress (2000), essa questão ancora e alimenta a própria concepção de multiletramentos, que se consubstanciam nos refazimentos e transformações que vão acontecendo nos processos de produção dos sujeitos. E podemos dizer aqui na forma tradicional de narrar. Essa é a natureza de mudança que carrega nos formatos dos textos, nos usos das linguagens, na comunicação e representação.

Os processos de construção narrativa passam por constantes refazimentos. A reconstrução dos recursos é uma constante também, efeito tanto das demandas de interação como das características que já apresentam. Nesses dois aspectos encontram-se respaldados o interesse e a

motivação do indivíduo para representar algo a seu modo a partir das mídias. A semiose estará presente na ação do indivíduo, localizado social, cultural e historicamente. O interesse é, portanto, pessoal, mas também coletivo e social, e modela a gestão dos refazimentos.

A ação interessada é crucial para avançarmos sobre os usos. Ela define o processo de semiose, visto que os signos são as expressões do interesse do sujeito atravessados pelo que está dado. Essa ação, para Kress (2000), é transformativa, mais que criativa, por se tratar de ação na e sobre os recursos disponíveis. Ao invés de pensar ser um simples uso, cada utilização transforma e refaz a ação do indivíduo e o recurso. Isto porque a capacidade de projetar e modelar as potencialidades dos recursos que existem está na ação do indivíduo.

Considerar essa questão é importante para entendermos que as intervenções realizadas pelos sujeitos, que de posse de um recurso tecnológico pretendem produzir e compartilhar uma mensagem, um dizer, uma narrativa, não são simplesmente replicações convencionadas pela estrutura do recurso, embora possam sê-las. Na perspectiva que estamos discutindo, a ação interessada, o *design*, a agência retrata muito mais uma construção de significado, que mero uso ou reprodução de um objeto.

Nesse prisma concebemos os sujeitos como os *makers* de que nos fala Silva (2016), ao dizer que as intervenções nossas sobre os objetos não são simplesmente usos, pois os objetos são retrabalhados, sendo, portanto, quem os utilizam, *remakers* das funções dos objetos, construtores e transformadores de significado. As construções no contexto de multimídias solicitam a função de agência no processo de tomada de significado, que precisa ser reconhecido, no sentido de criação de um ambiente mais fecundo, expressivo e inovador.

É esse sentido que as novas discussões sobre o uso de recursos multi/hipermidiáticos para a produção de significados tentam dar conta, buscando a compreensão dos domínios dos sistemas de representação e das capacidades particulares de cada um como produtor/transformador.

Os transformadores/*makers* deixam de ser usuários de um sistema estável nas ocasiões em que os modos de narração são dados e passam a desenhá-los de multiformas. Kress (2003), Cope e Kalantzis (2000) tratam esse evento como *design*, que pressupõe um *know-how* do sujeito diante dos recursos, englobando a compreensão dos potenciais destes, além de requerer a composição e a reestruturação dos recursos nos quefazeres.

Ser transformador é um ato complexo, portanto, sua complexidade delimita um processo de *design* que significa delimitar tanto a forma mais apropriada e do interesse de cada indivíduo representar seus construtos, quanto o melhor meio disponível que resultem no conjunto complexo de cada sujeito. (KRESS, 2000)

O *design*, na acepção do autor, traduz um fazer, uma forma de desenhar, representar ou transformar o mundo de maneira ativa e dinâmica em suas formas multimodais e espaciais na atribuição dos significados. Isso é abrir espaço para a agência do sujeito, podendo revelar-se plurais, quando todas as formas de montagem e desenho, inclusive a narrativa, devem ser abalizadas como processos de transformação, não de reprodução.

A construção de significado envolve o *design*. Em Cope e Kalantzis (2000), também apontamos uma definição de *design*. Colocam-no como um projeto ativo em que cada sujeito faz e refaz as condições de sua existência. O *design* intercala questões de estrutura e de agência em que se situa o sujeito, tendo por isso sua consistência na cultura deste. Os atributos representacionais disponíveis aos sujeitos articulam, dão e ajudam a produzir os sentidos que são construídos nos usos. Cada uso, cada intervenção, cada representação, portanto, resulta em um redesenho que

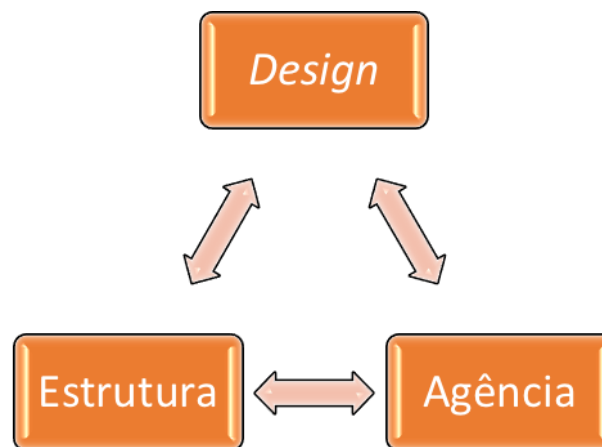
retroalimenta e se torna *design* disponível, novamente colocado a construção de significados dos indivíduos.

Por essas definições entendemos o *design* como um fazimento processual, a maneira como os sujeitos usam os recursos disponíveis em um determinado tempo e espaço, para comunicar, expressar, representar ou narrar o que é de seu interesse. Partindo de um padrão, convenção ou recurso disponível, a estrutura passa por intervenções e tomadas de significado dos sujeitos, que o transformam e redesenham em um processo de representação que caracteriza os agenciamentos.

Ao desenvolverem essas ideias, os autores tinham o intuito de superar a visão estática de representação da linguagem e inseri-la em uma perspectiva dinâmica, como *design*. Para eles, a noção de *design* carrega dois sentidos: o sentido de estrutura morfológica e o sentido de ato de construção. Este último refere-se a algo que o sujeito realiza na ação de representar os significados para si. São tomadas de sentido, em âmbito individual, a exemplo do ler, ouvir ou ver, e também em suas comunicações com o mundo, como o escrever, o falar ou o registrar momentos em fotografias (COPE, KALANTZIS, 2009).

A figura 1 procura representar o processo do *design* de acordo com o conceito exposto.

**Figura 1: Ancoragens e relacionamentos do *design***



Fonte: Elaboração própria, a partir dos apontamentos de Cope e Kalantzis (2000).

No enquadramento que tratamos neste texto, o agenciamento desse sujeito seria possível nos usos e produções de significados que ele elabora ao narrar, intervir, transformar e produzir os sentidos sobre um recurso disponível. Quando o foco está na promoção desse agenciamento, o *designing* tem sua materialidade mais próxima e ancorada no fazer e pensar do sujeito. Suas intervenções deixam de ser meras ações de usuário ou reprodutor de multimídias.

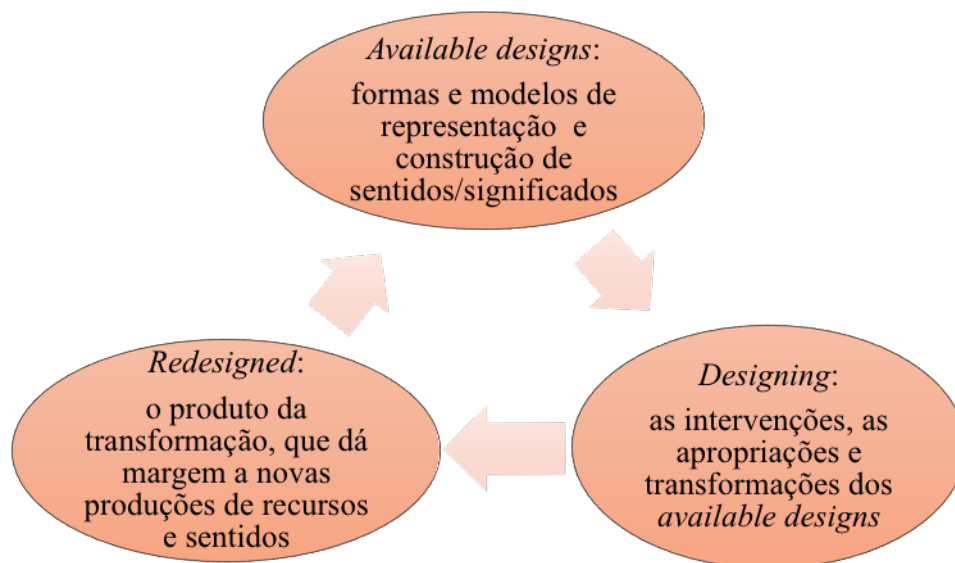
Na conjuntura do conceito de *design*, os sentidos são construídos nesses muitos e diversificados modos semióticos, que reservam entre si suas demarcações e potenciais únicos. A forma escrita tradicionalmente pensada, portanto, não daria conta dessa amplitude de construção que a multimodalidade dos letramentos discute (BEVILAQUA, 2013).

O *design* constitui-se por três aspectos, a saber: (1) *available designs* (referente aos recursos de ordem cultural e contextual disponível para a produção do sentido, considerando o modo, o gênero e o discurso); (2) *designing* (condiz com o processo de construção e recontextualização da representação do mundo por meio dos *available designs*); (3) *redesigned* (corresponde ao mundo

transformado em novos *available designs*, que por sua vez instanciam novos sentidos) (COPE, KALANTZIS, 2009; BEVILAQUA, 2013).

A ideia de movimento e dinamicidade é marcante nesse processo de *design*, que buscamos simbolizar na figura 3.

Figura 2: Dinâmica constitutiva do *design*



Fonte: Elaboração própria, a partir dos apontamentos dos autores.

Estudos sobre *design* implicam pensá-lo de maneira distinta das concepções tradicionais do significado de uso da linguagem e da tecnologia. Tradicionalmente, a convenção e o uso desses recursos têm tratado o sujeito como um receptor ou agente de reprodução. A noção de *design*, por outro lado, traz um conjunto de pressupostos que acabam por conceder ou estabelecer autoridade ao sujeito na construção de significado, seu significado, além de superarem a perspectiva de estabilidade, importando a mudança, a criação e a transformação.

## ENTRELAÇAMENTOS

A abrangência e a multiplicidade de recursos disponíveis ao sujeito fazem com que toda narrativa seja única e híbrida. Há tantos possíveis desenhos diante da variedade de *designs* disponíveis que em cada um deles recria-se os projetos de nossa realidade vivida e, em um sentido mais amplo, aspectos individuais e coletivos. Isso marca o agenciamento do sujeito, como destacam Cope e Kalantzis (2000), dizendo que os *designs* se transformam em significados que agenciam o sujeito em e para suas reconstruções, seus *designing*.

A distinção dessas transformações dependerá, segundo os autores, das experiências vividas que estruturam níveis diferentes de transformação. Portanto, agência e *design* podem provocar transformações distintas, porque as experiências vividas que os ancoram são dadas em níveis distintos, podendo ser superficiais, mecânicas, repetitivas e reprodutoras, mas também ter maior



profundidade no que se refere as reflexividades e a identidade do sujeito, ou seja, sua existência autêntica (JOSSO, 2007).

Em busca de elucidar esse argumento de dupla possibilidade, Cope e Kalantzis (2000) aproximam a noção de experiências vividas à de mundo da vida. Esse mundo seria o das experiências, em que se desenrolam transformações em níveis distintos. O menos inventivo e autoconsciente, embora apresente circunstâncias ricamente estruturadas e bem-dispostas, assenta-se em uma finalidade da ação imediata. Ele tem a característica de ser pré-dado, moldando os indivíduos à medida que acessam e assumem os ambientes comuns da sociedade da qual fazem parte.

Mas esse mundo é também, em um nível mais profundo, o que validamos, existindo a partir das auto evidências, logo carregado delas, das experiências, das apreciações práticas do cotidiano, das intersubjetividades diretas (HUSSLERL, 1970 *apud* COPE, KALANTZIS, 2000). É o mundo que está ali a partir de nossas compreensões e práticas cotidianas, a partir das nossas narrativas. A maneira de conhecer esse mundo é experimental, tocando, ouvindo, sentindo, narrando o que dará forma à experiência, local onde subjetividades e agências acontecem.

Assim, não é pelo fato de existir previamente e ser compartilhado socialmente que não se pode construí-lo. A validação de que tratam os autores recorre justamente a essa questão de ser possível produzir os conhecimentos e significados sobre esse mundo da vida em comum, a que Husserl (1970 *apud* COPE; KALANTZIS, 2000) chamou de sedimentação do processo de cultura que produzimos, compartilhamos e por ele nos mantemos vivendo em coletividade.

Esse processo de sedimentação pode parecer por vezes natural, permanente e universal, mas também pode deixar de sê-lo. O mundo da vida se constitui de muitas camadas sobrepostas e com capacidade de várias combinações e, apesar de único em cada tempo e espaço específicos, referencia os padrões de representação cultural. Sendo lugar de *design* e transformação, o *designing* desse mundo da vida, ou melhor, dessas experiências vividas, ocorre dentro do horizonte de apropriações dos recursos de representação e cultura pontualmente disponíveis.

Sobre esse processo de *designing*, é importante ainda ter em conta o que os autores concebem como cultura e conhecimento. Sobre a cultura, dizem ser o montante do que aprendemos no ambiente e circunstâncias em que nos tornamos pessoas dotadas de cognição; quanto ao conhecimento, é o processo de interligar mente e mundo através de suas coisas. Nessa ótica, a relação entre o aprendiz (aquele que adquire) e o que é aprendido (o conhecimento e validação) é estabelecida no fazer, na ação, ao modo do sujeito (KALANTZIS; COPE, 2009). De acordo com os autores, o conhecer está na capacidade de alinhar dispositivos mentais existentes para se realizar coisas no mundo e o saber não é somente um domínio teórico, é primordialmente o que se pode fazer e ser.

Nesse limiar, dentre outros exemplos produzidos e veiculados na sociedade contemporânea, situamos as narrativas transmídias, que são caracterizadas como histórias (re)contadas em outros gêneros textuais, sem, contudo, ter sua versão original modificada. Além do aspecto de ser trabalhada sob outros gêneros digitais, designa a utilização de várias plataformas midiáticas que convergem para contar uma história.

Considerando que um único texto não conseguiria abranger todo o conteúdo da narrativa, um texto central oferece vários pontos de acesso ao enredo, que são explorados e desenvolvimento a partir de outras mídias, tais como jogos digitais, histórias em quadrinhos, sites, vídeos online, blogs, redes sociais etc. Isto posto, Jenkins (2008, p. 135), designa a transmídia como “[...] um

novo tipo de narrativa, em que a história ‘se desenrola por meio de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo’”.

O autor ainda destaca que “[...] cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo” (JENKINS, 2008, p. 135). Assim, a narrativa transmidiática considerada ideal é aquela em que não há repetição de conteúdo, mas que cada outro gênero e mídia utilizada se empenhe em disponibilizar e estender novas epifanias a história contada, que se ligam numa composição integral e integralizada da história.

Figueiredo (2016, p. 46), destaca que “[...] através da narrativa transmídia, pode-se, por exemplo, desenvolver histórias de personagens secundários, apresentar outras perspectivas da narrativa, completar ‘buracos’ da história original, ou ainda fazer uma ponte entre um filme e sua sequência”. A história do *superman*, por exemplo, que dos quadrinhos ganhou as telas da tv, em seguida do cinema, e alguns anos depois também chega nos *games*. As produções famosas de *A bruxa de blair*, *Star Wars* entre outras, também correspondem a essa estrutura, quando partiram de uma plataforma inicial e foram se expandido por outras, que trazem desdobramentos à história e aos personagens originais principais ou os secundários (JENKINS, 2008; MADDALENA, 2018).

Não se trata de adaptar a linguagem ao gênero no qual se elabora a história, como adverte Maddalena (2018). O gênero aqui na verdade é estratégia para ampliar o relato, seus personagens e situações. Cada meio possui características que trarão contribuições ao relato, e cada um desses gêneros representa uma combinação midiática que produz novas linguagens e possibilidades formativas (ROBIN, 2012).

Figueiredo (2016) coloca que talvez uma das maiores possibilidades de histórias transmidiáticas seja que elas operam não como uma coleção de textos, mas como um intertexto, que é produzido na interação entre múltiplos textos. Isso é parte do que diferenciam as transmídias que se movimentam cruzando formas e plataformas ou se colocando entre elas, de tramas multimidiáticas estáticas. A transmídia não se ocupa apenas de múltiplas histórias ou versões, mas de criar um rico espaço de sentido compartilhado entre diferentes partes da história.

Dessa maneira conseguem desenvolver universos cheios de caminhos paralelos e camadas pelas quais as histórias podem se expandir não apenas por iniciativa dos produtores, mas também por iniciativa dos fãs. Imersos nestes universos, os fãs/usuários passam a desenrolar discussões sobre múltiplas interpretações das histórias, criar histórias a partir de seus pontos de vista, investigar a biografia de seus personagens favoritos e descobrir informações que não foram esclarecidas totalmente em todos os produtos (JENKINS, 2008).

O fenômeno da narrativa transmídia para Jenkins(2008), é resultando do triplo movimento que caracterizou a convergência de meios tecnológicos e digitais, dado as amálgamas, não só junção dos recursos e conteúdos, que desenrolava nas múltiplas plataformas de mídia; a cultura participativa, que tem muito a ver com uma postura ativa dos usuários, em contraste com o perfil passivo de público usuário nas primeiras plataformas midiáticas; e a inteligência coletiva que se refere a estratégia de consumo e produção de mídias e conteúdos de forma participativa e colaborativa, onde cada sujeito que participa traz também suas contribuições a narrativa.

Conceição *et al* (2018, p. 195), em texto que discutem a estrutura narrativa na contemporaneidade com ênfase na narrativa transmidiática, colocam que estas estão sustentadas por linguagens articuladas que misturam substâncias, oral, verbal, musical, simbólica, fixas ou móveis. Para estes autores toda essa produção nasce das “[...] relações dinâmicas com outros textos oriundos de lugares, épocas e contextos diferenciados”. O que faz referência a “[...] 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”.

Sobre as composições possíveis, Murray (2003, p. 49) nos fala que as narrativas digitais transmídiaicas são histórias que assumem múltiplas formas, sejam elas “[...] um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração”. Ao expô-las, desnudamos nossas formas de pensar, criar e experimentar o mundo. Viver no nosso tempo é tomar consciência das diferentes pessoas que podemos nos tornar, dos contextos possíveis que se entrecruzam e se alternam no real. Entretanto, para estar nessa trama que se expande e bifurca constantemente “[...] é preciso mais do que um denso romance labiríntico ou uma sequência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador”, ou seja, é preciso um recurso tecnológico.

Em vista disso, vivenciamos um momento de mudança nos suportes e comportamentos em que as pessoas se tornaram, na imersão dos ambientes virtuais, construtoras de suas narrativas, quando deixam de ser simples usuários para intervir diretamente no que representam, no que narram. Esse momento ruma a uma colisão com as velhas maneiras de narrar (escritas ou orais), o que não significa abandoná-las ou descartá-las; pelo contrário, elas estão lá/cá, sendo construídas com outros suportes e mídias, que se mesclam, ampliam e potencializam o seu protótipo. São complementares e envolvem processos construídos em interação com as formas de negociação de significados, amparados no manuseio de recursos semióticos diferentes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa mudança que vivenciamos requer olhar não apenas para a tecnologia em si, mas para as maneiras como ela está sendo colocada a serviço das intervenções do sujeito em suas narrativas. Nesse argumento, queremos pontuar que as mudanças das tecnologias foram e são importantes sim, mas devemos nos concentrar em verificar o modo como elas são utilizadas e apropriadas nos processos formativos dos sujeitos, pelos próprios sujeitos.

Não se trata somente de habilidades e competências que visam a capacitar um sujeito a exercer determinadas funções de usos de tecnologias. Antes, pois, reconhece-se a tomada de significado como um processo ativo, logo transformador, logo formativo, o que torna a formação mais propensa ao atendimento das dinâmicas de mudanças que a contemporaneidade sugere.

No que tange aos entrelaçamentos do *design* e significados nas produções narrativas, percebemos uma ampliação nas potencialidades, visto estarem ancoradas nas interações entre os textos, entre o texto e as mídias digitais, e entre o sujeito e suas criações. A postura ativa do usuário a partir de domínios das mídias traz um acontecimento importante para a construção da narrativa digital, considerando que quanto mais o sujeito se apropria, faz uso de recursos e se conecta, mais significados constrói em suas intervenções, ou seja, mais significativas se tornam as diferenças de suas construções, no seu processo de agenciamento.

No caso das narrativas transmídiaicas cada meio ou mídia possui um mecanismo e possibilidade de expressão próprios, uma maneira de criar, de suscitar e satisfazer desejos e de entreter. Assim, não apenas os contos da tradição oral, as histórias bíblicas, os romances e as peças de teatro, mas também os filmes, os programas de televisão as histórias em quadrinhos, os jogos digitais, de RPG, os mais diversos formatos midiáticos digitais etc., todos possuem diferentes

maneiras de contar histórias e também, independentemente da mídia utilizada, todos podem contar histórias mais ou menos interessantes (FIGUEIREDO, 2016).

Com efeito, a narrativa digital favorece caminhos potenciais diferentes, e cada usuário, de forma autoral, pode definir seus trajetos e emergências como resultado de sua interação com as mídias. Nesses caminhos definidos e materializados, o usuário representa suas ideias, ou melhor, o que deseja comunicar, utilizando-se de distintos modos semióticos para isso, que carregam seus próprios significados.

Por fim, conjugamos as narrativas digitais como oportunidades de tomada de consciência, registros e representações de si, dinamizados pelas tecnologias, que para o estatuto do sujeito transforma a tarefa de construção, aprendizagem e validação das experiências que produz e vivência pelas mídias. Nesse sentido, sugerimos que aprofundamentos sobre esse tema possam ser pesquisados, em referência as construções dos sujeitos e suas validações auto constitutivas.

## REFERÊNCIAS

- BEVILAQUA, Raquel. Novos estudos do letramento e multiletramentos: divergências e confluências. *RevLet – Revista Virtual de Letras*, v. 5, n. 1, jan./jul., 2013. Disponível em <https://www.recantodasletras.com.br/ensaios/4662398>. Acesso em 10 fev. 2019.
- BRUNER, Jerome. A construção narrativa da realidade. *Critical Inquiry*, v. 18, n. 1, p. 1-21, 1991. Disponível em [https://www.academia.edu/4598706/BRUNER\\_Jerome.\\_A\\_constru%C3%A7%C3%A3o\\_narrativa\\_da\\_realidade](https://www.academia.edu/4598706/BRUNER_Jerome._A_constru%C3%A7%C3%A3o_narrativa_da_realidade). Acesso em 10 dez. 2019.
- CONCEIÇÃO, Verônica Alves dos Santos; PORTO, Cristiane de Magalhães; OLIVEIRA, Caio Eduardo de Jesus. Eu narro. Quer narrar comigo? Novas formas de leitura e escrita com implicações na formação docente. *Tempos e Espaços em Educação*, v. 11, n. 1, p. 187-200, dez. 2018. Disponível em <https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/9574/pdf>. Acesso em 18 mar. 2020.
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000.
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. Multiliteracies: New literacies, new learning. *Pedagogies: An International Journal*, Nanyang Walk, v. 4, n. 3, p. 164-195, 2009. Disponível em [https://www.researchgate.net/publication/242352947\\_Multiliteracies\\_New\\_Literacies\\_New\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/242352947_Multiliteracies_New_Literacies_New_Learning). Acesso em 10 dez. 2019.
- CRUZ, Dulce Márcia. A produção audiovisual na virtualização do ensino superior: subsídios para a formação docente. *ETD – Educação Temática Digital*, v. 8, n. 2, p. 23-44, jun. 2007. Disponível em <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/642>. Acesso em 23 nov. 2019.
- FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires. Narrativa transmídia: modos de narrar e tipos de histórias. *Letras*, Santa Maria, v. 26, n. 53, p. 45-64, jul./dez. 2016. Disponível em <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/25079>. Acesso em 10 jun. 2020.
- GONSALVES, Elisa Pereira. *Conversas sobre iniciação à pesquisa científica*. Campinas, SP: Alínea, 2011.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

- JOSSO, Marie-Cristine. *Experiência de Vida e Formação*. São Paulo: Cortez, 2004.
- JOSSO, Marie-Cristine. A transformação de si a partir da narração de histórias de vida. *Educação*, Porto Alegre, a. 30, n. 3 (63), p. 413-438, set./dez. 2007. Disponível em <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/2741/2088>. Acesso em 10 nov. 2019.
- KALANTZIS, Mary; COPE, Bill. *Literacies*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2012.
- KRESS, G. *Literacy in the new media age*. London: Routledge, 2003.
- KRESS, G. Multimodality. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. (eds.). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge, 2000. p. 182-202.
- LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. *Trab. Ling. Aplic.*, Campinas, v. 49, n. 2, p. 455-479, jul./dez. 2010. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0103-18132010000200009&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=s0103-18132010000200009&script=sci_abstract&tlng=pt). Acesso em 10 dez. 2019.
- MADDALENA, Tania Lucía. *Digital storytelling: uma experiência de pesquisa-formação na cibercultura*. 2018. 204 p. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.
- MCLELLAN, Hillary. Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, v. 19, n. 1, p. 65-79, 2007. Disponível em <https://www.learntechlib.org/p/68040/>. Acesso em 23 nov. 2019.
- MURRAY, H. J. Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itáu cultural: Unesp, 2003.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de *et al.* Construção da identidade docente: relatos de educadores da educação infantil. *Cadernos de Pesquisa*, v. 36, n. 129, p. 547-571, set./dez. 2006. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/%0D/cp/v36n129/a0336129.pdf>. Acesso em 25 out. 2019.
- ROBIN, Bernard. Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, v. 47, n. 3, p. 220-228, 2008.
- ROBIN, Bernard. The Educational Uses of Digital Storytelling, 2012. Disponível em <http://digitalliteracyintheclassroom.pbworks.com/f/Educ-Uses-DS.pdf>. Acesso em 23 mar. 2019.
- RODRIGUES, Alessandra. *Narrativas digitais, autoria e currículo na formação de professores mediada pelas tecnologias: uma narrativa-tese*. 2017. 274f. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.
- SANTOS, Vanessa Aparecida. “Tenho um tablet, e agora?”: narrativas de professores de ciências sobre a inserção da tecnologia digital na prática docente. 2016. 98 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências) – Universidade Federal de Itajubá, Itajubá, 2016.
- SILVA, Themis Rondão Barbosa da Costa. Pedagogia dos multiletramentos: principais proposições metodológicas e pesquisas no âmbito nacional. *Letras*, Santa Maria, v. 26, n. 52, p. 11-23, jan./jun. 2016. Disponível em <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/25319>. Acesso em 10 fev. 2019.
- TOLISANO, Silvia Rosenthal. *How-to-guide digital storytelling tools for educators*, 2009. Disponível em <http://langwitches.org/blog/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Storytelling-Guide-by-Silvia-Rosenthal-Tolisano.pdf>. Acesso em 27 dez 2019.

*Submetido em agosto de 2020  
Aprovado em dezembro de 2020*

### **Informações dos autores**

Késsia Mileny de Paulo Moura  
Universidade Federal do Maranhão -UFMA/CCSST  
E-mail: [kessiamileny@yahoo.com.br](mailto:kessiamileny@yahoo.com.br)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5124-1432>  
Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4399361929829646>

Sergio Roberto Kieling Franco  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS  
E-mail: [sergio.franco@ufrgs.br](mailto:sergio.franco@ufrgs.br)  
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-1221-1310>  
Link Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6389325869865024>