

**Narratividade e interatividade no contexto da World Wide Web e a  
possibilidade de reconstrução da experiência coletiva**  
*Interaction and storytelling in the context of the World Wide Web and the  
possibility of rebuilding the collective experience*

**PINHEIRO, Mauro**

Mestre em Design, PUC-Rio. Professor do curso de Design da  
Universidade Federal do Espírito Santo.

Palavras-chave: interatividade, narrativa, experiência coletiva

O artigo discute o declínio da habilidade narrativa a partir da modernidade e a apresenta a possibilidade de resgate da narrativa pela utilização dos sistemas interativos atuais, especialmente a World Wide Web. Aponta características típicas da narrativa, discutindo de que maneira a WWW poderia ser utilizada para favorecer a interação subjetiva entre os participantes do ciberespaço, destacando o papel do Design como integrante desse processo.

*Key-words: interaction, storytelling, collective experience*

*The article discuss the decline of the storytelling ability in modern times, and presents an alternative way for renewing the storytelling by using current interactive systems, specially the World Wide Web. It presents some of the storytelling characteristics, arguing how the WWW could be used to promote subjective interaction between members of the cyberspace, highlighting the role of Design as part of this process.*

“A sobrevivência da cultura, do ‘ethos’ A’uwê está vinculada à comunicação das palavras criadoras, expressão da experiência milenar contida nas narrativas tradicionais. Nas conversas dos padrinhos com os guerreiros Wapté, nos cantos rituais, nos discursos ao pé da fogueira ocorre a transmissão de conhecimentos dos velhos sábios.

Entretanto, sentindo que irão morrer em breve, eles temem que seus netos esqueçam das palavras criadoras. Para que cheguem aos jovens, os A’uwê estão usando três armas dos warasu: a palavra impressa em cartilhas, apostilas e livros, a gravação de depoimentos e estórias, além da filmagem de sua vida cotidiana.”

A passagem transcrita acima parece oportuna para iniciar uma reflexão sobre os meios de transmissão da experiência, de recuperação e crítica da história. Os sábios da tribo Xavante A’uwê procuram transmitir aos mais novos sua experiência, as “palavras criadoras” e para isso buscam novas formas de comunicação com jovens indígenas, que passam por um processo de aculturação cada vez mais intenso por conta do contato com a cultura dos warasu, dos homens brancos. Essa situação quase alegórica explicita alguns pontos interessantes. O primeiro deles é a noção de “sobrevivência da cultura” ligada à transmissão da “experiência milenar contida nas narrativas tradicionais”, destacando a importância da arte de narrar, da comunicação da experiência, do resgate da memória, não apenas de uma vida em particular, mas uma memória - e experiência - coletiva, como bem colocado por Benjamim em seu artigo “O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov” (Benjamim, 1994:197-201). Outro ponto que merece atenção é a tentativa dos velhos sábios indígenas de buscar novas formas de transmissão da experiência. Ao explorarem novas linguagens para comunicar as “palavras criadoras”, em consonância com os jovens A’uwê impregnados por uma cultura moderna, demonstram sabedoria e sensibilidade, um olhar atento às mudanças que talvez explique a manutenção de uma cultura milenar tão particular em uma época marcada pelo empobrecimento da

narrativa, por uma cultura cada vez mais massificada/globalizada e em certa medida alienada.

Das antigas culturas orais até a geração que hoje navega pela Internet, diversas formas de transmissão de conhecimento foram desenvolvidas pelo homem no sentido de preservar sua cultura através do tempo. Independente do meio ou canal utilizado, todo esforço nesse sentido parece se resumir na tentativa de narrar uma história. Entretanto, se nos tempos antigos a narrativa era a forma de transmissão da experiência adquirida, nos tempos modernos a supervalorização da informação parece ter-nos distanciado da capacidade de contar histórias.

Nas culturas ancestrais era comum a figura do sábio, que passava a experiência adquirida ao longo de sua vida aos mais novos através de narrativas. Mais do que simples relato de fatos vivenciados pelo narrador, as histórias guardavam uma dimensão utilitária, fossem ensinamentos morais, sugestões práticas, provérbios ou normas de vida (Benjamim, 1994:200). As narrativas não esgotavam a experiência no momento de seu relato, elas eram incorporadas pelos ouvintes, de tal forma que atravessavam gerações, configurando-se mesmo como experiências coletivas de uma cultura, de um povo. O narrador, segundo Benjamim, “retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência de seus ouvintes” (Benjamim, 1994:201). Dessa forma, a narrativa implica uma interação subjetiva - interação entre o narrador/emissor e seu ouvinte/receptor.

Uma das características da narrativa é a habilidade na articulação do pensamento. O bom narrador é aquele capaz de articular diferentes histórias, recorrendo às experiências adquiridas ao longo de sua vida, de maneira a constituir uma única narrativa, uma meta-história. Nas culturas antigas o sábio era o narrador por excelência, dada a sua experiência acumulada que lhe permitia desfiar longas narrativas.

A experiência das culturas antigas deu lugar à informação do mundo moderno. Se nas antigas sociedades orais o “saber” - a experiência - era transmitido por contadores de histórias, geralmente em momentos de reunião da comunidade - uma “experiência coletiva” -, com o surgimento da escrita ocorre uma “individualização” da experiência (McLuhan, 1979:103). A leitura, ao contrário das rodas de história, é um ato solitário. A modernidade valoriza tudo aquilo que pode ser abreviado, tudo o que se passa na esfera individual, na vivência particular, em detrimento da experiência coletiva. A narrativa, como descrita por Benjamim (1994), vem sendo cada vez mais empobrecida pela modernidade com a valorização da informação, dos fatos cotidianos, do “vivido” individual, imediato. Ao contrário da experiência típica dos saberes antigos, a informação não comporta o miraculoso, o inexplicável, ela só tem valor se for exata, precisa e compreensível em si mesma. Pode-se dizer que a modernidade promoveu a alienação do homem; diante da saturação de informações a que nos expomos diariamente, nos vemos obrigados a “fechar” nossos sentidos ao meio externo, dada nossa incapacidade de absorver tamanha carga de informacional. Com isso o homem moderno é cada vez mais indiferente ao que se passa a sua volta, fechando-se num mundo de vivências efêmeras, reações imediatas às “novidades” que nos chegam a cada momento.

“Cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. A razão é que os fatos já nos chegam acompanhados de explicações. Em outras palavras: quase nada do que acontece está a serviço da narrativa, e quase tudo está a serviço da informação. Metade da arte da narrativa está em evitar explicações” (Benjamim, 1994).

Percebe-se que a informação privilegia uma *interação objetiva*, aquela que se encerra na relação entre o receptor e o meio de transmissão, e que não pretende provocar alterações no estado em que o leitor se encontrava inicialmente. O oposto desse modelo de interação é o que chamamos de *interação subjetiva*, na qual necessariamente o receptor sofre alterações a partir do momento em que participa da interação com o emissor. A interação subjetiva transforma, acrescenta, amplia.

Uma análise mais superficial poderia suscitar a dúvida: estaria o “saber” se extinguindo pela supressão da transmissão da experiência? Ao privilegiar uma interação objetiva, a modernidade estaria suprimindo a transmissão da experiência anterior do autor/narrador/emissor para o leitor/receptor? Isto poderia ocorrer de fato caso não houvesse nenhuma forma de perpetuar a narrativa, a transmissão da experiência. Entretanto, ainda é possível haver uma interação subjetiva, através dos livros, por exemplo. A leitura pode ser considerada uma atualização das narrativas orais dos antigos “sábios”, dos “contadores de história”. Assim como nas narrativas tradicionais, a leitura de um livro implica a interação entre o autor e seu leitor; o leitor/receptor “é livre para interpretar a história como quiser, e com isso o episódio narrado atinge uma amplitude que não existe na informação” (Benjamim, 1994:203). De certa forma, alguns meios de expressão artística, como o cinema, o teatro, a música, também podem ser consideradas narrativas modernas, outras maneiras de transmitir a experiência, de narrar uma história - de promover a interação entre o autor/emissor e o leitor/receptor.

A Internet parece ser o espaço de convergência onde a informação e a experiência se encontram. Se pensarmos a grande rede como o veículo por excelência da informação, se levarmos em consideração a velocidade com que esta informação é atualizada na grande rede, em quantidade superior a que podemos absorver, a Internet pode ser considerada o símbolo atual do processo de alienação que vem se instaurando a partir da modernidade. Em recente pesquisa realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)[1] sobre o perfil do usuário da Internet no Brasil, averiguou-se que um dos assuntos de maior interesse dos internautas brasileiros eram as notícias, sendo os serviços de Internet, como email, Telefonia Celular e Música os assuntos mais acessados. Pode-se perceber que este veículo tem se prestado em grande parte à transmissão de notícias, à valorização da informação.

Se por um lado a massa de informações disponível na World Wide Web parece reforçar o caráter alienante dos sistemas de comunicação de massa típicos da modernidade, ao permitir que cada usuário participe do processo de comunicação como um emissor de mensagens, ocorre uma atualização das antigas narrativas. Contar uma história na Web é dividi-la com leitores em diversos pontos do planeta, e dada as próprias características da WWW, a história pode ser apropriada e incorporada a outras histórias desses leitores. No limite, podemos dizer que as histórias que são escritas e disponibilizadas na Web constituem uma única história, um imenso hipertexto (Lévy, 1996:43) constituído de partes diversas que se relacionam através de links, tecendo uma rede de significados complexa e dinâmica, tal como as antigas narrativas.

Na verdade este processo de construção não é novo. Os livros já permitiam esse relacionamento entre as narrativas, através das notas de rodapé, das referências bibliográficas. Ocorre que na WWW esta ligação é mais explícita, dada a praticidade do hipertexto em relacionar diversos blocos de informação dinamicamente. Mas, o que chama atenção agora é a possibilidade de interação efetiva entre o autor/emissor e o leitor/receptor. Se nas narrativas modernas a interatividade subjetiva decorria da interpretação da mensagem pelo receptor, na Web pode mesmo ocorrer uma interatividade entre as pessoas envolvidas no processo de comunicação como em nenhum outro meio de comunicação moderno até então, como explicitado por Nicolaci-da-Costa:

“A Rede é um meio de comunicação que, com muita facilidade, torna público aquilo que queremos que seja público. Numa viagem ciberespacial, topo com uma home page sobre técnicas fotográficas digitais que me interessa. Nela há um link para correspondência. Mando alguns comentários e faço algumas perguntas. O responsável pela home page responde com interesse e me coloca outras tantas questões...Respondo. Temos interesses comuns que podem dar origem a outra amizade...” (Nicolaci-da-Costa, 1998:218)

Com a possibilidade de interação real entre os sujeitos envolvidos no processo de comunicação via WWW é necessário relativizar a idéia de uma leitura individualizada, tipicamente atribuída aos meios de comunicação modernos. Se o leitor de um determinado web site se relaciona com o autor, questiona pontos que permaneceram obscuros, diverge de algumas colocações, que tipo de leitura está ocorrendo? Até que ponto o leitor interpreta livremente a “história” que vê numa página da Web, até que ponto ele busca incorporar a experiência do autor a sua e até que ponto ele busca apenas informar-se? A Web privilegia a narrativa ou a informação?

Talvez estas perguntas precisem ser reformuladas. Não parece correto atribuir ao veículo uma característica que na verdade se refere ao seu conteúdo. A web não se presta mais à narrativa ou à informação, ela apenas veicula conteúdos que se prestam mais a uma ou outra forma de comunicação. Uma possível pergunta seria: o conteúdo veiculado na WWW está a serviço da narrativa, da experiência coletiva ou da informação, da vivência individual? Ainda é cedo para dizer categoricamente que o veículo exclui um ou outro tipo de conteúdo. Ao que parece, este processo depende, ao menos por enquanto, do interesse do usuário/leitor/receptor. A resposta para aquela pergunta poderia ser: a Web está a serviço tanto da informação quanto da narrativa - embora esta encontre-se hoje em franca desvantagem em relação àquela.

A narrativa pode ser entendida ainda como uma forma de buscar um projeto de civilização centrado nos coletivos inteligentes (Lévy, 1996). Privilegiando a experiência coletiva, a narrativa busca educar, formar e manter uma cultura centrada na comunidade, no bem comum. Assim, parece ser importante buscar identificar as particularidades da World Wide Web que podem nos permitir explorar o seu potencial para contar histórias, ou, que novas formas de narratividade são contempladas pela WWW. Mas quais são as “novas formas de narratividade” da Web? Existem diferenças entre uma narrativa “clássica”, e a uma narrativa que tem lugar na Web?

Segundo Gamba Jr., a narrativa possui:

“estruturas elementares como: a alteridade; a ação, o espaço e o tempo; as relações de contrariedade, oposição e implicação; seqüência e avaliação; a noção de trama decupada em introdução, apresentação, desenvolvimento, conflito, clímax, resolução e desfecho; e sobretudo o conceito de superestrutura que deve reger a definição de narrativa (...) Superestrutura é a capacidade que um leitor terá - depois da experiência com um discurso - de resumir-lo, ou seja, a possibilidade de transformar vários eventos fragmentados em uma unidade que seria expressa através da possibilidade de serem encadeados. Esta experiência constrói sentido único maior e exterior aos sentidos particulares ou à simples reunião aleatória dos mesmos” (Gamba Jr., 1998:583).

Dessa definição das estruturas elementares que compõe a narrativa podemos perceber que a narrativa independe do veículo; estruturalmente ela permanece a mesma independente ser uma narrativa oral, impressa ou veiculada pela World Wide Web.

Entretanto, a forma como a narrativa é apresentada ao leitor/receptor pode variar sensivelmente. Uma mesma história narrada oralmente é definitivamente diferente se for narrada utilizando a linguagem cinematográfica. São veículos diferentes, com características formais, linguagens, códigos diferentes. Entretanto, o leitor/espectador/receptor poderá ao final da narrativa em ambos os veículos, ser capaz de apreender a experiência transmitida pelo autor/emissor. A narrativa possibilita a interação subjetiva entre o emissor e o receptor, **desde que se domine a linguagem do veículo**, caso contrário não seria possível de manter intactas as estruturas elementares da narrativa que garantem a construção da experiência coletiva.

Voltamos então à pergunta: quais seriam as formas de narratividade típicas da World Wide Web? Ou melhor, como utilizar a linguagem da World Wide Web para contar histórias, para construir uma narrativa? Como fazer para transmitir a experiência através da WWW?

Cada novo processo de comunicação implica um aprendizado de seus códigos. Quando a cultura oral é substituída pela cultura letrada, a linguagem dos gestos e expressões foram substituídos por grafemas, alfabetos. A própria construção formal do discurso sofre alterações. Foram necessários anos para que as narrativas se adaptassem a esse novo meio, para que os narradores se tornassem escritores e para que os ouvintes se tornasse leitores. A partir do advento da escrita e da imprensa, as palavras do narrador independem de sua presença física, ocorre uma descontextualização da narrativa geográfica e temporalmente implicando o refinamento de técnicas de escrita e de interpretação que permitissem o entendimento independente do contexto onde ocorria a interação entre o leitor e o autor. Os códigos utilizados na construção da mensagem foram alterados sensivelmente.

Na World Wide Web os processos de comunicação são fragmentados, de curta duração. Uma das características do internauta é a brevidade de suas leituras na rede. Uma figura próxima é a do navegante desbravador, buscando conhecer novas terras, pouco preocupado em fixar-se num território específico. O internauta está constantemente “saltando” de um lugar para o outro na Web. Embora até onde sabemos e na literatura consultada não tenhamos encontrado nada que explique este comportamento, podemos fazer algumas considerações a respeito.

Dada a própria facilidade com que o internauta explora um sem número de possíveis caminhos em suas “andanças” pela rede, é comum que se sinta a vontade para investigar cada link que se apresenta. Se as referências bibliográficas dos livros indicavam caminhos nem sempre fáceis de percorrer - inexistência no mercado das publicações indicadas, custos, etc. - os links da Web acessam imediatamente informações desejadas. Diante da possibilidade de investigar livremente os diferentes caminhos apontados a partir de uma única página na Web, poucos são aqueles que não se aventuram a explorá-los. Ocorre que a esse salto inicial se seguem outros e mais outros, a partir das novas possibilidades que vão se abrindo quase exponencialmente, até que a página inicial seja esquecida ou que o interesse que despertara no leitor/internauta seja suplantado por uma nova página que descobriu em suas navegações. Talvez essa incessante exploração do ciberespaço seja o reflexo de uma cultura moderna, que privilegia a brevidade, a informação de fácil absorção, o imediatismo. Ou talvez a imensa quantidade de informação disponível incite o usuário a visitar o maior número de páginas possível, na tentativa inútil de mapear por completo o imenso labirinto em que se constitui a World Wide Web.

Seja como for, na construção de narrativas na Web há que se levar em conta esta característica. Uma alternativa apontada por Malloy [2], é a construção de blocos de narrativa, curtos o suficiente para prender a atenção do leitor e ao mesmo tempo consistentes de forma que o leitor as guarde na memória [3], que incorpore-as a sua experiência.

“Minhas hipernarrativas são escritas em blocos de construção de narrativa do formato de uma tela, que podem tanto permanecer isolados como podem ser combinados com outros blocos de diversas maneiras. Cada ‘tela’ representa uma ‘figura de memória’ completa, totalmente expressa e algumas vezes visual. De ‘Uncle Roger’ até o trabalho de “literatura pública” que venho escrevendo na Web desde novembro de 1995 - ‘The Roar of Destiny Emanated from the Refrigerator. I got up to get a beer.’, minhas hipernarrativas são coleções de pequenos blocos de construção de informação narrativa intensamente escritos que podem se sustentar independentemente mas podem também ser combinados com outras telas para constituir-se num todo com um significado maior.

De maneira semelhante ao processo vivido pelo compositor ao compor diferentes partes de uma música que eventualmente serão ouvidas em conjunto pelo ouvinte, quando escrevo as telas individuais, tenho em mente as diversas maneiras que um leitor pode combiná-las.

Na Web, não espero que o leitor leia mais do que três ou quatro telas antes de saltar incansavelmente para outra url. Assim, é particularmente importante que cada tela de uma narrativa na Web seja memorável em si e para si.” (tradução nossa) [4]

Malloy opta por construir blocos independentes de narrativa, que se sustentam por si só mas permitem ligações, ocorrendo mesmo uma supra-leitura que dá sentido ao todo. Nesse sentido aproxima-se dos antigos narradores, que, como Scherazade nas 1001 noites, iam tecendo suas narrativas indefinidamente, ligando uma história à outra, de forma que a interrupção da narrativa não impedia o enriquecimento da experiência do receptor. As narrativas sempre foram fragmentadas; nos fragmentos e na junção dos mesmos era possível perceber a totalidade.

A construção de significado através de uma leitura não-linear é uma característica típica da WWW. Enquanto a comunicação através dos veículos tradicionais seguia principalmente uma narrativa linear, o leitor/usuário da Web constrói a sua navegação de maneira análoga à construção do pensamento, como bem registra Nicolaci-da-Costa:

“Nosso pensamento não é bidimensional nem tampouco seqüencial. Temos que fazer força e usar diversos recursos lingüísticos e literários para colocá-lo na bidimensionalidade do papel de forma compreensível (...)

Mas os recursos do hipertexto - como, por exemplo, a possibilidade de idas e vindas, extremamente rápidas, em várias direções; ou a possibilidade de tudo se conectar a tudo dependendo dos objetivos, interesses **do escritor e do leitor** - abrem novas e fascinantes possibilidades.” (Nicolaci-da-Costa, 1998:96) (grifo da autora)

Ao reagir a estímulos externos, explorando os links das páginas, a “leitura” que se faz na Web aproxima-se ao pensamento, a construção de significado que fazemos a partir das experiências sensoriais que nos cercam. De certa forma, o hipertexto, a World Wide Web, se aproximam novamente dos relatos orais da antigüidade, quando a uma narrativa

seguiam-se outras, dinamicamente relacionadas no momento em que eram lembradas pelo narrador.

Uma das características mais marcantes da World Wide Web é justamente a possibilidade de coexistência de interatividade objetiva e subjetiva. A forma como o usuário interage com o sistema, criando o seu recorte do imenso hipertexto que constitui o ciberespaço é a mais evidente expressão dessa interatividade objetiva - do receptor com o meio. Entretanto existe mais do que o simples recorte do hipertexto. Já comentamos a possibilidade do leitor interagir com o autor do site, mas há casos em que a própria natureza de determinados espaços na Web implica um grau de participação do internauta que perde-se mesmo a noção de autoria. Os meios de comunicação tradicionais não contemplavam esse tipo de interação. No Brasil encontramos algo semelhante nos trabalhos de artistas como Lygia Clark e Hélio Oiticica, cujos trabalhos só tinham sentido quando ocorria a interação física do público com a obra; buscava-se através da experiência participativa uma transformação do espectador, rompendo a visão tradicional de uma arte contemplativa que privilegiava apenas a interação subjetiva para a coexistência de interação objetiva e subjetiva. A WWW hoje pode assumir esse papel de transformação através da experiência coletiva.

Entretanto, apesar desse potencial de transformação, dificilmente encontramos na WWW trabalhos que explorem a interatividade em sua plenitude. O termo “interativo” tão comumente utilizado para designar os trabalhos correntes na Web parecem restringir-se à interatividade objetiva, a um clicar de botões e palavras na tela que acendem luzes, tocam músicas para uma platéia que vive num mundo cada vez mais mediado por estímulos sensoriais, mas pobre em histórias interessantes, e pior ainda, aparentemente privada da faculdade de intercambiar experiências. Basta navegar por algumas dezenas de páginas pessoais na WWW, a maioria com sofisticados recursos visuais, para percebermos que por trás de todo o brilho, de toda cor, de toda riqueza de interatividade objetiva encontra-se uma história pobre em experiência, informações genéricas que pouco contribuem para o desenvolvimento de uma narrativa coletiva.

Uma vez que os mecanismos de interação objetiva parecem ser bem aceitos por uma geração multimidiática que vêm se formando, é preciso saber tirar proveito desses recursos para proceder uma narrativa que conjugue interatividade objetiva e subjetiva. Talvez a melhor forma de percebermos as mudanças trazidas por essa nova maneira de contar histórias que vem se formando seja nos debruçarmos sobre os sites voltados para o público infantil, como percebido por Fishler:

“Livre [sic] da tecnofobia que espantam [sic] os adultos, as crianças assimilam facilmente o estilo de navegação da Web. Por viverem numa cultura visualmente estimulante, as crianças reagem com alegria a experiências multimídia - desde que não esperem muito tempo para fazer um download. O que elas curtem mesmo é a conexão, interação e comunicação on-line, seja com personagens eletrônicos ou entre si (...) Independente do assunto do site, é fundamental saber que as crianças de hoje não aprendem somente com leituras e exercícios, mas através de todos os seus sentidos, (...) Por causa da televisão, vídeo games e outros incentivos, as crianças estão cercadas de objetos que emitem flashes e barulhos (...) Através da prática, as crianças ultrapassam as expectativas na identificação desses sinais - e os sites podem exercer um papel semelhante ao utilizar inúmeros métodos para apresentar conhecimento.” (Fishler, 1998:16).

Fishler aponta um dado importante. A possibilidade de explorar diversos sentidos para transmissão da experiência. Passada a primeira fase de euforia com as inúmeras possibilidades de uso dos recursos multimídia na Web - que favorecem uma interação

objetiva -, a tendência é encontrarmos um equilíbrio entre “o que se quer dizer” e “como dizer o que se quer”, ou seja, um momento em que a interatividade objetiva e subjetiva estejam sendo utilizadas de maneira racional, de maneira a permitir que a narrativa enriqueça a experiência independente do piscar das luzes e o ruído dos sons que cercam o discurso. Se agora os recursos multimídia parecem estar sendo utilizados de maneira a comprometer a narrativa, num futuro próximo poderemos presenciar o ressurgimento de uma narrativa onde os gestos, os sons, as inflexões, terão tanto ou mais peso do que a própria palavra.

A complexidade e riqueza das técnicas de escrita e interpretação, advindas da descontextualização da leitura no surgimento da imprensa, coexistirá com a uma escrita fragmentada, multimidiática, dinamicamente interrelacionada, onde os papéis de leitor e de autor poderão se intercambiar continuamente. Acredito que há muito ainda a ser debatido, experimentado e descoberto em relação à leitura e produção de conhecimento através da WWW, mas é fundamental que esses processos sejam mediados por uma reflexão crítica do contexto histórico em que ocorrem, sem perder de vista a experiência adquirida no passado, revisitando-o, reformulando-o a luz de novas idéias, com o compromisso de construção de um mundo onde a diversidade de pensamentos, de culturas tenha espaço, e nessa fragmentação, nessa pluralidade de discursos será possível compreender melhor a humanidade como um todo.

O cenário para a construção de um saber coletivo está armado. Resta apenas nos prepararmos para encenar mais este capítulo da história, conscientes do nosso papel fundamental como contadores de histórias. Assim como os A'uwê, rogo para que as “palavras criadoras” possam circular indefinidamente entre os homens - inclusive nas malhas da grande rede.

### Notas

[1] Pesquisa IBOPE/NetRatings, NetView. Acesso a partir do site do IBOPE em [http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa\\_leitura&nivel=Análises%20e%20Índices&docid=4A523F443A26120283256E89004674F6](http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa_leitura&nivel=Análises%20e%20Índices&docid=4A523F443A26120283256E89004674F6)

Último acesso em 14 de abril de 2005.

[2] Malloy, Judy - Hypernarrative in the Age of the Web  
<http://www.arts.endow.gov/artforms/Lit/Malloy.html>

[3] Curioso perceber a exteriorização da memória nos tempos modernos. Se nas culturas orais a memória era uma faculdade essencial para construção da experiência coletiva através das narrativas, a partir do surgimento da escrita tem início um processo de exteriorização da memória. Os saberes agora são “arquivados” nos livros, nos discos, nos CDs, nas fotografias. Na modernidade, até a memória foi abreviada, encurtada.

[4] My hypernarratives are written with screen sized narrative building blocks that can either stand alone or be combined with each other in multiple ways. Each "screen" represents a complete, fully expressed and often visual "memory picture". From Uncle Roger to the work of "public literature" that I have been writing on the web since November of 1995 - The Roar of Destiny Emanated from the Refrigerator. I got up to get a beer., my hypernarratives are collections of small intensely written building blocks of narrative information that can stand by themselves but can also be combined with other screens to make a whole with greater meaning. // Somewhat like the process a composer goes through in composing four different streams of music that will eventually be heard together by the listener, when writing individual screens, I keep in mind the many ways in which a reader might combine them. // On the web, I do not expect the reader to read more than three or four screens before moving restlessly on to another url. So, it is particularly important in that each screen of a web hypernarrative be memorable in and of itself.”



## **Bibliografia**

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. 7ª Ed. - São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

FISHLER, Karen. A garotada responde. **Adobe Magazine**, nº 1, p. 14-19, 1998.

FREIRE, Carlos Augusto Rocha. Índios contam sua versão da história. **Jornal do Brasil**. Rio de Janeiro, 5 dez. 1998. Caderno Idéias/Livros.

GAMBA JR., Nilton. O design do livro de histórias infantis, as edições globalizadas e a narratividade. In **Anais P&D Design 98**. Rio de Janeiro: AEnD-BR, Estudos em Design, v.2, p. 579-588, out 1998.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, p. 144-54, 1997.

MC LUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 5ª ed. - São Paulo: Cultrix, 1979.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. **Na malha da rede: os impactos íntimos da Internet**. Rio de Janeiro: Campus, 1998

## **Referências na Internet**

Between the Narrator and the Narrative  
<http://www.well.com/user/jmalloy/mla.html>  
Último acesso em 13 de abril de 2005

Hypernarrative in the Age of the Web  
<http://www.well.com/user/jmalloy/neapaper.html>  
Último acesso em 13 de abril de 2005

Pesquisa IBOPE/NetRatings, NetView. Acesso a partir do site do IBOPE em  
[http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa\\_leitura&nivel=Análises%20e%20Índices&docid=4A523F443A26120283256E89004674F6](http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa_leitura&nivel=Análises%20e%20Índices&docid=4A523F443A26120283256E89004674F6)  
Último acesso em 14 de abril de 2005.

Judy Malloy: Collected Internet Works  
<http://www.well.com/user/jmalloy/awquilt.html>  
Último acesso em 13 de abril de 2005

Public Literature: Narratives and Narrative Structures in LambdaMoo  
<http://www.well.com/user/jmalloy/koopap.html>  
Último acesso em 13 de abril de 2005

Uncle Roger  
<http://www.well.com/user/jmalloy/party.html>  
Último acesso em 13 de abril de 2005

**Mauro Pinheiro** <mauropr@pobox.com>