

***RHIZONARRATIVAS:***  
**FRONTEIRAS SEMIÓTICAS DE ECOSISTEMAS**  
**NARRATIVOS EM RIZOMAS COLABORATIVOS<sup>1</sup>**

João Pedro de Azevedo Machado Mota<sup>2</sup>

**Resumo**

O trabalho investiga a temática das narrativas rizomáticas, cuja substância germinada desde os mitos e folclore e ramificada em ecossistemas narrativos pode ser experimentada por *populações inteligentes* (FABLER, 2006) no ciberespaço. Tomamos como problema a pertinência do conceito de rizoma (DELEUZE & GUATTARI, 2011) como chave-teórica para a compreensão de narrativas cujas fronteiras semióticas seriam abertas, coletivas e reticulares, vivenciadas por estes grupos. Operacionalizamos um arcabouço que visa assimilar heranças teóricas semiótico-estruturalista e pós-estruturalista francesas dialeticamente, ao criar pontes com a filosofia alemã da linguagem, mídia e democracia, com vistas à proposição de um teoria original latinoamericana. A partir da hipótese das rhizonarrativas, objetivamos teorizar um modelo rizomático de relações intertextuais agenciadas entre mitos e folclores de diferentes culturas, por meio de procedimentos de análise da semiótica narrativa (GREIMAS, 1973). Assim, esperamos redimensionar a compreensão teórica da reticularidade sistêmica inerente a estes ecossistemas narrativos sociotecnicamente conectados.

**Palavras-chave:** *Folclores e Mitos, Rizoma, Semiótica Narrativa, Smart Populations, Teoria das Mídias*

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao GT 02 – Comunicação digital e tecnologias - Ciberespaço: discursos, narrativas e consumo, do II Encontro Virtual da ABCiber - 22 e 23 de junho de 2021.

<sup>2</sup> MOTA, J. P. (aka Yan Tibet), é doutorando na Universidade de São Paulo, PPGHDL / FFLCH. Mestre em Meios e Processos Audiovisuais (ECA / USP) e Bacharel em Cinema e Audiovisual (UFF). Vinculado aos grupos de pesquisa: Cidade do Conhecimento, coord. Prof. Dr. Gilson Schwartz; Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais (LabArteMídia), coord. Prof. Dr. Almir Almas. E-mail: [yantibet@usp.br](mailto:yantibet@usp.br). Lattes: [lattes.cnpq.br/4956419069896673](https://lattes.cnpq.br/4956419069896673).

## **Abstract**

The work investigates the theme of rhizomatic narratives, whose substance germinated from myths and folklore and ramified into narrative ecosystems can be experienced by smart populations (FABLER, 2006) in cyberspace. We take as a problem the pertinence of the rhizome concept (DELEUZE & GUATTARI, 2011) as a theoretical key to the understanding of narratives whose semiotic borders would be open, collective and reticular, experienced by these groups. We operationalize a framework that aims to assimilate French semiotic-structuralist and post-structuralist theoretical heritage dialectically, by creating bridges with the German philosophy of language, media and democracy, with a view to proposing an original Latin American theory. Based on the rhizonarratives hypothesis, we aim to theorize a rhizomatic model of intertextual relations created between myths and folklores from different cultures, through narrative semiotics analysis procedures (GREIMAS, 1973). Thus, we hope to resize the theoretical understanding of the systemic reticularity inherent in these sociotechnically connected narrative ecosystems.

**Keywords:** *Folklores and Myths, Rhizome, Narrative Semiotics, Smart Populations, Media Theory*

## **Introdução**

O trabalho baseado no desenvolvimento da pesquisa de doutorado em andamento investiga o tema das narrativas rizomáticas presentes entre diferentes linguagens e meios, cuja formulação a partir da apropriação de padrões míticos e folclóricos, possui um potencial de agenciamento sociotécnico por *smart populations* (FABLER, 2006) nas redes, ao configurar-se em novas topografias de experiência narrativa. Conjecturamos que as narrativas rizomáticas se originariam de um processo de reapropriação destes padrões mitológicos e folclóricos no engendramento de ecossistemas narrativos complexos, perpassando desde a literatura, o cinema, os jogos, os quadrinhos e a música, no contexto do sistema capitalista neoliberal.

Diferentemente do contexto de apelo religioso que caracteriza os mitos, e de apelo ao imaginário popular no folclore, baseados numa cultura comum, estas novas narratividades se inserem num contexto marcado por relações vivenciadas por diferentes comunidades interligadas pela rede mundial de computadores. Este novo contexto *a*

*priori* favorece a construção de outras fronteiras semióticas de experiência narrativa, notadamente mais abertas, colaborativas e reticulares no contexto das redes do ciberespaço. Mas há o outro lado da história.

Seria ingênuo acreditar que estas novas narrativas contemporâneas com ideais rizomáticos e mediadas por experiências colaborativas entre comunidades virtuais teriam a plena liberdade de experiência na ambiência das redes. Isso porque, apesar dos ideais libertários e democráticos da internet desde o seu surgimento em meados do século XX, temos observado atualmente um controle cada vez mais orquestrado das redes pelos interesses político-econômicos e culturais soberanos do neoliberalismo em todo o mundo (CRARY, 2015, p.129). Isto inclui, naturalmente, o entendimento das narrativas rizomáticas contemporâneas enquanto um produto cultural de mercado inserido radicalmente no sistema capitalista vigente.

Apesar da potencialidade das redes digitais em conectar rizomaticamente diferentes comunidades colaborativas em torno de um ecossistema narrativo comum, estes grupos também podem ser considerados enquanto consumidores de produtos culturais do capitalismo, trabalhando de forma coletivamente mediada ao gerar mais lucro e ao dedicar seu tempo à divulgação e ao consumo destes produtos. Este contraponto levantado revela uma visão crítica pretendida pelo trabalho, cujas contradições inerentes ao contexto capitalista em que se apresentam estas narrativas com ideais colaborativos não podem ser ignoradas, mas claramente explicitadas.

Inseridos hipoteticamente em um sistema de conhecimento, informação e comunicação horizontal (rizoma), os tecidos diegéticos das rhizonarrativas germinar-se-iam (e se contra-ramificariam) por diversos meios e sistemas de significação, perpassando desde linguagens audiovisuais, verbais, icônicas, ludológicas e musicais, presentes nos meios de filmes, livros, quadrinhos, jogos e trilhas sonoras. Assim, conjecturamos o quanto os sistemas arborescentes-radiculares que compunham as configurações narrativas predominantes no século XX estariam sofrendo uma sensível modificação em suas topografias semióticas no século XXI.

Lançamos então a hipótese de que, ainda que engendradas verticalmente sob um sistema socioeconômico, político e cultural com interesses próprios, as rhizonarrativas do século XXI favoreceriam a um novo conjunto de interações, colaborações e trocas simbólicas potencializadas pelas novas ambiências das redes da internet, ao favorecerem

a uma horizontalidade de relações heterogêneas: aqui, a forma do rizoma seria seu modelo simbólico e a rede o seu sistema de construção de sentido.

A crise da utopia digital libertária (BARBROOK & CAMERON, 1996, p.47) evidenciaria as contradições de um sistema que simultaneamente promove, monetiza e extrai valor do trabalho coletivo realizado livremente por grupos organizados nas redes em torno de narrativas rizomáticas. A partir deste contexto contraditório, nosso problema então situa-se em compreender a seguinte pergunta: até que ponto o conceito de rizoma (DELEUZE & GUATTARI, 2011) seria pertinente em melhor compreender as fronteiras semióticas destes ecossistemas narrativos, simultaneamente entendidos enquanto produtos culturais de mercado, que no entanto favorecem a uma série de ações colaborativas nas redes?

### **Desenvolvimento**

Em pleno século XXI, percebemos um acelerado processo de inovações na forma de narrar em diferentes linguagens e meios que se mostra historicamente possível em razão de um cotidiano altamente midiaticado. Este contexto ocorre paralelamente a um empoderamento cada vez maior de coletivos virtuais heterogêneos que cada vez mais se organizam no ciberespaço, ao desenvolverem projetos comuns. Fenômenos narrativos cross-, inter- e trans-midiáticos se multiplicam como formas inovadoras de contar histórias, ao germinarem num contexto marcado:

1) pela velocidade de inovações tecnológicas em dispositivos de recepção e criação narrativas os mais diversos por prossumidores num contexto em que a comunicação e a produção tornam-se “desmassificadas” (FABLER apud TOFFLER, 2012), num cotidiano constantemente conectado;

2) pela democratização de uma massa crítica de públicos heterogêneos com acesso a meios de recepção e criação, aliado ao crescimento de acesso a ferramentas de programação gratuitas e intuitivas;

3) pela disponibilidade de acesso a uma quantidade “googleesca” de fragmentos narrativos nas redes da internet pelo público em geral, e, especificamente, a partir de populações inteligentes voltadas para projetos comuns nas redes.

Se compreendermos que a recepção destas expressões narrativas rizomáticas embasar-se-iam hipoteticamente em sistemas cujas fronteiras semióticas são

distintivamente abertas, coletivas e reticulares, num contexto de inovadoras transformações nos campos de atuação dos prosumidores, de recepção de diversos públicos e de investigações acadêmicas, este tema urge ser compreendido por novas lentes teóricas e epistemológicas igualmente inovadoras, cujo arcabouço dialético entre a semiótica narrativa *greimasiana* e a teorização *deleuzeguattarianas* pós-estruturalista sobre o conceito de rizoma, em diálogo com o conceito de *smart populations mafredfassleriano* pode ser adequado aos objetivos de nosso trabalho.

Analisando as relações entre as narrativas e os grupos sociais que as vivenciam em cada contexto histórico, por um lado, a estrutura arborescente do mito/folclore se fundaria no tronco cultural de um povo, ao ramificar-se em manifestações narrativas cujas raízes seriam exclusiva da genealogia de cada cultura. Por outro lado, os padrões mitológicos e folclóricos narrativos existentes nestas culturas se replicariam de forma rizomática nas matrizes históricas comuns de outros povos, ao dialogarem paralelamente em sua forma.

A partir dessa reflexão introdutória e ao migrarmos de um contexto de sociedades pré-capitalistas baseadas no mito/folclore para o contexto de sociedades capitalistas baseadas no valor de narrativas midiáticas, percebemos o quanto as narrativas da cultura de massa predominantes no século XX se engendrariam sobre outros modelos verticais de produção, veiculação e consumo narrativo. Neste sistema, as narrativas de massa se erigiram fortemente sob o modelo simbólico da *árvore*, sendo a *raiz* o seu sistema de construção de sentido, mas sem haver um dialogismo contundente entre cada “tronco narrativo” no seu novo contexto histórico.

A narrativa é uma prática social realizada pela humanidade há pelo menos 30 mil anos, segundo correntes da Antropologia Evolucionária, período que coincide com as estimativas médias dos primeiros registros de linguagem humana em arte pictográfica, encontradas nas cavernas de Chauvet, na França (BOYD, 2009). A partir desta breve formulação sobre a origem das narrativas, buscamos fundamentar a hipótese das *rhizonarrativas*, ao considerarmos a pertinência da ascensão de uma trilogia de fenômenos narrativos contemporâneos, cujas dinâmicas se entrelaçariam com diferentes graus de correlação semiótica entre meios e linguagens:

- 1) *Cross media* (BECHMANN, 2006, p.95) - “cruzamento” entre meios: uma história base que se transpõe, de um meio para outro, cruzando-os, em que cada narrativa

se relaciona unidirecionalmente à história geral, mas cujas diegeses não necessariamente se relacionam entre si;

2) *Intermedialidade* (HIGGINS, 2001, p.49) - “entre” diferentes meios: uma mesma história contada entre um meio e outro; compreende as relações entre dois meios, nas referências que um meio faz ao outro, e na transgressão das fronteiras entre eles;

3) *Transmídia* (JENKINS, 2009, p.138) - para além, “através” dos meios: diversas histórias são autônomas de sentido e auto-referenciais; simultaneamente, complementam-se diegeticamente, sendo relevantes para construção e compreensão do ecossistema narrativo em seu conjunto.

A hipótese das *rhizonarrativas* se caracterizaria então por *sistemas narrativos e metanarrativos* cujas fronteiras semióticas seriam *abertas, coletivas e reticulares*:

1) *abertas* porque as fronteiras de sentido diegético em cada unidade narrativa não se encerrariam em si, cujos traços pertinentes da significação (semas) se relacionariam em um mesmo ecossistema em relações de “simbiose” ou “antibiose” narrativa;

2) *coletivas* porque a isotopia (GREIMAS & COURTÉS, 1979) entre diferentes textos de um ecossistema narrativo se constituiria a partir das semioses operadas por suas comunidades de interesse de forma colaborativa;

3) *reticulares* porque o percurso gerativo de sentido característico das *rhizonarrativas* seriam potencializadas pela trocas comuns operadas com especial destaque nas redes digitais da internet.

Visamos assim compreender de que forma a democratização cada vez maior das ambiências digitais têm favorecido o surgimento de outras fronteiras colaborativas de experiência narrativa midiática por populações inteligentes, ao operarem semioses sobre estes novos ecossistemas narrativos. Investigamos até que ponto o potencial colaborativo destas mercadorias culturais semelhantes a um rizoma do capitalismo neoliberal, resultantes da operacionalização de modelos narrativos contidos nos mitos e folclores, poderia favorecer à esperança de que comunidades virtuais possam melhor compreender, viver e experimentar estes ecossistemas nas redes de forma não mais apenas solitária, mas de maneira colaborativa, coletiva e solidária.

Assim, buscamos analisar criticamente o caráter mercadológico destas narratividades voltadas para o lucro monetário, afetivo e de atenção sobre consumidores

conectados inseridos no sistema do capital, ao objetivarmos investigar até que ponto, contraditoriamente, este contexto de topografias rizomáticas poderia favorecer a *uma semente de esperança aos encontros de populações humanas inteligentemente conectadas nas redes*. Assim coloca-se nosso problema, de outra maneira: o rizoma é um modelo adequado para melhor compreender estas novas expressões narrativas?

Dessa maneira, investigamos a ascensão de novas narratividades inter-, cross- e trans-mídia, a partir da hipótese das *rhizonarrativas*, com foco no problema das novas fronteiras de relações semióticas entre populações inteligentes. Com esta abordagem e a partir da proposição de novos modelos teóricos, propomos novas perspectivas teóricas de observação, descrição e interpretação de narratividades rizomáticas, ao problematizarmos as novas possibilidades de configurações sociotécnicas, políticas e culturais em devir, nestes novos fluxos de experiências possíveis nas ambiências das redes.

Neste percurso, buscamos articular um arcabouço teórico-metodológico resultante do confronto entre heranças da semiótica-estruturalista e o conceito pós-estruturalista de rizoma. No entanto, precisamos esclarecer a distinção entre as correntes, ao confrontarmos suas posições para justificar nosso deslocamento de análise. Ao indicar novos caminhos de uma abordagem dialética de articular a pesquisa, buscamos pontes com a teoria alemã da linguagem, mídia e democracia, para melhor compreender a extensão dos aspectos sociotécnicos e culturais do objeto estudado.

Na análise das *rhizonarrativas*, embasamo-nos de um aparato estruturalista, neste artigo em específico, com enfoque na semiótica narrativa de Algirdas J. GREIMAS (1973, 2011), ao considerarmos os mecanismos intra-discursivos que compõem o plano de conteúdo e o plano de expressão para Greimas, com vias analíticas da significação textual, num percurso gerativo de sentido.

Retomamos o intercâmbio às idéias formalistas de V. PROPP (2006) em sua análise das estruturas narrativas folclóricas do conto maravilhoso russo, como também em diálogo com as investigações da antropologia estruturalista de LÉVI-STRAUSS (1970) sobre o mito, ao levar em conta as polêmicas e conflitos imanentes ao diálogo entre as teorias dos últimos autores.

Ainda, a formulação de nosso arcabouço traz à baila o diálogo e a confrontação com o conceito de rizoma em DELEUZE & GUATTARI (2011). Assim, assumimos abertamente o desafio de investigar como duas posições conflitantes e por vezes

contraditórias podem dialogar por meio de uma abordagem dialética, em suas aproximações e afastamentos teóricos, para o nosso trabalho. Ainda, buscamos diálogo com a Teoria das Mídias alemã ao articular o conceito de *smart populations* (FABLER, 2006).

Neste percurso, buscamos articular os impactos sócio-técnicos, culturais e político-econômico das tecnologias digitais de informação e comunicação na compreensão e construção de outras topografias narrativas do cotidiano contemporâneo, a partir da acelerada ampliação de acesso à internet no mundo. Justificamos assim o tensionamento do nosso arcabouço sobre a hipótese das *rhizonarrativas* com vistas à experimentação, à criatividade e à novas invenções de linguagem em porvir, ao vislumbrar novas perspectivas de compreensão das redes virtuais auto organizadas e auto geridas em torno de um assunto ou prática de interesse comum, a partir de uma metodologia dialética.

Na escolha da semiótica greimasiana como opção teórica-metodológica para o nosso trabalho, Greimas entende que a narrativa, enquanto estrutura semântica simples, em suas unidades discursivas, “deve ser considerada como um algoritmo, isto é, uma sucessão de enunciados cujas funções-predicado simulam linguisticamente um conjunto de comportamentos orientados para um objetivo”, ao deduzir que “a narração, considerada como um todo, terá por contrapartida uma estrutura hierárquica do conteúdo.” (GREIMAS, 1973, p.65). Ao pensar a hierarquização do conteúdo sobre a teoria formalista de Propp, Greimas expande a análise proppiana, restrita aos contos folclóricos russos, a outros gêneros, na busca de uma “gramática universal” da narrativa.

Numa adaptação das 31 funções narrativas das *dramatis personae* e das 7 esferas de ação correspondentes aos arquétipos proppianos, Greimas propõe um modelo actancial que corresponde a três pares de oposições binárias que incluem seis papéis (actantes), sendo:

- 1) D1 (destinador) vs D2 (destinatário)
- 2) S (sujeito-herói) vs O (objeto-valor)
- 3) A (adjuvante) vs T (oponente-traidor). (GREIMAS, 1973, p.91).

Nos inspiramos neste modelo como base para a formulação de um modelo semiótico de análise próprio de nossa pesquisa.



Já ao pensarem a semiótica, designando-a um regime de signos, Deleuze & Guattari (2011, p.50) reconhecem diferentes regimes significantes que constituem esta corrente de pensamento. Para eles, o rizoma compreende “linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc”, de maneira que “um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retoma segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas”, ao completarem com a noção de que “você nunca pode se livrar das formigas porque elas formam um rizoma animal que pode se recuperar continuamente depois que a maior parte dela for destruída.” (ibid., p.25).

Assim, se por um lado a semiótica de Greimas se funda na visão estruturalista, por outro a visão pós-estruturalista de Deleuze & Guattari questiona as puras oposições binárias estruturais, ao negarem a confinação do pensamento unicamente à estruturas e gramáticas universais, ao defenderem a potência de ação do ser como criadora de sentido. Segundo os autores franceses, “diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos” (DELEUZE & GUATTARI, 2011, p.43). Assim, assumimos abertamente o desafio de investigar como duas posições conflitantes e por vezes contraditórias podem dialogar, em suas aproximações e afastamentos teóricos, para o trabalho.

Ampliando o escopo deste arcabouço, por um lado, encontramos pertinência das ideias elaboradas pela Teoria Crítica da Escola de Frankfurt acerca da indústria cultural do século XX, ao tecer sua crítica contundente, pelos ideais do esclarecimento, de que os indivíduos eram compreendidos por esta indústria vertical meramente como consumidores objetificados, e não como sujeitos (ADORNO & HORKHEIMER, 1985, p.128). Por outro, levamos em conta um outro entendimento horizontal do semiótico italiano Umberto ECO (2015) que reconhece a coerência do conceito de indústria cultural no contexto histórico em que foi formulado, mas o critica em sua visão “apocalíptica” e paralisante. Eco então propõe um outro conceito de *cultura de massa* que favoreceria a uma esperança de transformação pela ação dialógica, a partir da análise narrativa *in loco* e ao entender que a “massa” também pode receber os textos culturais criticamente, de

acordo com as variadas subjetividades e reapropriação de seus conteúdos ao próprio contexto sociocultural (ECO, 2015, p.33-79).

Percebendo essa capacidade de organização sociotécnica entre coletividades mediadas virtualmente pela inteligência comum, a articulação hipotética das *rhizonarrativas* visa, portanto, embasar um terreno favorável ao problema da recepção de estruturas semióticas abertas, coletivas e reticulares por novos públicos muitas vezes agenciados na forma de *smart populations*, estas enraizadas conceitualmente na ideia de “Comunidades de Projetos baseadas na auto-organização contemporânea e culturas de conhecimento integradas à mídia”, conforme explicado por RUSSEGGER (2011, p.367, trad. nossa) sobre o conceito de Manfred FABLER (2006).

Num contexto em que o *rizoma* se apresenta como modelo de relações sociotécnicas simbólicas e a *rede* o sistema por meio do qual se constrói coletivamente a noção de sentido, buscamos diálogo com a Teoria das Mídias alemã ao articular o conceito de *smart populations*, entendido enquanto “grupos de pessoas que se reúnem para promover e implementar um determinado projeto no campo da arte, política ou economia com uma certa inteligência e eficácia”, produzindo relações inteligentes e criativas “no sentido de 'a sabedoria da multidão'; uma inteligência que surge através da associação e cooperação”, mas que, ainda segundo o autor, “não estão isentas de estruturas de governo e poder” (FABLER, 2006, trad. nossa). Assim, apontamos a possibilidade de pensarmos as semioses operadas por estes grupos, ainda segundo o autor, “formada por inovadores, ou seja, construtores e institucionalizadores” (*ibidem*), de forma rizomaticamente mediada.

Ao operacionalizar o conceito de populações inteligentes central para a compressão das narrativas rizomáticas em nosso trabalho de forma teórico-prático, projetamos no horizonte de nossa teorização os ideais de alcançar uma transdisciplinaridade (JAPIASSÚ, 2006; NICOLESCU, 1999), cujo substrato, segundo FABLER (2006, trad. nossa), é baseado nas noções de disciplina marcada pela “cumprimento disciplinar, vontade de seguir e contextos de instruções”.

Ainda segundo o autor alemão, “pode-se falar sem parar sobre a própria transdisciplinaridade, mas se eu não tenho um projeto específico para implementar isso, fica só na conversa; (...) A transdisciplinaridade teria que ir mais longe e levar a uma nova associação de capital intelectual” (*ibidem*). Já para Japiassú e Marcondes Filho, a

interdisciplinaridade corresponderia “a uma nova etapa do desenvolvimento do conhecimento científico e de sua divisão epistemológica, e exigindo que as disciplinas científicas, em seu processo constante e desejável de inter-penetração, fecundem-se cada vez mais reciprocamente” (2001, p. 145-146). Dessa maneira, compactuamos com as noções do autor alemão de que a superação criativa dos limites impostos à disciplina implicaria no entendimento de que “são necessários conceitos de mistura para relacionar novas possibilidades, campos de pensamento e processos de formação provenientes de diferentes disciplinas.” (FABLER, 2006, trad. nossa).

Neste contexto de análise, observamos originarem-se desde o século XX novos sistemas radiculares que se transformariam em novas topografias de ecossistemas rizomáticos do século XXI, ao mesmo tempo em que não deixamos de lado a percepção crítica desta teia de relações não só semióticas, mas inseridas inclusive nas esferas econômicas, políticas e culturais de consumo. É relevante constatar que este mesmo sistema “abundante” capaz de oferecer produtos de consumo narrativos complexos é o mesmo cujos interesses reificam as relações sócio-culturais destes grupos ao funcionamento econômico voltado para o lucro, e a exploração do tempo, atenção e trabalho coletivo destes grupos.

Com estes horizontes de articulação efetiva entre disciplinas, teorias e métodos ao vislumbrar novos horizontes epistemológicos de *teoria em prática*, vislumbramos a modelização teórica de uma análise intertextual em narrativas rizomáticas, que pode ser aplicado na prática em um ecossistema dado. Acreditamos que uma proposição de modelo narrativo de tal natureza favoreceria a uma experiência dialógica entre potenciais populações inteligentes, ao estimulá-las a agir coletivamente na experiência de contato e no agrupamento analítico de uma obra narrativa rizomática, nas redes do ciberespaço.

Uma tal metodologia teórico-prática desta natureza requer um procedimento de análise semiótica, a partir de elaboração interdisciplinar de modelo teórico que corresponda a uma prova de conceito de protótipo com ideais de interação narrativa ludológica, composta por diagramas de unidades sintagmáticas, sobre um *corpus*. A importância científica desta proposta de trabalho é favorecida por uma série de fatores que são historicamente inéditos, na evolução sociotécnica, midiática e de linguagem de narrativas que se ramificam nas redes. Três são os fatores principais que favoreceriam a realização deste modelo teórico efetivo, nesta década do século XXI:

1) a ubiquidade das redes no cotidiano hodierno de nichos de públicos narrativos e de populações inteligentes voltadas para projetos comuns agenciados nas redes;

2) a facilidade de acesso a ferramentas de programação gratuitas e intuitivas, que podem ser utilizadas na análise intertextual de obras rizomáticas;

3) a profusa multiplicação de fragmentos sintagmáticos que podem ser enxertados, extraídos e/ou hiperlinkados, profusamente disponíveis em versão digital nas redes, compostos de vídeos, áudios, imagens, textos e gifs, em sites como Youtube, Facebook, Internet Archive, etc, relativos à análise de um ecossistema narrativo dado.

Tal proposta é inspirada portanto no modelo actancial greimasiano, ao ser guiada na busca por isotopias de fragmentos narrativos em co-relação “simbiótica” ou “antibiótica”, a partir do estudo de caso de um ecossistema rizomático escolhido. Baseado em critérios-chave de análise sobre um *corpus* elencado, tal operacionalização de arcabouço semiótico é direcionado à busca de “estrutura semântica simples” do ecossistema dado, guiado pela base teórica fornecida pela hipótese das *rhizonarrativas*.

Dessa maneira, esta prova de conceito de protótipo criado a partir de um modelo teórico para análise de um ecossistema escolhido pode deter em sua programação a possibilidade de ser preenchido por fragmentos representativos de unidades sintagmáticas, em trechos de vídeos, áudios, imagens, textos e gifs extraídos e/ou *hiperlinkados* do conteúdo das obras, presentes profusamente na Internet.

Este experimento conceitual em forma de mosaico caleidoscópico semiótico, e aberto à retroalimentação com fragmentos por populações inteligentes pode ser desenvolvido com base em ferramentas de programação que sustentem recursos de hipermídia, interação e gamificação, com fins pedagógicos e educacionais. Para isto, pode-se fazer uso de um software de programação alemão chamado *Korsakow System*. Ao operar com base na noção de *SNUs* (*Smallest Narrative Units*), trata-se de uma ferramenta fácil, acessível e intuitiva, que permite que usuários sem quaisquer experiência em programação criem, montem e interajam com narrativas não-lineares, baseadas em bancos de dados compostos por vídeos, textos, imagens, sons, gifs<sup>3</sup>. Da

---

<sup>3</sup> *Korsakow System*: trata-se de um software inventado nos anos 2000 pelo artista alemão Florian Thalhfer, em Berlim. Segundo o autor, “Korsakow não é uma ferramenta para criar uma história, é *uma ferramenta para fazer uma rede de histórias*” (...) é usado na academia, em pesquisa e educação, (...) (e) usa a lógica dos computadores para ajudar a estruturar a narração.” Site: <<http://korsakow.com/>>.

mesma forma, esta pesquisa de ordem prática poderia se basear em modelos de programação da biblioteca D3.js<sup>4</sup>, em linguagem *javascript*.

Os métodos utilizados para o desenvolvimento da prova de conceito em protótipo perpassa a sistematização narratológica do *corpus* de um ecossistema narrativo escolhido, que pode ser desde série de TV, livro ou filme cuja narrativa seja apresentada em diferentes linguagens e meios e cujas semioses requeram um trabalho coletivo de interpretação e análise para sua melhor compreensão. Com base nas elaborações iniciais desenvolvidas em MOTA (2017, pp.147-209), tal articulação entre diferentes linguagens e meios de expressão narrativa podem partir de uma classificação de unidades narrativas presentes num ecossistema de narrativa rizomática:

- 1) *Linguagem gráfico-literária*: dentre livro ficcional, quadrinhos;
- 2) *Linguagem cênico-audiovisual*: dentre peça teatral, filme, série de TV;
- 3) *Linguagem interativa-ludológica*: dentre jogos digital e analógico; fragmentos narrativos em site online e em redes sociais.

Com base em um corpus de análise pré-definido e em diálogo com o método qualitativo-quantitativo realizado por MOTA (2017), propomos operacionalizar a análise dos dados de tal ecossistema a partir da seleção da fragmentos sintagmáticos. Respeitando os critérios de análise sobre um material com tamanho padrão e integridade, e padrões de repetição, tal modelo rizomático poderia permitir a análise do ecossistema com base nos critérios:

- 1) Curva dramática de unidades narrativas;
- 2) Espacialidade;
- 3) Temporalidade;
- 4) Causalidade Narrativa;
- 5) Personagens (Arquétipos, Arcos e Correlações);
- 6) Narrativa Musical;
- 7) Padrões de Arte-Expressão.

---

<sup>4</sup> D3 é uma biblioteca JavaScript para visualização de dados com HTML, SVG e CSS. Link: <https://d3js.org/>.

Tal modelo ancorado em recursos de gamificação, *mediadesign* e hipermídia seria destinado a criar uma plataforma de experiência lúdica para nichos de públicos dedicados a determinadas narrativas rizomáticas específicas. Podemos encontrar essas comunidades virtuais em grupos de nicho em sites como *Fandom / Wikia* por exemplo, dedicados à sistematização de vários níveis de conhecimento narrativo em torno de ícones de filmes, livros e jogos. O ecossistema de *The Matrix* (1999) é um clássico estudo de caso que foi pesquisado apenas teoricamente no mestrado pelo autor deste artigo (MOTA, 2017).

Em termos gerais, as variáveis dessa equação narrativa baseiam-se em critérios diretamente inspirados em padrões folclóricos analisados por PROPP (2006) e sistematizados por GREIMAS (1973) em seu modelo narrativo semiótico, como também por LÉVI-STRAUSS (1970) na análise mitológica com viés antropológico estruturalista. A partir da pesquisa teórica, buscamos desembocamos para uma análise teórico-prática, ao operacionalizarmos experimentalmente, de forma interdisciplinar, um modelo de algoritmo narrativo.

Este modelo seria formado pelo conjunto de unidades discursivas que comporiam a “estrutura semântica simples” de narrativas em correlação com fragmentos de apelo audio-visual em diferentes linguagens e meios, com base em critérios previamente definidos. Complementarmente, este modelo pode dialogar com outros modelos de estudos narrativos, a citar, tal qual a jornada heróica de CAMPBELL (2015), sistematizado por VOGLER (2006) em sua pesquisa sobre heróis, arquétipos e padrões narrativos, inicialmente voltados à criação e análise de obras literárias e audiovisuais.

É importante ressaltar que, partindo do modelo teórico para a realização prática, estes fragmentos digitais devem ser manipulados mediante prévia solicitação de autorização aos detentores de conteúdo protegido por direitos autorais para fins acadêmicos e pedagógicos. Eticamente atentos e realistas aos recursos, tempo disponível e propósito social da pesquisa em termos acadêmico-científicos, o trabalho enfrenta o desafio do *remix* midiático de conteúdos com *copyright*. Reiteramos que 100% da pesquisa é realizada com base em rigoroso embasamento de pesquisa legal de *copyright*, ao nos mantermos plenamente atentos aos limites da manipulação de materiais protegidos, com base nas leis internacionais.

No que toca a questões de direito de uso de material protegido por Lei de um ecossistema escolhido, com base nos métodos de pesquisa propostos, note-se a baixa “densidade” digital de duração de tempo e tamanho em espaço digital, relativo a cada fragmento midiático inserido nesta rede de diagramas interativos. Assim, mantemos no horizonte de pesquisa o planejamento de se atualizar constantemente no tema dos limites autorais e intelectuais de *copyright* internacional relativo às obras estudadas com direitos de proteção contra cópia, reprodução, re-mixagem, etc, com base em LESSIG (2008, p.271), em seu entendimento conceitual do “direito de remixar”.

Neste processo é fundamental o contato e devidas autorizações com os detentores dos direitos autorais e intelectuais em busca de autorização oficial de estudo das obras para fins exclusivamente educacionais, ao manter-se aberto a realizar eventuais adaptações necessárias sobre os métodos de tratamento de dados e programação da prova de conceito do protótipo originalmente previstos, com vistas expressas em não violar o *copyright* das obras operacionalizadas, em respeito à legislação nacional e internacional.

Assim, ao nos ancorarmos na legislação nacional e internacional (BERNE, 1982), buscamos nos assegurar de todas as pesquisas legais necessárias, com vistas a resultar na produção de um produto científico pedagógico não-comercial, com fins estritamente acadêmicos e educacionais.

Conclusivamente, as variáveis dessa equação narrativa baseiam-se em critérios diretamente inspirados em padrões mitológicos e folclóricos. Esta operacionalização narrativa visa resultar em uma prova de conceito de um protótipo semiótico, baseado em ferramentas de programação, com perspectivas de interação mediadas por populações inteligentes. Em tese, a agência desses grupos em torno de projetos comuns poderá alimentar a plataforma com fragmentos sintagmáticos de vídeos, áudios, imagens, textos e gifs na Internet. Portanto, esta plataforma digital de experiência lúdica propõe-se ser utilizada para fins pedagógicos e educacionais de análise narratológica.

Apesar dos ideais pedagógico acadêmicos originais, não se pode descartar a possibilidade de que outras pesquisas, no desenvolvimento de um primeiro protótipo e versão *Beta* para além desta pesquisa, possa teoricamente ser reapropriado como uma ferramenta de experiência narrativa no mercado midiático e audiovisual, em ecossistemas rizomáticos oferecidos pela Netflix e/ou Amazon Prime, por exemplo.

## Considerações finais

Com a apresentação deste trabalho, resultante da pesquisa atualmente em desenvolvimento no doutorado, este artigo se propõe lançar bases a um potencial de esperança à aproximação, à cooperação e ao diálogo coletivo entre pares, permitidos pelo surgimento das redes, ao favorecer, hipoteticamente, o germinar das *rhizonarrativas*. Neste contexto de análise, as redes situar-se-iam enquanto uma ambiência tecnologicamente mediada que favoreceria ao potencial de relacionamento simbiótico sociotécnico e em favor de uma experiência compartilhada e heterogênea, a partir da criação de comunidades *on-line* simbólicas desterritorializadas, diversas em suas formas de entendimentos, remixagens, co-criações, etc, podendo organizarem-se inclusive em populações inteligentes voltadas para projetos comuns.

Nossa abordagem teórica de *intervenção epistemológica interdisciplinar* busca apresentar um processo de teorização original, ao nutrir-se de diversas incidências cartesianas, iluministas e românticas do paradigma europeu, cuja abordagem *dialética possa resultar numa tese sulamericana possível*. Assim, propomo-nos investigar semioticamente as raízes mitológicas e folclóricas de diferentes culturas pré-capitalistas em correlação rizomática com narrativas complexas inteligentemente mediadas no capitalismo neoliberal contemporâneo.

Dessa maneira, buscamos favorecer um novo florescimento teórico-prático possível por procedimentos científicos de antítese, síntese e tese que resultem do choque entre narrativas germinadas em contextos sócio-econômicos e político-culturais distintos, ao ramificarem-se em rizomas narrativos nas redes virtuais. Acreditamos que uma pesquisa propositiva que estabeleça novos modelos teóricos com ideais interdisciplinares pode oferecer condições de se observar o *imprevisível* do navegar um labirinto reticular de histórias em caminhos multi-lineares, ao indicar perspectivas inovadoras de habitar, construir e navegar narrativas rizomáticas, em fragmentos inteligentemente articulados pelas redes, a partir da hipótese das *rhizonarrativas*.

Ao investigar semioticamente os padrões mitológicos e folclóricos que se ramificariam hipoteticamente em narrativas contemporâneas, este artigo buscou apresentar as bases teóricas para apresentação de um esboço de prova de conceito em protótipo digital interativo focado na análise, sistematização e montagem narrativas de pequenos fragmentos sintagmáticos digitais de vídeos, áudios, imagens, textos e gifs,



idealizado como uma ferramenta pedagógica de análise de ecossistemas narrativos rizomáticos.

Posteriormente à sua codificação e tabulação em tabelas descritivas, ao indicar a correlação efetiva entre cada uma destas unidades narrativas feitas de trechos de vídeos, áudios, imagens, textos e gifs, cuja infraestrutura de dados seria sistematizada pelo auxílio das plataformas de programação do software alemão *Korsakow System* e biblioteca *D3.js* em linguagem *javascript*, este modelo experimental se configuraria enquanto um resultado direto dos ideais inter- e trans-disciplinares que fundam o conceito de *smart populations* de Manfred FÄBLER (2006), articulado como arcabouço do trabalho.

Assim, buscamos colaborar com o alargamento dos estudos semióticos sobre narrativas preponderantemente rizomáticas, com foco nos diálogos político-societários e culturais estabelecidos entre comunidades virtuais e populações inteligentes debruçados sobre estes rizomas narrativos. Para além dos propósitos pedagógico-educacionais originais desta ferramenta de análise narratológica na pesquisa acadêmico-científica, reconhecemos um potencial de mercado neste modelo narrativo, que em teoria poderia se expandir enquanto potencial plataforma online interativa focada na visualização de narrativas rizomáticas complexas ancoradas em conteúdos fornecidos por produtores e distribuidores como a Netflix ou a Amazon Prime, por exemplo.

Por fim, acreditamos que as reflexões levantadas neste artigo podem vir a se tornar potencialmente úteis à análise de outros ecossistemas cross-, inter- e trans-midiáticos, cujo eventual desenvolvimento em pesquisa teórica mais aprofundada pode se revelar uma ferramenta teórica com melhores condições de oferecer uma compreensão de ecossistemas narrativos já existentes, ou ainda por vir, a serem analisados em outras pesquisas afins.

### **Referências bibliográficas**

ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. **A indústria cultural: o iluminismo como mistificação das massas.** In: *Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos.* Trad: Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

- BARBROOK, Richard & CAMERON, Andy. **The Californian Ideology**. Science as Culture 6.1, 1996.
- BERNE **Convention for the Protection of Literary and Artistic Works**. 15 ed. Geneva: World Intellectual Property Organization, 1982.
- BOYD, Brian. **On the origin of stories**. Cambridge: Harvard University, 2009.
- CAMPBELL, Joseph. **Transformações do Mito Através do Tempo**. São Paulo: Cultrix, 2015.
- CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. (Vols. 1, 2, 3, 4 & 5). Trad. Ana Lúcia de Oliveira et al. São Paulo: 34, 2011.
- \_\_\_\_\_. **Sémiotique et philosophie du langage**. Paris: Presses universitaires, 1988.
- \_\_\_\_\_. **O que é a filosofia**. 2 ed. Trad. B. Prado Jr e A. A. Muñoz. Rio de Janeiro: 34, 2004.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. Trad. Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- FABLER, Manfred. **Netzwerke**. Einführung in Netzstrukturen, Netzkulturen und verteilte Gesellschaftlichkeit. München: UTB (Wilhelm Fink), 2001.
- \_\_\_\_\_. **Smart Populations**. Documento Internet. (2006) Disponível: <http://www.myzel.net/Mengenlehre/smartpop.html> Acesso em: 07/03/2020.
- \_\_\_\_\_. **Cyber-Moderne**. Medienevolution, globale Netzwerke und die Künste der Kommunikation Wien. New York: Springer Verlag, 1999.
- \_\_\_\_\_. **Der Infogene Mensch**. München: Wilhelm Fink Verlag, 2008
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- GREIMAS, A. J. **Elementos para uma teoria da interpretação da narrativa mítica**. In: R. Barthes. **Análise estrutural da narrativa**. Vozes: Petrópolis, 2011.
- \_\_\_\_\_. **Semântica Estrutural**. Trad. Haqira Osakabe. São Paulo: Cultrix/EDUSP, 1973.
- \_\_\_\_\_. **On Meaning: Selected Writings in Semiotic Theory**. Univ. of Minnesota: Minneapolis, 1976.
- GREIMAS, A. J.; COURTÈS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1979.

- HIGGINS, Dick. **Intermedia**. Re-published in: Leonardo, vol 34, 2001.
- JAPIASSÚ, H. **O sonho transdisciplinar**. Rio de Janeiro: Imago, 2006.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Trad. S. Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.
- LESSIG, Lawrence. **Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy**. New York: Penguin Press, 2008.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia Estrutural**. Tempo Brasileiro: Rio de Janeiro, 1970.
- MARCONDES S. FILHO, Danilo; JAPIASSU, Hilton. **Dicionário Básico de Filosofia**. 3 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- MOTA, J. P. **Geometrias da Experiência: das tessituras do conceito de Experiência e do conceito de Vivência (...) em Narrativas Transmídia**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: USP, 2017. 337p. Disponível em: < <https://bit.ly/3aTBb56>>.
- NICOLESCU, Basarab. **O manifesto da transdisciplinaridade**. Trad. Lúcia Pereira de Souza. São Paulo: Trion, 1999.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- RAJEWSKY, Irina. **Intermediality**. Stuttgart: A. Francke UTB, 2002.
- TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. Rio de Janeiro: Record, 2012.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.