

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

Poliana Barbosa Martins de Oliveira

**NARRATIVAS DIGITAIS: UM PASSEIO PELO UNIVERSO DAS
OBRAS MULTIMÍDIA**

Recife, 2012

Poliana Barbosa Martins de Oliveira

NARRATIVAS DIGITAIS: UM PASSEIO PELO UNIVERSO DAS

OBRAS MULTIMÍDIA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para obtenção do título de Mestre em Teoria da Literatura.

Orientadora: Prof. Dra. Ermelinda Ferreira

Recife, 2012

Catálogo na fonte
Bibliotecária Gláucia Cândida da Silva, CRB4-1662

O48n Oliveira, Poliana Barbosa Martins de.
Narrativas digitais: um passeio pelo universo das obras multimídia /
Poliana Barbosa Martins de Oliveira. – Recife: O autor, 2012.
114 f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Ermelinda Ferreira.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco,
CAC. Letras, 2012.
Inclui bibliografia.

1. Literatura. 2. Literatura eletrônica. 3. Sistemas hipertextos. 4.
Multimídia interativa. I. Ferreira, Ermelinda. (Orientador). II. Título.

809 CDD (22.ed.) UFPE (CAC2012-34)

POLIANA BARBOSA MARTINS DE OLIVEIRA

**NARRATIVAS DIGITAIS: Um Passeio Pelo Universo das Obras
Multimídia**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para a obtenção do Grau de Mestre em Teoria da Literatura, em 7/3/2012.

DISSERTAÇÃO APROVADA PELA BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dr^a. Ermelinda Maria Araujo Ferreira
Orientadora – LETRAS – UFPE

Prof^a. Dr^a. Evandra Grigoletto
LETRAS - UFPE

Prof^a. Dr^a. Dilma Tavares Luciano
LETRAS - UFPE

Recife – PE
2012

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por dar sentido a tudo.

Ao CNPq, pela bolsa de estudos, que me permitiu dedicação exclusiva à pesquisa.

A todos os professores e funcionários do PPGL, em especial à professora Ermelinda Ferreira, pela dedicação que sempre teve ao me orientar, por ter compartilhado tantos anos no exercício de um aprendizado constante e pela coragem de trilhar novos rumos, sempre.

Às professoras Dilma Luciano e Evandra Grigoletto por aceitarem o convite para estar novamente na banca para a defesa de mais uma etapa deste trabalho, que se iniciou na minha graduação.

À minha família, pela compreensão em todos os momentos em que precisei estar ausente; e em especial àquela que entende a minha alma, Lady Laura, por sua luz e por seu amor incondicional.

Aos amigos, pelos belos momentos de vida.

A Lucas, pelo amor, pelo refúgio, pela vida, por tudo.

RESUMO

O universo das narrativas digitais multimídia tem se expandido e consolidado tanto dentro como fora das academias. Diversos grupos de autores e pesquisadores têm se reunido com o intuito de fomentar as discussões sobre o fenômeno, bem como de divulgar as obras e pensar estratégias que tornem os projetos de criação economicamente viáveis. Ao mesmo tempo, o aprimoramento dos recursos tecnológicos utilizados na composição destas narrativas faz com que elas adquiram, cada vez mais, feições de jogo, e proporciona uma maior imersividade do leitor na obra. Este trabalho tem por intuito: apresentar um panorama do universo das narrativas digitais, através da exposição dessas novas estratégias de criação e divulgação das obras; e examinar como o elemento “jogo”, que já permeava as composições da literatura experimental impressa tem se incorporado às narrativas digitais com o uso de recursos multimídia.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas digitais; Literatura eletrônica; Narrativas multimídia; *Inanimate Alice*; Ludologia.

ABSTRACT:

The universe of multimedia digital storytelling has expanded and consolidated both within and outside the universities. In recent years, several groups of authors and researchers have gathered in order to foster discussions about the phenomenon, to disseminate the works and think about strategies that can make the creative projects economically viable. At the same time, the improvement of the technological resources used in the composition of these narratives makes them acquire more and more game features, and provides greater immersiveness of the reader. The objective of this work is: to provide an overview of the universe of digital narratives by exposing these new strategies for the creation and dissemination of works and to examine how the element "game" that has permeated the compositions of the print experimental literature has been incorporated into the digital storytelling with the use of multimedia.

KEY-WORDS: Digital narratives; Electronic literature; Multimedia narratives; *Inanimate Alice*; Ludology.

SUMÁRIO

Introdução.....	1
1. A arte de contar histórias hoje e o mercado editorial digital.....	4
1.1. O fim do livro e o livro sem fim.....	4
1.2.As estratégias de divulgação das obras e o mercado editorial digital.....	10
1.2.1. ELO - <i>Electronic Literature Organization</i>	12
1.2.2. Concursos e eventos de cunho acadêmico.....	16
1.2.3. Coletâneas e sites de divulgação: <i>Web Yarns</i> e <i>Dreaming Methods</i>	18
1.2.4. <i>Booktrack</i> : uma aposta no mercado.....	25
2. O <i>homo ludens</i> e as interfaces narrativas.....	28
2.1.O “jogo” e a narrativa experimental impressa.....	29
2.1.1. Estruturas experimentais e narrativas hipertextuais eletrônicas.....	41
2.2.O “game” e a narrativa digital.....	58
2.2.1. <i>Games</i> precursores/geradores de narrativas digitais (RPG presencial; RPG <i>online</i> ; <i>The Sims</i> ; <i>Second Life</i>)	59
2.2.2. <i>Game, Play, Paidea</i> e <i>Ludus</i> (o caso <i>Façade</i>).....	69
2.2.3. O conceito de “ <i>Avatar</i> ”	75
3. Estudo de caso: a obra <i>Inanimate Alice</i>.....	88
Considerações Finais.....	101
Bibliografia.....	103

INTRODUÇÃO

Quando a expressão “literatura digital” surge em algum debate acadêmico, geralmente está designando textos narrativos com uma estrutura hipertextual, ou seja, uma obra literária formada por blocos de textos que se relacionam entre si e que se “comunicam”, ou se “ligam”, através de *hyperlinks*, de termos que levam a outros fragmentos de narrativa através do clique do mouse. Muitas vezes, inclusive, a expressão é utilizada para designar textos que foram digitalizados, transpostos do formato impresso, no qual foram originalmente concebidos, para o meio eletrônico e disponibilizados através de arquivos no formato PDF ou mesmo como um *ebook*, para serem lidos no computador ou em algum dispositivo portátil, como o Kindle. Na verdade, as duas acepções mencionadas tangenciam o tipo de obras sobre o qual iremos nos debruçar a fim de melhor compreendermos as recentes manifestações artísticas que vêm ocorrendo no ambiente virtual, e principalmente na *Web*. São estas, obras que, sim, muitas vezes estão estruturadas nos moldes do hipertexto eletrônico e que podem ser lidas através de dispositivos móveis, mas que não encontram nessas características uma definição que corresponda à sua natureza, a qual se mostra muito mais inovadora, além de mais imersiva, e que apresenta recursos de interatividade e de multimídia.

Essas narrativas ficcionais se constroem a partir da combinação de “textos” imagéticos, sonoros e cinematográficos que se entrelaçam a outros textos escritos ou declamados. Devido ao alto potencial de imersividade apresentado nessas obras, o leitor experiencia novas formas de leitura, confundindo-se com o autor e com os personagens da trama que se desenvolve, à medida que interage com os elementos do texto, modificando-o, criando novas possibilidades para o enredo, expandindo-o através de regras de funcionamento próprias de cada obra e atualizadas a partir de recursos eletrônicos do *software* que a comporta.

Tais regras assemelham-se àquelas presentes nos jogos, “constrangendo” o desenvolvimento da narrativa, mas criando textos “potenciais”, que podem ou não vir a ser realizados, dependendo de como leitor/jogador vier a interagir com esse elemento lúdico. Seja criando uma fala para um personagem que tenta salvar o casamento de um casal amigo, como veremos na obra eletrônica *Façade* (2005), de Michael Mateas e Andrew Stern, seja realmente jogando um *game* inserido na narrativa de *Inanimate Alice* (2007), de Kate Pullinger, com intuito de salvar a personagem dos perigos que se lhe apresentam em diferentes cidades do mundo, o leitor é convidado a imergir no universo da obra, muitas vezes emprestando ao personagem características suas e compondo um *avatar*, atuando ativamente no desenvolvimento da narrativa.

Alguns dos elementos inovadores presentes nessas obras já eram anunciados, e mesmo concretizados, guardadas as devidas proporções, em meio impresso, a partir dos estudos vanguardistas dos escritores experimentais, que já encontravam guarida nas idealizações literárias de escritores como Mallarmé, no século XIX, e que se intensificam a partir da segunda metade do século XX, sobretudo com o experimentalismo da literatura latino-americana e com os estudos do grupo europeu *OuLiPo*, *Ouvroir de Littérature Potentielle*, que uniam pesquisas matemáticas a técnicas de composição de obras literárias potenciais. Porém, muitas dessas ideias só puderam se realizar com o advento da informática, com o suporte eletrônico, que comporta uma escrita imaterial, e com a programação dos *softwares* que permitem o uso de recursos multimídia.

Para o desenvolvimento dessas obras nas quais os elementos acima mencionados se combinam, é necessário que se tenha o domínio da escrita “da máquina”, ou seja, é necessário que o entendimento acerca das técnicas narrativas some-se ao entendimento acerca das técnicas computacionais. Muitas vezes, a etapa do processo de produção relativa à informática é desempenhada por um programador, ou por uma equipe maior que atua fazendo a correspondência entre a proposta criativa dos autores e o suporte eletrônico da obra. Dessa forma, a facilidade de criação e divulgação trazida com o advento da internet passa a ser relativizada, se levarmos em conta a necessidade de desenvolvimento de ferramentas digitais e da participação de uma equipe multidisciplinar para a composição das narrativas eletrônicas.

Muitos projetos criativos são financiados por seus próprios desenvolvedores, que disponibilizam gratuitamente as obras para o público leitor. Tal atitude condiz com o momento pelo qual a literatura digital está passando, de intensa divulgação por parte de autores e estudiosos do tema, que buscam fomentar a criação e as pesquisas acerca do fenômeno literário em meio eletrônico, tanto através da disponibilização dos recursos utilizados na composição técnica das obras, quanto através de seminários e *workshops* voltados para a construção de um conhecimento mais específico sobre as formas de estruturação deste tipo de narrativa.

Porém, já percebe-se que, assim como tem acontecido com as indústrias fonográficas e cinematográficas, o mercado editorial literário começa a ensaiar novas formas de atuação, condizentes com a atual facilidade de acesso às obras por parte de um público familiarizado com as ferramentas de busca e de *download* dos artigos de seu interesse. Este mesmo público passa a ser convidado a tomar parte na construção das obras, financiando-as e ajudando na sua divulgação.

Este trabalho tem por objetivo, portanto, apresentar essas inovações próprias do universo das narrativas digitais, tanto no que diz respeito às estratégias de divulgação e de comercialização das obras, através de sites, de eventos acadêmicos e de concursos; quanto no que se refere aos

elementos presentes na composição destas, tais como o seu aspecto lúdico e o uso dos recursos multimídia.

A pesquisa empreendida para tanto – pesquisa esta realizada, sobretudo, em *blogs* e sites dedicados ao tema das escritas digitais -, bem como as considerações por nós apresentadas têm como suporte teórico estudos já consagrados como os da pesquisadora Katherine Hayles, *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário* (2009) e *How we became posthuman* (1999); do filósofo da informação Piérre Levy, *Cibercultura* (1999); do importante teórico dos jogos Johan Huizinga, *Homo ludens* (2008), dentre outros.

Faremos, inicialmente, uma apresentação acerca das estratégias de venda e divulgação das obras, elencando alguns importantes sites e coletâneas, passando, a seguir, para as considerações acerca do caráter lúdico que permeia as diversas formas de narrativas multimídia, e mostrando como o experimentalismo da literatura impressa de vanguarda é potencializado com o advento da informática e com a escrita em meio virtual. Por fim, apresentaremos um estudo de caso com *Inanimate Alice* (2007), obra emblemática da literatura digital, com o qual poderemos aplicar algumas das considerações levantadas ao longo trabalho, bem como exemplificar melhor alguns dos aspectos próprios das narrativas multimídia.

1. A arte de contar histórias hoje e o mercado editorial digital

1.1. O fim do livro e o livro sem fim

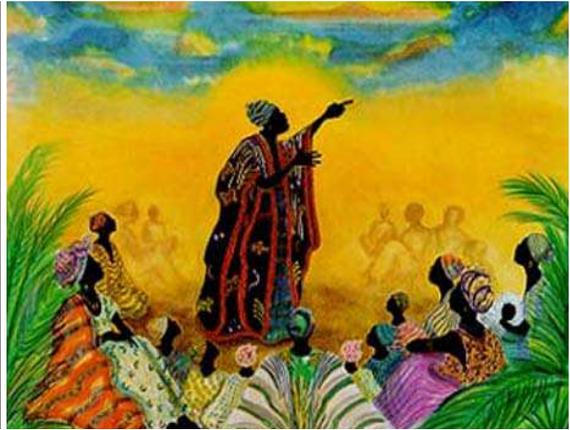
“Mais do que falso problema, o debate sobre o suposto fim do livro impresso descarta a necessidade de compreender as transformações nas experiências de leitura que se abrem com a digitalização e sua potencialidade mais interessante: o fomento de uma cultura híbrida, em que se conectam redes on e off line, promotora e promovida pelo diálogo entre as mídias e seus repertórios.”

Giselle Beiguelman, *O livro depois do livro*

“O número de páginas deste livro é exatamente infinito. Nenhuma é a primeira; nenhuma a última. Não sei por que estão numeradas desse modo arbitrário, talvez para dar a entender que os termos de uma série infinita admitem qualquer número. (...) chamava-se o *livro de areia*, porque nem o livro nem a areia tem princípio ou fim.”

Jorge Luis Borges, *O livro de areia*

Os profetas apocalípticos que há décadas anunciam o “fim do livro” estão se tornando definitivamente cansativos. A crescente familiaridade do público e a cada vez mais ampla acessibilidade aos meios digitais têm levado à percepção de que o livro não terá um fim enquanto não se esgotar no ser humano a propensão narrativa: a necessidade de contar histórias. Isto ele continuará a fazer indefinidamente, por meio oral, escrito, impresso, digital, performático e o que mais vier, através dos sons, das palavras, das imagens, dos gestos e de outras provocações sensoriais, como forma de ativar a compreensão de sua passagem no mundo pela memória e de repassá-la às novas gerações: seja organizando os fatos de sua vida privada, seja elencando os eventos históricos de seu tempo, seja projetando seus sonhos e esperanças no porvir. As histórias que ajudaram Sherazade a não morrer nas mil e uma noites do passado não diferem essencialmente daquelas que ajudam as crianças a adormecer nas mil e uma noites do presente... E também a acordar. Porque este é o papel das histórias desde sempre: embalar o espírito, confortar o coração e iluminar a mente – embora não necessariamente nessa ordem.



Figuras 1-4: A arte de contar histórias, ainda que tenha sofrido algumas alterações, é um ritual que se preserva em sua essência, seja entre os povos primitivos ou nas culturas hodiernas, de Oriente a Ocidente.



Figuras 5-6: O costume de ler histórias para adormecer as crianças atravessa as eras e as culturas.

O que pode estar ocorrendo, de fato, é a transposição do suporte das histórias narradas em linguagem escrita para outros ambientes mais compatíveis com as configurações relacionais de um mundo no qual a máquina passa a desempenhar um papel fundamental. O que não constitui novidade, na opinião de tantos estudiosos do assunto, como Roger Chartier¹, Umberto Eco², Maurice Blanchot³, entre outros, que já se pronunciaram exaustivamente sobre a migração das narrativas através dos mais diversos suportes ao longo da história da cultura: desde as inscrições nas cavernas e nas pedras, passando para as peles dos animais usadas na confecção do papiro e do pergaminho, até chegar à pele das árvores que constitui o papel, matéria-prima do livro na modernidade. A pós-modernidade, contudo, trouxe como novidade uma contribuição paradigmática: a possibilidade de se escrever no espaço imaterial do ambiente virtual, o

¹ Em *A aventura do livro: do leitor ao navegador* (1999), Roger Chartier comenta que, no que diz respeito às formas de escrita, a primeira tentação que surge quando se pensa na revolução eletrônica é compará-la com a revolução de Gutenberg. Contudo, para ele, a transformação trazida por esta não é tão absoluta quanto se diz, pois um livro manuscrito e um livro impresso baseiam-se nas mesmas estruturas fundamentais – as do códex. “Tanto um como o outro são objetos compostos de folhas dobradas um certo número de vezes, o que determina o formato do livro e a sucessão dos cadernos. Estes cadernos são montados, costurados uns aos outros e protegidos por uma encadernação. A distribuição do texto na superfície da página, os instrumentos que lhe permitem as identificações (paginação, numerações), os índices e os sumários: tudo isto existe desde a época do manuscrito. Há portanto uma continuidade muito forte entre a cultura do manuscrito e a cultura do impresso, embora durante muito tempo se tenha acreditado numa ruptura total entre uma e outra. Com Gutenberg, a prensa, os tipógrafos, a oficina, todo um mundo antigo teria desaparecido bruscamente. Na realidade, o escrito copiado à mão sobreviveu por muito tempo à invenção da imprensa” (CHARTIER, 1999, p.7). O mesmo poderia ser transposto para a questão da permanência do livro face às publicações em ambiente virtual, ainda que as inovações entre os processos de escrita trazidos pela revolução eletrônica tenham sido muito mais significativas: embora na disputa entre o formato eletrônico e o impresso este último se mostre muitas vezes desvantajoso comercialmente, há diversas razões que podem assegurar a sua sobrevivência, e inclusive a sua valorização como objeto de culto e de arte. Algo semelhante ocorreu com a pintura após o advento da fotografia, e hoje as galerias representam uma atividade talvez mais rendosa do que jamais terão sido no passado.

² A esse respeito, Umberto Eco, em conversa com Jean-Claude Carrière publicada no livro de debates *This is not the end of the book* (2011) afirma que, no futuro, o livro talvez possa vir a interessar apenas a um punhado de entusiastas, que buscarão satisfazer sua curiosidade em museus e livrarias. Na sua opinião, não há nada mais efêmero que os formatos midiáticos de publicação de textos, e isso representa uma franca desvantagem com relação ao livro tradicional.

³ Em *O livro por vir* (2005), Maurice Blanchot comenta sobre a transformação do livro, há muito anunciada por escritores como Mallarmé: “*Um lance de dados* nasceu de um entendimento novo do espaço literário, um espaço onde podem ser engendradas, por meio de novas relações de movimento, novas relações de compreensão. Mallarmé sempre teve consciência do fato, mal conhecido até ele e talvez depois dele, de que a língua era um sistema de relações espaciais infinitamente complexas, cuja originalidade nem o espaço geométrico ordinário nem o espaço da vida prática nos permitem captar. Nada se cria e nada se diz de maneira criativa senão pela aproximação prévia do lugar de extrema vacância onde, antes de ser falas determinadas e expressas, a linguagem é o movimento silencioso das relações, isto é, ‘a escansão rítmica do ser’” (BLANCHOT, 2005, p.346).

ciberespaço. Esta escrita impalpável causou – e ainda causa – grande receio e angústia, porque transfere para uma inteligência artificial muitas das atividades que até hoje cabiam ao homem realizar: ativar códigos, memorizá-los e compartilhá-los.

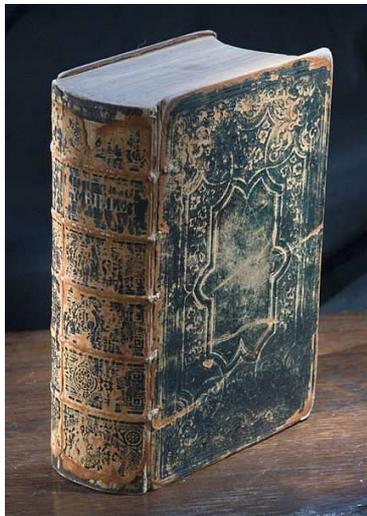
Não que a inteligência humana tenha perdido algo no processo: até onde se sabe, ela economizou tempo na burocracia dos registros para ser empregue na realização da atividade principal, que é pensar. Também contribuiu para a partilha mais ampla e incondicional do saber acumulado através das eras, progressivamente mais acessível pela internet do que nas bibliotecas do mundo⁴; e facilitou os intercâmbios entre sujeitos, em tempo real, sem limitações de espaço e sem a necessidade de deslocamentos físicos. O mundo ficou “menor” – dizem –, mas talvez não exatamente “melhor”, pelo menos na ótica dos profetas apocalípticos, que não vêem tanto as conquistas da maior e mais democrática acessibilidade às informações, quanto a efetiva perda da “experiência” humana no mundo dito “empírico”.

A pós-modernidade trouxe, incontestavelmente, contradições aparentemente insolúveis, como a realidade de um devastador isolamento das pessoas a despeito dos meios propiciadores de contatos impensáveis antes do advento das novas tecnologias; e o empobrecimento aparente dos conteúdos mais veiculados – ou mais acessíveis – do material cultural disponível. A também aparente “liberdade” de escolha tende ao paradoxo: investe-se muito na mesmice e na repetição, na facilidade e na diversão gratuita, e o tempo que teria sido “economizado” para o exercício de atividades criativas e críticas parece estar sendo tomado, muito mais frequentemente do que desejaríamos, pela prática de atividades “vazias”. Mas não seria esta uma opinião tendenciosa, nascida talvez do desconhecimento das experiências efetivamente desafiadoras e inovadoras já postas em prática pelos novos escritores multimidiáticos? São essas experiências bem sucedidas que pretendemos apresentar e discutir ao longo deste trabalho, com o objetivo de contribuir para superar um pouco a lacuna que ainda nos separa de práticas já comuns em contextos mais desenvolvidos, ou pelo menos mais familiarizados com as linguagens da máquina.

⁴ Ainda no livro citado, Chartier (1999) comenta que: “Desde Alexandria, o sonho da biblioteca universal excita as imaginações ocidentais. Confrontadas com a ambição de uma biblioteca onde estivessem todos os textos e todos os livros, as coleções reunidas por príncipes ou por particulares são apenas uma imagem mutilada e decepcionante da ordem do saber. O contraste foi sentido como uma intensa frustração. Esta levou à constituição de acervos imensos, à vontade das conquistas e confiscos, a paixões bibliófilas e à herança de porções consideráveis do patrimônio escrito. Ela inspirou, igualmente, a compilação dessas bibliotecas sem paredes que são os catálogos, as coletâneas e coleções que se pretendem paliativos à impossibilidade da universalidade, oferecendo ao leitor inventários e antologias. Com o texto eletrônico, a biblioteca universal torna-se imaginável (senão possível) sem que, para isso, todos os livros estejam reunidos em um único lugar. Pela primeira vez na história da humanidade, a contradição entre o mundo fechado das coleções e o universo infinito do escrito perde seu caráter inelutável” (CHARTIER, 1999, p.117).



Figuras 7-8. Tabuleta de argila escrita em língua suméria, e pergaminho feito de couro animal



Figuras 9-10. Uma Bíblia em códex e uma página da Bíblia de Gutenberg, impressa.



Figura 11. O livro na tela do computador.

Em *O livro depois do livro* (1999), a pesquisadora e artista brasileira Giselle Beiguelman oferece um bom exemplo, na prática, de como é possível redimensionar positivamente essa discussão que tende a ser tão sombria. *O livro depois do livro* é um ensaio sobre literatura, leitura e internet, escrito em dois formatos: *website* e livro, mas não numa relação de complementaridade. Segundo a autora, busca-se a “fricção, soma e intersecção”, e por isso a nomenclatura dos dois formatos foi propositalmente invertida. Enquanto a versão livro tem seus capítulos divididos com termos da computação (*label, instalação, configuração e sair*), a versão *Web* apropria-se dos recursos de organização de materiais impressos (índice, capa etc.), revalidando suas funções de localização e referência. Inspirado no conto *O livro de areia* (2009), de Jorge Luís Borges, tem números negativos e exponenciais associados às páginas, e recursos técnicos que impedem de se voltar às páginas lidas pelos botões de avanço e recuo do navegador.

Na discussão proposta, a autora afirma desde logo que “Não se pensa aqui sobre o fim do livro impresso, narrativa messiânica que impõe um falso confronto entre fim e começo, estabelecendo polaridades entre as culturas impressa e digital, que se valem de antinomias inexistentes” (BEIGUELMAN, 1999, p.10). Recusando este tipo de abordagem, a autora reflete sobre “um contexto de leitura mediado por interfaces conectadas em Rede”, discutindo projetos criativos “que têm como denominador comum o fato de expandirem e redirecionarem o sentido objetivo do livro, permitindo pensar experiências de leitura pautadas pela hibridização das mídias e cibridização dos espaços (on line e off line)” (BEIGUELMAN, 1999, p.11). Entramos em sintonia com esta proposta quando defendemos, como Beiguelman na esteira de Borges, não o “fim do livro”, mas a ideia de um “livro sem fim”, mutante, migratório, interativo, feito de memória e de esquecimento, de antigo e de moderno, de matéria e de sonho, de corpos e de almas. Um livro total, virtual, aberto, rizomático: “le livre a venir”, de Mallarmé e de tantos outros escritores que, nascidos na era de Gutenberg – a era do livro impresso no suporte de papel –, projetaram-no em suas mentes e trabalharam efetivamente em busca de sua viabilidade.





Figuras 12-15. A pele humana como suporte da escrita, na arte da tatuagem. Ornamentos hindus e cenas do filme *O livro de cabeceira* (1995) de Peter Greenaway, no qual os textos redigidos pela amante no corpo do amado são transformados num códex após a sua morte, retirando-se a pele do jovem e submetendo-a aos processos de obtenção dos pergaminhos. Apesar do grotesco da proposta, Greenaway sugere que o conceito de “livro” é muito mais amplo do que a atual discussão sobre o suporte da escrita consegue comportar. O próprio corpo que habitamos também pode ser entendido como o suporte de uma narrativa, tanto por se constituir na materialização de um código – o DNA –, como por registrar, em sua superfície e ao longo da existência, as marcas e cicatrizes dos acontecimentos que contam a história de uma vida. Dessa forma, como pensar num escatológico “fim do livro” que não implique, também, no “fim do humano”?

1.2. As estratégias de divulgação das obras e o mercado editorial digital

“Se Bill Gates, com outros, interpreta o ciberespaço como um shopping center em escala mundial concluindo o último estágio do liberalismo econômico, é evidentemente porque vende ferramentas de acesso ao supermercado virtual bem como os instrumentos de transação correspondentes. Por trás da interpretação mercantilista do ciberespaço, aparece o projeto de redefinição do mercado em proveito dos atores que dominam certas tecnologias e em detrimento (ao menos no ciberespaço) dos intermediários econômicos e financeiros habituais, aí incluídos os bancos. Os pequenos produtores e os consumidores, que podem beneficiar-se com a transparência do cibermercado, estão convidados a partilhar ao mesmo tempo desse projeto e da leitura dos fenômenos que ele controla.”

Pierre Lévy, *Cibercultura*

“Há uma ambivalência fundamental na atividade editorial e no comércio do livro. De um lado, somente eles podem assegurar a constituição de um mercado dos textos e dos julgamentos. São eles uma condição necessária para que possa ser construída uma esfera pública literária e um uso crítico da razão. Mas, de outro, em virtude de suas próprias leis, a edição submete a circulação das obras a coerções e a finalidades que não são idênticas àquelas que governaram sua escrita. Entre essas duas exigências, a tensão não se resolve facilmente. Mas é ela que faz que a história da mediação editorial não seja apenas um capítulo da história econômica, mas também o ponto em que possa ser compreendida uma dupla trajetória: a dos textos cujas significações mudam quando mudam as formas de sua feitura ou de sua paginação; e a do público leitor, cuja composição social e cujas expectativas culturais se modificam quando se modificam as possibilidades de acesso à cultura impressa.”

Roger Chartier, *Os desafios da escrita*

Como vimos anteriormente, as inovações trazidas pelo avanço da tecnociência fomentaram discussões sobre novas formas de concepção das manifestações artístico-culturais, tanto no que diz respeito à criação das obras de arte quanto no que se refere ao entendimento que temos sobre estas. O nascimento de novas formas de construção de narrativas, que aproveitam as possibilidades habilitadas pelos novos recursos disponíveis graças ao desenvolvimento da tecnologia digital, demanda um novo tipo de leitor, que esteja mais adaptado e familiarizado ao ambiente virtual, a fim de que este possa aproveitar melhor as potencialidades dessa forma de mídia. Tal leitor, por sua vez, entrará em contato com as obras digitais não mais como o faz com relação ao livro impresso, em livrarias e bibliotecas nas quais ele caminha por entre as prateleiras à procura do volume que pretenda ler. Agora, ele “passeia” pelas páginas da *Web* em busca das novas narrativas imersivas, performáticas, multimodais, em *sites* que comportem, do ponto de vista técnico, as inovações trazidas pelas obras.

Estes *sites* podem se configurar como páginas de divulgação das obras de algum autor específico, que os tenha desenvolvido com esse propósito, ou como coletâneas organizadas por especialistas no estudo das escritas digitais. Há, ainda, o crescente público leitor que começa a fazer parte de um grupo mais interessado em debater sobre as obras em eventos e congressos destinados à difusão do fenômeno da escrita ficcional em suporte eletrônico.

A ELO, *Electronic Literature Organization* ou *Organização Literatura Eletrônica*, nasce como parte desse esforço de divulgação, e sua importância se dá, também, pelo fato de que seus integrantes mais ativos procuram ampliar os conhecimentos acerca do tema com artigos e ensaios disponibilizados para os leitores através do *site* da organização, bem como buscam garantir uma forma de arquivamento mais duradouro das obras, frente à relativa efemeridade dos *blogs* e dos *sites* pessoais.

Com o auxílio dessas estratégias de divulgação, percebe-se um aumento da popularidade e do reconhecimento com relação à literatura eletrônica, que vem conquistando, a cada ano, um número maior de interessados – sejam eles autores, leitores, programadores ou pesquisadores. Essa crescente procura por novas obras por parte de um público leitor promove não apenas a continuidade do fenômeno, mas também incentiva as editoras, e até mesmo algumas empresas criadoras de dispositivos eletrônicos e programas que permitem a criação ou a apresentação das narrativas multimídia, como veremos, a buscar uma inovação nas estratégias de funcionamento do mercado editorial. Vejamos, a seguir, como funcionam algumas das vias de propagação e de comercialização desse novo tipo de “produto”.

1.2.1. ELO - *Electronic Literature Organization*

A ELO – *Electronic Literature Organization*, ou Organização de Literatura Eletrônica, é uma organização sem fins lucrativos, fundada em 1999, que reúne diversos professores, escritores, artistas, acadêmicos e programadores, e que tem como principal objetivo “fomentar e promover a leitura, a escrita, o ensino e a compreensão da literatura enquanto ela se desenvolve e persiste em um ambiente digital mutável”⁵. A ELO, que ainda é, atualmente, umas das maiores e mais influentes organizações fomentadoras da literatura eletrônica, formou uma comissão chefiada por Noah Wardrip-Fruin, um renomado autor e crítico de literatura eletrônica, para oferecer uma definição mais adequada ao novo fenômeno; tal comissão decidiu incluir no conceito tanto trabalhos criados com recursos eletrônicos e que se realizam ou se atualizam, em meios de comunicação digitais, quanto aqueles escritos em um computador mas publicados em meio impresso, desde que, em sua criação, o emprego dos recursos eletrônicos tenha tido uma função de destaque. A definição criada pela comissão é a seguinte: “obras com importantes aspectos literários que aproveitam as capacidades e contextos fornecidos por computadores conectados ou não à internet.”⁶.

A respeito da definição proposta, uma das mais influentes pesquisadoras da literatura eletrônica, Katherine Hayles, no estudo que marca o início de um período de divulgação mais intensa das novas narrativas multimídia, seu livro *Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário* (2009), salienta que:

essa definição levanta questões sobre quais capacidades e contextos do computador são significativos, dirigindo a atenção não apenas para a natureza em constante processo de modificação dos computadores, mas também para as novas e diferentes maneiras pelas quais as comunidades literárias mobilizam essas capacidades” (HAYLES, 2009, p.21).

⁵ Citação retirada da seção “About” da página da ELO na internet: <<http://eliterature.org/about-2>>. Último acesso em: 11 nov. 2011.

⁶ Idem, Ibidem.

Além disso, a definição proposta seria também um tanto tautológica, uma vez que assume a existência de um conhecimento prévio do que seria um “aspecto literário importante”, questão que costuma levantar debates acirrados nos meios literários não apenas no que se refere à literatura eletrônica, mas ao longo de boa parte da história da crítica e da teoria literária. Hayles destaca o fato de que, apesar de a tautologia não ser vista com bons olhos pelos escritores de definições, nesse caso específico ela parece justificável, porquanto a literatura eletrônica aparece após cerca de quinhentos anos de literatura impressa (e um tempo muito maior de tradição manuscrita e oral). Assim, os leitores que chegam à literatura eletrônica possuem expectativas formadas pelo contato com as obras no meio impresso, incluindo aí um conhecimento profundo das convenções, formas das letras e estilos literários impressos; a literatura em meio digital, por sua vez, precisa preencher tais expectativas ao mesmo tempo em que as modifica e as transforma.

É interessante perceber que, tanto ao esclarecer seu objetivo quanto ao oferecer uma definição da literatura eletrônica, a ELO está preocupada em tratar não só do objeto que se dedica a promover, mas também do contexto no qual esse mesmo objeto se desenvolve. Tal preocupação é compreensível não somente porque a literatura eletrônica é ainda um fenômeno relativamente recente, cujo contexto de produção e recepção (e, conseqüentemente, perpetuação) ainda não é tão sólido e tradicional quanto é o da literatura impressa, mas também porque o próprio meio no qual a maior parte dessas obras nasce e é exibida, ou seja, o meio digital, é marcado por uma transformação constante e cada vez mais veloz, tornando uma grande fatia de seus produtos facilmente esquecível. Mais do que um problema de “memória”, a constante evolução dos *softwares* e *hardwares* vitima programas e mídias que não se atualizam, tornando-os obsoletos e impossíveis de serem executados em versões mais recentes de *gadgets* ou sistemas operacionais. Dessa forma, como aponta Hayles:

Com um cânone reduzido, limitado a alguns anos e sem a oportunidade de construir o tipo de tradições associadas com a literatura impressa, a literatura eletrônica corre o risco de ser condenada ao domínio do efêmero, seriamente restrita em seu desenvolvimento e na influência que pode exercer (HAYLES, 2009, p.50-51).

A afirmação que aparece na citação acima foi feita em 2008, quando Hayles lançou seu livro nos Estados Unidos; felizmente, de lá para cá, a literatura eletrônica ainda não foi alcançada pelo risco que a autora pressentiu que ela corria. Para isso, os esforços da ELO, sem dúvida alguma, ajudaram a proteger a literatura eletrônica da efemeridade. Consciente das dificuldades que o meio digital propicia para os autores das narrativas eletrônicas, a ELO procurou desde cedo tecer

parcerias com certas instituições a fim de fomentar a preservação e a circulação das obras literárias, como é destacado na página da organização:

Devido ao fato de a tecnologia da informação ser cada vez mais guiada por preocupações relacionadas à autoria, autores que trabalham com novas mídias precisam do suporte de instituições que possam defender a preservação, o arquivo e a livre circulação das obras literárias. A ELO tem estado, desde o início, em causa comum com organizações como a Creative Commons, Archiving the Avant Garde, ArchiveIT.org, e a United States Library of Congress, para garantir a livre circulação, a atribuição de citações e a preservação de obras, elementos sem os quais nenhum campo pode se desenvolver.⁷

Uma das primeiras ações de grande relevância realizadas pela ELO foi o desenvolvimento de um projeto chamado PAD – *The Preservation, Archiving, and Dissemination project* –, cujos principais resultados são as antologias *Electronic Literature Collection*, vol.1⁸, de 2006, e vol.2⁹, de 2011, que reúnem obras inovadoras e de alta qualidade no âmbito da literatura eletrônica. Como salienta Hayles (que participou da organização do primeiro volume da *Electronic Literature Collection*), coletar esse tipo de obras (inovadoras e de qualidade), “é um passo importante para a abertura da literatura eletrônica para um público mais amplo e para introduzi-la na sala de aula” (HAYLES, 2009, p.51).

Ao lado do PAD, um dos principais projetos da ELO foi a criação do *Electronic Literature Directory*¹⁰, ou Diretório da Literatura Eletrônica, que reúne várias obras de diversos autores e gêneros, com o intuito de preservar as obras de literatura digital, bem como facilitar o acesso do público a esse novo fenômeno estético. Através do diretório da ELO podem ser acessadas várias obras, artigos, ensaios, sites de autores e revistas eletrônicas, e, após criar-se um cadastro, pode-se enviar trabalhos pessoais. Atualmente, o diretório está passando por algumas alterações para que se transforme em um ambiente de interação que valorize cada vez mais as produções das inteligências coletivas. Dessa forma, o diretório está sendo adaptado para o formato *wiki*, e, ao invés de apenas oferecer um *link* para a obra escolhida juntamente com um pequeno comentário acerca do trabalho e das ferramentas por ele utilizadas, como acontecia na versão 1.0, todas as obras contidas no diretório na versão 2.0 deverão conter uma descrição na forma de um pequeno artigo, ser

⁷ Idem, *Ibidem*.

⁸ Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/1/>>.

⁹ Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/2/>>.

¹⁰ Endereço eletrônico do diretório da ELO: <<http://directory.eliterature.org/>>. Acesso em: 12. nov. 2011.

catalogadas e, possivelmente, comentadas, uma vez que a nova versão dispõe de um espaço para a discussão coletiva sobre os trabalhos. Assim, embora a quantidade de obras e artigos disponíveis aos leitores tenha diminuído na passagem do diretório 1.0 para a versão 2.0, a intenção é que a qualidade das apresentações dos textos seja maior, além de proporcionar uma interação mais atualizada e articulada com o novo contexto de uso da internet, atitude esta coerente com a proposta da ELO de fomentar a preservação e a circulação das obras literárias num contexto midiático essencialmente mutável.

Além da iniciativa de reunir uma boa parte das obras de literatura eletrônica disponíveis, o diretório da ELO também contribuiu fortemente para a organização das obras literárias em meio digital ao propor uma catalogação dos textos a partir de suas características específicas. Ainda na versão 1.0, havia duas formas de disposição das obras, uma que as organizava em função do gênero (poesia, drama, ficção, não-ficção) e da extensão (curta, longa, coleção); e outra que as organizava a partir do gênero e da técnica (hipertexto, colaboração do leitor, outras interações, leitura gravada/performance, texto animado, outros tipos de áudio/vídeo/interação, gráficos proeminentes, texto generativo).

A partir dessas formas de disposição e catalogação das obras, nota-se que os critérios adotados não são idênticos àqueles comumente utilizados na classificação de textos literários tradicionais, tais como os gêneros, por exemplo, que se distinguem com base nas categorias de tempo, espaço e ação: o gênero conto se caracterizaria pela unidade dessas categorias, já o gênero novela, pela multiplicidade destas. Essa diferença na catalogação se dá pelo fato de que, apesar de haver um diálogo entre os gêneros das narrativas eletrônicas e os das narrativas impressas, alguns dos elementos que se destacam naquelas são, muitas vezes, de ordem técnica, e dizem respeito à construção de narrativas a partir da interação do leitor com a obra e também da utilização de recursos multimídia. De toda forma, a versão 2.0 do diretório contém critérios, senão idênticos, ao menos bastante parecidos com aqueles utilizados na versão 1.0 para determinar as características das obras, além de incluir novos elementos de catalogação. Isso parece indicar que já é possível discernir uma certa tradição crítica na maneira como se encara essas obras, apresentando formas mais ou menos constantes de se diferenciar um tipo de produção da outra, e que tendem a ir se expandindo, revisando e aprofundando.

A ELO também contribui com a propagação das narrativas digitais através da produção e divulgação de diversos eventos importantes sobre o tema. Um dos mais importantes projetos atuais do grupo é a organização da *ELO Conference*, a ser realizada em 2012 na Universidade de West Virginia.

Podemos perceber, portanto, a importância da ELO no cenário de produção, divulgação e recepção da literatura eletrônica, uma vez que o grupo está há vários anos promovendo e estudando esse fenômeno artístico, tendo constituído, dessa forma, uma certa tradição que guia a maneira como se entende e se examina as obras literárias no meio digital.

1.2.2. Concursos e eventos de cunho acadêmico

Uma das formas encontradas para fomentar a literatura eletrônica já é utilizada na literatura tradicional há muito tempo: através de concursos e premiações. Vários grupos e sites organizam concursos exclusivos para as obras de literatura eletrônica, incentivando tanto os jovens autores a criarem novas obras, quanto os autores já maduros a continuarem produzindo. Se a elaboração de concursos para obras de literatura digital segue o mesmo princípio básico do utilizado na literatura impressa, aqui, contudo, existe uma peculiaridade: o incentivo à produção de obras que possuam uma qualidade estética destacável é importante por separar, por assim dizer, o joio do trigo em um ambiente em certo sentido mais complicado que o da literatura impressa porque muito mais transitório e, também por isso, muitas vezes marcado pela trivialidade. Além disso, ao contrário da literatura impressa, que já possui uma tradição secular, e, conseqüentemente, um *canon* bem definido (embora, atualmente, atacado e questionado com certa constância) que determina as principais obras de maior qualidade dessa tradição, a literatura eletrônica ainda luta para provar seu valor diante dos ideais mais tradicionalistas presentes no meio literário; nesse sentido, os concursos promovidos exclusivamente para obras digitais ajudam na consolidação do fenômeno artístico perante um ambiente tradicional que ainda as recebe mais com preconceito do que com curiosidade.

Um dos prêmios de grande relevância no meio da literatura eletrônica é o *New Media Writing Prize*, cuja última edição teve sua cerimônia de premiação concretizada em Novembro de 2011. A leitura do *website* do prêmio indica que este segue a linha de incentivo que mencionamos acima, o que pode ser notado logo na página inicial do *site*, quando é descrito de forma sucinta o objetivo do concurso: “O prêmio incentiva os escritores que trabalham com novas mídias a mostrar suas habilidades, provocar discussões e estimular o aumento de consciência acerca da escrita em

novas mídias, o futuro da palavra "escrita" e das narrativas.”¹¹. Procurando incentivar tanto artistas veteranos quanto iniciantes, o prêmio é dividido em duas categorias que indicam a natureza de seus concorrentes: estudantes e profissionais. Embora a premiação possa ser considerada modesta, se comparada a concursos literários tradicionais de literatura no meio impresso (além da publicação das obras, o vencedor da categoria “estudante” recebeu um *laptop*, e o da categoria “profissional” um *iPad2*), os organizadores do evento ressaltaram que as obras vencedoras receberão um bom destaque no meio, o que ajudará bastante na construção do nome do autor, e, possivelmente, na sua carreira como autor de literatura digital.

Além do grande incentivo para autores jovens e profissionais para que iniciem ou continuem a produzir obras de literatura eletrônica, concursos como o *New Media Writing Prize*, também auxiliam na construção da ideia do que é a literatura digital, ou seja, do que são essas *new media writings* que estão sendo premiados, na medida em que delimitam as produções que estão e que não estão procurando:

Estamos à procura de boas narrativas (ficcionais ou não) escritas especificamente para serem disponibilizadas e lidas/visualizadas em um *PC* ou *Mac*, na internet, ou em um dispositivo portátil como um *iPad* ou um telefone celular. Pode ser uma história curta, um romance, documentário ou poema usando palavras, imagens, filme ou animação com interação por parte da audiência.

Estamos procurando por criatividade, então tentem ser imaginativos para criar uma história envolvente, isto é, combinando um certo número de elementos midiáticos, como palavras em uma tela combinadas com imagens e vídeos. A escrita em novas mídias pode ser criada usando-se uma variedade de ferramentas, como um processador de texto, câmera de vídeo digital, ferramentas de relacionamento social (como o *Twitter*), telefones celulares, um *scanner* – vale tudo!

(...)

Nós não estamos procurando por histórias/poemas os quais você possa enviar para uma página na internet ou gravar em um CD.

Nós não estamos procurando por telas de palavras enviadas para seu *blog*, nem estamos procurando por uma mostra de fotos em *slides* enviados para o *Flickr* ou um vídeo enviado para o *YouTube*.¹²

Vemos que a ideia que os organizadores do concurso possuem da literatura digital é bastante parecida com aquela sugerida pela ELO, uma vez que consideram apenas obras que tenham sido

¹¹ Citação retirada da sessão “*Introduction*” do *website* do evento *New Media Writing Prize*: <<http://www.newmediawritingprize.co.uk>>. Acesso em: 05. dez. 2011.

¹² Citação retirada da sessão “*About the competition*” do *website* do evento *New Media Writing Prize*: <<http://www.newmediawritingprize.co.uk>>. Acesso em: 05. dez. 2011.

criadas especificamente através de recursos oferecidos pelo meio eletrônico, excluindo da lista as produções criadas fora desse contexto mas transpostas para o meio digital.

Outra forma bastante utilizada para promover e fomentar a literatura eletrônica é a realização de eventos de cunho acadêmico específicos sobre o tema ou sobre temas paralelos, sejam eles congressos, encontros, seminários, fóruns, etc. As vantagens desse tipo de eventos são várias: a possibilidade de troca de experiências analíticas e teóricas por parte de pesquisadores, autores e interessados no assunto; a oportunidade de entrar em contato com obras que já passaram por um crivo crítico prévio e que, portanto, já demonstram um primeiro grau de relevância para o meio; a produção efetiva de conhecimento sobre o tema em formas de artigos, ensaios, painéis, comunicações, mesas-redondas, etc., com a consequente publicação e divulgação desses trabalhos através de anais; a integração entre diversos ramos do conhecimento em eventos de áreas afins ou que adotam programaticamente uma perspectiva interdisciplinar; além de outras possíveis.

Uma consequência muito positiva dos eventos acadêmicos sérios que se voltam para a literatura eletrônica é o combate eficiente ao preconceito ainda existente em certos setores mais tradicionalistas da academia, uma vez que apresenta contribuições consistentes para o fortalecimento da importância do objeto investigado. O crescente número desses eventos tem demonstrado que a academia está finalmente aceitando a importância dos estudos sobre a literatura e outras formas de manifestações artísticas no meio digital. O interessante *blog* italiano mantido pelo doutor em literatura eletrônica Fabio de Vivo, *eLiterature & Electronic Literature*, divulga vários eventos sobre literatura eletrônica, cibercultura e mídias digitais, além de chamadas de trabalhos para revistas acadêmicas e outras notícias ligadas aos estudos de mídias digitais. A última postagem do seu *blog*, datada de 7 de Outubro de 2011, comenta um encontro internacional chamado “*Literature and digital society*”, realizado na França e organizado pelo *Laboratoire Paragraphe, équipe Écritures et Hypermédiations numériques*, da Universidade de Paris 8 – uma das instituições universitárias mais respeitadas e tradicionais da Europa.

1.2.3. Coletâneas e sites de divulgação: *Web Yarns* e *Dreaming Methods*

Uma terceira forma de divulgar a literatura eletrônica é por meio da criação de coletâneas de obras relevantes, organizadas tanto por pesquisadores quanto pelos próprios autores. Duas

coletâneas de obras importantes foram realizadas pela ELO, como já foi mencionado acima; mas a expansão e a popularização da literatura eletrônica demandou a criação de outras coletâneas, organizadas de acordo com temáticas próprias que as tornam responsáveis pela criação de novos pontos de vista acerca da literatura digital.

Citaremos aqui duas coletâneas organizadas pelos próprios escritores. A primeira delas, disponível no website *webyarns.com*, foi organizada por Alan Bigelow e reúne suas próprias obras. Ela é, assim, um misto de coletânea e de espaço de divulgação do trabalho do autor. A página, além de exibir vinte e oito trabalhos de Bigelow, que podem ser acessados gratuitamente, também possui sessões nas quais são exibidos textos do autor que, com uma carga de humor muitas vezes ácida e irônica, refletem sobre a natureza da literatura digital, seu mercado, e a recepção do público e dos críticos diante dessa forma de arte. Em um desses textos, organizado em forma de F.A.Q. (*Frequently Asked Questions* – sessão comum em páginas de empresas que oferecem serviços, destinadas a tirar as dúvidas dos clientes), Bigelow, respondendo a uma possível pergunta sobre o que é necessário para ser um escritor de literatura digital, comenta o que se deve ter para encarar o trabalho dos críticos: “Ter uma pele grossa e (novamente) mais paciência vai ajudar a proteger contra as pedras e flechas de críticos afrontosos. Críticos amam criticar, e quando se tratar de algo novo e sem precedentes, eles irão rir e triturar isso sob seus calcanhares...”¹³. Na mesma sessão, quando perguntado se é possível ganhar dinheiro sendo um escritor de literatura digital, Bigelow oferece a seguinte conta:

Façamos os cálculos:	
Despesas anuais:	\$330
Renda por publicações:	\$0
Renda por leituras:	\$0
Renda por exibições:	\$0
Obras vendidas:	\$0

TOTAL:	-\$330
Seu talento? Não tem preço. ¹⁴	

Dessa forma, além de uma página de divulgação do seu trabalho que se soma ao contexto de produção e recepção da literatura eletrônica, a coletânea de Bigelow é também uma reflexão e uma

¹³ Citação retirada da sessão “*Ten FAQs about Digital Literature*” do website de Alan Bigelow: <<http://www.webyarns.com>>. Acesso em 26. out. 2011.

¹⁴ Idem, Ibidem.

crítica a respeito desse mesmo contexto. Seja falando da má vontade dos críticos ou do mercado ainda pouco desenvolvido, o autor revela as dificuldades que o artista digital precisa enfrentar para seguir adiante com seu trabalho.



Figura 16. Página inicial do site de divulgação de obras Webyarns.

A segunda coletânea da qual trataremos é aquela disponível no site do grupo *Dreaming Methods*, que apresenta as obras produzidas por seus membros. Embora a coletânea da *Dreaming Methods* se assemelhe à de Alan Bigelow em alguns elementos como, por exemplo, o fato de ser ao mesmo tempo um espaço para a divulgação da literatura eletrônica e de trabalhos pessoais, ou por apresentar também textos críticos que refletem sobre a literatura digital e seu contexto, ela é apenas uma das partes de um projeto que vai muito além dos limites (compreensíveis, é claro, uma vez que se trata apenas de um projeto pessoal) da coletânea de Bigelow. Além de oferecer obras de literatura eletrônica gratuitas, contribuindo para a divulgação da arte, a *Dreaming Methods* também disponibiliza ferramentas para *download* com o intuito de ajudar outros autores a criar novas obras, além de promover *workshops* que ensinam a utilizar as ferramentas necessárias para a criação de obras ou para desenvolver o potencial eletrônico que algum autor pretenda atribuir ao seu projeto.

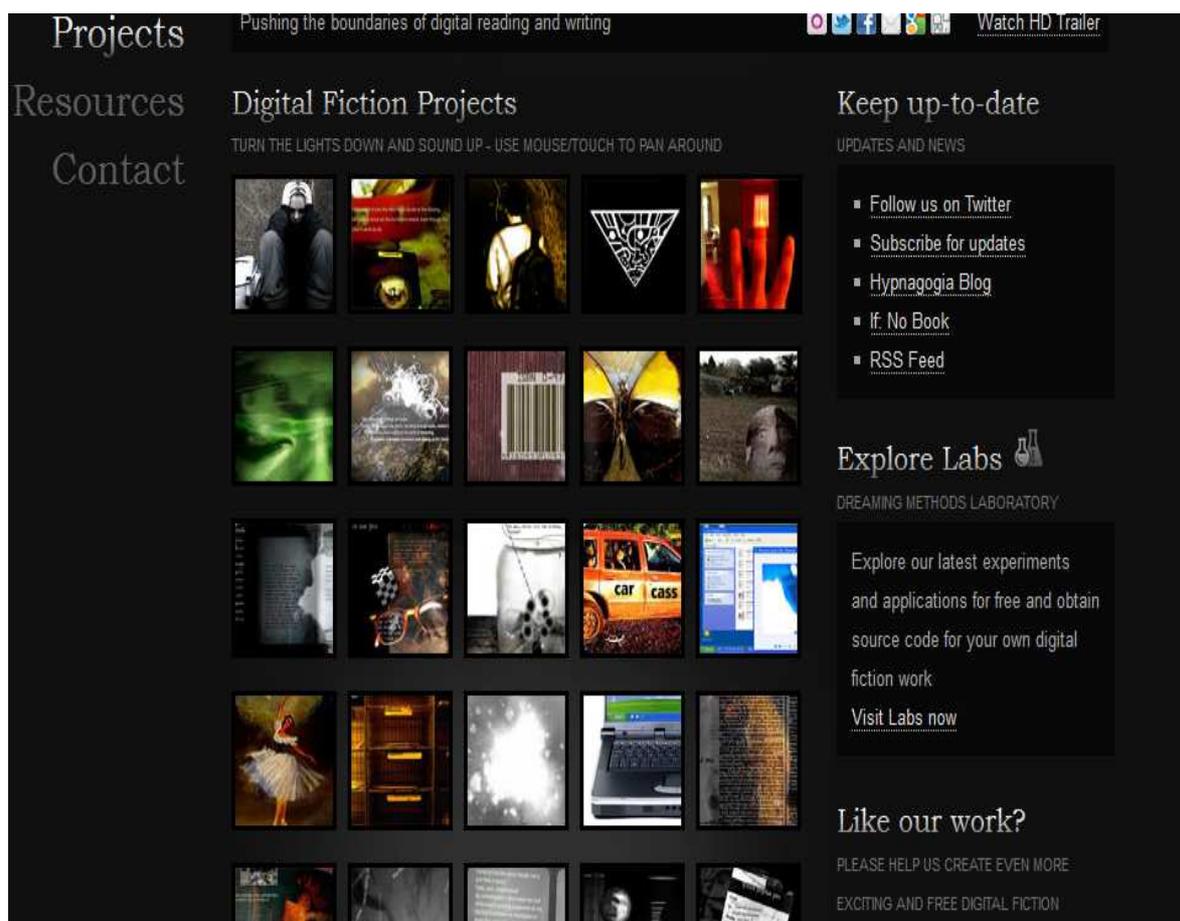


Figura 17. Página inicial do site da *Dreaming Methods*, no qual são disponibilizadas as obras e os trabalhos de pesquisa do grupo, bem como ferramentas próprias para a criação de narrativas digitais.

Além disso, vários trabalhos da *Dreaming Methods* se articulam com outros projetos, ligados, por exemplo, ao desenvolvimento de *softwares* ou à educação. *Nightingale's Playground*, por exemplo, é um projeto de ficção digital dividido em quatro capítulos, sendo o segundo deles um jogo em 3D que pode ser baixado e executado em plataformas *PC* ou *Mac*. Já *Ebb and Flow* é um projeto conduzido pela autora premiada Kate Pullinger, que consistiu em uma viagem pelo rio Orwell, seguida de uma série de *workshops* com alunos de cinco escolas localizadas nas áreas próximas ao rio, cujo resultado foi a criação, por parte dos alunos, de obras de ficção digital inspiradas nesse rio tão presente na realidade cotidiana dos estudantes.



THE WINDMILL

Windmill turned on that summer's day,
It looked across shimmering water,
Never forgetting what it sees,
Day after day it watches the birds,
Many sights it loves and hates,
Insects, reptiles it sees them all,
Lakes flowed in front of its face,
Leaves gathered around its feet.



Figuras 18-19. Imagens de uma das obras produzidas por estudantes do projeto *Ebb and Flow*, conduzido pela escritora Kate Pullinger.

Um dos trabalhos mais importantes da *Dreaming Methods*, e escrito pela mesma autora, o *Inanimate Alice* (2007), também se desenvolve em um projeto mais amplo ligado à educação; contudo, como abordaremos essa obra com maior profundidade adiante, deixaremos os comentários a seu respeito para um momento posterior.

Destacamos, acima, que os trabalhos oferecidos pela *Dreaming Methods* em sua página são gratuitos; de fato, uma das propostas do grupo é continuar criando e disponibilizando ficção digital de qualidade sem custo algum para os leitores. Contudo, os membros do grupo apelam para o bom

senso – ou a boa vontade – de seus leitores, esperando que estes imaginem que a criação de obras de arte de qualidade exigem tempo e dedicação e, conseqüentemente, também dinheiro. Dessa forma, existe no site uma sessão através da qual os leitores podem fazer doações para que o grupo continue o seu trabalho.

Mais do que uma forma de garantir a sobrevivência do empreendimento artístico, essa atitude dos membros da *Dreaming Methods* revela uma consciência ao mesmo tempo lúcida, esperançosa e “sincronizada” com as transformações recentes que o universo da *Web* tem sofrido. O grupo, obviamente, não é alheio às dificuldades enfrentadas pelos autores de literatura eletrônica em meio a um mercado que ainda privilegia e incentiva a publicação de obras impressas. Como prova disso, podemos apresentar um artigo escrito por Kate Pullinger e publicado em seu blog pessoal. No texto, intitulado sugestivamente de “*To Self-Publish Own Backlist as E-Books or Not to Self-Publish Own Backlist as E-Books?*” (2011) (“Autopublicar ou não autopublicar obras próprias como *e-book*?”), Pullinger destaca a vantagem financeira de continuar publicando, por meio de um contrato com uma editora, livros em formato impresso, ao invés do formato *e-book*; se, por um lado, a taxa que ela recebe para cada livro seu em formato *e-book* é superior à taxa paga para cada livro impresso vendido (25% para o formato *e-book* e 15% para o impresso), ainda é mais vantajoso para ela vender mais livros no segundo formato, uma vez que, pelo fato do *e-book* ser muito mais barato que o livro tradicional, o lucro advindo de sua venda acaba sendo menor.

Se continua sendo mais vantajoso publicar no meio impresso, por que os membros da *Dreaming Methods* continuam com o projeto? E se continuam, por que não cobrar pelas obras, na tentativa de conseguir ainda algum retorno em cima do que é produzido? Por que continuar apenas pedindo doações para os leitores? Muito provavelmente porque os membros da *Dreaming Methods* possuem consciência de que, diante da facilidade de se ter acesso aos produtos culturais gratuitamente na *Web* (seja pelo compartilhamento entre usuários, seja pela pirataria), o mercado precisa inventar novas estratégias para continuar obtendo um retorno satisfatório. Não por acaso, a estratégia da *Dreaming Methods* se assemelha bastante à utilizada pelos produtores do seriado criado para a internet *Divine*.

Divine: The Series é um projeto elaborado por uma parte da equipe responsável pela série televisiva de grande sucesso *Supernatural*. A ideia é fazer uma série nos moldes das grandes produções televisivas (embora numa escala reduzida, uma vez que cada episódio possui apenas dez minutos – quatro vezes menor que o tempo padrão do episódio de um seriado tradicional, ou seja, quarenta minutos) a exemplo de *Supernatural*, mas que esteja disponível apenas para a *Web*. O projeto é descrito da seguinte maneira em seu *website*:

“*Divine: The Series*” é uma *storytelling* para a geração *smartphone*. Tem o DNA de *graphic novels* (romances em quadrinhos), filmagens de ação e aventura, obscuras intrigas sobrenaturais e efeitos especiais de ponta, tudo isso combinado para criar algo novo e excitante para a *Web*. Queremos alargar as fronteiras do entretenimento *online* e contar histórias às quais você possa assistir em pequenos pedaços e em qualquer ordem que você queira, mas que, ao mesmo tempo, quando você assistir a mais episódios, as respostas para mistérios sobre os personagens e seu mundo sejam desvendadas.¹⁵

Vê-se, portanto, que os produtores de *Divine* realmente acreditam que uma série nos moldes das produzidas para televisão pode ser criada e disponibilizada diretamente na *Web*: “Nós acreditamos que esta é a hora para séries *online*”¹⁶. Um dos propósitos principais do projeto é justamente provar para os executivos que isso é possível; para tanto, a ajuda dos telespectadores é requisitada. Tal ajuda vai desde o pedido de divulgação da série pelos fãs, até a doação de dinheiro, com o intuito de atingir uma quantia determinada. Embora tal quantia (que foi alcançada sem grandes esforços), não fosse o suficiente para pagar o custo de produção nem mesmo de um único episódio, seus produtores acreditam que ela é suficiente para despertar a atenção dos grandes produtores e provar que é possível fazer uma série *online* com grande potencial para gerar um retorno financeiro satisfatório.

A atitude dos produtores de *Divine: The Series* reflete um conhecimento aprofundado acerca do comportamento dos expectadores de seriados que possuem familiaridade com o ambiente da internet, o que pode ser demonstrado pela utilização do potencial de propaganda que os usuários interligados *online* entre si disponibilizaram, principalmente através das redes sociais (não por acaso *Divine* também possui uma página no *Facebook*), quando foi requisitado que os fãs divulgassem a série entre seus amigos e conhecidos. Assim, é bastante provável que os produtores saibam como é fácil encontrar episódios de séries televisivas famosas, a exemplo da própria *Supernatural*, disponíveis para *download* gratuitamente na internet. Essa facilidade de acesso gratuito, ao mesmo tempo em que prejudica as grandes produtoras e distribuidoras das séries, também populariza sua circulação: os consumidores não mais precisam pagar uma assinatura de TV a cabo para assisti-las, basta que tenham uma conexão que permita uma taxa de *download* rápida o suficiente para tornar a procura e a coleta *online* satisfatórias. Tendo consciência dessa

¹⁵ Citação retirada da sessão “*About*” do *website* do seriado *Divine: The Series*: <<http://www.divinetheseries.com/about>>. Acesso em: 12. out. 2011.

¹⁶ *Idem*, *Ibidem*.

realidade, os produtores de *Divine*, ao invés de lutar contra ela em uma batalha quase impossível de ser vencida, resolveram aproveitar suas potencialidades, produzindo uma série diretamente para o meio virtual; assim, a procura dos fãs torna-se muito mais simples e eficiente, ajudando a criar um público fiel, com alto índice de satisfação e, conseqüentemente, um mercado passível de ser explorado.

Podemos dizer que a *Dreaming Methods* usa uma estratégia semelhante. Ao invés de taxar suas obras na tentativa de se equiparar com o mercado da literatura impressa, o grupo oferece seus trabalhos de graça, conquistando um público consciente, que, através das doações, por assim dizer “investe” do trabalho do grupo. Além disso, eles liberam *softwares* e ensinam como utilizá-los com o intuito de divulgar e fortalecer a produção e o reconhecimento da literatura eletrônica através de obras que apresentem qualidade – e assim possam conquistar um maior público leitor. Por fim, ao se envolver em projetos educacionais, a *Dreaming Methods* trabalha na formação de leitores muito mais preparados para lidar com as obras de ficção digital desenvolvidas não só pelo grupo, mas também por vários outros autores de literatura eletrônica de maneira geral. Dessa forma, assim como os produtores de *Divine*, os membros do grupo *Dreaming Methods* investem na construção de um mercado a longo prazo, com a esperança e a consciência de que as mudanças proporcionadas pela evolução e desenvolvimento das novas mídias ajudem a consolidar esse mercado que eles mesmos procuram expandir.

1.2.4. *Booktrack*: uma aposta no mercado

Esse mercado já começa a demonstrar indícios de um desenvolvimento mais sólido. Uma dessas evidências é a criação do *Booktrack* – “um novo capítulo na evolução do *storytelling*”¹⁷, segundo a descrição do produto em seu *website*. O *Booktrack* é uma versão do *ebook* que articula o texto com uma trilha sonora composta especificamente para o livro, de modo que os efeitos sonoros elaborados fiquem sincronizados com o texto escrito, desenvolvendo-se à medida que a leitura é realizada, criando assim uma nova dramatização para a narrativa.

¹⁷ Citação retirada da sessão “*About*” do *website* do *Booktrack*: <<http://www.booktrack.com/About>>. Acesso em: 20. nov. 2011.

As evidências de que os investimentos na área da literatura eletrônica começam a se tornar mais sólidos não é tanto pelo princípio supostamente “revolucionário” do *Booktrack* (que, aliás, já podia ser encontrado de forma semelhante em obras de literatura eletrônica famosas como *Nippon*¹⁸(2003), de Young-Hae Chang), mas mais pela posição de seus criadores: o principal investidor do projeto é Peter Thiel, cofundador do *PayPal* (uma das maiores empresas que realizam a transferência de dinheiro entre negociantes do mundo, que movimenta boa parte dos negócios *online* atualmente) e membro do quadro de diretores do *Facebook*. Além de Thiel, o *Booktrack* também conta com a parceria de várias editoras, escritores de *best-sellers* e compositores e músicos renomados. Por último, o produto é vendido diretamente nas lojas *online* da *Apple*, e é disponível para os principais dispositivos móveis da empresa: *iPhone*, *iPad*, e *iPod Touch*.

Todo esse cenário demonstra o peso dos investimentos que o produto representa: financiado por um grande empresário, produzido por uma equipe com experiência na área de produção de equipamentos tecnológicos, e disponibilizado para os dispositivos portáteis de última geração mais vendidos e utilizados no mundo. Nesse sentido, de fato, o *Booktrack* é revolucionário, pois pretende construir um mercado, ou ao menos ajudar na sua construção: o da literatura digital para os dispositivos móveis.

Essa proposta de desenvolver um produto pensado para dispositivos móveis demonstra um conhecimento prévio do perfil do leitor familiarizado com o ambiente virtual, uma vez que um dos principais propósitos do *Booktrack* é auxiliar na imersão buscada por pessoas que costumam ler em espaços públicos como ônibus, lanchonetes etc. Muitas vezes os leitores que estão em espaços públicos muito movimentados procuram escutar alguma música para escapar da confusão externa à leitura do livro. Pensando nisso, os idealizadores do produto o desenvolveram com a intenção de criar uma trilha sonora pensada especificamente para o leitor que escuta música ao mesmo tempo em que lê. Atentos às possibilidades fornecidas por aparelhos como celulares e *tablets*, os criadores do *Booktrack* aproveitaram o contexto da interação com o ambiente virtual para potencializar a imersão do leitor na obra que lê e escuta. A partir daí o *Booktrack* se torna um produto diferenciado, que pode conquistar não apenas os leitores que procuram uma experiência de leitura imersiva no espaço público mais profunda, mas também todos aqueles que desejam uma nova forma de desfrutar o texto literário – aqui, especialmente, através da sua articulação com uma trilha sonora produzida especificamente para o texto lido.

¹⁸ *Nippon* é uma obra muito conhecida no universo da literatura eletrônica e articula as palavras do texto com o ritmo de uma música no ritmo de Jazz que é executada de forma sincronizada com o aparecimento destas na tela.

Essas foram apenas algumas das possibilidades mais recentes que o cenário de produção e divulgação das novas obras digitais tem oferecido aos interessados, sejam eles leitores, escritores, produtores ou empresários – e às vezes, todos esses estão reunidos numa única pessoa. O ambiente digital revela novas formas de se lidar com produtos culturais, e, pelo que foi demonstrado, percebe-se que grande parte daqueles que se interessam pela literatura eletrônica está consciente dessas formas. O resultado disso é a expansão e o desenvolvimento dessa forma de arte, o que proporciona uma maior quantidade de obras interessantes e de valor não apenas no meio eletrônico, mas também para a literatura de maneira geral.

Vimos que o universo das narrativas multimídia se expande e se pluraliza, apresentando obras com propostas e técnicas diferenciadas. Vejamos, agora, como elas se relacionam com um aspecto que permeia as narrativas desde as épocas do experimentalismo da literatura impressa, mais especificamente a partir da segunda metade do século XX, e que se potencializa no meio digital com a crescente interatividade nas obras e com o uso de recursos multimídia: o aspecto lúdico das narrativas.

2. O *homo ludens* e as interfaces narrativas

Em época mais otimista que a atual, nossa espécie recebeu a designação de *Homo sapiens*. Com o passar do tempo, acabamos por compreender que afinal de contas não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII nos fizeram supor, e passou a ser de moda designar nossa espécie como *Homo faber*. Embora *faber* não seja uma definição do ser humano tão inadequada como *sapiens*, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande número de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos: o jogo. Creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura.

Johan Huizinga, *Homo Ludens*

A epígrafe acima, retirada do Prefácio do livro *Homo Ludens* (2008, p.28), de Johan Huizinga, indica um dos propósitos que o autor relega à sua obra: mostrar que o jogo seria uma das atividades essenciais ao ser humano. De fato, a importância que Huizinga dá ao jogo na constituição do homem se destaca no seguinte comentário: “Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2008, p.28). Para o autor, o jogo seria um fenômeno cultural, e não biológico, que estaria presente em todas as produções humanas, sendo, portanto, um fator *da* cultura, e não *na* cultura; ou seja, o interesse de Huizinga não é o de tentar determinar o local que o jogo ocupa no meio dos demais produtos culturais, mas sim de mostrar que a própria cultura possui uma dimensão lúdica.

O ser humano seria, portanto, não só um homem que *sabe* e um homem que *fabrica*, mas também um homem que *joga*. Estando presente, assim, em todas as atividades humanas, o ludismo não poderia deixar de estar presente nas artes – incluindo-se aí a arte narrativa. Certas manifestações dessa arte, contudo, se realizaram num esforço especial para acentuar sua dimensão lúdica, algumas delas assumindo-a explicitamente e fazendo dela um elemento estrutural importante, levando o leitor a experimentar diferentes maneiras de apreciar a forma como uma história pode ser contada.

Por outro lado, talvez dando-se conta da potencialidade da dimensão lúdica que as narrativas possuem, os criadores de jogos passaram a incorporar mais o elemento narrativo às suas produções, elaborando assim jogos que permitem a construção de histórias instigantes para aqueles que, jogando, as vivenciam.

Nas obras digitais multimídia, percebemos esses dois elementos: nelas, formas variadas de narrativas e jogos se articulam para criar um produto novo, rico em possibilidades de interação e de experiências lúdicas e estéticas. No capítulo a seguir, veremos alguns exemplos dessas duas

dimensões – os jogos nas narrativas e as narrativas nos jogos – cujas contribuições inovadoras influíram no desenvolvimento da literatura digital, para que com isso possamos ter uma noção mais apropriada do objeto que estamos estudando.

2.1. O “jogo” e a narrativa experimental impressa

“O valor conceitual de uma palavra é sempre condicionado pela palavra que designa o seu oposto. Para nós, a antítese do jogo é a *seriedade*, e também num sentido muito especial, o de trabalho, ao passo que à seriedade podem também opor-se a piada e a brincadeira. Os dois termos não possuem valor idêntico: jogo é positivo, seriedade é negativo. O significado de “seriedade” é definido de maneira exaustiva pela negação do “jogo” – seriedade significando ausência de jogo ou brincadeira e nada mais. Por outro lado, o significado de “jogo” de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade. O jogo é uma entidade autônoma. *O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.*”

Johan Huizinga, *Homo Ludens*

“Não meu, não meu é quanto escrevo./ A quem o devo?”
“Não sou eu quem descrevo/ Eu sou a tela./ E oculta mão colore alguém em mim.”

Fernando Pessoa, *Poesias*

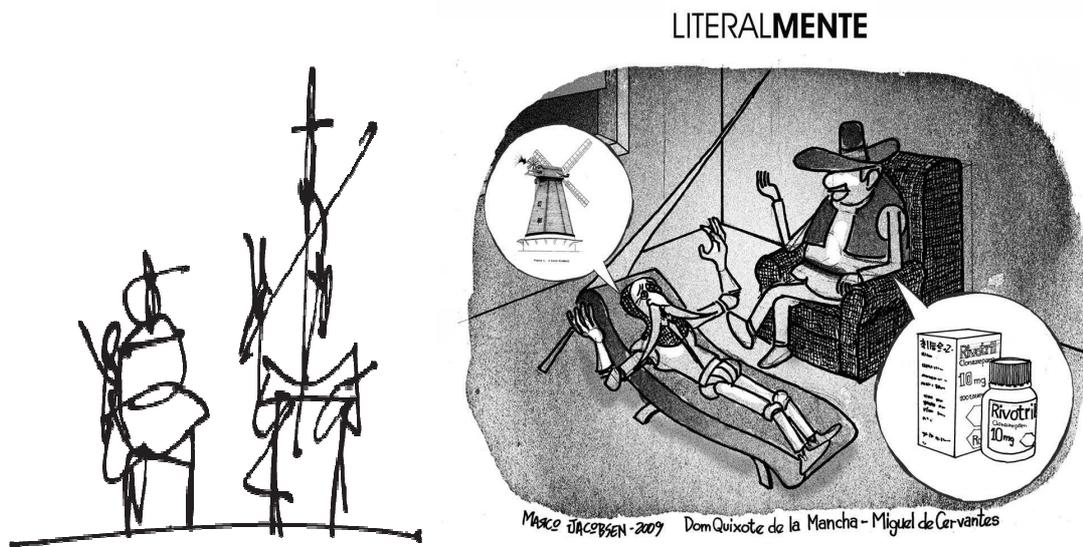
“Se as páginas deste livro consentem algum verso feliz, perdoe-me o leitor a descortesia de tê-lo usurpado eu, previamente. Nossos nadas pouco diferem; é trivial e fortuita a circunstância de que sejas tu o leitor destes exercícios, e eu seu redator.”

Jorge Luis Borges, *Fervor de Buenos Aires*

A modernidade na literatura, entre outras turbulências, foi assinalada por um profundo movimento de revolução interna das narrativas. Enquanto se anunciava o “esgotamento” e a “morte” do romance – herdeiro natural do clássico gênero épico que registrava os grandes feitos nacionais imperialistas e exaltava o heroísmo individual –, as histórias sofriam uma guinada reativa na direção das mais diversas contestações que assolavam o planeta na era pós-colonial: voltavam-se para o menor, para o menos, para o íntimo, para o cômico, para a dúvida, para o anti-herói.

Em sua famosa *Teoria do Romance* (2000), e muito antes que o gênero sofresse seus abalos mais devastadores, Georg Lukács já o definia como uma busca degradada de valores autênticos por um herói problemático num mundo também degradado. Embora válida para definir o *Dom Quixote*, de Cervantes, escrito no século XVII, considerado o precursor do romance moderno, (em

contraposição ao épico *Os lusíadas*, de Camões, por exemplo) – a história de um velho leitor aficcionado por novelas de cavalaria, que tenta pôr em prática a ética templária num tempo em que esta já não cabe mais–; a definição proposta por Lukács já não comporta a personalidade cínica de Pierre Menard, o moderno e hipotético “autor” do *Dom Quixote* de Cervantes, imaginado por Jorge Luis Borges em seu livro *Ficções* (1999), no século XX.



Figuras 20-21. A imagem da dupla Dom Quixote e Sancho Pança: tão codificada no imaginário popular ocidental que é reconhecível através de uma meros rabiscos caricaturais. Na charge, a dupla aparece como uma representação de opostos, na qual o personagem Sancho apresentaria a visão que uma ciência que muitas vezes confunde-se com o senso comum concede aos sujeitos hiperativos e excessivamente imaginativos do mundo atual (Quixotes): receitando-se umas doses de “Rivotril”, eles param de causar “transtornos”.

Autor de contos, um gênero “menor” (em extensão, obviamente), e certamente menos pretensioso que o romance, Borges transforma o escritor e o crítico literário nos seus personagens favoritos, espelhando-se ironicamente em Menard ao afirmar, no prólogo às *Ficções*:

Desvario laborioso e empobrecedor o de compor vastos livros; o de explanar em quinhentas páginas uma idéia cuja exposição oral cabe em poucos minutos. Melhor procedimento é simular que estes livros já existem e apresentar um resumo, um comentário. (...) Mais razoável, mais inepto, mais ocioso, preferi a escrita de notas sobre livros imaginários (BORGES, 1999, p.473).

Enquanto o Dom Quixote, como leitor, é um aventureiro que procura transformar a literatura em vida, e sai pelo mundo afora para dar vazão aos seus nobres e generosos sonhos cavaleirescos, Pierre Menard, como leitor, é um preguiçoso e um oportunista: importa-se mais

com honras circunstanciais e glórias pessoais do que com a salvação de sua alma ou das almas alheias. Também não tem escrúpulos de “autoria” nem de “legitimidade”, já não se preocupa com a “originalidade” criativa, e nem mesmo acredita nela. Figura, assim, como um pré-modelo de rebeldia autoral contemporânea, fornecendo uma imagem do escritor em meio digital que contraria, aparentemente, toda a ética passada; mas que, por outro lado, fornece uma resistência ética às expectativas e critérios norteadores da publicação pelas editoras de livros impressos, responsáveis pela transformação do livro numa mercadoria.¹⁹

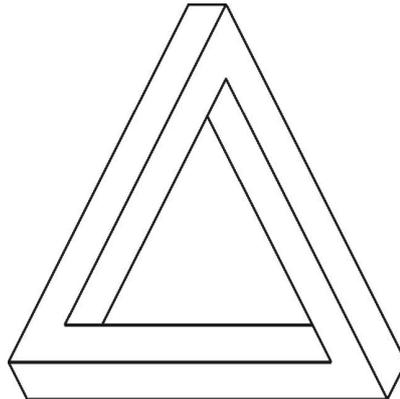
O que Borges parece proclamar em seu conto, no entanto, não é a ruptura com a ética da novela de Cervantes (assim como esta não teria rompido essencialmente com a ética das epopéias), mas, de forma peculiar, a sua continuação, na medida em que põe em prática um critério do “jogo” mencionado por Huizinga (2008): o exercício de uma seriedade que se expressa através da brincadeira, do lúdico e do humor, em outras palavras, de um heroísmo”, que não deixa de existir, ainda que disfarçado no seu oposto.²⁰

Daí a narrativa impressa moderna haver encontrado no *paradoxo* uma estratégia para o único jogo possível de seu tempo: o jogo dos disfarces e das máscaras, das figuras ambíguas e dos

¹⁹ Huizinga é muito claro a respeito da degenerescência do conceito “sagrado” do jogo quando fala da dificuldade de se procurar um verdadeiro conteúdo lúdico na confusão da vida moderna: “No caso do esporte temos uma atividade nominalmente classificada como jogo, mas levada a um grau tal de organização técnica e de complexidade científica que o verdadeiro espírito lúdico se encontra ameaçado de desaparecimento. Todavia, há outros fenômenos que parecem apontar no sentido oposto ao desta tendência para o excesso de seriedade. Surgem certas atividades cuja razão de ser depende inteiramente do interesse comercial e que em sua fase inicial não tinham nada a ver com o jogo, nas quais o elemento lúdico só pode ser coisas sérias que se transformam em jogo e nem por isso deixam de ser consideradas sérias.(...) Esse impulso dado ao princípio agonístico, que parece estar novamente levando o mundo em direção do jogo, deriva principalmente de fatores externos e independentes da cultura propriamente dita, numa palavra, dos meios de comunicação, que tornaram toda espécie de relações humanas extraordinariamente fáceis. A técnica, a publicidade e a propaganda contribuem em toda a parte para promover o espírito de competição, oferecendo em escala nunca igualada os meios necessários para satisfazê-lo. É claro que a competição comercial não faz parte das imemoriais formas sagradas do jogo. Ela surge apenas a partir do momento em que o comércio passa a criar campos de atividade em que cada um precisa esforçar-se ao máximo por ultrapassar o próximo. (...) A consequência disso é haver hoje um aspecto esportivo em quase todo triunfo comercial ou tecnológico. (...) *Os negócios se transformam em jogo.*” (HUIZINGA, 2008, p.222)

²⁰ Ainda segundo Huizinga, “A verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceites. De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*. O *fair play* é simplesmente a boa fé expressa em termos lúdicos. Para ser uma vigorosa força criadora de cultura, é necessário que este elemento lúdico seja puro, que ele não consista na confusão ou no esquecimento das normas prescritas pela razão, pela humanidade ou pela fé. *É preciso que ele não seja uma máscara, servindo para esconder objetivos políticos por trás da ilusão de formas lúdicas autênticas.*” (HUIZINGA, 2008, p.234)

objetos impossíveis. O jogo de uma nobreza disfarçada, de um príncipe que pede para trocar de vestes e de realidade com um mendigo; um jogo de espelhos que foi exaustivamente posto em prática por muitas figuras exponenciais da literatura na modernidade, e que assinalou por diversas vezes, na própria estética dessas obras, o esboço de novos recursos expressivos e o ensaio de novas técnicas narrativas que viriam a se constituir numa demanda por uma escrita só plenamente alcançada no futuro, com o advento do ambiente hipertextual, multimídia e interativo da atualidade.



Figuras 22-23. “*Un coup de dés jamais n’abolira l’hasard*” (“Um lance de dados jamais abolirá o acaso”), afirmou Mallarmé, uma frase que se tornou símbolo da superioridade do imprevisível sobre as regras do jogo, e da liberdade da criação sobre os constrangimentos da técnica. Os objetos impossíveis, figuras ambíguas da matemática, expressam este princípio no âmbito da ciência, desafiando a lógica e tornando-se importantes como metáforas inspiradoras da arte e da literatura na atualidade.



Figura 24. Gravura ambígua ou paradoxo visual de M. C. Escher. O fascínio que os desenhos de M. C. Escher exercem parece ser inesgotável, desafiando-nos o tempo todo a dar sentido a algo que aos nossos olhos está correto, mas que o cérebro se recusa a aceitar. Não foi por acaso que seu trabalho teve uma influência concomitante da Psiquiatria e da Matemática: Escher já era um artista conhecido por suas gravuras geométricas e divisões regulares do espaço,

merecendo uma exposição durante o Congresso Internacional de Matemática de Amsterdã, em 1954. Ali o matemático Roger Penrose ficou maravilhado pelos desenhos, e decidiu criar as figuras impossíveis. Junto com seu pai, Lionel Penrose, psiquiatra inglês bastante influente, elaboraram um pequeno artigo no qual apresentaram o famoso triângulo impossível. Sem ter onde publicar o trabalho, dada a sua inédita multidisciplinaridade, Lionel convenceu o editor do *British Journal of Psychology* a publicá-lo com o título *Impossible objects: a special type of visual illusion*, em 1958. Num objeto impossível, embora a geometria das partes que o constituem seja perfeita, o conjunto não o é. Como eles explicam no artigo, os componentes do desenho individualmente fazem sentido, mas as conexões entre eles são falsas. Assim, a geometria da figura torna-se ambígua ou contraditória – paradoxal, portanto – forçando-nos constantemente a reinterpretá-la, à medida em que a percorremos com o olhar.

Encontramos este jogo no lance de dados de Mallarmé, na impressionante ulisseia de James Joyce, nos labirintos de Poe e Kafka, nos abismos profundos e superficiais de Lewis Carroll, nos desassossegos do livro de Fernando Pessoa, nos castelos de cartas de Ítalo Calvino, e em diversos exemplos mais recentes extraídos tanto da literatura potencial europeia como da literatura experimental, sobretudo na América Latina, como nas obras de Julio Cortázar e Osman Lins, para não mencionar novamente o próprio Borges.²¹

Esta noção pode ou não apelar para a metáfora de jogos conhecidos, sejam eles de tabuleiro, de linguagem, adivinhatórios, infantis ou eróticos, com suas regras e *contraintes*, porém sem aquele imperativo que tão frequentemente faz do jogo uma competição: a obrigatoriedade de “ganhar” ou a inevitabilidade de “perder”, que rouba ao exercício toda a leveza e transforma todo o prazer num trabalho. Tais jogos incluem, quase sempre, um princípio de fragmentação da continuidade narrativa, e um forte apelo à participação do interlocutor – o que poderia ser considerado um elemento precursor da *interatividade*, conceito hoje quase indissociável da prática pós-moderna de se narrar uma história em parceria, co-autoria, co-laboração ou mesmo em diálogo com o leitor.

Um dos projetos mais visionários (e, por isso mesmo, irrealizado), proposto ainda no século XIX, foi idealizado por Stéphane Mallarmé. A obra de Mallarmé – *le Livre* – seria um livro integral, um objeto no qual estariam contidos, virtualmente, todos os livros possíveis, que se organizariam e reorganizariam seguindo regras próprias em busca de uma organicidade, de modo que nenhuma leitura poderia ser repetida, uma vez que, devido ao seu movimento contínuo de se refazer, o livro não teria nem começo nem fim. Dessa forma, *le Livre* não seria uma obra que daria

²¹ Huizinga é cuidadoso quando comenta sobre essa constante procura de formas novas e nunca vistas da arte no século XX: “A arte está muito mais sujeita do que a ciência à influência deletéria da técnica moderna. A mecanização, a publicidade e o desejo de fazer sensação atingem muito mais fortemente a arte, porque regra geral esta produz diretamente para o mercado e pode escolher livremente entre todas as técnicas que no momento se encontram disponíveis” (HUIZINGA, 2008, p. 223). O teórico dos jogos alerta para um risco da autoconsciência nos meios artísticos – e a metalinguagem é praticamente a marca das produções contemporâneas. Diz ele que: “era altamente benéfico para a arte não ter consciência de sua importância e da beleza que era capaz de criar. Quando a arte se torna autoconsciente, isto é, consciente de sua própria grandeza, ela se arrisca a perder uma parte de sua eterna inocência infantil e da alegria espontânea do lúdico”. (HUIZINGA, 2008, p.224). Isto soaria um tanto conservador no contexto dos movimentos artísticos que buscam a autoconsciência, se não atentássemos para o fato de que os artistas de que falamos tornam-se (e buscam tornar seus leitores) conscientes *de seus meios*, e não *de sua própria importância*.

espaço para uma multiplicidade de interpretações, mas sim uma obra potencial, que poderia gerar uma infinidade de poemas ou narrativas a partir da combinação de um número reduzido de células de base. Embora Mallarmé tenha realmente tentado redigir a obra (como se soube através das pesquisas do filólogo Jacques Scherer), faltaram-lhe os recursos tecnológicos para realizar seu projeto, restando ao *le Livre* de Mallarmé o papel de “livro do futuro” (*le livre à venir*), ou seja, o papel de apontar para as produções que seriam desenvolvidas a partir dali.

Como sugere Arlindo Machado²², o sonho de Mallarmé se atualizaria numa série de obras da literatura contemporânea, como o poema combinatório *Cent mille milliards de poèmes* (1961), do oulipiano Raymond Queneau, os poemas-imagens dos concretistas, os poemas holográficos de Julio Plaza, além do próprio hipertexto. Somado a essa lista, poderíamos dizer que, na prática eletrônica, o *stir fry texts*, um dos gêneros mais populares da atualidade, desenvolvido com o uso de *softwares* “geradores de textos”, conseguiu desenvolver e expandir o princípio básico da escrita combinatória, realizando o sonho de Mallarmé através da criação de textos mais ou menos aleatórios a partir da seleção de certas unidades linguísticas, e de uma programação que determina as possibilidades que elas possuem de se articular a fim de gerar um texto novo.

Nesta mesma linha posiciona-se o poeta português Fernando Pessoa, autor de um único compêndio narrativo: *O livro do desassossego* (2006), escrito ao longo de sua vida (1888-1935): uma obra fragmentada, inacabada e de publicação póstuma (a primeira datada de 1982). O que há de surpreendente neste livro é o seu caráter potencial, seu caráter de vir-a-ser na dependência de seus leitores, que se tornam os organizadores das múltiplas versões possíveis desse livro inclassificável. Composto por diversos fragmentos de narrativas atribuídas a um mesmo heterônimo (o ajudante de guarda-livros Bernardo Soares), *O livro do desassossego* pode assumir variadas formas dependendo do projeto editorial; e a isso somam-se as infinitas variedades de ordenação de leitura que tais fragmentos podem adquirir depois de reunidos e publicados.

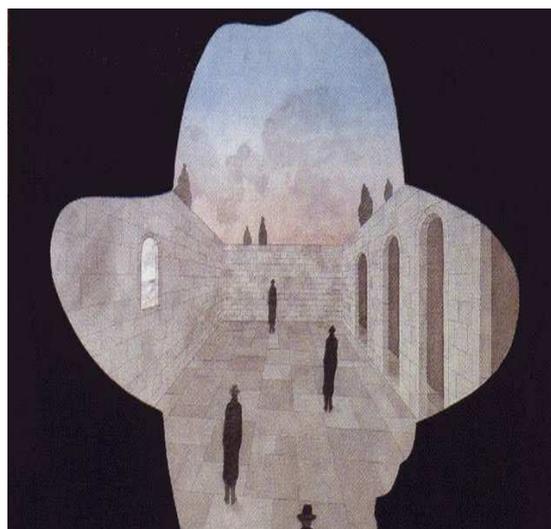
²² “Uma arquitetura permutatória e tridimensional de escrita é algo que só recentemente pôde ser experimentado, praticado e até mesmo vulgarizado através das novas tecnologias. As máquinas contemporâneas parecem fadadas a realizar e difundir amplamente o projeto construtivo das vanguardas históricas, esse sonho de poder concretizar um dia a representação do movimento, do virtual, do simultâneo, do instantâneo e do eternamente mutante. Quando um usuário moderno se coloca diante de um terminal de videotexto e se põe a selecionar as ‘páginas’ de informação, percorrendo um caminho singular dentro do imenso labirinto das equíprobabilidades do banco de texto, ele está, num certo sentido, materializando (mas também banalizando) o sonho mallarmiano de uma escritura em contínua expansão e em permanente metamorfose, graças às propriedades combinatórias do sistema”. (Machado, 1996, p.167)

Mais que a realização de uma obra “potencial”, *O livro do desassossego* serve como uma “metafigura”²³ de toda a obra de Fernando Pessoa e seus heterônimos, como argumenta Ferreira (2007): já que o único livro que Pessoa publicou em vida foi sua epopeia lírica *Mensagem* (1934), todos os textos restantes do autor, guardados numa arca e à espera de serem encontrados pelas gerações futuras, poderiam ser entendidos como uma “obra potencial”, uma vez que são formados por vários fragmentos textuais de diversos heterônimos que dialogam entre si, podendo ser recompostos de inúmeras maneiras para gerar uma infinidade de significados.



Figura 25. A “metafigura” do *Pato-Coelho*, conforme apareceu na revista de humor alemã *Fliegende Blätter*, em 1892. Tal figura torna-se alvo de estudos de psicólogos, filósofos e teóricos das artes a partir do ano de 1900.

²³ “Metafiguras são imagens que se mostram a si mesmas para que possam *conhecer* a si mesmas: elas encenam o autoconhecimento das imagens. (...) Elas não se referem a si mesmas, ou a uma classe de imagens, mas empregam uma *gestalt* única para mudar de uma referência para outra. A ambiguidade da sua referencialidade produz um tipo de efeito secundário de autorreferência ao desenho como desenho, um convite ao expectador para que ele retorne com fascínio ao misterioso objeto cuja identidade parece ser tão mutável e, ao mesmo tempo, tão absolutamente singular e definida. (...) Elas não são meramente modelos epistemológicos, mas ‘montagens’ (*assemblages*) éticas, políticas e estéticas que nos permitem observar observadores. Em suas formas mais fortes, elas não servem meramente como ilustrações para teorias; elas ilustram teoria.” (MITCHELL, 1994, p. 49). Um bom exemplo de uma “metafigura” é o famoso Duck-Rabbit, ou Pato-Coelho, usado como alegoria nos textos de Wittgenstein e nos compêndios da psicologia Gestalt (Fig. 25).



Figuras 26-27. *O teatro íntimo do ser*, de Miguel Yeco, sobre a obra de Fernando Pessoa. Em “Pessoa na janela de Magritte”, do livro *Dois estudos pessoanos* (2004), Ermelinda Ferreira analisa a importância que a pintura do surrealista René Magritte exerceu na vertiginosa recepção plástica de que foi alvo a obra literária de Fernando Pessoa a partir dos anos 1980 em Portugal. Autor do famoso quadro “Ceci n’est-pas un pipe”, ou “Isto não é um cachimbo”, verdadeira metáfigura que inspirou a obra homônima de Michel Foucault sobre a importância do “caligrama” na arte moderna, Magritte funcionou, para os artistas plásticos portugueses modernos, como um verdadeiro teórico do espaço virtual, da interatividade e da atemporalidade presentes na obra pessoana, também muito antes do advento dos discursos sobre o ciberespaço.

É interessante notar que a forma como Pessoa constrói sua relação com os heterônimos que criou, na qual o diálogo que os personagens-autores estabelecem com o próprio autor, convertido em personagem, cria uma espécie de “teatro” ficcional; assemelha-se à forma como se comportam os atuais usuários de jogos eletrônicos. Em *The Sims*²⁴, por exemplo, o usuário lida com os personagens que cria e controla, fazendo com que cada um desempenhe um papel importante na trama que se desenvolve. Parte dessa relação entre Pessoa e seus heterônimos, na qual a linha divisória entre o autor real e os personagens-autores torna-se bastante tênue²⁵, também se assemelha ao modo como se dá a interação entre o usuário de um espaço virtual e o universo contido nesse espaço através da figura do *avatar*, uma vez que os limites entre este e seu criador não são, por vezes, muito claros.

A importância da obra pessoana para as questões que interessam à teoria dos jogos só recentemente tem sido levantada pelos pesquisadores, a exemplo de Luís Filipe B. Teixeira que em

²⁴ Falaremos mais sobre esse jogo eletrônico no item 2.2.1. deste trabalho.

²⁵ Tênuo o bastante para que um dos heterônimos possa cruzar a linha entre o real e o ficcional e intrometer-se na vida íntima de Pessoa, a exemplo do curioso triângulo amoroso que se forma entre o poeta, sua “namorada” Ophelia Queiroz e o heterônimo Álvaro de Campos.

“Narciso e o espelho: virtualidade e heteronímia ou as aventuras pessoais de Alice” (2004), comenta:

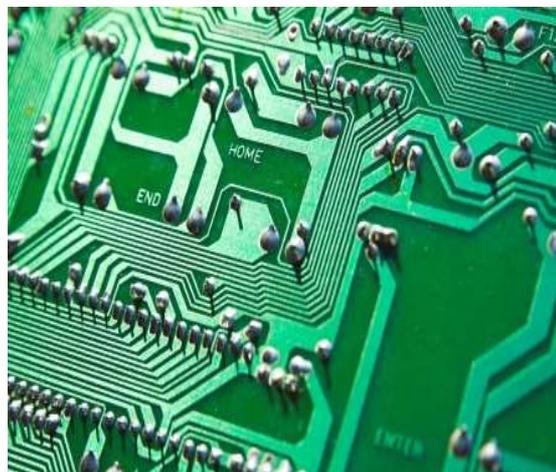
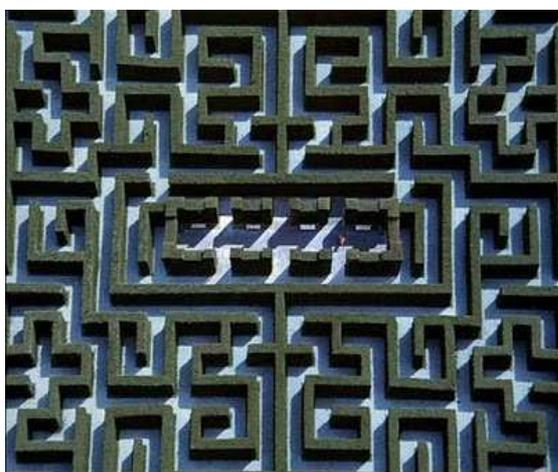
Um ponto que importa refletir diz respeito à criação heteronímica por relação com o problema da constituição do sujeito (de discurso), no nosso caso, de um “sujeito” que se manifesta, epifanicamente pela escrita (no papel ou no ecrã!), com as características de cada um dos heterônimos, isto porque é aí que ele se re(a)presenta enquanto figura-dispositivo (da consciência) heteronímica. É neste contexto que tem sentido esboçar-se uma reflexão em torno de uma “estética da reprodução”, teorizando sobre o próprio conceito de Escrita e de noções como as de texto, escritor, autor. Neste contexto, teremos de dar resposta às seguintes questões: o que é cada um dos heterônimos, um autor? Um personagem virtual? Uma figura da consciência? Um lugar (tópos) em que a Obra acontece? Um dispositivo de linguagem? Ou a estas outras, paradigmáticas da modernidade literária: o que deu origem à gênese da obra? Qual o conteúdo a atribuir a conceitos tão díspares quanto “escorregadios” quanto os de inventividade, sinceridade, fingimento, virtualidade, simulacro, simulação, etc.? (TEIXEIRA, 2010. p.99)

Todas essas categorias interrogadas por Fernando Pessoa na sua ilha heteronímica – uma ilha conduzida quase sempre pelo jogo dos “mapas” ou “cartas” astrológicas, no conhecimento dos quais ele era um especialista – são, mais recentemente, dramatizadas no romance *O castelo dos destinos cruzados* (2001), de Italo Calvino, um livro que pode ser encarado como a própria metáfora da interpretação. Calvino urde seu jogo para contar, por meio das cartas do tarô italiano de Bonifácio Bembo, as histórias vividas pelos comensais de um castelo: os signos da imagem, interpretados na mente do narrador do romance e traduzidos intersemioticamente em signos linguísticos, possibilitam a condução da narrativa.



Figura 28. Baralho de cartas do Tarô, “metafigura” lúdica usada como modelo estrutural na narrativa de Ítalo Calvino

O “livro do futuro” também foi profundamente teorizado em metáforas por diversos expoentes da nova literatura latino-americana; a qual, no entanto, ficou mais conhecida por suas incursões no realismo maravilhoso do que no universo da ciência e da tecnologia. Jorge Luis Borges talvez seja a principal figura a ser mencionada nesta senda, como já tivemos ocasião de comentar ao longo deste trabalho, através das complexas e revolucionárias proposições que insere em seus contos-ensaios sobre autoria, recepção, personagem, originalidade, multiplicidade, temporalidade, presente nas obras já citadas e em inúmeras outras. Da coletânea *Ficcões* (1999), com suas sete peças teórico-literárias – entre as quais “O jardim de caminhos que se bifurcam”, “Tlön, Uqbar, Orbis, Tertius” e “O exame da obra de Herbert Quain” – pode-se mesmo extrair uma meditação sobre a narrativa no ciberespaço, produzida muito antes do advento do computador em larga escala.

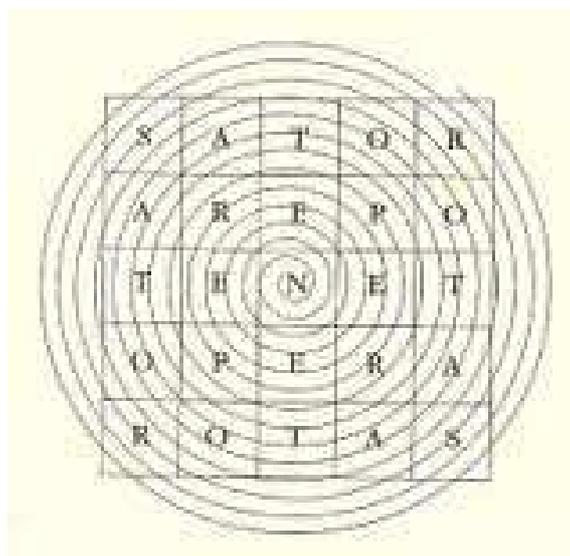
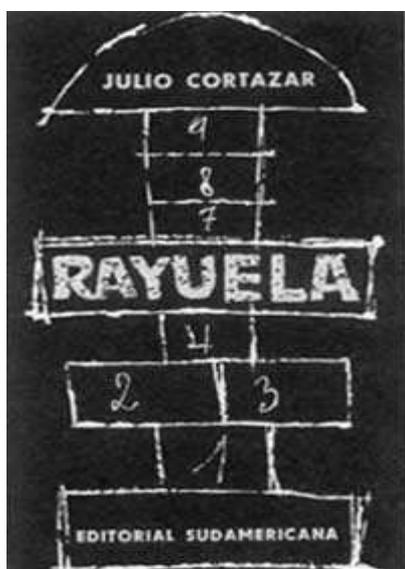


Figuras 29-30. Visto do alto e à distância, um “jardim de caminhos que se bifurcam”, ou em outras palavras, um labirinto de arbustos (como se vê na foto à esquerda), apresenta uma estrutura muito semelhante à de um chip de computador (como se vê na foto à direita). Como em muitas das narrativas de Borges, as metáforas literárias podem ser entendidas como “metáforas” da escrita eletrônica, elencando suas categorias, características e desafios em imagens reflexivas.

Outra tentativa de realizar um obra potencial foi feita pelo escritor argentino, Julio Cortázar, em seu romance *O jogo da amarelinha* (1963). O autor chama a atenção para as possibilidades da sua obra logo no início do texto, quando indica as formas possíveis de se ler o romance: “À sua maneira, este livro é muitos livros, mas é, sobretudo, dois livros. O leitor fica convidado a *escolher* uma das seguintes possibilidades” (CORTÁZAR, 2011. p. 5). Em seguida, são apresentadas duas maneiras de se ler o texto: seguindo a forma tradicional de leitura, ou seja, numa sequência linear que termina no capítulo 56; ou numa ordem apontada pelo autor, pulando de um capítulo para o outro de acordo com essa indicação. A intenção de fazer com que o leitor participe ativamente da

construção da obra também é manifestada metaficcionalmente no romance, através da apresentação de fragmentos da obra de um autor fictício chamado Morelli (as *morellianas*). Em certos fragmentos, Morelli critica o que ele denomina “leitor-fêmea” (ou seja, aquele leitor que apenas recebe passivamente o que a obra apresenta) e reclama uma maior atitude por parte do leitor, de modo que ele e o autor possam se tornar verdadeiros cúmplices na elaboração do texto literário.

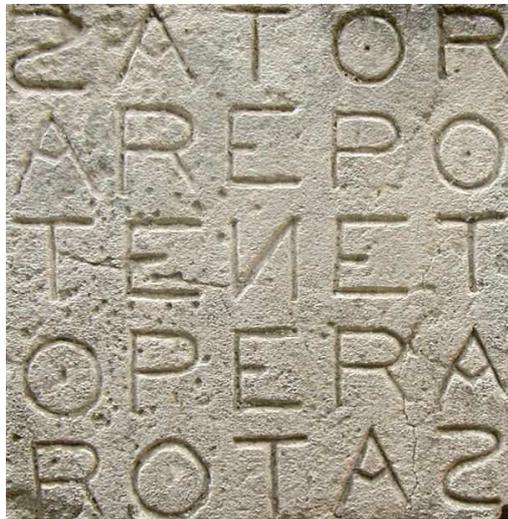
No Brasil, o escritor pernambucano Osman Lins é, sem dúvida, “o autor da obra ficcional mais sintonizada com as mudanças tecnológicas do porvir”²⁶, principalmente com o seu romance experimental *Avalovara* (1973). Segundo Ermelinda Ferreira, *Avalovara* pode ser entendido como uma alegoria do romance porque se elabora como um *simulacro* desse gênero: em lugar de seguir a estrutura tradicional romanesca, *Avalovara* é formado por uma série de sequências narrativas que podem ser lidas seguindo-se diversas ordens para formar diversas histórias. De forma semelhante ao que ocorre em *O jogo da amarelinha*, o leitor tem aqui a possibilidade de ler o livro convencionalmente, seguindo do início ao fim, e procurando organizar mentalmente a vasta impressão de suas múltiplas histórias intercaladas, ou obedecer ao roteiro estipulado no final da obra, que segue a ordem proposta pela passagem de uma espiral sobre as letras do quadrado mágico SATOR, famoso na tradição esotérica e modelo de um palíndromo perfeito.



Figuras 31-32. Os modelos metafóricos (ou “metafiguras”) inspirados em jogos tradicionais e empregues por Cortázar e Lins, respectivamente, como modelos estruturais de suas obras lúdicas, fragmentárias e interativas. Enquanto o “jogo da amarelinha” foi tipicamente extraído, para servir de “mapa”, do repertório das clássicas brincadeiras infantis; o quadrado mágico SATOR, utilizado pelo escritor brasileiro, provém de longa tradição esotérica, com aplicações diversas à lógica e à matemática. Encontrado em gravações em pedra nas antigas ruínas romanas, o quadrado é um

²⁶ FERREIRA, Ermelinda. Osman Lins: do texto ao hipertexto, in: <http://www.ermelindaferreira.com/osman>.

exemplo de palíndromo perfeito: pode ser lido em todas as direções, além de desenhar uma cruz no seu centro, com a palavra TENET. A reorganização das letras também forma a palavra PATER NOSTER, em cruz, e por isso foi usado como fórmula mágica em amuletos ao longo dos tempos. O significado em latim também é ambíguo, e costuma ser traduzido como: “O lavrador mantém a charrua nos sulcos” e “O Criador mantém o mundo em sua órbita”.



Figuras 33-34. O Quadrado Mágico SATOR numa inscrição e num amuleto

Merece especial menção neste aspecto da precursividade em meio impresso da literatura digital as criações do grupo francês *OuLiPo* (*Ouvroir de Littérature Potentielle* ou *Oficina de Literatura Potencial*). Fundado em Paris, na década de 1960, por escritores e cientistas interessados em pesquisas que envolvessem a interação entre literatura e matemática, o *OuLiPo* procurou investigar princípios combinatórios nas estruturas dos textos, capazes de criar poesia e ficção mediante certos procedimentos formalizados. Nota-se logo uma relação bastante forte entre os princípios do *OuLiPo* e o que, mais tarde, seria realizado com a própria literatura eletrônica:

De certo modo, os membros do *OuLiPo* criaram uma literatura computacional antes dos instrumentos informáticos que permitiriam explorar de forma automática algumas das suas idéias. Talvez por isso, grande parte das pesquisas do *OuLiPo* tenham sido direcionadas à ciberliteratura desde a criação, em 1981, de um novo grupo: o ALAMO – *Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs* (*Oficina de Literatura Assistida pela Matemática e pelos Computadores*), que se dedica exclusivamente à literatura e à informática. (FERREIRA, 2010, p.1)

A tentativa de criar uma literatura que fosse gerada seguindo estritamente certas regras ou princípios organizacionais elaborados *a priori* não só aponta para certos tipos de *softwares* que

seriam desenvolvidos no futuro, a exemplo do já citado “gerador de textos”,²⁷, como também não deixa de remeter à tradicional ideia do jogo, defendida por Huizinga. Não é por acaso, portanto, que as referências aos jogos, tais como o xadrez, as cartas ou o quebra-cabeça, sejam constantes nas obras dos oulipianos, o que acabou servindo de inspiração para diversos escritores, como veremos a seguir.

Mas a relação entre o jogo e a literatura desenvolvida pelos estudos do *OuLiPo* terminou por criar uma esfera de influência que escapou aos limites da literatura, ajudando a moldar certos tipos de jogos. Um exemplo disso são os livros-jogo, também chamados de aventura-solo ou *gamebooks* em inglês, cujo princípio foi elaborado durante as discussões do *OuLiPo* com o nome de *littérature en arbre* – “literatura em árvore” e colocado em prática pela primeira vez por Raymond Queneau em seu “*Un conte à votre façon*” (1967). A ideia do livro-jogo que, apesar do nome, pode ser aplicada a qualquer formato de texto narrativo, não se restringindo a textos que tenham o tamanho de um livro, é basicamente a seguinte: o leitor assume o papel de protagonista da história (sendo o texto narrado em segunda pessoa) e decide os rumos que o enredo tomará ao escolher uma das opções possíveis que são oferecidas ao final de cada segmento narrativo. Por exemplo, em “*Un conte à votre façon*”, as sequências narrativas são numeradas de modo que, ao chegar ao final da sequência, o leitor deve escolher entre duas possibilidades, cada uma delas indicando o número do próximo segmento que deverá ser lido, princípio que se repete até o final do conto – ou finais, uma vez que também existem duas possibilidades para o desfecho da história, dependendo das escolhas que o leitor fizer.

Vejamos como essas inovações aqui apresentadas, trazidas ao universo literário pelo experimentalismo da segunda metade do século XX e já idealizadas desde o século XIX vêm sendo desenvolvidas por artistas contemporâneos em meio digital.

²⁷ Trataremos do uso dos *softwares* “geradores de textos” no item 2.1.1. *Dos romances experimentais ao hipertexto eletrônico*.

2.1.1. Estruturas experimentais e narrativas hipertextuais eletrônicas

Ao tratarmos dos precursores da literatura eletrônica na literatura impressa, mencionamos um importante romance que merece ser retomado nas nossas considerações acerca da relação entre o experimentalismo da literatura impressa e as configurações do hipertexto eletrônico: *Avalovara*, de Osman Lins. Falamos em linhas gerais sobre o funcionamento deste romance, mostrando como a multiplicidade de enredos e linhas de leitura a serem seguidas, proporcionada por sua estruturação em fragmentos de narrativas, relaciona-se evidentemente com a moldura hipertextual que se desenvolve mais tarde, com o avanço da informática. Esse romance estaria, assim, no início do desenvolvimento das narrativas hipertextuais, inserindo-se numa tradição que abarca um dos textos mais citados quando se trata de literatura eletrônica: *afternoon: a story*²⁸ (1990), de Michael Joyce.

Joyce, além de autor de literatura eletrônica, também participou da criação do *Storyspace*, um dos *softwares* mais utilizados na construção de textos com *hyperlinks* até os dias de hoje, tendo utilizado esse programa para escrever não só *afternoon*, como também outra obra muito importante para o universo das narrativas digitais: *Twelve Blue* (1991).

Traçaremos, agora, uma relação entre o romance de Lins e estes dois trabalhos de Joyce, atentando para as modificações sofridas pela ficção em hipertexto desde sua produção no meio impresso até suas manifestações recentes na literatura eletrônica. Antes, contudo, trataremos um pouco da importância do *Storyspace* para o cenário do hipertexto ficcional.

Tendo sido criado em um período anterior à *World Wide Web*, o *Storyspace* possibilita a construção de obras que não necessitam desta para serem divulgadas; assim, grande parte desses trabalhos é disponibilizada em mídias portáteis, como CDs, que funcionam em plataformas PC ou Macintosh. Essa versatilidade apresentada pelo programa, somada ao seu pioneirismo, é um dos motivos pelos quais o *software* assumiu grande importância no meio da literatura eletrônica, de modo que os trabalhos nele produzidos ficaram conhecidos como pertencentes à “Escola *Storyspace*” (*Storyspace school*).

O *Storyspace* permite a construção de hipertextos da seguinte forma: o *software* oferece ao usuário um mapa contendo diversas caixas ligadas entre si por setas que indicam a relação entre elas. Estas caixas são preenchidas pelo usuário, que tem à disposição textos, gráficos e sons, e representam as páginas ou os espaços escritos individuais cujo conjunto forma o hipertexto que será

²⁸ O título da obra inicia-se com letra minúscula: “*afternoon: a story*”.

seu produto final. As setas que ligam as caixas umas às outras apontam a existência de *links* que relacionam uma página à outra; o *link* pode ser uma palavra ou mesmo um fragmento de texto escolhido pelo usuário. Há, ainda, a possibilidade de se colocar um espaço escrito no interior de outro, bastando para isso que uma caixa seja “arrastada” para dentro de outra.

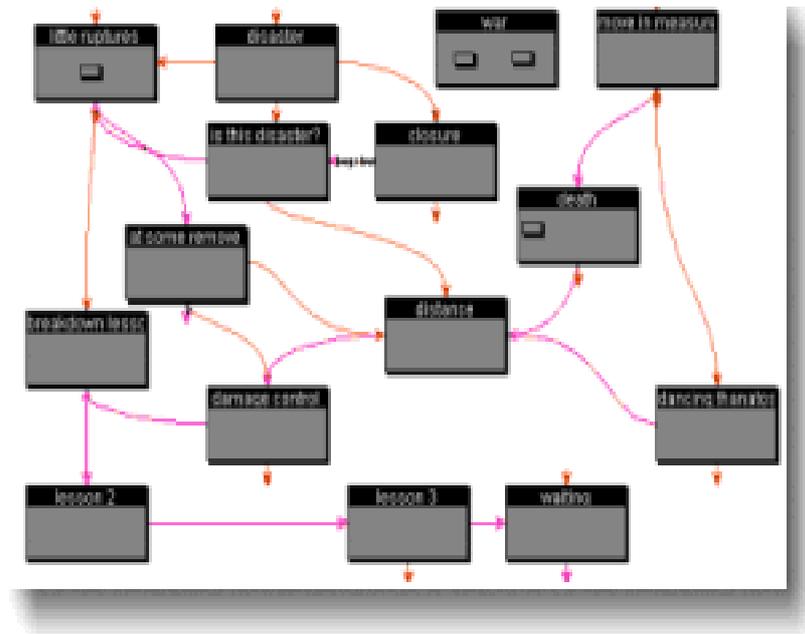


Figura 35. Mapa do *Storyspace*

Apesar de sua fama e tradição, e embora tenha sido aperfeiçoado, ampliado e atualizado por Mark Bernstein, da Eastgate Systems, que adquiriu a licença do programa após sua criação, o uso do *Storyspace* começou a entrar em declínio principalmente devido às limitações que possui como um programa de autoria na *Web*. Assim, se por um lado o *Storyspace* ainda continua sendo utilizado na construção de novas e interessantes obras, por outro ele perdeu para a *Web* o posto de principal criador de ficção hipertextual, pelo fato de esta oferecer recursos mais variados e complexos que o *software*. De toda forma, o *Storyspace* ajudou a criar o que hoje é entendido como ficção hipertextual na literatura eletrônica, sendo o *afternoon* de Joyce um dos pontos cruciais desse desenvolvimento.

Vamos voltar, por enquanto, nossa atenção novamente para *Avalovara*. Dissemos que o romance se estrutura a partir de pequenos fragmentos narrativos, que podem ser organizados tendo como princípio básico a divisão em temas, ou motivos. Estes, por sua vez, estão dispersos em frases

ou parágrafos, seguindo o movimento de uma espiral que estaria inscrita no palíndromo “SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS”. O leitor, portanto, tem a possibilidade de ler o romance de maneira tradicional, captando os temas de maneira menos sistemática e tentando posteriormente dar uma organização mental ao material apreendido, ou procurar seguir os motivos a partir de diversas possibilidades, navegando pelo romance através de sua potencialidade hipertextual. Algumas dessas possibilidades foram destacadas e organizadas por uma equipe de pesquisadores das áreas de Informática, Literatura e Design, e divulgadas no site do projeto “Uma rede no ar - Os fios invisíveis da opressão em *Avalovara*, de Osman Lins”. O site apresenta uma leitura de *Avalovara* que tem como princípio a ideia de que

nas vozes dispersas pelo todo do romance, nos fios que entrelaçam temas, referências, pequenas unidades temáticas, estaria subjacente uma violenta crítica à opressão. O entrelaçamento de enigmáticas referências com espaço/tempo concreto e identificável - mistura da realidade brasileira da década de 60 com a simbolização de um espaço ilimitado – desencadeou a percepção de estratégias usadas pelo autor para representar a situação dos escritores num período de cerceamento das liberdades²⁹.

A partir dessa leitura, o site apresenta também formas de leitura de *Avalovara*, baseadas em cinco possibilidades: leituras por temas, rotas, estratégias, alegorias e sentidos. Todas as formas de leituras foram desenvolvidas de modo a atualizar as potencialidades hipertextuais planejadas por Osman Lins e já existentes na versão impressa do romance, sendo, portanto, estruturadas na forma do hipertexto como o conhecemos no ambiente digital.

O caráter experimental e complexo de *Avalovara* permite não só uma multiplicidade de leituras, como também uma multiplicidade de formas de organizar essas leituras. O site do projeto “Uma rede no ar” apresenta algumas dessas formas de organização que tem como base um princípio muito bem definido e que resultou na republicação da obra em forma de hipertexto eletrônico. O vanguardismo da obra de Lins é tão acentuado que, mesmo tendo sido concebido no contexto da literatura impressa, ainda a torna mais complexa e potencial que a obra marco da ficção hipertextual eletrônica, *afternoon: a story*, de Joyce. Sendo uma das primeiras obras de literatura eletrônica, *afternoon* ainda estava demasiadamente marcada, assim como suas contemporâneas, pela influência da literatura impressa tradicional, o que talvez explique o seu caráter pouco inovador se comparado com *Avalovara*.

²⁹ Citação retirada da sessão “Sobre a pesquisa” do site do projeto *Uma rede no ar* : <<http://www.um.pro.br/avalovara/?c=2>>. Acesso em 22. Jul. 2011.

O enredo de *afternoon* é relativamente simples: conta a história de Peter, um homem recém-divorciado em busca do filho, que pode ou não ter morrido no dia em que se passa o enredo da obra. A obra é dividida, de maneira semelhante ao texto de Lins, em fragmentos narrativos que Hayles chama de “lexias”³⁰, que geram linhas de enredo variáveis de acordo com as escolhas realizadas pelo leitor; dependendo de quais lexias este resolver seguir, Peter descobre se seu filho está ou não morto. São produzidas, portanto, uma série de histórias conflitantes, gerando uma ambiguidade que, embora não possa ser completamente resolvida, é passível de ser iluminada quando o leitor encontra um lexia intitulado “*white afternoon*” (“tarde branca”); protegido por um “campo de guarda”, um programa que impede de ser aberto até que o leitor abra outros lexias, “*white afternoon*” revela que Peter pode ter sido o motorista que colidiu com o carro no qual estavam sua ex-mulher e seu filho, tendo sido, portanto, responsável pela morte do garoto. Isso explicaria a estruturação da obra em múltiplas narrativas e sequências de enredo: avançando e ao mesmo tempo se afastando da sua investigação, Peter estaria evitando revelar o que de certa forma já sabe ou pelo menos desconfia: foi ele mesmo o assassino do seu próprio filho.

Hayles também chama a atenção para a forma como *afternoon* é centrada no meio impresso, embora tenha sido desenvolvida para o meio eletrônico. As telas dos lexias da obra são basicamente textuais, apresentando o mínimo de recursos gráficos e nenhuma animação, efeitos sonoros ou *links* externos (mesmo porque tal recurso seria impossível, uma vez que a obra foi lançada antes da criação da *Web*); os *links* disponíveis são responsáveis pela navegação através da obra, levando a um novo lexia, o que também pode ser feito quando se clica em uma determinada palavra que também revela um outro bloco de texto. Essa navegação cria sequências narrativas em certo sentido bastante limitadas considerando o potencial de escolhas narrativas proporcionado pela ficção hipertextual. Como destaca Hayles

O controle do escritor sobre essas sequências [narrativas] é palpável, pois muitas delas não permitem nenhuma saída (a não ser encerrando o programa) até que o leitor tenha clicado em toda a sequência, criando uma sensação opressiva de ser obrigado a saltar pelas mesmas séries circulares inúmeras vezes. Embora o leitor possa escolher quais lexias seguir, essa interação é tão circunscrita que a maior parte dos leitores não terá a sensação de ser capaz de desempenhar a tarefa (HAYLES, 2009, p.77-78).

³⁰ Lexias são “blocos de texto [...] com gráficos, animação, cores e sons limitados” (HAYLES, 2009, p.24).

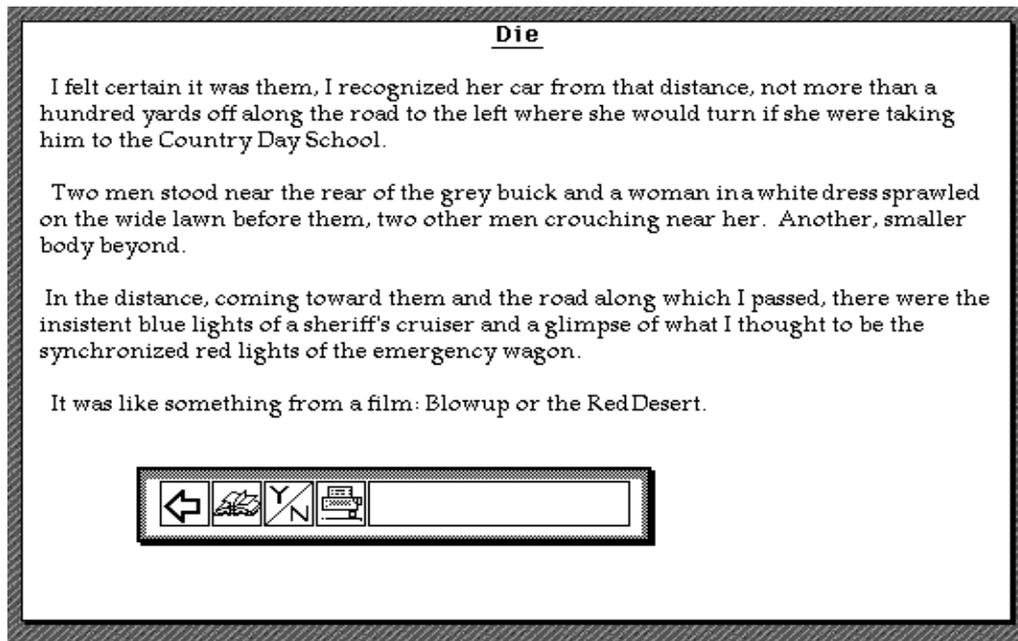


Figura 36. Exemplo de lexia de *afternoon*: a story

O caráter menos inovador de *afternoon* em relação a *Avalovara* não se deve ao fato de que aquela, embora realizada no contexto digital, faz uso de recursos midiáticos muito reduzidos, mesmo porque o romance de Lins foi produzido no contexto impresso, no qual as possibilidades de inovações nesse quesito são muito mais restritas. A causa da diferença entre a obra de Joyce e de Lins se deve à enorme influência que a primeira ainda teve da literatura impressa tradicional. Assim, tal influência é responsável não só pela quantidade restrita de recursos midiáticos de *afternoon* (somado, claro, à escassez de recursos disponíveis devido à época na qual a obra foi criada), mas, fundamentalmente, pela menor liberdade concedida ao leitor para que possa criar de modo independente suas próprias linhas de enredo.

Podemos considerar, em certo sentido, que há uma evolução de *afternoon* para o trabalho posterior de Joyce na *Web*, *Twelve Blue*. Como aponta Hayles,

Em comparação com *afternoon*, *Twelve Blue* é um trabalho muito mais processual. Sua inspiração central não é a página, mas a fluidez de surfar na Web. O trabalho é destinado a encorajar o jogador a vivenciá-lo como uma corrente contínua de imagens, personagens e acontecimentos, que infiltram-se ou surgem um do outro, como marés fluindo dentro e fora de um estuário. Nesse sentido, apesar de não ter links externos, *Twelve Blue* foi concebido e realizado na Web (HAYLES, 2009, p.78).

Ambas as obras de Joyce foram construídas através do *Storyspace*; contudo, em *Twelve Blue* os recursos do programa são utilizados de maneira mais consciente, revelando relações metafóricas entre a estrutura da obra e o contexto no qual ela é produzida, como podemos ver pelas

considerações de Hayles citadas acima, nas quais ela ressalta a analogia entre percorrer a extensão da obra e navegar na internet.

A epígrafe de *Twelve Blue* indica ao leitor, se não a forma ideal de lê-la, ao menos a maneira que o autor julga ser a mais indicada: “Assim, um conjunto aleatório de significados se reuniu suavemente ao redor da palavra (...). A mente faz isso.” (JOYCE, 1991). A ideia é de que o leitor, para desfrutar da obra, deve procurar entendê-la a partir do pensamento por associação, procurando os múltiplos significados que se ligam tanto às palavras (aqui, especificamente a palavra “blue”, que aparece pelo menos uma vez em cada uma das telas da obra), quanto uns aos outros. Para os leitores acostumados com as expectativas da literatura impressa, ao contrário do que aconteceria com *afternoon*, *Twelve Blue* pode parecer extremamente frustrante, uma vez que, devido à sua estruturação, torna-se bastante difícil entendê-la a partir de uma perspectiva linear de enredo. Mas, vamos tratar de sua estruturação primeiro.

A tela inicial de *Twelve Blue* exibe uma sequência de doze linhas paralelas de cores diferentes sobre um fundo azul. Abaixo do fundo, oito “barras” subdividem as linhas horizontalmente. É possível iniciar a leitura clicando em alguma região do fundo azul, ou selecionando alguma das oito barras; a partir daí, pode-se percorrer a obra ou clicando nas linhas que surgem do lado esquerdo da tela, ou em algum trecho em destaque do texto que se está lendo. Alguns desses trechos em destaque não levam a novos blocos de texto, mas sim a imagens.

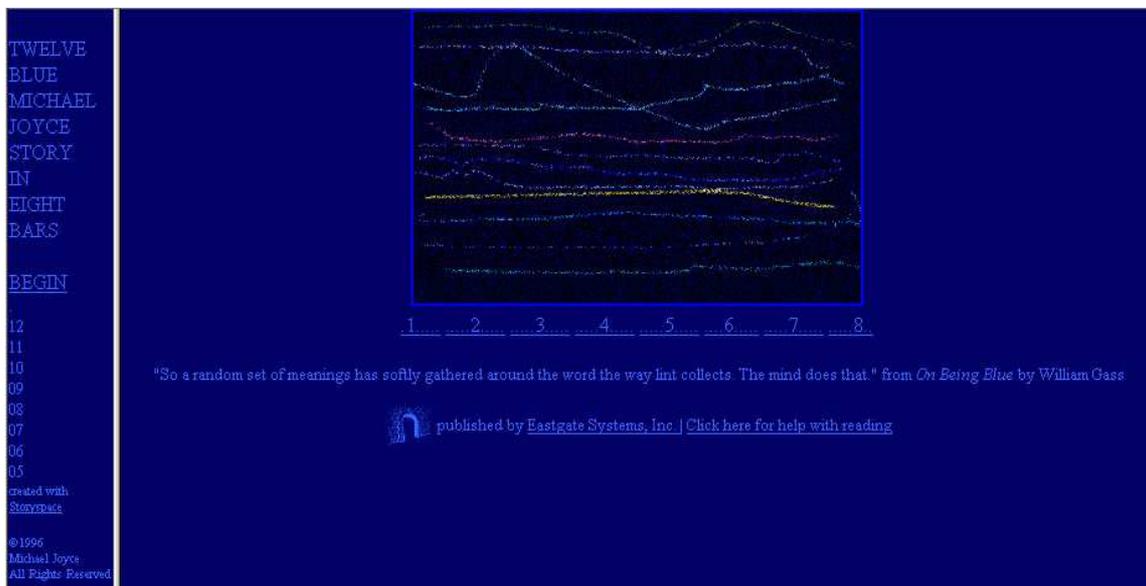


Figura 37. Tela inicial de *Twelve Blue*

Coolly competent and in synch, that's how they thought her (like mother like daughter).

There was some truth to it. Ontario left you cool if you survived its impoverished spirit. (God to be French! she thought, the men gaily pissing along the shoulders of the QEW; Quebecoise women always half bare somewhere, in short sleeves or stockingless, snorting like thoroughbred horses through ripe, noble noses. It was an Anglo stereotype, she knew, but she believed their lives more carefree, more sexual.)

Retroviruses also kept one cool. There was an art in restraint, in patience. She looked at life through a blue glass, looking down into its watery, wonderful depths, holding her breath.

Abandon wasn't in her heritage, she had had to grow into it.

She couldn't stand the feeling of anything covering her legs, it was like she couldn't breath. Sometimes in winter, however, she wore knit wool socks thick as pillows. Everyone has her own peculiarity.

Figura 38. Exemplo de lexia de *Twelve Blue*

O enredo, como dissemos, não é fácil de ser apreendido, uma vez que não só não é possível encontrar uma sequência linear para a história, como o texto é escrito de maneira intencionalmente imprecisa, utilizando vários pronomes em lugar dos substantivos próprios, o que gera uma grande ambiguidade e torna os personagens e as situações difíceis de serem prontamente identificados. Como sugerido pela epígrafe da obra, o ideal é que o leitor se deixe levar pela fluidez das lexias, procurando calmamente encontrar um padrão para os vários pontos que são oferecidos pelo conjunto da imagem textual.

De maneira geral, o enredo gira em torno de alguns personagens centrais: o médico cirurgião Javier, divorciado de Aurelie, que por sua vez fugiu com a professora de natação da sua filha Beth, uma mulher chamada Lisa. Javier apaixonou-se por Lisle, também médica e que também tem uma filha adolescente, Samantha; as duas moram perto de um riacho, no qual um rapaz surdo morreu afogado. Como sugere Hayles em sua leitura da obra, o interessante não seria propriamente essa imagem que surge, mas sim a

emergência da imagem, os misteriosos processos subconscientes e inconscientes que, vindos de um caos de informações aparentemente aleatórias, misteriosamente formam um todo coerente.

Essencial a esses processos é o fluxo de imagens, como córregos que se unem, misturando-se, separando-se. Imagens acariciam umas as outras tocando-se brevemente, por vezes por justaposições criadas por links, por vezes ao ativar uma conflagração momentânea na mente receptiva de um jogador (HAYLES, 2009, p.81).

Parece apropriado aqui levantar a ideia de que *Twelve Blue* está muito mais próximo de *Avalovara* do que estava o trabalho anterior de Joyce, *afternoon*. Pois, enquanto este estava ainda muito próximo da literatura impressa tradicional, a despeito de ter sido concebido para o contexto digital e na forma de hipertexto, *Twelve Blue*, com seus múltiplos enredos imprecisamente alocados no espaço da obra, se assemelha muito mais às variadas sequências narrativas de *Avalovara* e às possibilidades de leitura que a obra proporciona. Além disso, as experiências de recepção das obras são bastante similares, uma vez que, embora possam ser traçadas estratégias para se tentar organizar os enredos que existem nos textos, é possível (e também aconselhável) absorver as obras a partir de um processo cognitivo que privilegie a associação de ideias, na tentativa de dar conta do caráter difuso e múltiplo que as estruturas de ambas apresentam.

Dessa forma, a diferença principal entre as inovações trazidas por *Twelve Blue* em relação a *Avalovara* não estaria tanto nos recursos midiáticos disponíveis para as obras, quanto na maneira pela qual o texto de Joyce se relaciona com seu contexto de produção. *Twelve Blue* não é só um fruto das possibilidades oferecidas pelo desenvolvimento da *Web*, mas também é uma obra que reflete sobre esse mesmo desenvolvimento e sobre a forma pela qual lidamos com essa nova situação. Nas palavras de Hayles:

O salto de *afternoon* para *Twelve Blue* demonstra a forma como a experiência da *Web*, unindo-se com o terreno subcognitivo de máquinas inteligentes, traz a inspiração para a dinâmica de intermediação pela qual a mencionada obra cria uma complexidade emergente (HAYLES, 2009, p.84).

Outra importante obra eletrônica, constantemente mencionada em estudos sobre as narrativas em suporte digital é *Blue Hyacinth* (2002), de Pauline Masurel e Jim Andrews. Trata-se de uma obra do gênero *stir fry*, um desenvolvimento do princípio do hipertexto como rede que agrega um número variado de lexias permitindo a quebra da linearidade da leitura e a multiplicidade de narrativas. Porém, distinguindo-se do “funcionamento” das obras *Avalovara*, *afternoon: a story* e *Twelve Blue*, em *Blue Hyacinth*, e nos *stir fry texts* de modo geral, a narrativa não se desenvolve a partir da escolha, por parte do leitor, de *links* que levam de um lexia a outro, mas sim de uma forma menos “controlada”. A obra é apresentada da seguinte maneira: em uma tela com o fundo preto, é oferecido ao leitor um bloco de texto com uma narrativa curta, escrita em um tom de azul. Abaixo do texto há um quadrado subdividido em quatro outros quadrados, cada um em um tom de azul diferente, sendo um destes tons igual ao das letras que compõem o texto.

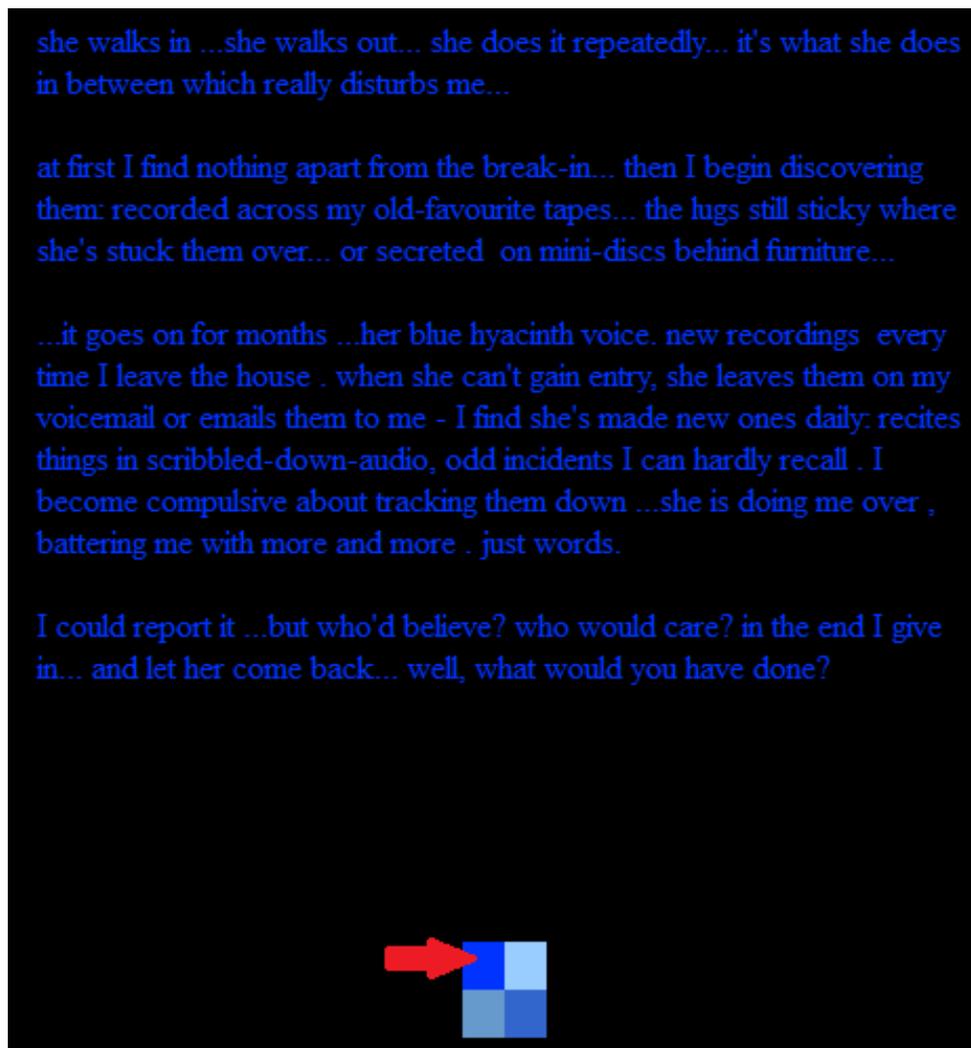


Figura 39. Tela inicial de Blue Hyacinth; o texto exibido possui o mesmo tom do quadrado menor do canto superior esquerdo, indicado pela seta.

Ao clicar em cada um dos quadrados menores com tons de azul distintos, surge ao leitor um novo bloco de texto, com uma narrativa diferente, em fonte de cor igual ao do quadrado clicado. Escolhendo uma dessas quatro narrativas-base, o leitor pode passar o cursor do *mouse* por cima do texto substituindo o trecho “tocado” por alguma outra sequência ou unidade de sentido retirada de um dos outros blocos de narrativa. O leitor, contudo, não tem controle sobre qual sequência de texto virá a substituir esse trecho, pois essa substituição segue apenas a própria *programação* do *software* que suporta a obra, gerando assim um novo “*texto aleatório*” a cada vez que o leitor movimentar o *mouse* por sobre algum bloco de narrativa.

O leitor sempre pode reiniciar o processo de construção de novas narrativas clicando novamente em um dos tons de azul do quadrado, o que faz com que se abra a caixa de textos de uma das narrativas-base. Entretanto, o *arranjo combinatório* possível entre as unidades de sentido das quatro narrativas fica a cargo apenas do autor da obra, que seleciona os trechos recombináveis, e do programador, que determina a probabilidade de cada combinação possível no *software*.

The proprietor of the Pink Tulip nightclub stands - still clutching mobile phone - in the alleyway. Across the road a blue neon sign flashes intermittently on the wall of a more popular club; he checks his watch, waiting for the bouncer opposite to slip inside and set off the fire alarms in the rival establishment, just as bribed to.

When it happens the noise insists that there can be no retraction now. The story has already been written and he's just here now to watch it played out. He drops the phone underfoot, stamps to grind it into the pavement and then places the remnant in the bin of a neighbouring premises. Across the road clubbers spill out on to the pavements - reeling slightly, tripping on their heels, laughing, squealing, grumbling, cursing; the glass in the top storey windows blows out, showering those in the road.

The DJ sits lamenting in the gutter. His decks are deep inside the building, probably already aflame. The crowd heaves aside a little when someone screams at the corner of the building, which looks unstable. Soon after this the emergency services arrive and cordon off the whole street.

The manager of The Pink Tulip has already left the vicinity - satisfied with the results - last time for a while that The Blue Hyacinth will have a better week's takings than his own.



- A tanner on Blue Hyacinth to win. I try to sound as though I know what I'm talking about. I don't. I just like the look of the grey mare; the bookie can tell, it was probably obvious from the moment I walked in.

It's not solely that I'm the wrong age and gender - a woman my age, grafted to the arm of the punter before, appeared perfectly in place - another in the corner is smoking. She's watching the race. Rather, it's a subtle matter of class, tone and expectations. The horse comes in though - at twenty to one.

My betting slip sits above the fireplace for weeks. The cleaning lady waylays me one evening, asks with a studied casualness

- Do you want this, or shall I chuck it out?

- You can throw it away.

She pops it in her pocket and nods rather curly, as she brushes past, ignoring the bin.



Tabitha flexes against the collar and then pads softly out of the room - she scents out the Blue Room - charting a course there, when she arrives the smell is over everything - staining the very seams of the place - the hyacinth itself already gone - to another space, which is exactly the same shape as this - and yet completely different in colour.

she has no way of knowing whether it will be returned; it is as mysterious to her as his appointments... he comes. he goes. she waits. she is only his pet after all.

she picks her way back across the landing and sits on the window seat for most of the afternoon. slowly, sadly she takes up the silver-backed brush and begins to stroke it through the sticky tangle of her hair.



she walks in. I try to sound as though I know what I'm talking about. she does it repeatedly... it's what she does in between which really disturbs me...

the bookie can tell, he checks his watch, recorded across my old-favourite tapes... the lugs still sticky where she's stuck them over... or secreted on mini-discs which is exactly the same shape as this -

...it goes on for months ...her blue hyacinth voice. new recordings . Rather, it's a subtle matter of class, . when she can't gain entry, Across the road clubbers spill out on to the pavements - I find she's made new ones daily: recites things in scribbled-down-audio, showering those in the road .

The DJ sits lamenting in the gutter. The cleaning lady waylays me one evening, battering me with more and more . The crowd heaves aside a little when someone screams

I could report it ...but who'd believe? who would care? in the end I give in... and let her come back... well, what would you have done?

Figuras 40-43. As três narrativas-base restantes, com suas posições no quadrado indicadas pelas setas, e uma mostra da combinação dos tons de azul em um *texto aleatório* que evidenciam a combinação das quatro narrativas.

Uma das grandes dificuldades em se produzir obras do gênero *stir fry* é justamente a multiplicidade de combinações de termos possíveis. Ao produzir uma obra desse gênero, o autor precisa, além de se preocupar com o domínio da técnica da escrita de textos literários, escrevê-los de modo que a intercomunicação, ou a “intercombinatoriedade”, entre os diversos textos-base possa gerar sentidos.

Um problema semelhante já havia sido percebido pelos oulipianos quando trabalhavam na produção de textos dramáticos com estrutura “em árvore”. Segundo Paul Fournel (1986), acerca das dificuldades com as quais o grupo deparou na ocasião, ocasionadas pela multiplicação de narrativas possíveis de serem geradas pela combinação de *células-base* de textos, bem como pela quantidade numerosa destas células, necessária para a composição de uma estrutura de narrativa com bifurcações:

Os problemas encontrados em projetos desse tipo são numerosos, e alguns deles aparentam ser praticamente insolúveis. Uma peça “em árvore” demandaria, mais particularmente, um esforço sobre-humano de memória por parte dos atores. (FOURNEL, 1986, 158)

A solução dos oulipianos para esse problema foi pensar na combinação entre as possibilidades oferecidas. Ao terminar o primeiro ato (a parte “1” da peça), a plateia é convidada a escolher dentre duas opções de enredo (partes “2” e “3”), que se encenará como o segundo ato. Quando este se encerra, novamente a plateia é chamada para escolher a continuação da peça (o terceiro ato) dentre duas opções possíveis. Contudo, para tornar viável a realização da peça em estrutura de árvore, os autores fizeram com que, a partir daí, cada uma dessas opções não fosse necessariamente um desdobramento das duas opções anteriores (partes “2” e “3”), mas sim que fossem apenas outras opções intercambiáveis (partes “4” e “5”). Dessa forma, independentemente de a plateia vir a escolher a parte “2” ou a parte “3” como segundo ato, a escolha do terceiro ato será composta pelas partes “4” e “5”, e assim por diante até o final da peça. Por vezes, o esquema volta a ser o da simples bifurcação, quando cada escolha a ser feita requer que haja duas opções distintas. Um esquema gráfico facilitará a compreensão dessa estrutura:

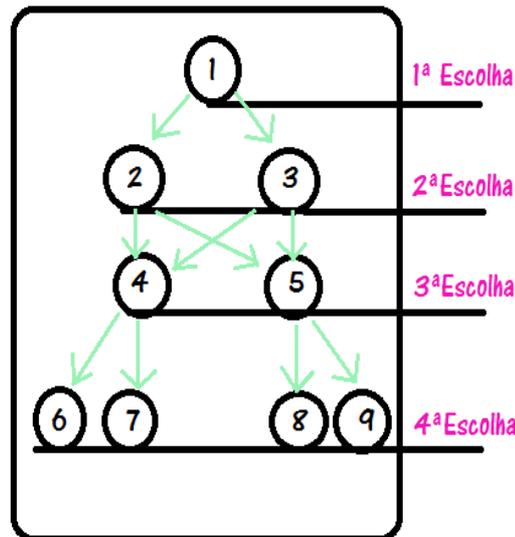


Figura 44. Gráfico explanativo da solução dos oulipianos para o controle da multiplicidade de combinações possíveis em textos com estrutura “em árvore”.

A solução pensada pelos oulipianos não só torna possível o trabalho dos atores, como também serve para garantir o sentido da obra produzida; com um numero restrito de combinações torna-se mais viável não apenas decorar todas as falas como também ter um maior domínio da lógica narrativa, uma vez que se pode prever todas as sequências possíveis dos atos. No caso dos *stir fry texts*, essa restrição deve ser realizada entre as unidades de sentido intercambiáveis, uma vez que nem todos os termos de uma narrativa-base podem se alternar com qualquer outra parte dos demais textos. Isso se dá não devido a uma limitação similar à dos atores, já que o computador seria facilmente capaz de fornecer possibilidades de combinação que vão muito além do que qualquer mente humana seria capaz de memorizar, mas porque assim seria difícil manter alguma coerência nos textos aleatórios gerados.

Um autor de obras em *stir fry* deve, portanto, além de escrever textos-base que possuam unidades de sentido passíveis de intercambiação, calcular bem de que maneira essa combinação poderá acontecer, de modo a abranger uma maior quantidade de variáveis de textos gerados sobre as quais se tenha algum controle, podendo assim garantir que essas variáveis façam sentido. Nessa tarefa, a programação do *software* que dá suporte à obra possui papel central, uma vez que é ela que determina como ocorrerão as trocas entre as sequências.

Podemos exemplificar esse trabalho de produção através da apresentação de um *software* gerador de textos que, embora não seja necessariamente idêntico ao utilizado para a criação de *Blue*

Hyacinth, permite a demonstração do funcionamento básico desse tipo de *software*. O programa, chamado *Générateur de textes aléatoires*, dispõe, ao longo de cinco colunas divididas em “inícios de frases”, “sujeitos”, “verbos”, “complementos” e “preposições”, algumas listas de unidades de sentido (palavras individuais ou em pequenos conjuntos) que serão utilizadas na construção do texto. Essas listas podem ser alteradas completamente pelo usuário, que inclusive tem a opção de criar listas totalmente novas, utilizando suas próprias unidades de sentido. Estas, num segundo momento, devem ser relacionadas umas com as outras pelo usuário, determinando as possibilidades de combinação entre si, e, conseqüentemente, a forma como elas aparecerão nos textos que vierem a ser gerados. Por exemplo: o usuário pode determinar que um verbo “x” deverá sempre ser acompanhado por uma mesma série de sujeitos e complementos variáveis, mas que nunca apareça numa mesma frase que contenha um outro verbo “y”. Essa decisão permite uma maior variedade de personagens agindo sob condições diferentes, ao mesmo tempo que mantém uma constância temporal para os acontecimentos das narrativas geradas, em casos em que os dois verbos estejam conjugados em diferentes tempos. Por fim, escolhidas todas as unidades de sentido desejadas e determinadas suas combinações possíveis, o usuário determina a quantidade de frases do texto, bem como seu título, e clica na opção “gerar” (“Générer!”) formando um texto novo a cada vez que a opção for acionada.



Figuras 45-46. Termos opcionais para as frases e texto gerado.

Blue Hyacinth segue basicamente o mesmo princípio das obras gerados com o *Générateur de textes aléatoires*, com a principal diferença de que, naquela, os textos são gerados de acordo com a interação do leitor com determinadas partes da narrativa. Enquanto o *Générateur* apenas cria textos completos, descartando o “produto” anterior a cada vez que gera um novo, em *Blue Hyacinth*

o leitor pode escolher apenas modificar, por exemplo, o início da narrativa-base escolhida, deixando seu meio e fim intactos.

Essa característica do *software* que apresentamos, contudo, não altera a necessidade de o autor construir sua obra sempre atentando para as formas de se manter a coerência nos textos gerados, independentemente das trocas realizadas entre suas unidades de sentido. Em *Blue Hyacinth*, Pauline Masurel e Jim Andrews utilizaram como principal estratégia para manter o sentido o uso da indefinição, ou da indeterminação dos termos. Por exemplo, ao invés de nomes próprios ou bem definidos para os sujeitos e objetos, há uma predominância dos pronomes pessoais, demonstrativos e possessivos, tais como *he, she, it, this, his* (ele, ela, isto, este, dele) etc; ou o uso intencional de expressões e indicações vagas e imprecisas, como por exemplo “*to another space*” (para outro espaço), sem que tal espaço seja especificado, ou “*I could report it*” (eu poderia denunciar isso), sem determinar o que poderia ser denunciado.

A imprecisão, contudo, não é capaz de manter um sentido “óbvio” para todas as possibilidades de textos que as combinações conseguem gerar, e ocasionalmente uma unidade de sentido pode ser substituída por outra de modo a gerar uma sentença que, à primeira vista, parece incongruente. Por exemplo, uma unidade de sentido que designava algum local pode ser substituída por um fragmento representando uma ação, uma qualidade, ou mesmo um substantivo. No entanto, essas trocas não geram propriamente incoerências, mas sim um afastamento da sintaxe convencional que exige do leitor um maior esforço na construção do sentido daquilo que lê, estratégia essa comumente utilizada na literatura desde o Modernismo, principalmente no âmbito da poesia, mas também presente nas obras de grandes escritores como James Joyce e Marcel Proust. A própria expressão que dá título à obra, “*blue hyacinth*”, aparece de formas diferentes em cada uma das narrativas-base, desempenhando papéis distintos entre si não só no enredo, mas também gramaticalmente: como locução adjetiva, em “*her blue hyacinth voice*” (sua voz de jacinto azul), na primeira narrativa; como advérbio de lugar (uma boate), na segunda narrativa; como um substantivo próprio (o nome de uma égua de jóquei), na terceira narrativa; e, finalmente, como um substantivo comum, quando designa, de fato, uma planta, um jacinto azul, na quarta narrativa. Assim, uma mesma expressão pode assumir papéis diferentes nas narrativas geradas, assumindo ora funções referentes à categoria narrativa de espaço (a boate, uma planta), ora à de personagem (uma égua, a voz de uma pessoa), revelando a multiplicidade de significados que as unidades de sentido podem fornecer.

O leitor de *Blue Hyacinth* é, através desse artifício, “seduzido” pela experiência de decifração de um texto que se modifica continuamente, ao mesmo tempo seguindo a sua vontade e

fugindo ao seu controle. Assim, em seu processo de leitura, ele deve decifrar quatro textos distintos que são, na verdade, inúmeros outros, escondidos na malha potencial dos primeiros, e esperando para serem trazidos à superfície através da sua própria atividade. *Blue Hyacinth*, dessa forma, se liga à tradição consolidada pelo *OuLiPo* por ser uma obra que, além de estar sujeita a certas regras rígidas que a controlam (no caso, as regras de combinação entre as narrativas-base), é composta por várias outras obras que existem *em potencial*. Tal relação entre a obra de Masurel e Andrews e o trabalho do *OuLiPo* fica ainda mais evidente se compararmos a estrutura do texto em *stir fry* à da obra de Raymond Queneau *Cent Mille Millions de poèmes* (1961), considerada por Noël Arnaud “the seminal Oulipian text” (ARNAUD, 1986, p.3).

Assim como *Blue Hyacinth* se constitui por quatro narrativas-base intercambiáveis, a obra de Queneau é composta por dez sonetos combinatórios entre si. Cada um dos catorze versos que compõem um soneto pode ser trocado por um dos nove outros versos análogos pertencentes aos outros sonetos. De acordo com Arnaud, a combinação entre os versos dos poemas resulta na quantidade de cem trilhões de sonetos possíveis, existentes em estado potencial, e que representariam a totalidade da obra de Queneau. Contudo, conforme aponta Arnaud, segundo os cálculos do próprio Queneau, “se alguém lesse um soneto por minuto, oito horas por dia, duzentos dias por ano, levaria mais de um milhão de séculos para finalizar o texto” (ARNAUD, 1986, p.3). A ideia, portanto, não é a de que os leitores devam ler todos os poemas possíveis (o que seria humanamente impossível), ou seja, todo o texto de Queneau, mas sim que eles tenham a noção de que essa obra gigantesca existe ali, em potencial.

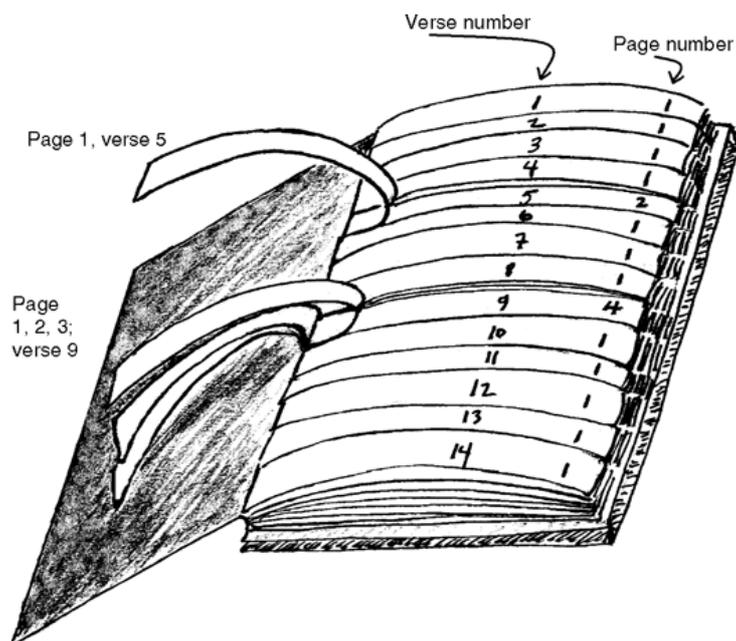


Figura 47. Esquema do livro de Queneau, *Cent Mille Millions de poèmes*

Com *Blue Hyacinth*, Masurel e Andrews atualizam a ideia de Queneau no contexto da literatura digital. Se antes era necessário folhear um livro com páginas subdivididas, como vemos na figura acima, utilizado como suporte para a “disposição” ou “exposição” da obra potencial, agora necessita-se apenas do movimento do cursor do mouse sobre o texto na tela do computador. Essa “facilidade” que o novo contexto tecnológico oferece chama a atenção para a forma como esse texto potencial é apresentado e construído, possibilitando que os autores interessados em produzir obras do gênero possam direcionar sua inventividade para o aproveitamento de tais inovações. Em primeiro lugar, os recursos gráficos são aprimorados gerando novos sentidos: as cores de cada uma das narrativas-base são mantidas no texto gerado, remetendo cada passagem destacada à sua narrativa original. Em segundo lugar, a interação entre o leitor e o texto é acentuada e se torna mais dinâmica: a passagem do mouse pelos blocos de texto ao mesmo tempo tiram e dão controle ao leitor sobre a narrativa que se constrói. E, por fim, a combinatoriedade dos elementos se modifica de acordo com suas novas possibilidades: como as unidades de sentido se tornam mais facilmente intercambiáveis, uma vez que não se limitam a linhas fixas recortadas no livro para realizarem essa troca, suas regras de combinação precisam ser consideradas e calculadas de acordo com outros critérios, de modo a manterem uma coerência dentro do novo texto gerado.

Pudemos ver, em nossa discussão acima, alguma dessas estratégias e suas consequências em *Blue Hyacinth*. Dessa forma, assim como a estrutura da narrativa hipertextual em *Avalovara* foi retomada e desenvolvida em obras como *afternoon: a story* e *Twelve Blue*, tivemos a oportunidade de apresentar, em *Blue Hyacinth*, como esse princípio se articula com as criações vanguardistas dos oulipianos com sua literatura potencial, aproveitando um princípio pensado por estes para a solução de eventuais dificuldades advindas da realização de textos que têm uma estrutura “em árvore”, criando uma expressão artística inovadora.

A ideia da “literatura em árvore” desenvolvida pelos oulipianos também foi-se modificando com o passar do tempo e incorporando mais elementos de jogo, até se transformar nos livros-jogo ou nas aventuras-solo que conhecemos atualmente, tanto em formato impresso como eletrônico. Um dos principais elementos que aproximaram a “literatura em árvore” dos jogos foi a ideia de que o leitor-jogador pode “perder” e “vencer” a partida. Assim, se o personagem cujo papel é assumido pelo leitor-jogador morre devido às escolhas realizadas durante a leitura, impedindo-o de chegar ao final da história, então pode-se considerar “derrotado” e precisa recomeçar a partida, ou pelo menos voltar à escolha que o levou à morte e tentar novamente. Da mesma forma, se ele consegue superar

todos os desafios impostos pelo livro, chega ao final do enredo, então pode se considerar “vencedor” da partida.

Alguns livros se aproximam ainda mais do jogo ao incorporar a rolagem de dados determinada por certas variantes (como “bônus” ou “penalidades” escolhidos previamente pelo leitor-jogador para caracterizar seu personagem) às regras a serem seguidas durante a leitura do texto, e cujo resultado é crucial para decidir se o leitor-jogador obtém sucesso ou é derrotado. Dessa forma, esses textos se afastam do princípio de uma “literatura em árvore” (ou seja, de uma literatura que pode se desenvolver em diversos “galhos”) para se aproximar da ideia da “aventura-solo” (ou seja, de um desafio que deve ser percorrido e superado sozinho), assemelhando-se menos a um texto literário tradicional do que a uma partida de RPG. Estabelece-se, assim, uma ponte entre a literatura e o jogo propriamente dito, unidos principalmente pelo papel mais ativo do leitor (transformado quase num jogador) e pelo caráter narrativo dos dois universos. Acreditamos ser possível, portanto, passar para as considerações acerca dos jogos propriamente ditos, destacando os elementos estruturais que os compõem e que se articulam fortemente com a estética multimídia e com o caráter interativo presentes em obras de literatura eletrônica; e ressaltando as diversas possibilidades de composição de narrativas que surgem a partir das regras de funcionamento do elemento lúdico.

2.2. O “game” e a narrativa digital

Dissemos que a literatura apresenta, muitas vezes, um caráter lúdico e que os criadores de jogos têm, cada vez mais, investido no desenvolvimento de produções que possibilitem a criação de narrativas. Por vezes, a fronteira que separa o jogo da obra de arte se torna praticamente imperceptível, sendo difícil encontrar um parâmetro de distinção entre um e outro.

Vejamos como as regras de funcionamento de determinados tipos de jogos podem proporcionar a criação de narrativas e como estes se configuram como precursores ou influenciadores no desenvolvimento de obras artísticas de narrativas ficcionais digitais.

2.2.1. Games precursores/geradores de narrativas digitais (RPG presencial, RPG online, *The Sims*, *Second Life*).

O RPG (*Role playing game*, ou jogo de interpretação de papéis) é um jogo no qual os participantes assumem o papel de personagens, criando narrativas em conjunto, a partir da interação entre si. Dentre os jogadores, um assume o papel do *mestre* ou *narrador* da partida, e fica responsável por conduzir os rumos do jogo, descrevendo o cenário e as situações, controlando os demais personagens que aparecem na história, e revelando as consequências das ações tomadas pelos *personagens jogadores*. O mestre, contudo, não tem o poder de controlar tudo o que ocorre na história que está sendo representada, uma vez que cada jogador é livre para tomar as decisões que quiser para seu personagem; nesse sentido, o termo “*narrador*” é mais apropriado, uma vez que o papel deste jogador é justamente narrar uma história para ouvintes que têm a possibilidade de decidir seus rumos. Assim, no RPG não existem propriamente vencedores ou perdedores; se seu objetivo principal é contar uma história colaborativa, enquanto a história estiver sendo contada, todos estão “*ganhando*”.

De acordo com o guia introdutório da quarta edição de *Dungeons & Dragons* (2008), ou apenas *D&D*, o primeiro RPG do mundo, o jogo de interpretação pode ser definido da seguinte maneira:

Um jogo de interpretação é uma brincadeira de contar histórias com elementos do faz-de-conta, que muitos de nós usávamos para nos divertirmos quando éramos crianças. Entretanto, um jogo de interpretação como *D&D* possui uma forma e estrutura definidas, que gera histórias mais coerentes e oferece infinitas possibilidades (HEINSOO; COLLINS; WYATT, 2008, p.6).

De fato, o RPG se assemelha bastante com as brincadeiras infantis nas quais as crianças assumem e interpretam um determinado papel, e cujo objetivo principal é simplesmente “*viver*” aquela história que vai se desenrolando enquanto os papéis são interpretados. Entretanto, como é destacado na citação acima, o RPG se diferencia por possuir “*uma forma e estrutura definidas*”, o que equivale a dizer que o RPG possui um conjunto de regras a serem seguidas que definem as possibilidades do jogo.

O conjunto de regras do RPG é chamado *sistema*. Alguns sistemas famosos são o *GURPS*, o *Storyteller*, o *D20 System* (o sistema de *D&D*), e, aqui no Brasil, o *Daemon* e o *3D&T*. Os sistemas definem as características dos personagens do jogo (o quão fortes ou inteligentes eles são, o que

sabem fazer, seus defeitos e qualidades, etc.) e como o resultado de determinadas ações pode ser definido. O sistema, portanto, ajuda a manter a coerência da partida de RPG, diferenciando-a, como é mencionado na citação acima, das brincadeiras de faz-de-conta. Por exemplo: quando dois garotos brincam de “polícia e ladrão”, é comum um certo tipo de discussão que gira em torno de quem acertou quem com um tiro de revólver. Se finalmente algum dos dois conseguir convencer o outro de que atirou primeiro, aquele que foi atingido pode argumentar que não se feriu por possuir um colete a prova de balas, ao passo que o primeiro destaca que a bala dele perfura coletes, e assim por diante. Já numa partida de RPG, o sistema define claramente o que pode ou não ser feito no jogo a fim de evitar esse tipo de confusão frequente nas brincadeiras infantis. No caso da brincadeira de polícia e ladrão, o sistema definiria, baseado nas características dos personagens, quem agiria primeiro num tiroteio e qual as chances do personagem mais rápido acertar um tiro no seu adversário, por exemplo. Uma jogada de dados poderia definir o sucesso ou o fracasso do personagem, bem como determinar a gravidade do ferimento, fatores que poderiam variar dependendo do tipo de arma utilizada ou do fato de o atingido possuir mesmo um colete a prova de balas. Todos esses fatores, por sua vez, estariam devidamente anotados num espaço reservado na *planilha* de cada um dos personagens.

O sistema do RPG determina as regras para se contar uma história, mas não o *mundo* no qual a história irá se passar. Esse mundo é chamado de *cenário* e possui inúmeras variedades. Os jogadores podem escolher um cenário já “preparado” e comercializado pelas editoras especializadas em RPG, geralmente através de livros que os descrevem através de textos, imagens e mapas. Estes cenários preparados podem ir desde a fantasia medieval clássica, à maneira de *O Senhor dos Anéis*, passando pelo mundo presente com toques de horror e vivido por seres sobrenaturais, ao estilo dos textos de Anne Rice, até o universo futurista e *cyberpunk* como aquele que vemos no filme *Blade Runner*. Caso seja da vontade dos jogadores, os cenários de RPG podem inclusive ser criados por eles mesmos com base nos universos das obras citadas acima, ou em outras famosas, como por exemplo *Star Wars*, e mesmo em universos de outros jogos, principalmente os eletrônicos, a exemplo de *Street Fighter* ou *Final Fantasy*. Por fim, o cenário da partida pode ser totalmente inventado pelo narrador, sozinho ou em conjuntos com os jogadores, tendo portanto como único limite a imaginação e o desejo dos seus criadores.

Cada tipo de cenário exige uma ambientação e um tratamento diferente, o que pode ser obtido através da escolha do sistema mais apropriado para o jogo que se deseja. Por exemplo, um jogo de fantasia medieval, no qual os personagens enfrentarão diversos desafios, tais como batalhas com criaturas fabulosas e mortíferas, salvando inúmeras vidas inocentes e ganhando fama por seus

feitos heroicos, exige um sistema menos realista que consiga retratar as ações sobre-humanas dos personagens, como o utilizado em *Dungeons & Dragons*. Por outro lado, se o cenário servirá para uma história na qual se desenvolve uma trama policial, então um sistema mais genérico como o *GURPS, Generic Universal Role Playing System*, será mais indicado.

Os sistemas do RPG não podem dar conta de todas as ações e situações possíveis de acontecer em uma partida, por isso devem ser encarados como um conjunto de regras básicas que devem ser modeladas de acordo com a situação e o ritmo que se queira dar ao jogo. Caso se queira valorizar a interpretação na partida, as regras podem ser simplificadas para que se exija menos consultas ao sistema e o jogo possa prosseguir com poucas interrupções, mantendo assim um ritmo mais contínuo de *role playing*. Dessa forma, a interpretação se torna um elemento essencial na narrativa, tanto porque é ela quem determina seu ritmo e sua continuidade (afinal, se os jogadores não interpretarem seus papéis, não há história), quanto porque determina a evolução dos *personagens jogadores*, uma vez que uma boa interpretação é recompensada com pontos que podem ser utilizados para incrementar os personagens, enquanto uma má interpretação gera penalidades para os jogadores.

Um bom exemplo de uma situação na qual as regras devem ser colocadas em segundo plano em favor da interpretação são os *live actions*, ou encenações ao vivo. Os *live actions* são reuniões nas quais os jogadores se caracterizam como seus personagens e se dedicam a interpretá-los interagindo uns com os outros de forma semelhante às atuações teatrais. Como a interação entre jogadores é o mais importante nessa modalidade de RPG, os *live actions* geralmente são encenados como reuniões sociais próprias do cenário no qual se joga; por exemplo, um RPG de temática medieval pode organizar um *live action* no modelo de um torneio ou de uma reunião entre nobres. Além disso, o *narrador* adquire uma menor relevância, uma vez que a própria narrativa vai surgindo durante a interação entre os jogadores. Nesse caso, o Narrador apenas apresenta as linhas gerais do enredo (por exemplo, explicando que o torneio premiará o vencedor com um título importante, ou que a reunião entre os nobres acontece para decidir quem será o sucessor do reino), e funciona como um árbitro em ocasionais disputas entre os jogadores que exijam o uso direto das regras. Estas são muito mais simplificadas do que seriam numa partida comum de RPG, uma vez que o ritmo do *live action* exige uma outra dinâmica de regras e jogadas, muito mais ágeis, para que isso não atrapalhe a interpretação.



Figura 48. Exemplo de *live action*, forma de RPG na qual são desenvolvidas narrativas de forma semelhante aos *happenings* teatrais.

Essa supressão das regras e a ênfase na interpretação e na criação de uma história engendrada pelos *live actions* torna difícil de discernir os limites entre o jogo e a encenação teatral, o que é corroborado pela própria palavra que designa, em inglês, as duas ações: “*play*” pode significar tanto “jogar” quanto “encenar”. No caso dos *live actions*, os participantes tanto jogam quanto encenam, e uma coisa não pode ser entendida sem levar a outra em consideração. Afinal, sem a ideia do jogo, o *live action* seria apenas um forma de teatro improvisada, à maneira de certas formas de teatro popular, como a *commedia dell’arte* e os *happenings*, com a característica peculiar de não possuir público, pois os *live actions* são encenados pelos e para os jogadores. Por outro lado, sem encenação e interpretação, os *live actions* seriam apenas mais um tipo de jogo no qual os participantes elaboram estratégias para atingir um objetivo pré-determinado.

Assim, tanto em sua forma tradicional, quanto na modalidade *live action*, o RPG é um jogo que tem como característica fundamental a criação de histórias através da interpretação dos jogadores e da intervenção ocasional de um narrador. Tal princípio criativo leva ao desenvolvimento das narrativas colaborativas, e será aproveitado pela ficção digital, como veremos mais adiante.

Vejamos agora como o RPG se transforma ao ser levado para o meio eletrônico e *online*. O RPG eletrônico existe desde antes da criação da *Web*. Ele representa um gênero de *games* no qual o jogador assume um personagem, ou um grupo de personagens, que percorre um roteiro mais ou menos fixo com início, meio e fim. Embora alguns jogos permitam que o jogador tome algumas decisões durante a partida que podem modificar alguns trechos do roteiro, de modo geral o jogador não pode fugir a uma linha de enredo pré-determinada: ou ele a acompanha ou o jogo não

prosseguir. Essa é a principal diferença entre o RPG eletrônico “*offline*”³¹ e o tradicional, no qual o jogador pode decidir, junto com o narrador, os caminhos que a história que se desenvolve irá tomar.

Outra diferença é que, no RPG eletrônico “*offline*”, o jogador pode perder a partida. Geralmente isso se dá através do combate com inimigos que o jogador encontra pelo caminho; se nessas batalhas o grupo controlado pelo jogador é derrotado, então o jogo se encerra e é preciso começar tudo novamente. Dessa forma, se no RPG tradicional o principal objetivo é “vivenciar” uma história que se desenvolve colaborativamente através da interpretação de todos os jogadores, no RPG eletrônico o principal objetivo é chegar vivo ao final da história contada pelo próprio jogo. As semelhanças entre as duas formas de RPG são, portanto, mais superficiais do que profundas: o fato de que ambas contam histórias; a ambientação comum (geralmente com a temática de fantasia, popular entre as duas modalidades); e a organização dos personagens segundo determinadas regras que definem suas características e habilidades.

Os MMORPGs (*Massive Multiplayer Online RPGs*) são a transposição do RPG eletrônico para o meio *online*, porém com algumas modificações. As características básicas permanecem as mesmas: há um roteiro de base a ser percorrido que ao mesmo tempo pode constituir a história que será narrada e determinar o objetivo principal a ser alcançado; e os personagens seguem um sistema de regras que determinam suas características. Contudo, o meio *online* proporciona algumas alterações nos jogos de RPG eletrônicos. Primeiramente, agora é possível interagir com outros jogadores, embora seja verdade que tal interação dificilmente seja realizada através da *interpretação*. Na maioria dos casos, os jogadores de MMORPG geralmente se identificam e se assumem apenas como jogadores, e não como personagens, ou seja, embora exista uma virtualização da relação entre os jogadores, ela está mais próxima daquela que ocorre nos *chats* e programas de comunicação instantânea como o *Messenger* do que a que ocorre no RPG tradicional, na qual cada jogador age como seu personagem. No entanto, nada impede que um jogador decida agir e interagir no MMORPG como um personagem e não como um jogador, embora sua interação com outros jogadores possa ficar um tanto complicada devido à discrepância entre os comportamentos.

³¹ O termo “*offline*” aqui está sendo utilizado apenas para se fazer uma distinção entre este tipo de RPG eletrônico e o RPG eletrônico *online*. Não se trata de uma terminologia normalmente utilizada.



Figura 49. Nos MMORPGs, os jogadores geralmente se comunicam através de *chats*.

Em segundo lugar, o universo *online* dos MMORPG está sempre em atualização, gerando novas aventuras paralelas à principal, equipamentos a serem conquistados e alterações a serem feitas nos personagens. Assim, o mundo do jogo está em constante modificação, de maneira semelhante ao mundo do RPG tradicional, que se transforma o tempo todo devido às ações tomadas pelos jogadores em conjunto com o narrador.

Essa expansão do universo do jogo disponibiliza tantos objetivos paralelos para o jogador que ele pode dedicar boa parte do seu tempo de jogo a vivenciá-los, deixando de lado o roteiro principal. Ele pode, por exemplo, se concentrar na coleta de itens raros, seja para sua própria coleção, seja para vendê-los a outros jogadores, acumulando assim mais dinheiro. Ou pode mesmo privilegiar a interação com outros jogadores, ajudando os menos experientes a terminarem determinadas missões ou apenas criando laços de coleguismo e amizade. Isso significa dizer que a liberdade de ações e atitudes que um jogador de MMORPG pode tomar é muito mais ampla do que aquela existente nos RPGs eletrônicos “*offline*”, estando muito mais próxima daquela existente no RPG tradicional. As variações disponíveis para o curso da narrativa que se constrói assemelham-se às múltiplas possibilidades de caminhos de um hipertexto, ou dos textos eletrônicos do gênero *stir fry*, como *Blue Hyacinth*, por exemplo.

A transposição do RPG eletrônico para o meio *online*, cujo produto é o MMORPG, reveste-o das possibilidades interativas proporcionadas pelo novo meio, o que o aproxima do RPG

tradicional. As narrativas possíveis agora se oferecem em maior quantidade, uma vez que ao jogador é permitida uma maior gama de ações e atitudes a serem tomadas dentro do jogo. A essa interatividade, soma-se o fato de que os MMORPGs aliam recursos textuais, gráficos e sonoros em sua constituição, elementos que também aparecem nas narrativas digitais multimidiáticas.

Outro *game* eletrônico que, apesar de não ser exatamente um RPG, também produz narrativas, e que causou grande influência tanto no campo dos jogos quanto no das ficções eletrônicas é *The Sims*³². Trata-se de um jogo que procura simular a vida real: nele o jogador cria um personagem para viver as experiências cotidianas, tais como estudar, trabalhar, comer, dormir, construir sua casa, e se relacionar com outras pessoas. Com exceção de uma versão do jogo que, durante 2002 e 2008, funcionou *online*, *The Sims* não foi criado para que o jogador interagisse com outros jogadores, mas apenas com o próprio computador, que controla todos os outros personagens não jogadores. Dessa forma, a interação entre personagens no *The Sims* não se dá nos moldes de uma virtualização das relações entre seres humanos; contudo, como o jogo procura simular a vida real, podemos considerar que ele engendra uma virtualização da relação do sujeito com o mundo de maneira geral.

Ao iniciar uma partida de *The Sims*, o jogador pode definir um objetivo relacionado às metas tradicionais que são estabelecidas na vida real: ser popular, ficar rico, constituir uma família, etc. A partir daí o jogador tomará suas decisões durante o jogo para atingir tal objetivo, estando perto da vitória quanto mais próximo ficar da meta estabelecida; conseqüentemente, se ele não for capaz de alcançar seu objetivo, correrá o risco de perder o jogo. É importante destacar aqui que “vitória” ou “derrota” só podem ser pensadas em relação aos objetivos traçados pelo próprio jogador, uma vez que em *The Sims* não existe nenhum alvo pré-estabelecido. Como a tentativa de alcançar essa meta pode levar muito tempo, um personagem controlado pelo jogador pode percorrer a vida toda em busca desse objetivo, chegando à velhice e eventualmente à morte; porém, o jogador pode continuar na partida controlando os outros personagens que criou, talvez tentando atingir o mesmo alvo ou mesmo elegendo um intento diferente. Dessa forma, o jogador poderá permanecer no universo criado em *The Sims* por quanto tempo desejar, tendo como único fim atingir suas metas pessoais ou, de forma semelhante ao RPG tradicional, apenas “contar” uma história.

³² Mencionamos o jogo *The Sims* quando tratamos da relação existente entre os diversos heterônimos de Fernando Pessoa, bem como da relação entre estes e o próprio escritor.

Apesar de ser um jogo eletrônico que desenvolve narrativas, *The Sims* parece compartilhar mais diferenças do que semelhanças com os MMORPGs: primeiramente, porque ao invés de apresentar um mundo de fantasia, como ocorre com os MMORPGs, *The Sims* procura simular a vida real, estabelecendo metas e desafios muito mais próximos desta. Em segundo lugar, porque embora ambos os jogos ofereçam uma virtualização das relações, nos MMORPGs ela ocorre entre os jogadores, enquanto em *The Sims* que ela se dá apenas entre o jogador e o computador. Além disso, apesar de toda a liberdade que o MMORPG proporciona, *The Sims* oferece uma estrutura de enredo muito mais aberta do que esse tipo de jogo, uma vez que, com exceção de alguns eventos aleatórios que o programa seleciona, quem define as linhas gerais do enredo é o próprio jogador através das metas que ele pretende alcançar.



Figura 50. Em *The Sims*, pode-se criar uma narrativa que privilegie os aspectos emocionais e psicológicos dos personagens.

A possibilidade de criar vários personagens que interagem entre si de acordo com o desejo do jogador abre ainda mais as linhas de enredo que ele pode desenvolver. Nesse sentido, a tentativa de “criar uma história” adquire ainda mais relevância para a partida, aproximando *The Sims* do RPG tradicional (presencial). A analogia entre os jogos ainda se expande se considerarmos que o *The Sims* oferece certas regras que delimitam o que o jogador pode fazer e que regulam suas ações durante a partida (como, por exemplo, a quantidade inicial de dinheiro que o jogador dispõe para construir sua casa), à maneira do sistema de regras do RPG tradicional. Por fim, em nenhum dos dois jogos existe um vencedor ou um perdedor propriamente dito, e o jogo prossegue enquanto houver a vontade de ter uma história sendo contada.

Em *The Sims*, o foco do jogo está não apenas nos personagens, mas, também, no cenário, que pode ser alterado pelo usuário de acordo com os recursos que forem sendo adquiridos no jogo, de forma semelhante ao que ocorre no ambiente de interação virtual *Second Life*.

Neste ambiente virtual em 3D, desenvolvido em 2003 pela empresa Liden Lab, os usuários, por meio de um *avatar*, podem se conectar a um cenário que simula a realidade. Podendo ser encarado como um jogo, um espaço virtual de interação entre pessoas, um simulador ou um ambiente virtual para divulgação de produtos e serviços, o *Second Life* pretende oferecer aos usuários um local no qual eles podem experimentar uma nova vida; ou uma “segunda vida”, conforme propõe o título do produto.

O *Second Life* pode ser entendido como uma espécie de *The Sims* online; através de uma conta o usuário pode se conectar ao ambiente e ter a possibilidade criar avatares, cenários, objetos, animais de estimação, etc. Assim como em *The Sims*, a ideia em *Second Life* é vivenciar a experiência da vida cotidiana: o usuário pode trabalhar no ambiente, viajar e conhecer lugares exóticos e luxuosos, frequentar lojas nas quais se pode comprar praticamente de tudo, e se relacionar com outras pessoas, podendo fazer amigos, namorar ou mesmo se casar dentro do ambiente. Assim, as metas que o usuário pode determinar para si mesmo se assemelham bastante com as arquitetadas pelos jogadores de *The Sims*, que por sua vez estão bastante próximas daquelas que são estabelecidas na vida real.

Existem, contudo, algumas diferenças cruciais entre *Second Life* e *The Sims*. Em primeiro lugar, *Second Life* não é exatamente um jogo, ao contrário de *The Sims*, embora os objetivos deste não sejam previamente demarcados. Como já foi dito, o *Second Life* pode ser encarado de diversas formas, dentre elas como um jogo, se o usuário assim o desejar e estabeleça uma meta cujo alcance ou não signifique o fracasso ou a vitória de sua experiência no ambiente virtual.

Em segundo lugar, em *Second Life* o usuário não interage com o computador, como acontece em *The Sims*, mas sim com outros usuários. Dessa forma, ocorre aqui, além de uma virtualização entre o usuário e o ambiente, também uma virtualização da relação entre os próprios participantes do ambiente. Essas relações, portanto, são muito mais complexas do que aquelas que ocorrem em *The Sims*, uma vez que não dependem apenas de *um* usuário, mas são construídas a partir da interação entre duas ou mais pessoas reais, cada um delas com um posicionamento pessoal diante do mundo virtual no qual estão inseridos.

Por último, em *Second Life*, ao contrário de *The Sims*, o usuário só pode controlar um único personagem por vez. Não existe, portanto, a possibilidade de possuir vários personagens próprios que interagem entre si de forma a compor uma história ou atingir um determinado objetivo comum; aqui, o usuário só pode interagir com o avatar de outro usuário. Se, por um lado, isso restringe a possibilidade do usuário de criar um narrativa mais direcionada de acordo com seus objetivos, por outro torna a integração entre ele e sua manifestação no ambiente – seu avatar – muito mais forte

do que ocorre em *The Sims*. Tal integração é reforçada pela própria proposta do ambiente, ou seja, de oferecer uma segunda vida para o seu usuário. Dessa forma, ele pode tanto reproduzir sua própria identidade no ambiente, criando assim uma segunda vida virtual, quanto criar para si uma nova identidade vivida apenas no ambiente, criando uma vida virtual inteiramente nova. De toda forma, o usuário insere na sua manifestação virtual uma grande dose de sua própria subjetividade, fenômeno que será mais bem discutido adiante, quanto tratarmos da figura do avatar virtual.

Second Life instaura um ambiente onde o que é real e o que é ficcional se confundem e se misturam, uma vez que os usuários, mesmo quando procuram criar identidades novas para o mundo, ainda assim depositam nela grande parte deles mesmos. Algumas empresas, aproveitando o fato de que o que aparece nesse ambiente possui impacto no mundo real e vice-versa, fazem propaganda de seus produtos e serviços, e até permitem que os usuários os utilizem no ambiente virtual. Por outro lado, certas instituições de ensino também têm utilizado o *Second Life*, criando prédios, salas de aula e auditórios, nos quais os alunos têm acesso a palestras e conferências, além da possibilidade de interação com alunos e professores de vários outros locais do mundo.

Como em *Second Life* os usuários interagem uns com os outros, construindo sua segunda vida a partir dessa interação, podemos dizer que as narrativas criadas a partir do uso desse ambiente virtual são parecidas com aquelas que podemos extrair da nossa própria vivência real. *Second Life* não tem como objetivo principal contar uma história, nem uma determinada meta que se precisa atingir para se vencer um jogo; ele é uma representação da vida real, uma espécie de mimetização da vida. Contudo, por não ser e nem se pretender ser a vida real, oferece uma ampla variedade de representações possíveis para o usuário dentro desse universo. Podendo tanto ser “ele mesmo” quanto alguém totalmente diferente, o usuário tem a possibilidade de interpretar papéis num ambiente virtual que propicia a criação de várias histórias que mesclam ficção e realidade, numa forma inovadora de autoria coletiva.



Figura 51. A interação entre avatares no *Second Life* pode desenvolver narrativas coletivas.

2.2.2. *Game, Play, Paidea e Ludus (o caso Façade).*

A teoria da narrativa possui uma tradição muito mais sólida do que os estudos sobre os jogos; afinal, desde Aristóteles com sua *Poética* já existe um olhar crítico e analítico acerca do funcionamento das narrativas. Dessa forma, como destaca Gonzalo Frasca em seu artigo “*Ludology meets narratology*” (1999), grande parte dos estudiosos tende a considerar os jogos, especialmente os eletrônicos, como extensões da narrativa ou do teatro, uma vez que os jogos compartilham com estas formas literárias diversos elementos, tais como personagens, enredos, ações, finais, etc.

Contudo, Frasca aponta para a necessidade de se estudar os jogos a partir de uma perspectiva que leve em consideração sua especificidade, ou seja, estudá-los exatamente como “jogos”. Levando em consideração a dificuldade de se aplicar tal perspectiva diante da falta de tradição de estudos formalistas sobre os jogos, Frasca propõe que se crie uma nova disciplina destinada especificamente ao estudo dos mesmos: a Ludologia. Tal disciplina teria como objetivo estudar os jogos em suas especificidades, sendo capaz de, ainda que no futuro, oferecer uma metodologia capaz de dar conta do seu objeto de estudo sem limitá-lo ou deformá-lo devido à utilização de um paradigma de análise retirado de outras disciplinas, como a própria narratologia.

Como primeiro passo para a formação da nova disciplina que propôs, Frasca afirma que é preciso oferecer uma definição clara do seu objeto de estudo. Para isso, o autor procura pensar o jogo justamente em relação às narrativas, uma vez que os jogos ficaram subordinados a estas em grande parte dos estudos dedicados ao tema. Antes disso, contudo, Frasca procura oferecer uma distinção entre os dois termos em inglês que definem a atividade estudada: *play* e *game*. Para que a distinção entre os termos fique mais clara, o autor apresenta dois neologismos para substituir cada uma das palavras: “*paidea*” para *play* e “*ludus*” para *game*. Assim, enquanto a *paidea* pode ser definida como “Prodigalidade de atividade física ou mental que não tem objetivo útil imediato, nem objetivo definido, e cuja única razão de ser é baseada no prazer experimentado pelo jogador”, *ludus* seria um tipo especial de *paidea*, definido como uma “atividade organizada sob um sistema de regras que define uma vitória ou uma derrota, um ganho ou uma.” (FRASCA, 1999, p.01).

Frasca então procura demonstrar a diferença entre *ludus* e narrativa, oferecendo dois esquemas para representar a estrutura dos dois fenômenos. Os esquemas, embora não sejam idênticos, são bastante semelhantes: basicamente ambos apresentam duas possibilidades de escolha de um personagem (controlado pelo jogador, no caso do *ludus*, ou pertencente à história, no caso da narrativa) diante de um certo acontecimento. Uma das escolhas leva ao encerramento da narrativa

ou à derrota do jogo, enquanto a outra dá prosseguimento à história, levando a um novo acontecimento, que por sua vez exige novamente a escolha dentre duas possibilidades, procedimento que se repete até o final da narrativa ou a vitória do jogo.

Apesar das semelhanças entre os esquemas, Frasca faz questão de ressaltar que essas semelhanças não querem dizer que jogos e narrativas são a mesma coisa. Em primeiro lugar, o esquema para a narrativa não descreve a narrativa em si, mas apenas as possibilidades que o autor pode escolher quando compõe seu texto; a narrativa só se forma uma vez que o autor escolhe qual caminho ela deve tomar, ou seja, quais dessas possibilidades serão utilizadas em sua obra. Da mesma maneira, o esquema para o *ludus* descreve as possibilidades do jogo (perder ou ganhar), mas não uma determinada *partida* do jogo; *ludus* e sessão seriam, portanto, coisas distintas, uma vez que aquele é geral enquanto esta é particular. Assim, embora *ludus* e narrativa pareçam ser a mesma coisa, trata-se de dois objetos ontologicamente diferentes, uma vez que a segunda é um conjunto de possibilidades realizadas, enquanto o primeiro é constituído apenas por um conjunto de ações possíveis (que resultam na sessão quando se realizam, de forma encadeada).

Frasca chama a atenção para um detalhe importante quanto às possíveis partidas de um jogo eletrônico do gênero *adventure*³³ (aventura), gênero privilegiado pelo autor na análise realizada nesse artigo de que estamos tratando: vista em sua totalidade por um expectador externo, uma partida de um jogo de *adventure* será idêntica a uma narrativa. Contudo, neste caso, também não significa dizer que a partida de um jogo de *adventure* e a narrativa são a mesma coisa, uma vez que *produzir* uma narrativa (como é o caso da partida) é diferente de *ser* uma narrativa. Além disso, o papel do jogador durante a partida é bastante diferente do papel do receptor de uma narrativa, uma vez que a passividade deste difere enormemente da atividade daquele: se o jogador não agir, não pode haver jogo e, conseqüentemente, nenhuma partida.

Em trabalho posterior (2003) Frasca desenvolve esse ponto de vista ao argumentar que o principal processo semiótico dos jogos, ao contrário dos das mídias tradicionais, a exemplo da narrativa ou da fotografia, não se dá através da representação, mas sim através da *simulação*. Esta é entendida pelo autor nos seguintes termos:

³³ O gênero *adventure* é descrito da seguinte maneira pelo autor: “Esses *videogames* são compostos por vários ‘quebra-cabeças’ (‘puzzles’) diferentes, ou por problemas que precisam ser resolvidos para que se possa continuar o jogo. Esses ‘quebra-cabeças’ se encaixam perfeitamente na definição de *ludus*. *Videogames* do tipo *adventure* geralmente têm, no mínimo, um caminho ‘correto’ para se ganhar o jogo. Há uma sequência de soluções de problemas que levará ao triunfal desfecho da ‘história’ da aventura. A cada vez que o jogador falha na solução de um quebra-cabeça, ou o *videogame* termina ‘erradamente’ (e o jogador perde), ou o jogador tem que continuar até que consiga passar dali”. (FRASCA, 1999, p.06-07)

to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system. The key term here is “behavior”. Simulation does not simply retain the – generally audiovisual– characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions. (FRASCA, 2003, p.03).

Dessa forma, a passividade do leitor em oposição à atividade do jogador é explicada pelo fato de que a narrativa não permite a ação direta do seu receptor sobre o seu desenvolvimento, enquanto a simulação não só é estruturada de modo a permitir uma atitude direta do receptor, como depende dela para que se desenvolva.

Se é verdade que essa passividade atribuída por Frasca ao receptor das narrativas é relativizada pelo próprio estudioso (2003), quando ele menciona as tentativas por parte da teoria da literatura de destacar o papel ativo do leitor, é preciso destacar que esse ponto de vista do autor é limitado porque ele se baseia apenas nas obras de ficção tradicionais – tais como *Anna Karenina*, *Édipo Rei* e *Germinal*. Como vimos anteriormente, o século XX foi cenário de obras que exigiram do leitor muito mais que uma mera posição de espectador ou mesmo de preenchedor de espaços vazios, como esperavam os teóricos da recepção mencionados indiretamente por Frasca: em obras como *Avalovara* ou, de modo especial, como o conto "Un conte à votre façon" (e na “literatura em árvore” do *OuLipo*, de maneira geral), o leitor decide efetivamente qual rumo a narrativa deverá tomar.

O ponto de vista levantado por Frasca pode ser ainda mais relativizado se levarmos em consideração as obras de literatura eletrônica, nas quais o poder de decisão do leitor sobre os rumos da história narrada é potencializado em relação às obras literárias publicadas no meio impresso. Como ótimo exemplo, podemos utilizar *Façade* (2005), de Michael Mateas e Andrew Stern, classificado por Katherine Hayles como um “drama interativo” (HAYLES, 2009, p.31). Nessa obra o leitor controla um amigo do casal Grace e Trip, convidado para um encontro no apartamento destes em comemoração aos dez anos de seu casamento. Embora, a princípio, o casal demonstre felicidade e estabilidade, pouco a pouco, durante a interação do leitor com os dois personagens, os problemas do relacionamento vão surgindo; é possível para o leitor, enquanto personagem efetivo do enredo, contribuir para piorar ou melhorar a situação entre Grace e Trip, e o desfecho da história depende diretamente das atitudes que o leitor decide tomar durante o desenrolar da obra.

Façade pode ser facilmente visto como uma simulação nos termos propostos por Frasca, contrariando sua própria teoria acerca da passividade do leitor em oposição ao papel ativo do

jogador na construção de uma narrativa: através de certos comandos realizados com o *mouse* e o teclado do computador, o leitor pode interagir com os personagens Grace e Trip como se ele mesmo fosse um personagem do drama. O ponto de vista assumido pelo leitor, em primeira pessoa, simula a visão normal que nós temos do mundo, aumentando ainda mais a sensação de realismo e a consequente imersão do leitor na obra. Além disso, é preciso que se assuma uma determinada postura enquanto leitor-personagem, ou seja, é preciso desempenhar o seu papel durante a obra: se deseja ajudar o casal com seus problemas, se intenta piorar ainda mais a situação, se procura, ao invés disso, apenas se manter indiferente, etc.; mesmo que o leitor não “leve a sério” o drama e resolva agir de maneira inconsequente, um conjunto de programas eletrônicos que funciona “por trás” da obra é capaz de reconhecer a incongruência do jogador e dar um sentido para o comportamento do seu personagem no enredo do drama (por exemplo, com um dos outros personagens perguntando algo como “por que você está agindo dessa maneira tão estranha?”).

Façade é, portanto, uma simulação, uma vez que torna possível recriar um sistema (a interação entre um amigo e um casal) através de um outro sistema (determinados comandos informáticos), mantendo certos comportamentos do sistema original (o ponto de vista do personagem, as regras de comportamento social, etc.).



Figura 52. Personagens fixos de *Façade*: Trip e Grace.



Figura 53. Exemplo de interação entre o usuário e os personagens em *Façade*. A partir da figura é possível perceber o ponto de vista em primeira pessoa do leitor-personagem.

A diferença entre narrativa e jogo não é tão evidente assim como pensa Frasca, se para demarcar a diferença for tomado o critério da simulação. Como apontado por Hayles “A demarcação entre literatura eletrônica e jogos de computador não é clara; muitos jogos têm componentes de narrativa, ao passo que muitas obras de literatura eletrônica têm elementos de jogo” (HAYLES, 2009, p.25).

Ao nosso ver, a melhor solução para o problema da diferença entre os dois seria, talvez, pensar não como Frasca, ou seja, em termos ontológicos, mas sim em termos pragmáticos; voltemos mais uma vez a Hayles:

Parafraseando a elegante formulação de Markku Eskelinen, podemos dizer que nos jogos eletrônicos o usuário interpreta a fim de configurar, ao passo que nas obras cujo interesse principal é narrativo, o usuário configura a fim de interpretar (HAYLES, 2009, p.25).

Ou, em outros termos, o que prevalece nos jogos de computador é a experiência lúdica, enquanto que na literatura eletrônica o que prevalece é a experiência estética, embora ambas as experiências possam estar presentes nas duas formas de interação.

Sob esse ponto de vista, *Façade* poder ser considerado *tanto* uma obra de literatura eletrônica *quanto* um jogo, dependendo da postura assumida pelo seu interator. Se este considerar que na sua experiência com o *Façade* existe um objetivo claro a ser alcançado, podendo assim, ao final da partida, obter uma vitória ou uma derrota, então o *software* funcionará como *ludus*, e o interator terá interpretado o personagem principalmente com a intenção de vencer o jogo que ele

mesmo propôs. Por outro lado, se o interator encarar *Façade* como uma obra literária, então seu objetivo principal será desenvolver uma narrativa, e o fato de ele escolher uma postura diante da situação apresentada no enredo se deverá não porque ele intenta “vencer um jogo”, mas sim porque ele assume seu papel de personagem atuante no enredo. Dessa forma, não se pode dizer que *Façade* apenas gera uma narrativa para um espectador de fora, mas sim que o ponto central dessa experiência com o *Façade* é justamente criar uma narrativa. Não existe, portanto, nenhuma característica puramente estrutural que possa caracterizar *Façade* como jogo ou literatura; somente a forma como se interage com a obra pode determinar sua natureza. Pode parecer um tanto estranho propor que a natureza de uma obra só possa ser determinada a partir da forma como ela é encarada, mas vale a pena lembrar que a única forma de diferenciar um relato histórico de um relato ficcional é através de informações extratextuais.

Um bom exemplo disso é o livro de George Duby, *Guilherme Marechal ou o melhor cavaleiro do mundo* (1988); escrito seguindo certas convenções do romance, o texto é na verdade um estudo histórico e biográfico sobre um cavaleiro inglês do século XII. Assim, embora a obra de Duby seja um texto de cunho acadêmico e que procura descrever a vida de um personagem histórico da maneira como realmente ocorreu, o livro poderia facilmente ser encarado como ficcional se o autor acrescentasse o subtítulo “Romance”, e o distribuísse como tal.

Assim como o texto de Duby explora o limite entre o estudo histórico e a obra ficcional, *Façade* o faz com relação ao jogo eletrônico e a literatura digital. O resultado é uma obra que funciona de maneira semelhante à *paidea* descrita por Frasca, uma experiência que não tem objetivo imediato a não ser o prazer daquele que a experimenta (aqui, no caso, o prazer seria derivado da experiência estética), mas que, uma vez que se determina um objetivo cujo alcance ou não resulta em vitória ou derrota, se transforma em *ludus*. No entanto, é importante lembrar que a maioria dos autores de literatura eletrônica está muito mais interessada em produzir obras e explorar as possibilidades abertas pelo novo contexto midiático que em procurar oferecer distinções entre o que é jogo e o que é literatura. Os criadores de *Façade*, por exemplo, procuram descrevê-la ao mesmo tempo como uma obra de arte e como o produto de uma pesquisa: “*Façade* é uma experiência de arte/pesquisa em narrativa eletrônica baseada em inteligência artificial – uma tentativa de ir além das tradicionais narrativas ramificadas ou em hipertextuais para criar um ‘totalmente-realizado’ (*fully-realized*) drama interativo em um ato”³⁴. A razão para isso talvez seja a consciência dos autores de que a literatura eletrônica é “híbrida por natureza” e que “inclui uma

³⁴ Descrição retirada da página do *Façade*: <<http://www.interactivestory.net>>. Acesso em 18 abr. 2009.

‘zona de comércio’ (como Peter Galison a chama) em que diversos vocabulários, especialidades e expectativas se reúnem para ver o que poderá resultar dessa ligação” (HAYLES, 2009, p.21). De fato, a literatura eletrônica não compartilharia elementos apenas com a literatura tradicional e com os jogos, mas com várias formas de arte e expressão, como a música, o cinema, o teatro, as artes plásticas e a animação.

Assim, procurar traçar um limite entre ela e todas essas outras formas midiáticas exigiria um extremo esforço que seria muito melhor aproveitado na produção experimental de novas obras de arte, que, por sua vez, podem oferecer novas experiências estéticas mais alinhadas ao atual contexto multimidiático e interativo proporcionado pelos computadores.

2.2.3. O conceito de “avatar”

A grande liberdade proporcionada ao leitor por ficções interativas como *Façade* pode levar à seguinte dúvida: ela não poderia causar uma quebra da ilusão de realidade que se cria quando se desfruta uma obra ficcional? Essa é uma questão semelhante àquela apresentada por Janet Murray a respeito das narrativas que evidenciam o seu processo de composição: “Fornecer ao público o acesso à matéria-prima da criação implica correr o risco de minar a experiência narrativa” (MURRAY, 2003, p.51). Dessa forma, o leitor que tem como expectativa desfrutar uma história contada poderia se frustrar com a ficção interativa pelo fato de ela exigir o tempo todo a consciência por parte do leitor de que o desenvolvimento da narrativa depende diretamente de suas ações diretas. Entretanto, a própria Murray já coloca o outro lado da situação: “Apesar disso, chamar a atenção para o processo criativo dessa maneira também pode aumentar o envolvimento narrativo, estimulando leitores/espectadores a imaginarem-se no lugar do autor” (MURRAY, 2003, p.51).

Acreditamos que a interação do leitor com uma obra de literatura eletrônica tende a se assemelhar mais com a segunda situação descrita por Murray do que com a primeira; isso se deve não só ao fato de que a literatura eletrônica é geralmente muito mais interativa que a literatura tradicional em meio impresso, mas também devido a outros fatores tais como o perfil cognitivo do leitor em um ambiente digital, ou a multiplicidade midiática à disposição da literatura eletrônica, que permite oferecer ao leitor outras formas de ilusão da realidade.

Procuraremos agora tecer algumas considerações sobre o leitor no meio digital, pensando, sobretudo, o caráter “imersivo” dessa interação. Janet Murray esclarece que “imersão” é um termo metafórico cuja origem é a experiência física de estar submerso na água:

“Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (MURRAY, 2003, p.102).

Embora a experiência imersiva possa ocorrer mesmo na simples leitura de textos impressos (Murray utiliza como primeiro exemplo da imersão em seu estudo o caso de Dom Quixote, que por ter “entrado” tanto no mundo das novelas de cavalaria, acaba perdendo a capacidade de diferenciar a ficção da realidade), uma maior quantidade de estímulos sensoriais torna a imersão muito mais intensa. O computador, assim, com seus recursos multimidiáticos e interativos, seria capaz de oferecer uma experiência imersiva particularmente profunda, especialmente se comparada às outras formas de mídia que tínhamos à disposição.

O quarto capítulo do estudo de Murray se dedica a pensar em formas de como pode ocorrer a imersão em um ambiente interativo como o digital. As questões que ela pretende responder são do tipo: “Como entrar no mundo virtual sem rompê-lo? Como ter certeza de que as ações imaginárias não causarão efeitos reais? Como atuar dentro de nossas fantasias sem que sejamos paralisados pela ansiedade?” (MURRAY, 2003, p.105). Não cabe aqui tratar de todos os pontos levantados pela autora em sua discussão, uma vez que ela oferece diversas possibilidades de se experimentar a imersão em um ambiente virtual, que, por sua vez, exigem variadas posturas. É, contudo, interessante mencionar sua conclusão sobre o assunto:

O computador nos proporciona um novo palco para a criação de teatro participativo. Estamos gradualmente aprendendo a fazer o que os atores fazem, a encenar experiências emocionais autênticas que sabemos não serem “reais (MURRAY, 2003, p. 124-125).

Ou seja, a experiência imersiva no ambiente virtual permite a vivência de uma outra realidade mantendo a noção do que é verdadeiramente real.



Figura 54. A filmografia contemporânea tem explorado nos últimos anos a ideia do “duplo”, do ciborgue e do pós-humano, como no premiado *Avatar*, de James Cameron.

É importante ressaltar que a experiência imersiva do leitor no meio virtual está relacionada com um contexto mais amplo de inovação tecnocientífica, que afeta não só a nossa interação com o mundo digital, mas também a forma como nos organizamos social e culturalmente, além da própria maneira como nos entendemos enquanto seres humanos. Podemos destacar o “pós-humanismo” como uma das correntes filosóficas mais articuladas com as mudanças trazidas pelo desenvolvimento da tecnociência na vida do ser humano. De maneira geral, o pós-humanismo pode ser caracterizado como uma maneira de superar a visão do ser humano iluminista ou cartesiana, ou seja, como um sujeito individual e centralizado num “eu” único e imutável. Em oposição a esse ponto de vista, o pós-humanismo entende o ser humano como um produto em construção através da interconexão em redes, que o articularia não só com outros seres humanos, mas também com seus produtos culturais. A perspectiva pós-humana, portanto, não prega a superação do ser humano, mas sim a superação de uma determinada visão deste, que o imagina como o centro unificado do universo, e, portanto, a única medida para todas as coisas³⁵. No lugar desse ponto de vista, o pós-

³⁵ Um importante estudo sobre o tema é apresentado por Katherine Hayles em seu livro *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics* (1999), em cujo capítulo de conclusão a pesquisadora apresenta algumas reflexões sobre os diferentes modos de se interpretar a filosofia pós-humanista. A autora apresenta seu ponto de vista e defende uma postura diante do tema que seja mais voltada para o desenvolvimento de uma visão ao mesmo tempo menos apocalíptica da posição do ser humano frente à nova realidade que se constrói e mais voltada para a reconfiguração da articulação entre o humano e o próprio universo, agora construída mais em forma de uma rede de conexões do que em uma escala de ascendência na qual o humano ocuparia o posto mais alto: “O que, finalmente, iremos fazer do pós-humano? No início deste livro eu sugeri que a perspectiva de se tornar pós-humano tanto evoca

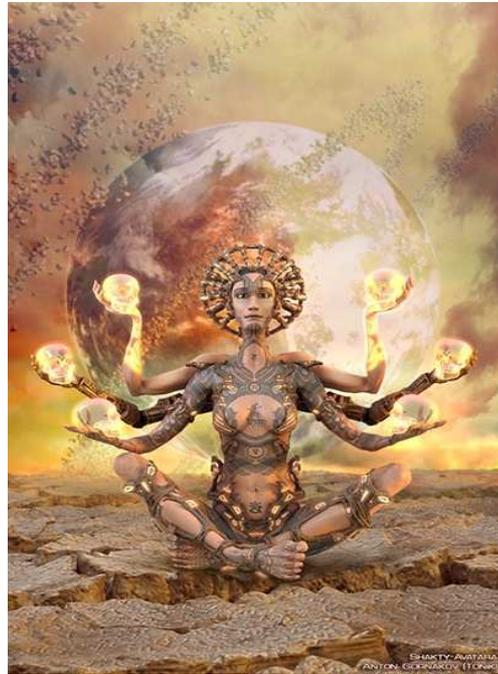
humanismo apresenta um ser humano cujas fronteiras que o delimitam nunca são exatamente precisas, pois estão sempre se modificando conforme são criadas novas formas de comunicação em rede; assim, sendo o próprio humano dificilmente delimitado, a noção dele como centro único do universo perde sua sustentabilidade.

Uma grande estudiosa das conexões de fenômenos sociais, políticos, biológicos, religiosos etc., os quais se articulam em redes, é a professora da Universidade de Santa Cruz, na Califórnia, Donna Haraway, doutora em História e em Estudos de Gênero, e autora do famoso ensaio *Manifesto Ciborgue* (2009). Haraway defende a ideia de que hoje os humanos são, na verdade, ciborgues, que modificam seus corpos, potencializam seus raciocínios e conectam-se uns com os outros através de recursos tecnológicos. Os ciborgues atuam em redes e são capazes de se autoconstruir e de reprogramar as relações internas das redes nas quais estão inseridos. O termo “ciborgue” surge da junção de *cyber(netic)* com *organism*; a raiz *cyber* vem do grego *kuber*, que também deu origem à raiz de governo. Vale ressaltar que o uso do termo pelos pesquisadores que seguem essa abordagem não se dá apenas com referência ao uso de tecnologias para o aprimoramento do corpo e das comunicações interpessoais.

Ele pode se dar, também, no sentido metafórico, referindo-se ao caráter político e social das ações em rede. Há quem considere que essa abordagem traria uma superação da problemática do “indivíduo VS. Mundo” e do questionamento de se existe mesmo algo exterior ao indivíduo, ou se a realidade é algo que depende da consciência. Talvez seja, na verdade, uma forma de se pensar em uma individualidade que não se fecha em si, mas que tem fronteiras porosas com o outro, e que está imbricada em uma rede que a altera ao mesmo tempo em que é alterada por ela. Talvez seja uma

terror quanto excita prazer. Ao final do livro, talvez eu possa resumir as implicações do pós-humano interrogando as fontes deste terror e prazer. O terror é relativamente fácil de ser entendido. ‘Pós’, com sua dupla conotação de ‘substituição do humano’ e de ‘algo que vem depois dele’, dá indícios de que os dias do ‘humano’ podem estar contados. Alguns pesquisadores (...) acreditam que isso seja verdade não apenas em um sentido intelectual mais geral que substitui uma definição de ‘humano’ por outra, mas também em um sentido mais perturbadoramente literal que prevê o humano, enquanto forma dominante de vida no planeta, substituído por máquinas inteligentes. (...) Felizmente, essas visões não esgotam os significados do pós-humano.” (HAYLES, 1999, p. 283). Dessa forma, Hayles afirma ser compreensível a postura de estudiosos mais apocalípticos, mas defende uma postura mais ativa por parte daqueles que compartilham sua visão sobre o tema: “O melhor momento possível para se contestar o que o ‘pós-humano’ significa é agora, antes que as linhas de pensamento que ele incorpora sejam estabelecidas tão firmemente que seja necessário dinamite para modificá-las. Embora algumas versões atuais do pós-humano apontem para o anti-humano e o apocalíptico, nós podemos criar outras que conduzirão à sobrevivência de longo alcance dos humanos e de outras formas de vida, biológicas e artificiais, com as quais nós compartilhamos o planeta e nós mesmos.” (HAYLES, 1999, p. 291)

transcendência em relação a uma condição anterior, vedada, mas que permaneça presa às questões do subjetivismo e da individualidade; uma expansão das fronteiras do humano.



Figuras 55-56. A divindade hindu Vishnu e um Avatar moderno.

O ciborgue é um híbrido de homem e máquina, ou, como se tem falado mais recentemente, com as descobertas dos códigos genéticos e os avanços das teorias da ciência da informação, é um ser que se resolve no par “homem-informação”. Difere-se da máquina pura, do robô, em alguns aspectos que não sabemos ao certo como definir cientificamente. O fato é que, salvo algumas exceções, não conseguimos detectar subjetividade na máquina. É como se pudéssemos definir um robô por uma questão de alteridade, mas não o víssemos como um sujeito em si.

Com o genoma, comprovou-se que temos um código genético que é comum a todos os seres vivos. Ou seja, o código é um só, as informações contidas no código é que são diferentes para cada indivíduo; tal código é similar aos da informática: os computadores são processadores de dados. Muitos são os estudos sobre as similaridades entre o código genético e o dos computadores, e também sobre a funcionalidade de sistemas que se organizam e se constituem por redes, como os estudos sobre redes neurais. Muito já foi especulado pela ficção científica e, também, pela própria ciência, sobre o futuro da relação entre o homem e a máquina, sobre os robôs que podem criar autonomia e, a partir de uma inteligência artificial, começar a se autoprogramar e a raciocinar de forma cada vez mais semelhante à do ser humano, inclusive com o risco de superá-lo e de dominá-lo. Para nós, ainda é mais confortável pensar na integração entre a máquina e o humano, pensar em como expandir, potencializar o humano com os recursos da tecnologia.

Nesse sentido, já se concretizaram muitas das ideias nascidas nas obras de ficção científica. Como exemplo, temos o desenvolvimento dos biochips, microprocessadores feitos com matéria orgânica e inorgânica, nos quais as duas partes intercambiam dados, porque operam as informações de acordo com uma mesma lógica. Por exemplo: podemos ter uma parte orgânica com o funcionamento de ativação e desativação de pares de bases nitrogenadas de uma cadeia de DNA, e a parte inorgânica com a linguagem binária de 0 e 1, que é a linguagem básica dos computadores. Paula Sibilia, pesquisadora da área de Comunicação da Universidade Federal Fluminense, que escreve sobre o tema no livro *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais* (2002), fala um pouco sobre algumas opiniões acerca dos estudos dos códigos binários e do genoma para a compreensão do que é o ser humano, e afirma que, de fato, o tema levanta opiniões muito divergentes, e, obviamente, dentre estas opiniões, está a de que estaria acontecendo um grave reducionismo nesses estudos da tecnociência contemporânea, que pode sugerir que na nossa composição tudo é ditado pelo código do nosso DNA e que não haveria esse “algo mais” de que falamos anteriormente. E pode ser que esse “algo mais” esteja na base dessa busca do ser humano por algo maior, ou um criador, ou um tal estado psíquico, ou uma instância comunitária, uma fusão com o outro etc.



Figuras 57-63. Alguns depoimentos sobre o papel dos Avatares na sociedade contemporânea Fonte: *Revista Veja*, disponível em: < <http://www.jorwiki.usp.br/gdmat07/index.php/Usu%C3%A1rio:Carol>>. Acesso em 12. nov. 2011.

“Tenho muitas deficiências físicas, mas no jogo Star Wars Galaxies posso pilotar uma moto voadora, enfrentar monstros ou, simplesmente, encontrar os amigos em um bar. Minha vida real é bem mais limitada. On-line, não importa a aparência. Os mundos virtuais reúnem as pessoas – e todos estão na mesma situação. No mundo real, elas podem se sentir desconfortáveis perto de mim antes de me conhecer e descobrir que, sem levar em conta a aparência,

eu sou como elas. Aí está uma vantagem da internet: é possível interagir com alguém antes de conhecê-lo fisicamente. Assim, uma pessoa é conhecida por suas idéias e personalidade, não pela aparência física."



"O programa combina bem com a minha vida e representa uma válvula de escape criativa. Não fiquei com vergonha de tirar a roupa – as pessoas não têm vergonha da nudez no Second Life. O corpo básico com que se começa o jogo é pouco realista."



" Cheguei a jogar mais de doze horas por dia para tentar colocar meu nome no alto do ranking. Não é exatamente uma questão de vencer – é impossível vencer no EverQuest, o jogo não termina e por isso tem esse nome (procura eterna). Eu só queria conquistar o respeito das pessoas no jogo, ser alguém no mundo do EverQuest. O resultado foi que tudo o mais passou para segundo plano: minha vida social, a escola e até a saúde. Não é possível viver assim por muito tempo. Com muito esforço, consegui reduzir o ritmo. Estou começando a controlar a parcela virtual da minha vida."



“Nossa ilha virtual, Live2Give, é também um espaço educacional no qual se pode aprender sobre desafios físicos e perceber que pessoas com aparência diferente não são diferentes coisa nenhuma! Jogamos o Second Life como parte de nosso programa diário de reabilitação. É de fato uma segunda vida para nós. Podemos voar, andar, correr, dirigir e experimentar tudo o que a vida tem a oferecer. Isso nos permite realizar alguns sonhos e encontrar pessoas interessantes que não conseguiríamos conhecer de outra maneira.”

Da mesma forma que fisicamente o homem pode ser potencializado, auxiliado pela máquina e pela tecnologia, ele pode, em sua subjetividade, se expandir, se potencializar, com os recursos de simulação do universo virtual. A partir do momento em que as ciências relacionadas à biotecnologia passam a estudar as relações da matéria como relações de informações, simulando impulsos nervosos para que um organismo vivo reaja de tal ou qual forma, pesquisadores de diversas outras áreas, como psicologia, comunicação, ciência da informação etc., se voltam para o estudo dos efeitos das vivências em ambientes de simulação virtual. A complexidade está presente inclusive nos termos com os quais deparamos nesses estudos: parece haver uma fronteira, ou mesmo uma incongruência, entre o termo “vivência” e os termos “simulação” e “virtual”. A complexidade se torna ainda maior quando introduzimos mais dois elementos nessa equação: ficção e arte. E toda equação, no entanto, parece se resolver na figura do avatar, um dos artifícios mais comuns através dos quais o sujeito realiza a imersão no meio virtual.

A origem do termo remonta à religião hindu, e designa a manifestação corpórea de uma divindade na Terra. Segundo Krsnadasa Kaviraja Gosvami:

O Avatãra, ou encarnação da Divindade, desce do reino de Deus para criar e manter a manifestação material. É a forma particular da Personalidade da Divindade que assim que desce é chamada de encarnação, ou Avatãra. Essas encarnações estão situadas no mundo espiritual, o reino de Deus. Quando elas descem para a criação material, assumem o nome de Avatãra. (GOSVAMI apud SILVA, 2010, p.123)

O termo avatar, adaptado ao contexto digital, mantém alguns dos elementos de seu significado original: se antes ele representava a manifestação física de um deus, agora ele representa a manifestação virtual de uma pessoa física. Essa nova versão do termo avatar foi difundida no meio virtual graças à sugestão feita por Neal Stephenson em seu romance de ficção científica *Snow Crash* (1992); nele o avatar designa um corpo audiovisual que as pessoas utilizam para frequentar o mundo virtual chamado de “metaverso”. A partir de então, o termo avatar se popularizou no meio digital, passando a receber conceituações mais precisas, como aquelas levantadas por Renata Silva, pesquisadora da área de Tecnologia da Comunicação:

Em meio às particularidades de cada campo do conhecimento, as Ciências da Computação consideram os avatares como: “Termo que se refere à representação interativa de humanos em um ambiente de realidade virtual” (Sawaya, p. 39). Com essa afirmativa, nota-se que não é mencionada a representação digital, mas sim a humanóide. Há, ainda, pesquisadores da área mais voltados para o conceito empregado nos jogos eletrônicos: “um avatar é a representação do usuário em um ambiente de computador multiusuário” (Tradução minha, Gerhard e Moore, 1998). (SILVA, 2010, p.125)

Embora a configuração do avatar de maneira antropomórfica seja a mais comum, isso não significa que ela seja a única. De maneira semelhante ao metaverso de *Snow Crash*, no qual os avatares podem possuir inúmeras formas, desde a aparência humana normal até mesmo a de seres fantásticos, como dragões, no ambiente virtual *Second Life* (cujo autor encontrou inspiração no romance de Stephenson), o avatar criado pelo usuário não se restringe à forma humana, podendo assumir, por exemplo, a configuração de um animal doméstico, como um gato. É possível que essa configuração variável do avatar tenha levado a uma expansão da abrangência do conceito. Atualmente é comum encontrar os usuários de redes sociais, fóruns *online* ou *chats* referindo-se à imagem do seu perfil como avatar. Assim, com a crescente popularização do termo, o avatar foi cada vez mais se tornando uma ferramenta por meio da qual os usuários do universo virtual conseguem manifestar sua subjetividade. Não sendo exatamente o usuário, o avatar é, contudo, uma manifestação do usuário; ou, talvez, melhor dizendo, uma virtualização do usuário. Desse modo, o usuário pode assumir uma representação completamente diferente de sua forma física (o que pode ser desde transformações simples, como modificar o corte de cabelo, passando por uma mudança de etnia, por uma “cartunização”, até chegar em mudanças mais drásticas, como a representação

por meio de uma criatura mitológica ou mesmo como uma pintura abstrata), e mesmo assim manifestar uma parte significativa do seu “eu” através da forma assumida.

Além disso, o avatar torna às vezes impreciso, em certos ambientes, os limites entre o que é real e o que é ficcional. Em *Second Life*, por exemplo, o usuário pode assumir qualquer aparência que quiser, inclusive intencionalmente similar à sua própria, e no entanto assumir um alter ego, ou seja, representar uma identidade diferente da sua; por outro lado, ele pode criar um avatar totalmente diferente de sua forma física e no entanto assumir-se como ele mesmo; ele pode, ainda, alternar entre essas duas manifestações, dependendo das suas intenções no momento ou das pessoas com as quais estiver interagindo no mundo virtual.

O avatar, portanto, se tornou um elemento mediatizador entre o usuário e o universo virtual altamente difundido e popularizado; dessa forma, mesmo que o usuário não interaja no meio virtual exatamente através de um avatar, é bastante provável que ele o faça aproveitando certas particularidades dessa forma de mediação. Vimos que a ideia do avatar se expandiu até o ponto de ser aplicada a mídias predominantemente verbais, como por exemplo os fóruns *online* ou mesmo os *chats*; isso significa que mesmo nesses contextos é possível vivenciar uma experiência de identidade muito difusa, onde os limites entre o real e o ficcional muitas vezes se confundem. Isso é bastante interessante para o estudo da literatura eletrônica, uma vez que, mesmo sendo ela um meio por vezes predominantemente verbal, o leitor pode interagir com a obra através de processos similares ao uso do avatar. Obras como *Façade* tornam essa possibilidade ainda mais provável de acontecer, uma vez que sua estrutura se assemelha bastante com a dos jogos eletrônicos ou dos ambientes virtuais como o *Second Life*. Dessa forma, o conceito do avatar no meio digital é de grande valia para se entender melhor as particularidades da recepção das obras de literatura eletrônica.

Como destaca Hayles (2009), os leitores de narrativas eletrônicas chegam às obras dessa forma midiática com expectativas trazidas da literatura impressa; contudo, é importante dizer que o conjunto total das expectativas do leitor (poderíamos então chamá-lo de “horizonte de expectativas”, para utilizar o termo cunhado por Jauss) também é formado pelo conhecimento que possui com relação à interação com o meio digital. Além disso, devido, sobretudo, à idade relativamente pequena dessa manifestação artística, o círculo dos leitores de literatura eletrônica ainda é muito restrito, abarcando pessoas que já possuem alguma familiaridade com o meio digital, e que, portanto, estão provavelmente acostumados a utilizar como mediador entre eles mesmos e o ambiente virtual que frequentam a figura do avatar. Tendo como base tais considerações, acreditamos não ser precipitada ou equivocada a nossa afirmação de que o avatar (ou processos

similares aos realizados por este artifício) funcione como um importante elemento mediatizador entre o leitor e a obra de literatura eletrônica.

Isso implica em fazer certas considerações acerca da recepção da obra ficcional. Se novos contextos histórico-culturais modificam a forma como encaramos o que é o texto ficcional, isso significa que esses contextos também modificam a forma pela qual interagimos com ele. Nesse sentido, a literatura eletrônica e o contexto no qual ela é produzida proporcionaram uma forma de se lidar com o texto ficcional que apresenta algumas diferenças em relação àquelas que regulavam a interação com a literatura impressa tradicional.

Pensando no estatuto do texto ficcional, em um contexto anterior ao advento do universo digital, John Searle, em *O estatuto lógico do discurso ficcional* (2002), argumenta que a ficção é composta por uma série de atos ilocucionários “não sérios”, ou seja, atos que não têm compromisso com a verdade. Dessa forma, o autor de um texto ficcional não possui nenhuma obrigação em referir-se a algo que aconteceu realmente, uma vez que, quando escreve, apenas finge falar a verdade. Esse fingimento, contudo, não se confunde de maneira alguma com a mentira, pois através de recursos extralinguísticos, o leitor compreende a natureza do texto que tem diante de si; e, numa espécie de cumplicidade com o escritor, finge que acredita no que está lendo. Assim, quando o autor refere-se a um personagem que existe no mundo ficcional, está fingindo que tal personagem é passível de referência, enquanto o leitor, por sua vez, também simula essa possibilidade. Nesse sentido, a única possibilidade de um personagem ficcional possuir existência no mundo real é através de uma referência a ele feita nesse mundo pelo leitor; para Searle, portanto, existe a possibilidade de comunicação entre o mundo real e o mundo ficcional através de um processo semiótico.

Wolfgang Iser, em *Os atos de fingir ou o que é fictício no Texto Ficcional* (2002), segue a proposta de Searle de que o texto ficcional é composto por atos de fingimento. Para o importante teórico da estética da recepção, seriam três esses atos: a seleção, a combinação e o desvendamento da ficcionalidade; a partir desse processo, o mundo ficcional se constituiria como um análogo do mundo real, ou um mundo do *como se*; ou seja, embora o mundo ficcional não se confunda com o real, deve ser encarado como se assim o fosse. Dessa forma, é possível perceber que, também para Iser, entre o leitor e o autor existe uma espécie de “contrato” que regulamenta o discurso ficcional como um discurso encenado: o leitor possui consciência de que aquilo que o autor fala, embora se pareça com o mundo real e deva ser encarado como se se referisse ao mundo real, não pode ser entendido como algo que realmente aconteceu, e que, portanto, assuma para si o estatuto de “verdade”. Consequentemente, os atos de emissão correspondentes, nas obras ficcionais, aos atos

ilocucionários fingidos, não correspondem, por exemplo, a emissões entre personagens e leitor, ou entre autor e personagens.

Para Oscar Tacca (1989), não existe falsidade no discurso do narrador, uma vez que, se tudo o que é dito pelo autor através dos atos ilocucionários que realiza na obra é apenas fingimento, então aquilo que é narrado não pode ser entendido como algo mentiroso. Dessa forma, tudo o que é narrado só pode ser considerado verdadeiro no mundo ficcional, embora não possua a obrigação de sê-lo no mundo real, como já havia sido destacado por Searle. Isso significa dizer que as figuras do autor e do narrador não se confundem: enquanto aquela é uma pessoa real, esta só existe textualmente; da mesma forma que o mundo ficcional nasce a partir dos atos ilocucionários fingidos realizados pelo autor, o narrador só possui existência a partir da realização dos mesmos atos, ocupando assim a função daquele que informa o que ocorre nesse mundo. Dessa forma, como sugere Tacca, o narrador é uma entidade abstrata, que se situa não no campo do enunciado, mas sim da enunciação; o mesmo vale para a figura para a qual o discurso é dirigido, ou seja, o narratário, que só existe para ocupar a função textual, exigida pelo narrador, daquele que escuta.

Sendo, portanto, as figuras do narrador e do narratário exclusivamente textuais, é impossível que haja comunicabilidade entre estas e as figuras do autor e do leitor. Ou seja: o autor jamais se dirige ao narratário, da mesma forma que o narrador não se dirige ao leitor real. Por extensão, não existe comunicabilidade também entre o autor e os personagens da obra ficcional, e nem entre estes e o leitor real.

Tais considerações, embora perfeitamente cabíveis no universo da literatura tradicional, sofrem alguns abalos quando pensadas em relação à literatura eletrônica e seu contexto específico. Tomemos como exemplo, novamente, *Façade*. Vimos que nessa obra, o leitor assume o papel de um personagem ativo na trama que se desenvolve; durante o jantar em homenagem ao casamento de Grace e Trip que serve como pano de fundo para o desenrolar da história, o leitor é obrigado a interagir com esses dois personagens, e suas atitudes estão diretamente ligadas ao que acontecerá em seguida na narrativa; além disso, pela própria estrutura da obra, que se aproxima bastante dos jogos eletrônicos e dos ambientes virtuais, o leitor que está acostumado com essas formas de mídia é impelido a considerar sua interação com a obra como sendo mediada por um avatar, ou, pelo menos, através de processos semelhantes.

Assim, em *Façade*, a separação rígida entre os personagens e o leitor real não é possível, uma vez que este é, também, um personagem; ou seja, a comunicabilidade entre aquele que recebe a obra e seus personagens é aqui passível de existência. Além disso, sendo a interação mediada pela figura do avatar, o limite entre ficção e realidade torna-se mais difícil de ser

definido, uma vez que a subjetividade do leitor pode se confundir com o personagem que ele interpreta. Isso significa dizer que, embora o leitor saiba que está lidando com uma obra ficcional, ele ainda assim pode procurar ser “ele” enquanto lida com o *Façade*, interagindo com seus personagens como o faria se estivesse lidando com pessoas de verdade. Contudo, considerando que ele decida interagir com o *Façade* como se fosse apenas um personagem fictício que ele interpreta, certas questões ainda devem ser pensadas. Primeiramente, ele teria que realizar atos ilocucionários fingidos também, de modo que, na prática, ele poderia ser considerado um autor do texto; obviamente ele estaria limitado às possibilidades disponibilizadas pelos desenvolvedores da obra, mas, considerando o produto final da “partida” de *Façade*, o leitor teria participado ativamente da construção do texto, o que garantiria seu quinhão na autoria do drama. Conseqüentemente, o leitor também seria responsável tanto pela construção da figura do narrador, quanto do narratário, uma vez que estas nascem a partir da existência do texto. Por último, ele continuaria sendo o leitor da obra, o que no final levaria a uma certa interrelação entre todas essas esferas.

Se essas relações entre o leitor e a literatura eletrônica ainda parecem um tanto imprecisas, elas, contudo, assinalam a importância de considerar um novo paradigma que possa descrevê-las, pensado em articulação com o novo contexto histórico e cultural no qual esse fenômeno artístico e seus receptores estão inseridos. Isso significa dizer que as obras de literatura eletrônica instauram uma nova forma de recepção do texto ficcional que merece ser estudada com atenção e com respeito às suas especificidades. Essa proposta, que vai além dos limites deste trabalho, poderá ser desenvolvida em estudos posteriores.

3. Estudo de caso: a obra *Inanimate Alice*

Até agora o nosso trabalho tratou da literatura eletrônica de modo mais abrangente: investigamos as estratégias de divulgação e o princípio da construção de um mercado que procura se adequar às configurações de “compra e venda” de produtos artísticos no ambiente *online*; e falamos dos precursores das narrativas multimídia e de como as inovações trazidas por estes no âmbito na literatura e dos jogos foram potencializadas com as novas obras digitais.

Neste capítulo, faremos uma apresentação da obra de Kate Pullinger e Chris Joseph, *Inanimate Alice (Episode 1: China, 2005; Episode 2: Italy, 2006; Episode 3: Russia, 2006; e Episode 4, Hometown, 2007)*, de modo a vislumbrar melhor as possibilidades de leituras que essa nova forma midiática nos oferece. Veremos também quais foram as estratégias de divulgação do projeto, como seus criadores se associaram a grupos voltados para pesquisas na área da educação e como o elemento do *jogo* se articula às propostas artísticas e pedagógicas da obra.

Inanimate Alice é um projeto que possui várias facetas. Em primeiro lugar, é uma respeitada obra de literatura digital, vencedora de diversos prêmios, dentre os quais o *Premio per l'arte digitale 2005* e o *IBM New Media Prize*, em 2006, além de ter sido finalista do *Hall of Fame' categories, 2006 Digital Media Awards*, e também selecionada para o *404 International Festival of Electronic Art*. A produção da obra também está relacionada a um projeto mais amplo de pesquisa e desenvolvimento de *softwares*, cujo resultado é o incentivo e o auxílio à criação de novos textos de literatura eletrônica, uma vez que os frutos dessa iniciativa são disponibilizados ao público; um desses frutos é o *iStories*, um programa simples, desenvolvido em parceria com a produtora *nDreams*, que permite a criação de histórias interativas. *Inanimate Alice* é também uma ferramenta educativa utilizada em mais de oitenta países, auxiliando no desenvolvimento de diversas capacidades dos alunos, dentre as quais o letramento em obras de literatura digital. Finalmente, a obra de Pullinger e Joseph está ligada ao projeto mais amplo do grupo *Dreaming Methods*, do qual falamos anteriormente, estando assim inserida em um vasto contexto de produção e recepção de literatura eletrônica. Pode-se dizer que ela faz parte de um empreendimento na estrutura do tipo “guarda-chuva”.

Sendo um projeto tão amplo, *Inanimate Alice* conta com uma numerosa equipe de produção. Além dos dois autores principais, a escritora premiada Kate Pullinger e o artista digital Chris Joseph, o projeto conta também com a doutora Jess Laccetti, responsável pelo material educativo,

além de contribuições de outros profissionais ligados à educação e do fundador da *Dreaming Methods*, Andy Campbell. Além da equipe de produção propriamente dita, *Inanimate Alice* também é promovida por algumas organizações importantes ligadas à educação, como a *Promethean Planet* (a maior comunidade *online* de educadores do mundo), a *Everloop* (um espaço virtual seguro destinado a crianças até treze anos, no qual elas podem interagir umas com as outras e compartilhar interesses em comum), e a *Education Services Australia* (uma organização nacional australiana sem fins lucrativos com o objetivo de fomentar iniciativas ligadas ao ensino, e formada por um time de projetistas e especialistas em educação e tecnologia). Tais organizações utilizam frequentemente *Inanimate Alice* em seus próprios projetos, contribuindo assim para a divulgação da obra e para o desenvolvimento de seus artifícios.

Antes de partirmos para a análise da obra propriamente dita, trataremos um pouco de alguns fatores importantes relacionados ao seu projeto de criação, principalmente daqueles ligados aos propósitos educativos. Contudo, para que certos elementos fiquem mais claros quando forem mencionados, faremos primeiramente uma breve explanação do funcionamento da obra e de seu enredo.

Inanimate Alice é, segundo seus criadores, um “*digital novel*”³⁶ (romance/novela digital), ou seja, um romance digital. Concebido diretamente para o formato digital e multimidiático, a obra foi uma das primeiras experiências em literatura eletrônica a combinar interatividade, jogos, narrativa e uma sofisticada interface multimídia; tal pioneirismo foi reconhecido rapidamente, e podemos encontrar seu primeiro episódio no volume 1 da coleção de literatura eletrônica organizado pela ELO. A esse episódio, que se passa na China (*Episode 1: China, 2005*), seguem-se, por enquanto, mais três, revelando uma organização episódica, mas que, contudo, tem em cada parte uma história que funciona sozinha e que se complementa quando interligada com as outras. Nos últimos meses, a equipe de produção da obra tem comentado em seu *website* a possibilidade de que os demais capítulos sejam financiados pelo público leitor.

O enredo da obra, situado num futuro próximo, conta a história de Alice, uma garota que viaja ao redor do mundo em companhia dos seus pais, que são uma espécie de “caçadores de petróleo”. Na primeira parte da obra, Alice tem apenas oito anos, mas conforme vão sendo lançados novos episódios, cada um deles situado em uma parte diferente do mundo, a idade da personagem vai aumentando, de modo que, segundo comentários gerais da equipe de criação, quando a obra

³⁶ Citação retirada da página inicial do website de *Inanimate Alice*: < <http://www.inanimatealice.com/>>. Acesso em 10. jun. 2011.

chegar ao seu décimo episódio, a garota já estará na faixa dos vinte anos. Um dos propósitos dos criadores de *Alice* é que seus leitores possam crescer juntamente com a personagem, desde a infância até a idade adulta, de forma semelhante ao que acontecera com os jovens leitores da famosa série *Harry Potter*³⁷, com a diferença de que aqui, devido à maior interatividade que o projeto proporciona, os leitores terão uma oportunidade maior de se sentirem parte do desenvolvimento da história.

A personagem Alice é apresentada como uma criança que se sente solitária, tanto porque seus pais estão sempre trabalhando, como porque o trabalho que eles exercem exige da família que ela esteja constantemente viajando por diversas partes do mundo, impedindo-os de possuir uma residência fixa – o que tem, por consequência, o fato de a protagonista também não possuir amigos próximos com os quais possa conviver. Assim, Alice se distrai interagindo com seu “*player*”, uma espécie de dispositivo móvel semelhante a um *tablet* que proporciona à garota uma série de recursos multimídia, tais como uma câmera digital e a possibilidade de realizar algumas programações. Utilizando os recursos desse *player*, Alice cria sua principal companhia: Brad, um amigo virtual desenhado por ela mesma, e ao qual atribuiu movimentos com os recursos do dispositivo, mas que às vezes se manifesta também fora do deste, falando diretamente na/atravs da mente de Alice quando esta se encontra em situações tensas ou de risco.

Assim como Alice e seus leitores, Brad também vai se desenvolvendo conforme os episódios vão passando. De forma concatenada, a própria narrativa vai se tornando mais complexa, juntamente com as possibilidades oferecidas pela obra, como por exemplo a interatividade ou os elementos de jogos, de forma a refletir a própria evolução de Alice e sua trajetória para se tornar uma animadora e designer de jogos eletrônicos.

Esse desenvolvimento da complexidade narrativa é um primeiro ponto a ser destacado no que diz respeito ao aspecto educacional da obra. Mais do que apenas refletir o próprio desenvolvimento da personagem principal, essa progressão é uma forma de trabalhar o gradual letramento do receptor inexperiente na leitura de textos digitais e multimídia. Assim, mesmo que o leitor que depare com a obra não seja familiarizado com os mecanismos comuns às narrativas

³⁷ O primeiro livro da série da autora J. K. Rowling, *Harry Potter e a pedra filosofal*, publicado em 1997, está a dez anos de distância do último: *Harry Potter e as relíquias da morte*, de 2007. Se um leitor que começou a ler a série estivesse na pré-adolescência ou no início da adolescência quando ela foi iniciada, assim como os personagens principais das obras estavam no primeiro livro, e continuasse acompanhando a história assim que um novo volume fosse publicado, ele estaria terminando a série no início da vida adulta – assim como os personagens principais da obra terminam no último volume.

digitais, a interação progressiva com os episódios do texto poderá fornecer o material necessário para aumentar seu domínio desses mecanismos, ainda mais se tal leitor for auxiliado por um educador adequado. Essa estratégia de criar uma obra que se estruture progressivamente no que diz respeito à sua complexidade não só de enredo e de reflexões propostas, mas também de recursos interativos, evidencia a preocupação que os criadores de *Inanimate Alice* possuem com a aprendizagem da leitura, não só de textos digitais, mas de textos de maneira geral. Isso fica claro quando, ao tratar em seu *website* de alguns aspectos curriculares que podem ser trabalhados com a obra, a equipe destaca várias competências a serem desenvolvidas na área de leitura, tais como:

Citar com precisão a partir de um texto quando se for explicar o que o texto diz explicitamente e quando se fizer inferências a partir do texto;
Mencionar evidências textuais que deem suporte à análise do que o texto diz explicitamente, bem como inferências feitas a partir do texto;
Determinar um tema ou uma ideia central de um texto e como eles são conduzidos a partir de detalhes particulares; fornecer um resumo do texto distinto de opiniões pessoais ou julgamentos;
Comparar e contrastar a experiência de se ler um romance/conto (*story*), um drama ou um poema à de ouvir ou ver uma versão do texto em áudio, vídeo ou ao vivo, inclusive contrastando o que se “vê” e “ouve” quando se lê o texto ao que se percebe quando se ouve ou se assiste.³⁸

A última das competências enumeradas demonstra um dos objetivos principais do letramento proposto pelos criadores, e se relaciona diretamente com a natureza da obra e seu caráter multimidiático. Ser capaz de discernir entre as diferentes formas de recepção produzidas por mídias variadas é o primeiro passo para entender como estas funcionam quando articuladas num mesmo objeto artístico. Assim, como colocam os realizadores do projeto:

Inanimate Alice é facilmente assimilada em ambientes de aprendizagem; a multimodalidade nela utilizada (imagens, sons, texto, interação) permite que os estudantes vejam a narração de histórias (*storytelling*) sob uma nova luz, multissensorial. *Inanimate Alice* é uma ficção em novas mídias que permite aos estudantes desenvolver múltiplos “letramentos” (*literacies*) (literário, cinematográfico, artístico etc.) combinando-se a isso a natureza altamente colaborativa e interativa do ambiente *online*.³⁹

³⁸ Citação retirada da sessão “Curriculum” do *website* de *Inanimate Alice*: <<http://www.inanimatealice.com/curriculum.html>>. Acesso em 10. jun. 2011.

³⁹ Citação retirada da sessão “Teach with Alice” do *website* de *Inanimate Alice*: <<http://www.inanimatealice.com/teach.html>>. Acesso em 10. jun. 2011.

Além do letramento, existem várias formas possíveis de utilizar *Inanimate Alice* como ferramenta de ensino, visando um tópico ou tema específico, tais como: ensino de língua materna ou estrangeira, pois a obra é disponibilizada em cinco idiomas: inglês, francês, espanhol, italiano e alemão; exploração de outras culturas, uma vez que cada episódio se passa num país diferente, trazendo a possibilidade de trabalhar a cultura de um país diverso dependendo da parte escolhida; produção de textos interativos e multimidiáticos, trabalho facilitado pelo uso do *iStories*, através do qual os alunos podem modificar as histórias de *Inanimate Alice*, construir novas, ou fundir as duas possibilidades; a interação com o meio virtual e as possibilidades trazidas por esse contato, prestando atenção tanto nos aspectos internos da obra, a exemplo da relação de Alice com seu *player* e com Brad através da qual ela consegue escapar da solidão e desenvolver suas potencialidades, quanto atentando para os aspectos externos, a exemplo da possibilidade de utilizar o meio virtual tanto para o ensino quanto para a fruição (através do próprio *Inanimate Alice*); além de questões mais amplas, como as relações familiares, a escolha por uma profissão ou a preocupação com o meio ambiente. Diante de tantas escolhas possíveis, os responsáveis pelo projeto tiveram a iniciativa de disponibilizar um material didático próprio e gratuito que oferece aos educadores algumas direções possíveis de serem tomadas para trabalhar diversos conteúdos.

Inanimate Alice torna-se, assim, uma ferramenta bastante útil para o desenvolvimento de diversas competências dos alunos. Mas sua principal força está na formação de leitores, sobretudo de leitores de obras interativas e multimidiáticas. Essa proposta de formação se incrementa ao procurar fazer com que estes se tornem leitores críticos e capazes de oferecer como resposta à recepção das obras a criação de outras inteiramente novas. Dessa forma, *Inanimate Alice* se articula com o projeto mais amplo da *Dreaming Methods* de fomentar e expandir o cenário de produção e recepção da literatura eletrônica, através não só da divulgação gratuita de um obra de qualidade quanto pela formação de um público apto a desfrutá-la em seus mais variados elementos.

Voltemo-nos agora para a obra propriamente dita. No primeiro episódio (*Episode 1: China, 2005*), somos apresentados ao universo de Alice, quando ela ainda tem oito anos de idade: o trabalho de seus pais, a falta de amigos, a vontade de ter uma vida mais “normal”, sua relação com o *player*, e a criação de Brad. Todos esses elementos são apreendidos a partir de um roteiro relativamente simples: enquanto estão na China, Alice e sua mãe, Ming, ficam preocupadas com a situação do pai da menina, John, que teria saído há mais de dois dias com um jipe à procura de petróleo, e ainda não teria retornado ou dado notícias sobre seu paradeiro. Depois de perder as esperanças de convencer a filha (e a si mesma) de que tudo está bem com o marido, Ming resolve ir

procurá-lo junto com Alice em seu próprio jipe. A busca é bastante complicada porque o território a ser explorado é gigantesco, o que piora ainda mais a tensão sentida por mãe e filha; mas, em certo momento, Alice escuta em sua mente a voz de Brad dizendo para seguir em determinada direção, levando a menina a indicar à mãe a localização certa do pai. Ao ser encontrado, este explica que seu jipe havia quebrado e que ele andara um longo espaço na tentativa vã de achar algum lugar do qual pudesse entrar em contato com a família. Alice sugere, por fim, que o encontro com o pai seja comemorado com um jantar, mesmo sabendo que não existe nenhum restaurante por perto.

O enredo do episódio não é tão interessante quanto outros detalhes da obra. Em primeiro lugar, é importante destacar a relativa simplicidade dos recursos disponíveis nesse episódio: além de texto, vídeos, imagens e sons, o episódio apresenta uma interatividade limitada a passar o texto e utilizar o *player* para tirar fotos de flores na cena em que Alice e a mãe estão no jipe procurando pelo pai da menina. Essa limitação, contudo, pode ser explicada pelos motivos já mencionados acima, ou seja, pela limitação da própria protagonista da obra, principalmente no que se refere às suas capacidades de lidar com o *player*, o que é refletido na própria estruturação do texto. Essa relação é reforçada por outros elementos formais, como o ponto de vista apresentado pela obra: tanto o texto que lemos quanto as imagens que vemos seguem o ponto de vista da protagonista, ou seja, a obra é estruturada em primeira pessoa, e lemos o que Alice pensa, fala ou escuta e vemos o que ela vê. Dessa forma, podemos entender as limitações apresentadas pela obra como uma consequência de estarmos presos, enquanto leitores, ao ponto de vista de Alice.



Figura 64. Cena do primeiro episódio de *Inanimate Alice*

Olhando para a figura acima, é possível ter uma ideia melhor do que estamos falando. Nela acompanhamos a visão de Alice olhando pela janela do jipe enquanto ela e sua mãe procuram por seu pai. O texto que aparece na imagem é uma fala da própria Alice, que acontece no tempo presente, como se ela narrasse os acontecimentos conforme eles vão ocorrendo. A imagem central, que exhibe uma paisagem montanhosa à noite, não é estática, mas move-se como se estivéssemos realmente no interior de um carro em movimento e olhássemos através de sua janela lateral. Por outro lado, a imagem que temos à esquerda da tela, onde é exibido um contador do carro (talvez o velocímetro), também está se movendo nesse momento, mas com movimentos mais bruscos, como se estivéssemos olhando para ele de dentro de um veículo que percorre uma estrada esburacada; e pela escuridão da imagem, percebe-se que essa estrada é percorrida durante a noite. Cria-se, assim, a sugestão de que nós, leitores, estamos dentro do mesmo carro onde se encontra Alice, e podemos acompanhar sua visão dividida entre a janela pela qual a garota observa a paisagem exterior, e o interior escuro do carro que ela vislumbra com sua visão periférica. Soma-se a isso o zumbido que Alice afirma que vem do céu daquela região, e que podemos escutar graças aos recursos sonoros produzidos pela obra, além da própria fala da personagem, que, como destacamos, ocorre no tempo presente, fazendo com que o leitor tenha a impressão de que aquilo tudo ocorre em tempo real – e de que ele tem um acesso direto à situação.

Dessa forma, embora o primeiro episódio de *Inanimate Alice* não seja tão interativo quanto os seus sucessores, ele ainda consegue, graças a uma articulação consciente e efetiva de seus recursos midiáticos, ser profundamente imersiva para o leitor. Essa experiência de imersividade pode se tornar ainda mais profunda se levarmos em consideração a possibilidade da própria Alice ser utilizada como um avatar através do qual o leitor pode interagir com a obra. Vista como um avatar para o leitor, Alice precisa ser “interpretada” por este na sua interação com o texto, fazendo com que sua subjetividade e a subjetividade percebida na própria personagem se articulem mais facilmente, gerando uma forma de recepção diferente daquela que seria possível a partir da leitura de uma obra de literatura tradicional no meio impresso. Tal articulação tenderia a ser ainda mais intensa caso o leitor se tratasse de uma criança mais ou menos da idade da própria Alice e que fosse familiarizada minimamente com o contexto virtual, uma vez que seu horizonte de expectativas estaria muito mais próximo do horizonte da própria obra.

O segundo episódio de *Inanimate Alice* (*Episode 2: Italy*, 2006) segue a mesma linha do primeiro, embora apresente algumas alterações que acompanham o desenvolvimento da protagonista. Alice agora tem dez anos, e seus pais estão numa estação de esqui na Itália. A garota teme que estes tenham desaparecido, pois já estão fora de casa há muito tempo e ela não consegue

entrar em contato com eles, que se recusam a carregar telefones celulares. É possível notar uma evolução na linguagem utilizada pela garota para compor sua narrativa em relação ao primeiro episódio; se antes ela fazia uso de sentenças curtas e bastante concisas, agora sua fala se desenvolve em frases e parágrafos maiores, tornando-se mais articulada e condizente com seu amadurecimento. A progressão se reflete também na maior interatividade que o leitor/usuário dispõe no capítulo, no qual o *player* da garota é utilizado mais vezes; inclusive para jogar um pequeno jogo elaborado pela própria personagem, que recebe das outras crianças da estação o apelido de “*The Animator*” (“O Animador”). O desenvolvimento de Alice também é notado pela evolução no desenho do seu amigo virtual Brad.



Figuras 65-66. O desenvolvimento de Alice também é percebido nas imagens de Brad: o da esquerda está no primeiro episódio e o da direita, no segundo.

Em determinado momento, Alice, que já se sente desesperada diante do desaparecimento dos pais, decide sair na neve para procurá-los, mas acaba tropeçando e caindo. Ela sente que está sendo soterrada, e começa a ter dificuldades de respirar, achando que vai morrer sufocada pela neve; até que novamente escuta a voz de Brad em sua mente dizendo para se acalmar e percebe que é o capuz de seu casaco que está tapando sua respiração. Alice então consegue se levantar e vê que seus pais finalmente estão chegando, e corre ao seu encontro, emocionada; estes, contudo, mal notam a situação da filha, apenas alertando, de maneira muito natural, que trouxeram pizza para o jantar da garota. Nota-se, assim, que a maior parte do desespero sentido por Alice se devia mais aos

seus próprios medos (talvez gerados pelo episódio anterior, no qual o pai realmente desaparece) do que a uma situação real de perigo.

Continua-se notando a evolução da personagem conforme a própria obra vai se desenvolvendo nos dois próximos episódios. No terceiro, situado na Rússia (*Episode 3:Russia*, 2006), Alice está com treze anos, e seu amadurecimento é percebido em pequenos detalhes, como pelo fato de começar a se interessar por garotos. A história adquire um tom mais sombrio, quando, devido a um acidente no trabalho do pai, Alice e sua família se veem forçados a fugir às pressas de Moscou e deixar tudo para trás, sob o risco de permanecerem e acabarem machucados. Brad também se modifica nesse episódio, assumindo a aparência de um garoto da idade de Alice e atuando como personagem principal de um jogo que a garota desenvolve para seu *player*.

Já no quarto episódio, que se passa em uma pequena cidade da Inglaterra (*Episode 4: Hometown*, 2007), Alice está com catorze anos, e finalmente frequenta normalmente a escola e faz novos amigos. Uma parte que merece destaque desse episódio é aquela em que a personagem, ao mencionar que seus amigos pedem para que ela crie histórias para eles em seu *player*, apresenta uma versão do *iStories*, que, como havíamos mencionado, é um *software* desenvolvido como fruto do projeto *Inanimate Alice*. Cria-se, assim, uma metaficcionalidade interativa, pois abre-se a possibilidade de reflexão acerca do próprio *fazer literário com recursos digitais*, proporcionando uma vivência de cunho pedagógico. Cabe destacar, também, que trata-se de uma pedagogia direcionada ao letramento e à criação de obras *digital born*⁴⁰ (“nascidas no meio digital”, ou seja, obras pensadas e realizadas diretamente para e através de computadores), uma vez que a protagonista, ao exemplificar como o *software* funciona, compõe uma história baseada na sua aventura em busca do pai, evento que se passa no primeiro episódio da obra, levando o leitor a participar ativamente da construção de uma narrativa multimodal dentro da narrativa principal da obra através do avatar-Alice e dos recursos interativos do *iStories*, construindo, juntamente com a personagem, uma pequena obra eletrônica.

A interatividade é muito mais constante nos dois últimos episódios, tornando as escolhas do leitor mais importantes para o desenvolvimento da narrativa, principalmente no episódio quatro, no qual o leitor quase nunca avança a narrativa apenas passando os blocos de texto, mas sim escolhendo o que vai ser narrado primeiro em cada sessão. Algumas possibilidades de caminhos se

⁴⁰ Sobre o termo “*digital born*”, vejamos as seguintes palavras de Katherine Hayles (2009): “A literatura eletrônica, geralmente considerada excluída da literatura impressa que tenha sido digitalizada, é, por contraste, ‘nascida no meio digital’, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador” (HAYLES, 2009, p. 20)

apresentam e o leitor, clicando na opção que escolher, pode prosseguir no enredo, tendo acesso às demais partes assim que cada uma delas for completamente percorrida. Contudo, o artifício interativo mais importante que surge nesses dois episódios são os jogos, que constituem metáforas estruturais importantes para o entendimento da evolução de Alice.

No terceiro episódio, a garota confessa que passa as horas difíceis em Moscou se entretendo com o novo jogo que criou, no qual ela deve coletar umas *Matryoshkas*, bonecas que são símbolo mundial da cultura russa, que se encontram espalhadas pelos cantos da tela. Em cada sessão da narrativa existe uma dessas bonecas, em pontos mais ou menos evidentes, que deve ser localizada pelo leitor durante o desenrolar do episódio. Ao clicar-se em cada boneca, a narrativa é interrompida pelo surgimento, na base da tela, de um pequeno boneco do Brad controlável com o *mouse*, que possui como objetivo segurar uma *Matryoshka*, que cai da parte superior da tela. Embora o leitor não seja obrigado a achar todas as bonecas para prosseguir com a narrativa, em determinado momento elas acabam sendo necessárias. Perto do final do episódio, quando Alice e seus pais estão prestes a pegar um avião que os tirará da Rússia, eles são interrompidos por um guarda que exige o *player* da garota. Esta, apesar do medo que sente e dos apelos dos pais, se recusa a entregar o aparelho, alegando ser a dona dele. É assim que ela tem a ideia de mostrar ao guarda quantas bonecas já conseguiu coletar. Nesse momento, se o leitor não tiver coletado todas as bonecas que surgiram no episódio, o guarda se recusa a deixá-los passar, obrigando o leitor a voltar ao início até ter coletado todas; quando o leitor estiver de posse de todas as bonecas, o guarda, rindo, libera a família, e a história se dirige para seu fim, com a partida de Alice e seus pais da Rússia.

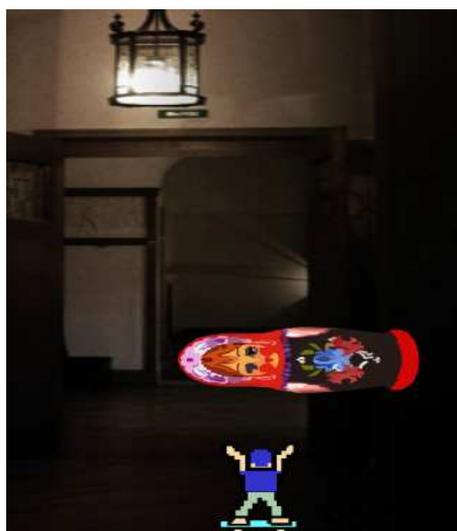


Figura 67. O jogo das *Matryoshkas*

A maturidade de Alice é aqui metaforizada no jogo das *Matryoshkas*: ao coletar todas as bonecas, a garota é capaz de demonstrar ao guarda (e ao leitor) o caráter decidido que vai construindo, e a importância que dá ao seu próprio trabalho – indicando, mais uma vez, a evolução de seu caminho em direção a se tornar ela mesma uma artista digital. Além disso, o trabalho que o leitor e Alice dispensam para vencer o jogo funciona como uma metáfora para o próprio trabalho que a protagonista tem para criá-lo, além do valor emocional que o jogo possui para Alice, uma vez que esses projetos com o *player* (incluindo Brad) estiveram sempre relacionados com a única forma que ela tinha para fugir da solidão que sentia por estar sempre distante dos pais.

Já no quarto e último episódio lançado até agora, o jogo aparece na forma de um labirinto a ser vencido. Alice se vê presa em um prédio da cidade em que vive agora com os pais, ao seguir a sugestão dos seus novos amigos para aproveitar a vista que esse prédio ofereceria em seu último andar.



Figura 68. Brad guia Alice até a saída do labirinto.

Se a saída desse labirinto pode ser entendida como uma busca para superar os novos problemas pelos quais Alice passa com seus pais – que agora parecem frustrados com a nova vida

que levam e por isso brigam constantemente –, ela parece estar mais ligado com a relação entre a garota e seu amigo imaginário Brad. Este acaba por ser escanteado com a entrada dos novos – e reais – amigos de Alice, que por sinal são em parte responsáveis pela situação difícil na qual a garota se encontra. Porém, quando Alice começa a entrar em desespero, Brad aparece novamente e a guia para fora do labirinto no qual se encontra, levando-a não para fora do prédio, mas sim para seu ponto mais alto, do qual Alice consegue ter a vista tão desejada da nova cidade. Dessa forma, o jogo do labirinto serve para lembrar a Alice da importância que Brad possui no seu próprio desenvolvimento, principalmente se ele for entendido como uma parte inconsciente da própria Alice (talvez, mesmo, como um avatar da protagonista).



Figura 69. Ilustração presente no site de *Inanimate Alice*.

Aqui, temos uma Alice que percorre um caminho escuro e alagadiço, e apenas podemos visualizar alguma claridade na parte superior do caminho, a uma altura que não permite sequer que ela esteja na linha de visão da personagem. Já na ilustração que se apresenta no lugar desta, após alguns segundos de visualização da página principal do *site* (Fig. 70), temos a imagem de uma Alice com corpo de adulta caminhando alegremente em sua capa de chuva e segurando uma sombrinha em uma posição indicativa de que já não precisa dela acima de sua cabeça para se proteger. Vemos ao fundo, em contraste com o cenário do caminho escuro e estreito da primeira imagem, o horizonte claro e largo na direção do qual Alice caminha. Podemos interpretar essas diferenças como metáforas do desenvolvimento da sua personalidade, que se torna cada vez mais segura e decidida, além de muito mais esperançosa. A metáfora se reforça se relacionada, na primeira imagem, à solidão da criança que constrói um personagem eletrônico para que possa ter ao menos um amigo, e, na segunda, à jovem capaz de criar não apenas um amigo fictício, mas também de construir verdadeiros universos digitais os quais apresenta a seus amigos reais.



Figura 70. Ainda no tocante às duas imagens (as únicas nas quais é exibida a figura da protagonista), podemos fazer uma outra inferência, relacionando aos aspectos de imersividade e de interatividade presentes na obra o termo “*Inanimate*”, presente em seu título: o fato de Alice estar de costas e de não ter nunca seu rosto revelado ao leitor pode funcionar como um convite para que este lhe empreste um rosto (no sentido metafórico), uma alma (*anima*), construindo assim um avatar.

O fato de *Inanimate Alice* ser uma obra ainda não terminada acaba por constituir certa limitação à sua apresentação analítica, pois embora cada um dos seus capítulos possa ser interpretado como uma obra independente, vemos que ela se completa e se auto ilumina quando essas partes são colocadas em relação umas com as outras. Ainda assim, pudemos verificar alguns dos aspectos mais importantes que a obra revela sobre o contexto atual da literatura eletrônica, principalmente no que diz respeito ao emprego do recurso do jogo na construção de metáforas na interface da narrativa, ao caráter imersivo e interativo da obra, remetendo ao elemento mediatizador do avatar, e à articulação com diversos projetos - nesse caso, muitos deles, de cunho educacional. Tal preocupação por parte de seus criadores com a educação de seus leitores evidencia também uma outra característica formal da obra: o fato de ela dialogar com um dos mais tradicionais estilos literários, aquele conhecido como “romance de formação”. Pois ao narrar a trajetória e a evolução de Alice rumo a se tornar uma artista digital, *Inanimate Alice* se integra a uma tradição composta por obras como *Os Anos de Aprendizado de Wilhelm Meister* (1996), de Goethe, e *O Ateneu* (1998), de Raul Pompéia; com o acréscimo de que *Inanimate Alice*, em sua integração com vários outros projetos ligados ao meio da literatura digital, narra não só o desenvolvimento de sua protagonista Alice, mas também, ao mesmo tempo, a evolução de todo o cenário de produção e recepção da literatura eletrônica.

Considerações Finais

Como dissemos em alguns trechos do trabalho, o meio digital é marcado pela transitoriedade, o que faz com que muitos dos autores de narrativas eletrônicas se preocupem com o tempo de “vida” de suas obras, não apenas pelo fato de que elas podem rapidamente cair no esquecimento, dada a velocidade com que as informações se renovam no ambiente da *Web*, mas também porque o constante aprimoramento tecnológico dos dispositivos eletrônicos faz com que muitos dos *softwares* utilizados na criação das obras tornem-se obsoletos. Felizmente, essa é uma preocupação que, ainda que constante, não atinge mais as proporções que atingia há alguns anos, antes da consolidação dos grupos que se dedicam à divulgação e ao arquivo das obras, como é o caso da ELO.

Hoje, pode-se dizer que o fenômeno da literatura eletrônica se popularizou tanto que já é possível visualizarmos um cânone que abrange obras de diversos gêneros literários digitais e que influencia na criação de novas narrativas, bem como funciona como uma referência para os trabalhos da crítica especializada. Esta também está se expandindo e se consolidando nos ambientes acadêmicos; prova disso são os encontros, seminários e prêmios aos quais nos referimos ao falarmos sobre as estratégias de divulgação das obras.

Quanto ao mercado editorial das narrativas eletrônicas, ainda não se pode dizer que já existam meios significativos de tornar a atividade da escrita digital rentável para os autores. Os cálculos apresentadas por Alan Bigelow e por Kate Pullinger em seus respectivos *blogs* nos trazem essa confirmação. Porém, levando-se em consideração o fato de que obter recursos financeiros satisfatórios através da publicação de obras impressas também não é tão fácil ou tão comum quanto se desejaria, podemos antever uma pequena vantagem para as obras divulgadas no meio digital, diante das mudanças que começam a se verificar no mundo dos negócios: é crescente o número de internautas que fazem compras *online*, e ter um “produto” como uma obra multimídia disponibilizado diretamente através desse mesmo ambiente pode vir a representar uma facilidade na sua comercialização em comparação a um livro impresso que necessitaria ser transportado fisicamente até o comprador.

Além disso, vimos que grupos como o da *Dreaming Methods* já estudam novas estratégias para a arrecadação de subsídios necessários para o desenvolvimento de suas obras. As narrativas subdivididas em episódios facilitam essa forma de disponibilização e de venda, na qual os leitores

têm acesso gratuito às partes iniciais do enredo e decidem se querem ou não financiar, ou seja, pagar pelo acesso ao restante da narrativa.

Outra prova de que o universo da literatura eletrônica está se expandindo é o crescente número de obras cuja produção exige o emprego de recursos tecnológicos cada vez mais avançados, bem como a associação de grupos multidisciplinares, a exemplo de *Inanimate Alice*. Em obras deste porte, é frequente a utilização de tecnologias que antes só eram desenvolvidas por grandes empresas produtoras de jogos eletrônicos. Com isso, o caráter interativo das obras, assim como o caráter lúdico, é aprimorado, com a criação de *softwares* capazes de rastrear e relacionar as informações que vão sendo coletadas através das ações do leitor/usuário, como acontece com as falas e os atos atribuídos pelo usuário de *Façade* a seu personagem.

Esperamos que as contribuições ao universo das narrativas multimídia apresentadas neste trabalho possam colaborar para o fortalecimento dos estudos da área, e servir de incentivo também a escritores que pretendam desenvolver projetos artísticos no meio digital e a educadores que pretendam utilizar em salas de aula alguma das obras que mencionamos para o ensino da literatura e para o letramento digital de seus alunos.

Bibliografia

ANDREWS, Jim; MASUREL, Pauline. **Blue Hyacinth**. Disponível em: <<http://vispo.com/StirFryTexts/bluehyacinth3.html>>. Acesso em: 15 de jul. 2011.

ARNAUD, Noël. Introduction. In: MOTTE, Warren (Org.). **Oulipo: a premier of potential literature**. Nebraska: University of Nebraska Press, 1986.

BEIGUELMAN, Giselle. **O livro depois do livro**. São Paulo: Peirópolis, 1999.

BLANCHOT, Maurice. **O livro por vir**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BORGES, Jorge Luis. **O livro de areia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

_____. Fervor de Buenos Aires. In: _____. **Primeira poesia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. **Ficcções**. São Paulo: Globo, 1999.

CALVINO, Italo. **O castelo dos destinos cruzados**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

CARRIÈRE, JEAN-Claude; ECO, Umberto; TONNAC, Jean-Philippe. **This is not the end of the book**. London: Harvill Secker, 2011.

CHANG, Young-Hae. **Nippon**. 2003. Disponível em <<http://www.yhchang.com/NIPPON.html>>. Acesso em: 20 jul. 2011.

CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita**. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

_____. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora UNESP/ Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. 16. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

DUBY, Georges. **Guilherme Marechal ou o melhor cavaleiro do mundo**. Tradução de Renato Janine Ribeiro. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

ELECTRONIC Literature Collection Volume 1. Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/1/>>. Acesso em: 10 jan. 2011.

ELECTRONIC Literature Collection Volume 2. Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/2/>>. Acesso em 10 jan. 2011.

ELECTRONIC Literature Directory. Disponível em: <<http://directory.eliterature.org/>>. Acesso em: 10 jan. 2011.

ELITERATURE & Electronic Literature. Disponível em: <<http://eliteratures.wordpress.com/>>. Acesso em: 20 out. 2011.

FERREIRA, Ermelinda. A Literatura Potencial e os “objetos narrativos mutantes” da atualidade. In: **Revista Hipertextus**. v. 4. 2010. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume1/ensaio6-ermelinda-ferreira.pdf>>. Acesso em: 20. jul. 2011.

_____. **A mensagem e a imagem**: literatura e pintura no primeiro modernismo português. Recife: Edufpe, 2007.

_____. Motivos medievais em molduras hipertextuais. In: **Revista Hipertextus**. v. 1. 2007. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume1/ensaio6-ermelinda-ferreira.pdf>>. Acesso em: 20. jul. 2011.

_____. **Dois estudos pessoanos**. Recife: Edufpe, 2004.

FOURNEL, Paul. The theatre tree: a combinatorial play. In: MOTTE, Warren (Org.). **Oulipo**: a premier of potential literature. Nebraska: University of Nebraska Press, 1986.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative**: Introduction to Ludology. 2003. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf>. Acesso em: 13. set. 2011.

_____. **Ludology Meets Narratology**. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative. 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 13. set. 2011.

GOETHE, Johann Wolfgang von. Os **anos de aprendizado de Wilhelm Meister**. São Paulo: Ensaio, 1996.

HARRAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens dopós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura Eletrônica**: novos horizontes para o literário. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

_____. **How we became posthuman**: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

HEINSOO, Rob; COLLINS, Andy; WYATT, James. **Dungeons & Dragons**: Livro do jogador 4.0: Heróis Arcanos, Divinos e Marciais: Regras básicas de RPG. São Paulo: Devir, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ISER, Wolfgang. Os Atos de Fingir ou o que é Fictício no Texto Ficcional. In: LIMA, Luiz Costa. (Org.). **Teoria da Literatura em Suas Fontes**. 3. ed. v. 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

JOYCE, Michael. **Twelve Blue**. Cambridge: Eastgate Systems, 1991.

_____. **afternoon, a story**. Cambridge: Eastgate Systems, 1990.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed 34, 1999

LINS, Osman. **Avalovara**. 5. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**. São Paulo: Editora 34, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. São Paulo, Edusp, 1996.

MARINHO, Chico. **Palavrador**. 2006. Disponível em:
<http://collection.eliterature.org/2/works/marinho_palavrador.html>. Acesso em: 16 de jun. 2011.

MATEAS, Michael; STERN, Andrew. **Façade**. 2005. Disponível em:
<<http://www.interactivestory.net/>>. Acesso em: 18 de abr. 2009.

MITCHELL, William Thomas. **Picture Theory: Essays on verbal and visual representation**. Chicago: University of Chicago Press, 1994.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NITRINI, Sandra. **Literatura Comparada: Teoria, História e Crítica**. 3. ed. São Paulo: Edusp, 2010.

PESSOA, Fernando. **Livro do Desassossego**: composto por Bernardo Soares, ajudante de guarda-livros na cidade de Lisboa. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

_____. **Poesias**. 15. ed. Lisboa: Ática, 1995.

_____. **Mensagem**. Lisboa: Parceria António Maria Pereira, 1934.

POMPÉIA, Raul. **O Ateneu**. 20 ed. São Paulo: Ática, 1998.

PULLINGER, Kate. **To Self-Publish Own Backlist as E-Books or Not to Self-Publish Own Backlist as E-Books?**. 2011. Disponível em: <<http://www.katepullinger.com/blog/comments/to-self-publish-own-backlist-as-e-books-to-not-to-self-publishe-own-ba>>. Acesso em: 03. dez. 2011.

_____. **Inanimate Alice**. 2007. Disponível em <<http://www.inanimatealice.com/>>. Acesso em 20 jul. 2011.

QUENEAU, Raymond. Un conte à votre façon. In: **Oulipo**. La littérature potentielle (Créations Récréations Récréations). Paris: Gallimard, 1973.

_____. **Cent mille milliards de poems**. Paris: Gallimard, 1961.

SEARLE, John. O Estatuto Lógico do Discurso Ficcional. In:_____. **Expressão e Significado**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002. p. 95-119.

SECOND Life. Disponível em: <<http://secondlife.com/>>. Acesso em: 20 de mar. 2009.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. **Contemporânea**. v. 8, n. 2. Rio de Janeiro, 2010.

STORYSPACE. Disponível em: <<http://www.eastgate.com/storyspace/index.html>>. Acesso em: 05 de jun. 2009.

STEPHENSON, Neal. **Snowcrash**. New York: Bantam Doubleday Dell Publishing Group, 1992.

TACCA, Oscar. **Las Vocez de la Novela**. 3.ed. Madrid: Gredos, 1989.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. Virtualidade e heteronímia: as aventuras pessoais de Alice. **Revista Lusófona de Humanidades e Tecnologias**, América do Norte, 1, Dez. 2010. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/rhumanidades/article/view/1408>>. Acesso em: 13. set. 2011.

Referências das imagens

Figura 1. Disponível em: <http://reginamaat.blogspot.com/2010_02_01_archive.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 2. Disponível em: <<http://my.opera.com/bricasilva/blog/2010/09/12/a>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 3. Disponível em: <<http://www.xamanismo.com.br>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 4. Disponível em: <<http://perlbai.hi-pi.com/blog-images/621197/mn/1275363279.jpg>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 5. Disponível em: <<http://bemcomum.wordpress.com/page/47/?archives-list=1>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 6. Disponível em: <oqueseusolhospodemver.blogspot.com/2010/10/historias-pra-dormir.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 7. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Livro>> . Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 8. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Livro>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 9. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Livro>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 10. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Livro>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 11. Disponível em: <<http://www.dinamitehackers.com/2011/10/duvida-do-que-um-site-hacker-oferece.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 12. Disponível em: <<http://angelomazzuchelli.blogspot.com/2010/12/tatuagem-temporaria.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 13. Disponível em: <<http://angelomazzuchelli.blogspot.com/2010/12/tatuagem-temporaria.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 14. Disponível em: <http://iladyoracle.blogspot.com/2011_08_01_archive.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 15. Disponível em: <<http://petergreenaway.tumblr.com/post/508361097/the-pillow-book>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 16. Disponível em: <<http://www.webyarns.com/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 17. Disponível em: <<http://www.dreamingmethods.com/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 18. Disponível em: <<http://www.ebbflow.co.uk/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 19. Disponível em: <<http://www.ebbflow.co.uk/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 20. Disponível em: <<http://soldacartum.wordpress.com/page/2/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 21. Disponível em: <<http://soldacartum.wordpress.com/page/2/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 22. Disponível em: <<http://ilusoecilusoes.blogspot.com/2011/05/dados-impossiveis.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 23. Disponível em: <<http://psiquiatriaesociedade.wordpress.com/tag/ilusao-de-optica/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 24. Disponível em: <<http://neuronioprostituto.blogspot.com/2008/09/figuras-impossveis.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 25. Disponível em: <<http://quecazzo.blogspot.com/2007/10/patos-coelhos-e-revolues-cientificas.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 26. Disponível em: <<http://thumbs.dreamstime.com>> Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 27. Disponível em: <<http://multipessoa.net/labirinto/heteronimia/4>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 28. Disponível em: <<http://magalitarot.blogspot.com/2010/11/natal-taro.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 29. Disponível em: <http://retrato-auto.blogspot.com/2010_05_01_archive.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 30. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/lula-elogia-abertura-da-primeira-fabrica-brasileira-de-chips-20100208.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 31. Disponível em: <http://ograndeparafuso.blogspot.com/2009/08/rayuela_23.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 32. Disponível em: <<http://fantasieruditas.blogspot.com/2011/09/resenha-avalovara-de-osman-lins.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 33. Disponível em: <<http://linguistica.postbit.com/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 34. Disponível em: <<http://www.kuthumadierks.com/pageopen.asp?r=isis&id=154>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 35. Disponível em: <<http://www.eastgate.com/storyspace/index.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 36. Disponível em: <http://hypertext.rmit.edu.au/essays/mia/fig_one.gif>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 37. Disponível em: <http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve_Blue.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 38. Disponível em: <http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Twelve_Blue.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 39. Disponível em:
<http://collection.eliterature.org/1/works/andrews__stir_fry_texts/bluehyacinth3.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 40. Disponível em:
<http://collection.eliterature.org/1/works/andrews__stir_fry_texts/bluehyacinth3.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 41. Disponível em:
<http://collection.eliterature.org/1/works/andrews__stir_fry_texts/bluehyacinth3.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 42. Disponível em:
<http://collection.eliterature.org/1/works/andrews__stir_fry_texts/bluehyacinth3.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 43. Disponível em:
<http://collection.eliterature.org/1/works/andrews__stir_fry_texts/bluehyacinth3.html>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 44. Gráfico de nossa autoria.

Figura 45. Disponível em: <<http://membres.multimania.fr/guillaumz/generateur.htm>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 46. Disponível em: <<http://membres.multimania.fr/guillaumz/generateur.htm>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 47. Disponível em:

<http://www.digitalhumanities.org/companion/data/blackwell/9781405103213//figures/9781405103213_chapter_30_f2.gif>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 48. Disponível em: <www.devir.com.br>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 49. Disponível em: <<http://trickster.gamrage.com/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 50. Disponível em: <<http://thesims.ea.com/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 51. Disponível em: <www.mmorpg.com/>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 52. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 53. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 54. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/books/2010/feb/18/james-cameron-avatar-prequel-novel>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 55. Disponível em: <<http://www.dollsofindia.com/product/hindu-posters/kurma-avatara-incarnation-of-vishnu-reprint-on-paper-AD86.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 56. Disponível em:

<http://cybject.files.wordpress.com/2011/03/web_3d_01_avatara_final.jpg>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 57. Disponível em:

<<http://www.jorwiki.usp.br/gdmat07/index.php/Usu%C3%A1rio:Carol>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 58. Disponível em:

<<http://www.jorwiki.usp.br/gdmat07/index.php/Usu%C3%A1rio:Carol>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 59. Disponível em:

<<http://www.jorwiki.usp.br/gdmat07/index.php/Usu%C3%A1rio:Carol>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 60. Disponível em:

<<http://www.jorwiki.usp.br/gdmat07/index.php/Usu%C3%A1rio:Carol>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 61. Disponível em: <<http://www.jorwiki.usp.br/gdmat07/index.php/Usu%C3%A1rio:>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 62. Disponível em:

<<http://www.jorwiki.usp.br/gdmat07/index.php/Usu%C3%A1rio:Carol>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 63. Disponível em:

<<http://www.jorwiki.usp.br/gdmat07/index.php/Usu%C3%A1rio:Carol>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 64. Disponível em: <<http://inanimatealice.com/episode1/index.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 65. Disponível em: <<http://inanimatealice.com/episode1/index.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 66. Disponível em: <<http://inanimatealice.com/episode2/index.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 67. Disponível em: <<http://inanimatealice.com/episode3/index.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 68. Disponível em: <<http://inanimatealice.com/episode4/index.html>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 69. Disponível em: <<http://www.inanimatealice.com/>>. Acesso em: 13. nov. 2011.

Figura 70. Disponível em: <<http://www.inanimatealice.com>>. Acesso em: 13. nov. 2011.