



Universidade de Brasília
Instituto de Letras
Departamento de Teoria Literária e Literaturas
Doutorado em Teoria Literária

CIBERNARRATOLOGIA

Um estudo integrado sobre narrativas ficcionais da cibercultura

Sarom Silva de Meneses

Brasília
2009

Sarom Silva de Meneses

CIBERNARRATOLOGIA

Um estudo integrado sobre narrativas ficcionais da Cibercultura

Tese apresentada ao Departamento de Teoria Literária e Literaturas da Universidade de Brasília (UnB) como parte dos requisitos para a obtenção do título de Doutor.

Orientador: Henryk Siewierski

Brasília
2009

Sarom Silva de Meneses

CIBERNARRATOLOGIA

Um estudo integrado sobre narrativas ficcionais da Cibercultura

Tese apresentada ao Departamento de Teoria Literária e Literaturas da Universidade de Brasília (UnB) como parte dos requisitos para a obtenção do título de Doutor.

Aprovada em: ____ / ____ / _____

Banca Examinadora:

Dr. Henryk Siewierski
Universidade de Brasília – UnB
Presidente

Prof^a. Dr^a Elga Perez Laborde
Universidade de Brasília – UnB

Prof. Dr. Rogério Lima
Universidade de Brasília – UnB

Prof^a Dr^a Sylvia Cyntrão
Universidade de Brasília – UnB

Prof. Dr. Paulo Eduardo Lopes
Instituto de Ensino Superior Cenecista – INESC

À geração de escritores e leitores do século XXI, e à cultura da narrativa ficcional que herdamos e que constitui uma das grandes manifestações humanísticas.

DEDICO

Primeiramente isto: não há mais ponto de referência. O mundo e o livro remetem um ao outro, eterna e infinitamente, suas imagens refletidas. Esse poder infinito de espelhamento, essa multiplicação cintilante e ilimitada – que é o labirinto da luz, o que não é pouca coisa – será, então, tudo o que encontraremos, no fundo de nosso desejo de compreender.

E também isto: se o livro é a possibilidade de um mundo, devemos concluir que está também agindo no mundo, não apenas o poder de fazer, mas esse grande poder de fingir, de trapacear e de enganar de que toda obra de ficção é o produto, tanto mais evidente quanto mais esse poder estiver ali dissimulado.

Maurice Blanchot

O homem ou seu herdeiro continuará pascaliano – atormentado pelos dois infinitos: kantiano, enfrentando as antinomias do seu espírito e os limites do mundo dos fenômenos; hegeliano, em perpétuo devir, em contradições contínuas, em busca da totalidade que lhe escapou.

Edmond Nabbouset

A linguagem mais liberada de restrições prosaicas, mas inclinada por essa razão a celebrar-se nas férias poéticas, é a mais disponível para tentar dizer o segredo das coisas.

Paul Ricoeur

Somos do tecido com o qual se fazem os sonhos.

William Shakespeare

AGRADECIMENTOS

À Deus, pela inspiração e fé.

À minha mãe, Maria Lucilene, que sempre esteve presente em toda a minha trajetória e me deu suporte para ser a intelectual que sou hoje, e aos meus irmãos, Timóteo, Priscila e Estéfanos, e cunhadas, Rosimeire e Fabiane, como a toda a minha família.

Às minhas amigas, Rochele Quito e Mariana Medeiros.

Ao meu orientador, doutor Henryk Siewierski, pela orientação consistente e pelo modelo como pesquisador e profissional de literatura. Sou eternamente grata pela oportunidade de ter sido sua orientanda nesses anos todos.

À professora Cintia Schwantes, pelo apoio, orientação e auxílio incalculável.

Ao corpo docente do TEL/UnB, pela minha formação como pesquisadora e pelo suporte a minha temática de pesquisa.

RESUMO

A presente pesquisa se propõe a fornecer um conceito de cibernarratologia que integre a tradição da narratologia e as transformações trazidas pelo desdobramento da narrativa ficcional no ciberespaço, considerando os seus formatos estruturais lineares e multilineares, a integração da rede de conhecimentos e da rede de dimensões de leituras inerentes à obra literária, tendo o texto narrativo ficcional como unidade textual. Projeta também o desenvolvimento de ações para criação de métodos adaptativos para suporte digital voltadas para o ensino dos clássicos literários com foco na geração digital, propondo como conteúdo digital uma adaptação do clássico *Os Lusíadas*, de Luís de Camões, para um formato de narrativa interativa. Assim, torna-se possível a identificação de processos de formação de uma cibercultura literária, onde o repasse do cânone tradicional e das novas formas de produção da narrativa ficcional vão constituindo a especialização de uma tecnologia peculiar da narrativa ficcional e do resgate humanizador do ambiente virtual como extensão dos anseios e do imaginário humano.

Palavras-chave: cibernarratologia, adaptação, clássicos, literatura digital, tecnologia, interatividade, geração digital, rede integrada, inteligência coletiva.

ABSTRACT

The present research aims at providing a concept of cyber-narratology that can integrate the tradition of the narratology and the transformations brought by the unfolding of the fictional narrative in cyberspace, considering the latter's linear and multilinear formats, the integration of knowledge networks and readings of literary works in the consideration of narrative texts as textual units. In addition to the purpose of finding a proposal for teaching literary classics to the digital generation, working on the project of adapting the narrative of the classic 'The Lusíads' by Camões into an interactive narrative format which seeks to prioritize putting the reader's background in contact with the richness of literary production and not only with the interactivity that is typical of electronic games. This is the rise of a literary cyber-culture where the transmission of the traditional canon and of new forms of producing fictional narrative will constitute the identification of a fictional narrative technology and a humanizing rescue of the virtual environment as an extension of human imaginary and longing.

Keywords: cyber-narratology, adaptation, classics, digital literature, technology, interactivity, digital generation, integrated network, collective intelligence, hypertext, multilinear, linear, interactive narrative, media convergence, narrative technology, the imaginary.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Capa do Jogo – <i>American McGee’s Alice</i>	70
Figura 2. Cheshire Cat – <i>American McGee’s Alice</i>	71
Figura 3. Retrato de Lewis Carroll – <i>American McGee’s Alice</i>	72
Figura 4. Alice no Tabuleiro de Xadrez – <i>American McGee’s Alice</i>	74
Figura 5. O Coelho Branco – <i>American McGee’s Alice</i>	75
Figura 6. Capa do Jogo da EA Games <i>American McGee’s Alice</i>	76
Figura 7. Fluxo da Narrativa interativa.....	106
Figura 8. Fluxo da construção da narrativa em rede do castelo.....	114
Figura 9. Fluxo da narrativa em rede da taverna.....	114
Figura 10 Fluxo da narrativa em rede do mundo de Warcraft.....	118
Figura 11. Tela ambiente inicial do livro CD hiper-romance <i>Patchwork Girl</i>	119
Figura 12. Imagem do mapa da rede compositiva. Lexias.....	120
Figura 13. Fluxo ilustrativo do desenvolvimento da rede de narrativas.....	121
Figura 14. Cartaz de <i>Final Fantasy</i>	121
Figura 15. General Hein.....	123
Figura 16. Dr ^a Aki Ross.....	124
Figura 17. Sonho de Aki.....	126
Figura 18. Coletando um dos Sete Espíritos – <i>Final Fantasy</i>	127
Figura 19. Fluxo de desdobramento de micronarrativas fundamentada em eixos motivadores.....	128
Figura 20. Exemplo de fluxo para multiplicação de micronarrativas – <i>O Senhor dos Anéis</i>	130
Figura 21. Fluxo de multiplicação de micronarrativas por personagens.....	130
Figura 22. Fluxo de multiplicação de micronarrativas pelo mundo de Nárnia.....	131
Figura 23. Fluxo da narrativa em rede das micronarrativas fundamentadas nos mundos.....	132
Figura 24. Fluxo da multiplicação das micronarrativas por personagens.....	133
Figura 25. Fluxo de multiplicação de micronarrativas por eixos motivadores.....	133
Figura 26. Exemplo de multiplicação hibridização e de multiplicação dimensional por eixos motivadores.....	133
Figura 27. Príncipe da Pérsia.....	134
Figura 28. Sands of Time, 2003.....	135
Figura 29. Príncipe da Pérsia. Warrior Within.....	137
Figura 30. Príncipe da Pérsia. Warrior Within. Ubisoft, 2004.....	138
Figura 31. Príncipe da Pérsia.....	139
Figura 32. Príncipe da Pérsia.....	140
Figura 33. Fluxo de multiplicação por espaço.....	145
Figura 35. Os Perpétuos – Desejo, Desepero, Delírio, Sandman, Morte, Destino, Destruição. Desenho de Gaiman.....	145
Figura 36. Fluxo de multiplicação de micronarrativas por personagens e arquétipos.....	147

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 DECIFRANDO A CIBERNARRATOLOGIA	38
1.1 A linguagem como máquina.....	44
1.2 A linguagem como máquina.....	50
1.3 Literatura, cibercultura e N-Gen.....	56
1.4 Estrutura metamórfica textual – O policódigo literário.....	60
1.5 Cibercultura, literatura e imaginário.....	69
1.6 Narratologia e cibernarratologia.....	83
2 AS NARRATIVAS FICCIONAIS DA CIBERCULTURA	86
2.1 Mapeando a estrutura da unidade narrativa ficcional e das dimensões de leitura.....	86
2.2 O espaço de fluxo e o tempo intemporal	91
2.3 Investigações sobre a cibernarratologia.....	93
2.4 A narrativa das múltiplas escolhas	102
2.5 A narrativa na combinação aleatória das cartas de um tarô	107
2.6 A narrativa de multiplicação por personagens	115
2.7 A narrativa do corpo – Membros que unem histórias	118
2.8 A narrativa em fluxo de eixos motivadores.....	121
2.9 A narrativa das histórias que se multiplicam – Combinação de múltiplas aventuras	128
2.10 A narrativa interativa – Jogos eletrônicos	134
2.11 A narrativa de arquétipos.....	145
3 MAPEANDO A CIBERNARRATOLOGIA	149
3.1 Definindo um conceito para Cibernarratologia	149
3.2 Literatura e cultura da convergência	157
3.3 Literatura e cibernética	162
3.4 Literatura em uma perspectiva cibernarratológica – Integração combinatória de elementos e banco de dados do sistema semiótico literário	185
3.5 Elementos compositivos narrativos da Cibernarratologia.....	203
3.6 Tecnologia da narrativa ficcional, alguns aspectos levantados:	211
3.7 Alguns aspectos comuns identificados em narrativas interativas.....	212
3.8 As funções da literatura	213
4 ADAPTANDO OS CLÁSSICOS PARA A N-GEN.....	215
4.1 Como manter vivos os clássicos para a N-Gen?.....	215
5 CONCLUSÃO.....	240
6 GLOSSÁRIO.....	247
BIBLIOGRAFIA	247
FILMOGRAFIA.....	263
ANEXO I – NAVEGAÇÕES LITERÁRIAS – PROPOSTA ADAPTATIVA.....	264

INTRODUÇÃO

Se a literatura vai mais rápido do que a teoria é porque possui um ritmo próprio, que lhe permite formular primeiro o sentido da experiência que nos leva de roldão – sendo uma captação direta desse processo, a literatura precede à reflexão.

Laymert Garcia dos Santos

A literatura para geração do século XXI constitui a grande encruzilhada de histórias, uma casa de espelhos, onde as narrativas se intercalam e onde passado, presente e futuro literário se encontram simultaneamente em uma dimensão fora do próprio tempo ou em um tempo onde existem dimensões de fluxos e espaços virtualizados, como acontece na dimensão digital.

As dimensões da virtualidade digital e literária se fundem na elaboração das narrativas ficcionais no século da *Net Generation* (Geração Net, N-Gen), e o hibridismo de imagem, sons, *links*, interatividade, avatares entre outros recursos são utilizados para elaboração das narrativas ficcionais contemporâneas no ciberespaço. Os textos narrativos evoluem junto das gerações históricas humanas e acompanham os adventos evolutivos técnicos e tecnológicos.

O termo geração Y apareceu pela primeira vez em um artigo do periódico *Advertising Age*, de agosto de 1993. O escopo dessa geração é representado pelo intervalo de 1982 até o começo do século XXI, e, por sua vez, começa a gerar esta que será conhecida como N-Gen ou geração digital e constitui os jovens adultos do início deste século.

O contexto histórico evolutivo de tais gerações na sociedade e seu envolvimento com a cultura da narrativa ficcional requer uma profunda reflexão sobre a relação entre narrativas ficcionais e sua integração com a evolução da sociedade e, por extensão, com a evolução da tecnologia e dos comportamentos sócio-culturais.

Martin-Barbero (2002) aborda sobre o jovem do século XXI como sendo um agente de ritmo acelerado, que convive simultaneamente em lugares midiáticos e não midiáticos, participa como habitante de um novo processo de territorialização espacial onde o “não-lugar” criado pelo mundo virtual gera novas redes de sociabilização e manifestação cultural, demonstrando ser um desafio instigante.

Na geração digital, portanto, surgem leitores com um caráter participativo-interativo e voltados a uma leitura de dinâmica multidirecional, multifacetada, multimodal, multilinear e de adaptação e transformação constante do conteúdo digital, como também

com concepções de tempo e espaço que sofreram impacto da influência direta do ciberespaço.

Tal fato exige a observação por parte dos pesquisadores acerca do resultado da interação autor-narrativa-leitor, e seus desdobramentos, no caso estudado, como o esquema autor-narrativa-ambiente virtual-leitor, ou, ainda, autor-leitor-máquina-mídia-narrativa, e a modificação gerada pelo convívio proveniente de suas atuais manifestações de produção narrativa ficcional tais como, por exemplo, o romance hipertextual ou romance interativo.

Essa geração digital evidencia um conflito marcante entre o desenvolvimento de redes customizadas¹ de narrativas ficcionais, representantes típicas de produtos culturais da era digital, e a tradição estético-literária da narrativa ficcional formada por séculos de experimentos textuais narrativos e estabelecimentos de protocolos estéticos compositivos sofisticados. Conflito esse que gera a necessidade de serem criadas metodologias integrativas e de valorização que garantam o repasse do capital cultural literário.

Além desse conflito de modularidade entre processos de construção e leitura da narrativa ficcional, evidencia-se o desdobramento da cultura do imaginário tradicional desenvolvido pela cultura ficcional e o imaginário recriado e influenciado pelo advento do ciberespaço e das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

A rede de narrativas ficcionais digitais, além de ser hipertextualizada e multilinear, manifesta um caráter fractal, aspecto da herança de influências proveniente do mundo da virtualidade eletrônica. Por sua vez, tal rede é inserida em um cotidiano sócio-aplicado e influenciada pela cultura digital, que gera demandas de mudanças tanto no hábito de leitura como de adaptação de conteúdo estético-compositivo literário.

A manifestação mais visível de tal rede de narrativas ficcionais fractais pode ser percebida em casos como os da narrativa interativa, especificamente a modalidade jogos eletrônicos, que usa modelos de mapeamento de ações para os personagens-avatars ou de composição secundária e desdobramentos narrativos com padronização prévia.

Tais padrões modulares de esquemas narrativos de ações e desdobramento de enredo já pré-programados e projetados visando fornecer as variáveis revelam os bastidores da existência de um mapeamento específico de elaboração de linguagem programacional próprios da Tecnologia da Informação (TI), elaborados para garantir que o foco principal da narrativa eletrônica seja voltado para dar maior importância à linguagem-

¹ Customizar – Alterar algo para fazer com que sirva melhor aos requisitos de alguém. Personalizar. Customização tem o sentido de adaptar os produtos e processos ao gosto do cliente. A origem da palavra é proveniente do inglês *customer*, que significa “cliente”.

jogo, um dos componentes de linguagem hibridizada em tal modelo narrativo digital como será demonstrado durante esta pesquisa.

O jogador, ou agora leitor da era digital, só pode atuar dentro da narrativa interativa seguindo tais esquemas já pré-projetados para o avatar-personagem, o qual já é previsto que possa ser assumido pelo jogador durante a execução do jogo e o desenrolar de sua narrativa.

Assim, o jogador, além de ler, interage diretamente no rumo da história, pela seleção de cenários ou pela elaboração dentro dos componentes disponibilizados por uma matriz básica de elementos para compor seu personagem. Um aumento da interação na narrativa é possível, ao se escolher e executar ações motoras de seleção e escolha de estratégia pelo personagem-avator.

Porém, analisando o potencial de recursos trazidos pela ferramenta podemos prever que tais são subutilizados e podem com a elaboração de um protocolo compositivo mais sofisticado e assim evoluir para a elaboração de conteúdos digitais estéticos literários com perceptível qualidade da malha narrativa. Pode a narrativa interativa evoluir para formatos mais complexo como a novela, o romance, a crônica e o conto todos usando princípios de cibernarratologia.

Vale salientar que o surgimento de uma nova forma técnica de escritura devido as novas ferramentas não destrói a forma tradicional linear escrita.

Importante entender que no mundo virtual os espaços digitais expandem e servem de extensão a concepção de uma cibernarratologia e a uma ciberantropologia que não é o objeto central desta pesquisa, porém se correlaciona devido a influência direta do ciberespaço na elaboração do conceito de cibernarratologia.

Entretanto, ao mesmo tempo em que vemos e identificamos mudanças significativas na sociedade contemporânea e, principalmente, na geração digital, Maffesoli (1987) afirma que a sociedade da cibercultura resgata características do período tribal e investe em um retorno à apreciação do espírito trágico típico das sociedades orais.

Maffesoli afirma que o retorno à identificação tribal faz com que os indivíduos estruturam formas de se identificar como um grupo a parte, com características peculiares que os diferenciem da coletividade, em confronto com o individualismo próprio da vivência e convivência dos grandes centros urbanos.

Tal caráter sociabilizante e de composição de grupos dá suporte ao desenvolvimento de redes sociais no ciberespaço. O espaço virtualizado é um espaço propício para a aglomeração virtualizada de indivíduos que possuem os mesmos interesses

e afinidades. A narrativa ficcional como também a narrativa interativa pode fornecer espaços de sociabilização e repasse do capital cultural utilizando a malha digital.

As estruturações de pólos de interesse coletivo dentro de uma rede hipertextualizada promoverão o intercâmbio de visões tradicionais e progressivas de forma a prover a contínua evolução do pensamento e dos ideais que é a dinâmica própria que nos conduz rumo ao futuro.

Chegamos agora, e isso é uma característica das cidades contemporâneas, à presença da dialética massas-tribos. Sendo a massa o pólo englobante, e a tribo o pólo da cristalização particular, toda a vida social se organiza em torno desses dois pólos num movimento sem fim. Movimento mais ou menos rápido, mais ou menos intenso, mais ou menos estressante conforme os lugares e as pessoas. De certo modo, a ética do instante, induzida por esse movimento sem fim, permite reconciliar a estática (espaço, estruturas) e dinâmica (história, descontinuidades) que em geral propomos como inscrição antinômica. Ao lado de conjuntos civilizacionais, que serão reacionários, isto é privilegiarão o passado, a tradição, a inscrição espacial, e ao lado de conjuntos progressistas, que acentuarão os tempos vindouros, o progresso e a corrida para o futuro, podemos imaginar agregações sociais que reúnam contraditoriamente estas duas perspectivas, sendo assim, farão da conquista do presente, seu valor essencial. (Maffesoli, 1987, p. 176)

Assim, Maffesoli afirma que a relação do ser humano com a tecnologia e as mídias seria uma forma de extensão da sua subjetividade, tanto dos seus afetos quanto da sociabilidade, e integraria a hibridização da tradição e do progresso, criando, dessa forma, um novo olhar sobre a produção do capital cultural.

Os meios de comunicação auxiliam, nesse contexto urbano contemporâneo, a formação de modelos e modularidades para a comunidade digital e o processo de tribalização, ao fornecer acesso a redes sociais voltadas para temáticas e interesses específicos em espaços de expressão e de compartilhamento de idéias.

Um exemplo disso seriam as atitudes discursivas de adolescentes na defesa de seus gêneros musicais no rock, no RPG², no esporte ou em outra forma de criar identificação comunitária. Isso faz retornar certas características também da narrativa oral para a narrativa literária da era digital, centrada no resgate do poder e do impacto do repasse do capital da arte literária como herança cultural da humanidade à qual todos devem ter acesso.

² RPG (*Role Playing Game*) – narrativa hipertextual coletiva onde os autores assumem a autoria e a representação dos papéis dos personagens da trama.

A narrativa ficcional tem um laço extremamente forte com a dinâmica da dialética massa-tribo estabelecendo conexão com a cultura do imaginário tribal original e o imaginário tribal digital.

A literatura deve ser reconhecida como objeto midiático polilingüístico, no qual, a mensagem estético-ideológica-social gera seu próprio discurso poético singular, no qual o simbólico se concretiza e onde as dimensões de realidade potenciais se atualizam durante o processo de cada leitura realizada.

Ler uma obra literária requer que o leitor se virtualize mentalmente para o mundo diegético proposto pelo escritor e siga a estrutura de jogo de imaginário, teorizada por Iser (1996), pelos princípios da estética da recepção.

O sistema autor-obra-leitor elabora um circuito de comunicação especializado e sofisticado, voltado para transmissão do conteúdo estético-cultural da obra literária, e que exige habilidades diversas e graus diversos de leitura e de arcabouço para que certas dimensões de leitura possam ser ativadas pelo leitor.

Hall (2003) teoriza sobre a existência de um circuito contínuo de comunicação do qual a codificação e a decodificação constituem apenas dois momentos do esquema comunicativo. Portanto, se analisarmos a produção do texto narrativo e sua recepção pelo leitor e desdobrarmos as várias ramificações empíricas e pistas narrativas existentes na elaboração de um mapa de leitura narrativo ou multiplicativo de histórias, podemos identificar microrredes de sentido-narrativo ficcional inseridas e por vezes inertes no circuito de comunicação literário.

O escritor estabelece um mapeamento empírico e implícito de leitura em pontencial que, por sua vez, elabora diversas conexões dentro do esquema específico de repasse da mensagem cultural estético-literária elaborada por uma troca contínua e dinâmica estabelecida entre autores e leitores por séculos de história da narrativa.

Tais microrredes de estrutura empírica narrativa, como também a recepção ativa e sofisticada de um leitor detentor de técnicas avançadas de leitura, geram as diversas dimensões de leitura que constituem a mensagem literária e sua recepção.

Assim, ao identificarmos tais particularidades e sua modificação direta com a dinâmica da rede digital, iremos perceber a malha virtualizada e complexa de tramas ficcionais e seu processo de desdobramento que existem especificamente nesse sistema.

O escritor da narrativa ficcional elabora um sofisticado sistema de norteamo de leitura implícito fundamentado em pista para dimensões de leitura que devem ser atividades pelo interator ou leitor tradicional e que é impossível de decodificar se não

existir um grau de habilidade adquirida pelo leitor interagente no momento de contato com a narrativa.

Quanto maior o grau de habilidade de leitura, maior será a habilidade de processar a intertextualidade e reconhecer técnicas de leitura, da escritura e estilo existentes em uma narrativa ficcional e de utilizar os “espaços vazios” (Iser, 1996) deixados para o leitor, bem como os horizontes de interdeterminação (Todorov, 2003) ou os horizontes de expectativa (Jauss, 2002).

Assim, o leitor, diante de uma obra literária, possui uma série de dimensões de leitura, ou seja, uma rede de sentidos e de micronarrativas a serem decodificadas no processo de reconhecimento estético do texto literário.

A rede de micronarrativas-células, mais do que compor uma intertextualidade, remete a uma sofisticada rede de composição narrativa que dá suporte para esses núcleos de micronarrativas intrinsecamente poderem ser desenvolvidos caso se procure estabelecer vínculos entre narrativa ficcional tradicional e narrativa ficcional digital.

O texto literário possui especificidades únicas, assim, sua leitura preconiza o entendimento de efeitos de linguagem, as opções estilísticas assumidas pelo escritor, as técnicas específicas, contexto de produção histórica, intertexto,³ hipotexto, hipertexto,⁴ arquiteixo.⁵

O leitor precisa reconhecer a navegação narrativa traçada pelo escritor e presente no texto (*intentio operis*, cf. Umberto Eco, 2005), tanto pelo protocolo do imaginário construído por séculos de elaboração de narrativas ficcionais como também pelos protocolos compositivos que mapeiam com pistas tanto as informações implícitas como as explícitas. O leitor possui um conhecimento intuitivo compartilhado com o escritor e

³ Intertexto: Para Leyla Perrone-Moisés a noção de intertextualidade e intertexto estão relacionadas com criação do romance polifônico, isto é, gênero de narrativa em que a noção de narrador deixa de existir, pois existem apenas vozes. Representa a intertextualidade, não só uma inovação em termos de gêneros literários, mas também “a um tipo inteiramente novo de pensamento artístico”, a “uma espécie de modelo artístico do mundo (...)” (Bakhtin, 1970).

⁴ Hipertexto, segundo Barthes, em *S/Z*, seria um tipo diverso de textualidade, um texto ideal em que “as redes são múltiplas e jogam entre si sem que nenhuma delas possa encobrir as outras; esse texto é uma galáxia de significantes e não uma estrutura de significados; não há um começo: ele é reversível; acedemos ao texto por várias entradas sem que nenhuma delas seja considerada principal; os códigos que ele mobiliza perfilam-se a perder de vista, são indecíveis (...); os sistemas de sentido podem apoderar-se desse texto inteiramente plural, mas o seu número nunca é fechado, tendo por medida o infinito da linguagem.” (p.13).

⁵ Arquiteixo: segundo G. Genette, o conceito constitui o conjunto das categorias gerais que determinam a especificidade de um texto singular. Essas categorias apontam para aquilo que transcende o texto, abrindo a possibilidade de especulação sobre as suas conceptualizações. Para além das categorias retóricas e narratológicas, a especulação teórica sobre os modos e os gêneros literários é um dos domínios privilegiados da arquiteixualidade.

criado pela evolução da técnica de elaboração da narrativa ficcional em séculos de elaboração e compartilhamento de conteúdo narrativo imaginário ficcional.

Existem rotas invisíveis traçadas para encaminhar a leitura e que foram compostas pelo escritor semelhante ao que o programador (ou equipe de programadores ou equipe de roteiristas) realiza para elaborar o roteiro de um jogo eletrônico ou de um ambiente de RPG – *Role Playing Game*.

O aspecto digital evidencia momentos na elaboração da narrativa ficcional onde autor, texto e leitor se expandem pelo processo de hibridização de linguagens e técnicas compositivas e dinâmicas de leitura, gerando opção de hibridização do próprio leitor em autor e do próprio autor em leitor. A hibridização de linguagens e recursos midiáticos se estrutura na rede interligada de *links* multiplicativos e do processo de aumento da interatividade textual própria da dinâmica digital.

Durante a análise do *corpus* desta pesquisa, foi priorizado considerar o texto literário como uma unidade comunicativa simbólica e estética em suas diversas manifestações e, principalmente, como uma unidade textual.

A leitura literária é um complexo fluxo de identificação de dimensões de sentido provenientes de um circuito contínuo de comunicação especializada e voltada para o imaginário, que se soma à leitura ergódica, proposta por Aarseth, e que será discutida durante o desenvolvimento dos capítulos desta tese.

A percepção de fluxo comunicativo literário faz com que se destaque certo predomínio cultural de repasse de técnicas e de regras comunicativas do que poderia ser considerada uma inteligência narrativa ficcional coletiva compartilhada pela comunidade histórica e ideologicamente.

Tal inteligência foi desenvolvida paulatinamente em séculos de convívio entre escritores/contadores tanto da técnica acústica ou da técnica da escrita e sua interação com seu público de leitores/ouvintes.

A inteligência narrativa ficcional foi fundamentada na elaboração da geração de códigos complementares de linguagem estético-simbólico-narrativa que se unem e interagem entre si. Dentre tais códigos podemos citar a intertextualidade, arquiteitualidade e o caráter de palimpsesto pertencente ao texto literário (Genette, 1982).

Elementos da composição básica da narrativa ficcional compartilhados por anos de evolução da técnica narrativa, tais como a *catarse*, a *mimeses* e a *poiesis*, se unem na

construção da *aesthesis* (Jauss, 2002),⁶ virtualizada ficcionalmente, onde o imaginário e as temáticas universais constroem a rede de mensagens que geram as várias dimensões expressivas que formam a unidade comunicativa da obra literária.

Fundamentamo-nos nas considerações de Lima (2003), que afirma ser a *mimesis* a categoria central da ficcionalidade e que esta tem matéria mutável e manifestação metamórfica: “não tem, contudo, dimensões fixas e intemporais, por estar sempre ligada à atmosfera envolvente das representações sociais, que, de sua parte, se relacionam com a base material da sociedade”.

Diante dos estudos levantados por Lima, vale lembrar dois efeitos próprios da *mimesis* contemporânea a que ele se refere, fundamentados em Mukarovsky (1936) – a realização da obra poética e a produção ativa do leitor:

a) a obra poética não se pode considerar realizada, a não ser no estrito sentido material, senão ao ser acolhida pelo leitor. Em si mesma, em sua textualidade, a obra é apenas um quadro de indicações que só se ativam pela participação ativa do leitor; b) a produção ativa do leitor torna o esquema da obra em representação de realidades diversas de acordo com a ativação que dele faz. Se, portanto, a obra poética tem a desvantagem, ante o discurso pragmático, de não apontar diretamente para a realidade, não dando assim condições para uma atuação de conseqüências palpáveis, tem, por outro lado, a vantagem de permitir a representação de múltiplas e variadas realidades, que interferirão – e não serão apenas condicionadas – em postura perante o mundo. (Lima, 2003, p. 94)

Mukarovsky (1936), ao tratar do aspecto mimético da realidade da obra literária e o estabelecimento de uma relação indireta do leitor com o universo complexo de seus valores, ainda afirma:

[...] A obra não remete à realidade que representa diretamente; reforçada porquanto a obra de arte como signo adquire uma relação indireta com as realidades importantes para o leitor e, através destas, com todo seu universo como complexo de valores. Assim a obra de arte adquire a faculdade de remeter a realidades totalmente diversas da que representa diretamente e a sistemas de valores distintos daquele de que ela saiu e sobre o qual foi construída. (apud Lima, 2003, p. 94)

Uma rede de sentidos é criada baseada nas relações estabelecidas entre o texto e o leitor, e sua completude extensiva só se torna possível diante das relações criadas no ato da

⁶ Jauss define que obra e o leitor estabelecem uma relação dialógica. Tal relação não é fixa, já que, de um lado, as leituras diferem a cada época, de outra, o leitor interage com a obra a partir de suas experiências anteriores e seu acervo cultural. Podemos definir a *poiesis*, segundo a estética da recepção, como o universo da produção artística tanto nos seus meios técnicos e expressivos e isso integra a inspiração e dinâmica subjetivo-expressiva dos criadores, quanto nas matérias, recursos para elaboração do objeto artístico.

leitura com as possíveis realidades criadas pelo texto e ativadas pelo acervo cultural de experiências e conhecimentos que cada leitor possui.

A dinâmica da tríade *catarse-mimesis-poiesis* evolui para novas manifestações artísticas da cibercultura. A *catarse* se soma ao desejo da sinestesia e compõe um projeto muito mais ambicioso onde se começa a tentar integrar não apenas a simulação mental, mas também um somatório físico-sinestesico-motor proporcionado pela simulação digital.

Dessa forma, o leitor interativo, ao lidar com um texto de uma obra literária adaptada para o mundo digital, pode mergulhar em uma imersão interativa mais complexa proporcionada pela riqueza da tríade.

A imersão seria a capacidade do texto linear ou multilinear, eletrônico ou não, de deslocar seus leitores-espectadores ou o interator para dentro da realidade (virtual) ou diegese. Por meio da narrativa construída, segundo Couchot (2003), a imersão daria acesso a outra “dimensão do real”.

Hipoteticamente, as TICs possibilitam as condições para prover ferramentas e recursos para composição de desenvolvimento de um potencial romance interativo. Tal gênero narrativo interativo de grau mais complexo poderá utilizar outros recursos interativos-imersivos digitais integrando-os com a tríade *aesthesis (catarse-mimesis-poiesis)* e, desta forma, também haverá de elaborar alternativas muito mais ricas em questão perceptiva e receptiva de leitura como também pode indicar o processo de formação de um potencial cânone literário digital em um futuro próximo.

A introdução da *diegesis* no modelo básico tradicional de teorização da realidade virtual, que considera e estabelece a diferenciação entre o espaço real (onde o leitor-usuário vive biologicamente) e o espaço virtual (formado por linguagem de programa ou ambiente de dados), irá ampliar as concepções dos conceitos tradicionais da teoria narrativa. Dessa forma, irá se somar às teorias tradicionais dos elementos narrativos voltadas para noção de espaço, tempo e limites entre irreal e real.

Também irá modificar a forma de elaborar roteiros para construção de narrativas interativas e narrativas colaborativas, pois poderá ser focado o aspecto do capital estético literário e não apenas a priorização da linguagem-jogo. Além disso, irá prover ao mundo virtual a riqueza dos protocolos e paradigmas estéticos desenvolvida durante séculos pela arte literária.

Os novos recursos tecnológicos oferecem formas de escritura e leitura de narrativas que expandem o campo do vivenciável pelo caráter de identificação mental com os personagens da narrativa, proporcionando um experimento de virtualização da diegese

dado pela simulação⁷ de situações e contextos narrativos ficcionais: provenientes do somatório da dimensão diegética com a dimensão interativa do mundo virtual.

Baudrillard (1973) afirma, a respeito da questão da simulação, que: “Enquanto a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o edifício da representação como simulacro”. (p. 13).

Outro aspecto seria a possibilidade gerada pelas TICS de emulação⁸ adaptativa de elementos da dinâmica digital em narrativas tradicionais canônicas criadas unicamente visando a tecnologia da escrita tradicional.

Um exemplo de emulação adaptativa aplicada a obras canônicas, em prol de prover uma dimensão interativa, seria o recurso utilizado no capítulo IV desta pesquisa com a proposta de adaptação para o Canto I, de *Os Lusíadas*, tal como consta no anexo I desta tese.

Foi empregada como recurso para adaptação da obra canônica, de forma a proporcionar uma dinâmica de narrativa interativa, a utilização de uma micronarrativa desenvolvida em espaços vazios (Iser), para conferir o aspecto de interatividade ao Canto I d’*Os Lusíadas*, de Camões.

Tal micronarrativa emula processos técnicos que seriam desenvolvidos pela linha-mestra do romance ou a trama-tronco, por sua vez, compondo a dinâmica de leitura e participação do leitor proporcionada pela hibridização de linguagens e multilinearidades própria da tecnologia e recurso digitais.

O texto original quinhentista não foi composto considerando o grau de interatividade proposto pelo ambiente virtual. Então, a emulação da micronarrativa interativa constitui uma técnica de projeção potencial de programação interativa própria do mundo virtual digitalizado, aproveitando da rede de sentidos literário preexistente, com o intuito de não prejudicar a narrativa principal elaborada por Camões.

Doc Comparato (1995) aborda sobre a questão de lidar com a adaptação das narrativas como uma transcrição de linguagem, que altera o suporte lingüístico utilizado para contar a história. Assim, remeteria a um processo de transsubstanciar, ou seja, transformar a substância, já que uma obra é a expressão de uma linguagem.

⁷ Simulação – se refere ao real assumido como produção, como artifício, como vivência de possível ocorrência seja mental ou virtualizada por meios eletrônicos ou de técnicas da escrita segundo a estética da recepção. Barthes fala sobre “ilusão referencial”.

⁸ Emular – termo técnico da área de TI refere-se a um *software* que é capaz de reproduzir o comportamento de outro *hardware* ou *software*. Dispositivo ou programa que imita um sistema.

Portanto, sendo uma obra literária uma unidade de conteúdo e forma, no momento em que tomamos o seu conteúdo e o expressamos noutra linguagem, estamos já dentro de um processo de recriação, de transubstanciação.

Assim hibridizando linguagens e adaptando a obra clássica para dinâmica digital, se pode observar que a *mimesis* expande do ponto de vista de ser apenas uma representação para a recriação ou projeção de universos físicos, sociais, psicológicos, comportamentais, temporais e atemporais, históricos, culturais, futuristas, metafóricos, psicodélicos, coletivos, individuais, entre outros.

Portanto, a *mimesis digital* é formada pela habilidade da criação poética do autor em suas diversas formas técnicas, em conjunto com o potencial dos recursos tecnológicos voltados para a escritura, a leitura e o acervo cultural do leitor em seus variados graus de sofisticação.

A representação do espaço físico não é apenas de configuração mental, como na leitura de uma narrativa ficcional tradicional, nem o de representação cênica como o recurso cenográfico ou de locação de ambientes no palco, como do teatro ou de um *set* de cinema.

Mas, em um ambiente virtual, a construção visual dos ambientes, tomando como base tecnologias como a 3D o mesmo 2 D, volta-se para uma criação mimética totalmente eletrônica e audiovisual, e baseia-se na construção das imagens em recurso e programas visuais.

A modificação dos demais elementos da tríade estrutural da narrativa ficcional reflete-se na linguagem poética. Esta se transmuta em uma manifestação hibridizada, na qual o somatório dos vários recursos, aliados à habilidade de composição do autor, nortearão a transmutação do conteúdo artístico e garantirão o repasse do conhecimento e do capital cultural existente na obra literária.

Tais conhecimentos e transmutações levam a ponderar sobre o envolvimento do crescimento do indivíduo, potencial leitor e escritor nesse período tribal digital, junto com as narrativas em seu cotidiano. A humanidade e as narrativas ficcionais estão conectadas em sua evolução.

A sociedade do século XX e XXI cresceu e continua crescendo imersa em narrativas orais, verbais, audiovisuais tanto televisivas, cinematográficas, entre outras. Vivemos, em nossa cultura contemporânea, uma dimensão especular de *Alice no país dos espelhos*, de Lewis Carroll, fomentada pelo mundo virtual, junto com os enigmas lógico-

matemáticos do mesmo Carroll, em seu *Alice no país das maravilhas*, isso remetendo-nos metaforicamente à sua capacidade hipertextual e modular.

O mundo contemporâneo e sua extensão na dimensão da rede virtualizada e globalizada criou uma sociedade fundamentada em redes (Castels, 1997). Ampliou as possibilidades de compartilhamento e interação de conhecimento, que pode ser reconhecido como a inteligência coletiva preconizada por Levy (2003).

A inteligência coletiva pode ser descrita como uma nova forma de pensamento formado e sustentado por conexões sociais virtualizadas que são alimentadas pela utilização de redes abertas na internet. Como exemplo, podemos citar a tecnologia *Wiki*⁹ e a sua mais conhecida aplicação, a *Wikipédia*, que dissemina conteúdo enciclopédico permitindo edição coletiva de verbetes e a vinculação hipertextualizada.

As transformações para o acesso a leitura, ensino, elaboração e pesquisa do texto literário encontram novos desafios. Podemos citar à inserção digitalizada dos textos dos grandes clássicos literários na rede digital que, por sua vez, no aspecto da leitura possui um grau de muita densidade devido a sua estrutura.

A leitura densa e complexa, o distanciamento histórico da forma narrativa de cânones tradicionais gera um desconforto para o leitor da era digital, acostumado com o meio do ciberespaço. Este prevê uma leitura dinâmica, fragmentada como ideal para elaboração de textos de produção específica para a *web*, que trazem sua forma curta e sintetizada dos conteúdos.

Primariamente, observa-se um conflito vivenciado por esse tipo de leitor na era digital ao lidar com formas digitalizadas textuais mais fluidas e as mais densas, que exigem uma maior habilidade no grau de leitura. Também se percebe um conflito no aspecto comportamental, ao ter-se que ajustar o foco e a concentração para vencer a dinâmica proveniente do texto canônico literário criado para o suporte de papel.

Outro desafio é traçado pela abertura de novas formas de escritura e composição para os futuros escritores do século XXI, que demandam conciliar a tradição com as novas técnicas da tecnologia textual a fim de realmente manter o fluxo da tríade *poesis-catarsis-mimesis* em busca da *aesthesis*. Some-se a isso as novas experiências estéticas narrativas

⁹ Wiki – Tecnologia (software) que permite a edição coletiva de informações e documentos, e que não necessita que o conteúdo tenha sido revisado antes de sua publicação, formando ambientes colaborativos onde as pessoas podem acessar informações. Apresentam problemas no que tange à veracidade e à credibilidade da informação gerada, devido ao caráter de edição coletiva. O gerenciamento e controle da utilização pode oferecer uma maior qualidade informacional.

para esta geração de leitores da era digital, os quais deverão desenvolver suas habilidades de leitura e letramento.

Um terceiro desafio seria o de integrar a tradição da cultura literária existente nos clássicos e a acomodação das novas criações narrativas ficcionais que serão compostas no meio digital, na medida em que o século avança. Essas produções narrativas irão continuar a alimentar o desdobramento da tradição do cânone das narrativas ficcionais conforme a evolução da sociedade.

Diante do exposto abordamos a seguinte hipótese: A possível existência de uma cibernarratologia.

Em busca de uma opção de formulação de pesquisa voltada para uma teoria da literatura aplicada se propõe no capítulo IV, como também no anexo a essa tese, a elaboração de uma proposta para a adaptação experimental do Canto I da obra literária *Os Lusíadas*. Desta forma, procura-se propor uma maneira de introduzir o cânone para geração digital, com o propósito de fundamentar tal processo em elementos e especificidades identificadas durante a definição do conceito de cibernarratologia.

A hipótese se alinha fundamentalmente em duas linhas de pesquisa desenvolvidas pelo departamento de Pós-graduação em Literatura e Teoria Literária na UnB: a primeira seria a Recepção e as Práticas de Leitura e, por conseguinte, Literatura e Outras Áreas de Conhecimento.

A narrativa ficcional acompanha a sociedade humana muito antes da invenção da estrutura do livro ou da imprensa de Gutenberg, na época em que a oralidade predominava e ainda não constituíamos nações e países como hoje.

Existe um processo contínuo de evolução das técnicas de comunicação e informação literária que compõem um fio condutor histórico, desde as narrativas ficcionais da era da oralidade, passando pela era da escrita e pela era digital, formando um fluxo evolutivo da arte de contar histórias e revitalizar o imaginário.

O advento da técnica da escrita constituiu o marco de uma das primeiras grandes modificações tecnológicas sofridas pela comunicação criativa do mundo das narrativas da era oral. A partir daí, começa-se a ter um registro visual e gráfico que torna possível a análise do registro da forma estrutural, inaugurando o que podemos chamar como era da escrita.

O discurso da narrativa ficcional, primeiramente encontrou um suporte físico seja no papiro ou de outro objeto passível de ser gravável o código lingüístico, e daí para o papel, evoluindo e desvinculando-se da necessidade de ter um único indivíduo vivo para

perpetuar sua existência. Assim, o poder da memória eidética declina. Após o advento da escrita, contanto que alguém domine o código escrito, poderá ter acesso à narrativa ficcional e esta poderá virtualizar-se, seja qual for o século em que viva o leitor.

O século XX culmina com o surgimento de uma nova versão tecnológica das narrativas ficcionais, com o advento tecnológico digital, que gera o retorno da oralidade hibridizada com outras formas de linguagens audiovisual, matemática, linguagem-jogo entre outras mescladas à escrita.

Isso faz com que o processo de elaboração da narrativa ficcional contenha a utilização de recursos multimidiáticos, da linguagem hipertextual e do aumento da interação no processo de escritura da narrativa ficcional e da leitura destes novos produtos textuais. Como também novas relações com o texto e sua produção começam a surgir dentro da dimensão agora digital e em rede compartilhada por milhares de usuários ao redor do mundo.

A linguagem literária na sociedade sempre teve um objetivo primordial, qual seja, o de manter a rede de comunicação estético-imaginária viva, interativa e em fluxo constante. À medida que a linguagem narrativo-literária assume certa especialização, esta advém da evolução das relações humanas e suas tecnologias, e, por sua vez, revoluciona os conteúdos literários e suas manifestações ampliadas pelas novas ferramentas compositivas que vão sendo criadas. Cada período da história, em que tais técnicas surgiram, modificou todo um sistema informacional e de comunicação preexistente.

A técnica da escrita proporcionou imortalizar a identidade do autor, definir técnicas de construção estética textual, da noção de gêneros literários, da concepção de estilo autoral etc. E, entre tantos elementos narrativos, surge para o texto literário um aspecto que será a partir deste momento inerente: o seu caráter literário.

A noção de ser possível deixar um legado à geração futura não está baseada apenas na memória humana, pois a tecnologia do escrever, do codificar informações orais, fez materializar a linguagem, antes virtualizada e latente, para um objeto concreto composto por signos gráficos.

Esses símbolos, ativados pela rede de cultura compartilhada com outro ser humano que detenha o mesmo conhecimento do código, proporcionam o poder de decifrar o texto narrativo em qualquer lugar do mundo. O que, com desenvolvimento da habilidade da leitura, promove o reconhecimento do policódigo literário (Aguiar e Silva, 1988) e, por sua vez, uma tradição de repasse deste tipo de conhecimento.

Isso conduz a uma declaração importante de Edgar Morin, sobre a importância de se ensinar literatura:

Chegamos ao ensino da literatura e da poesia. Elas não devem ser consideradas como secundárias e não essenciais. A literatura para os adolescentes é uma escola de vida e um meio de adquirir conhecimentos. As ciências sociais vêm categorias e não indivíduos sujeitos a emoções, paixões, desejos. A literatura, ao contrário, como nos grandes romances de Tolstói que aborda o meio social, o familiar, o histórico e o concreto das relações humanas [...]

Podemos compreender a complexidade da vida humana através da literatura. A poesia nos ensina a qualidade poética na vida, essa qualidade que nós sentimos diante de fatos da realidade. [...] A vida não deve ser uma prosa que se faça por obrigação. A vida é viver poeticamente a paixão no entusiasmo. (2001, p. 34).

A evolução tecnológica está associada sempre a uma evolução no comportamento social, e esta se interliga à evolução do pensamento e das concepções evolutivas históricas. A tecnologia apenas se torna um meio de nos adaptar ou modificar nossa vida como sociedade e indivíduos.

Uma das principais funções do texto literário é comunicar esteticamente, repassar a mensagem da linguagem poética, das dimensões geradas pelo imaginário humano, pela comunicação da tríade *catarsis*, *mimesis* e *poesis* que compõe a *aesthesis*, segundo Jauss¹⁰ (2002). Jauss (1994) afirma que:

[...] a obra que surge não se apresenta como novidade absoluta num espaço vazio, mas, por intermédio de avisos, sinais visíveis e invisíveis, traços familiares ou indicações implícitas, predispõe seu público para recebê-la de uma maneira bastante definida. Ela desperta a lembrança do já lido, enseja logo de início expectativas quanto a “meio e fim”, conduz o leitor a determinada postura emocional e, com tudo isso, antecipa um horizonte geral da compreensão vinculado, ao qual se pode, então – e não antes disso –, colocar a questão acerca da subjetividade da interpretação e do gosto dos diversos leitores ou camadas de leitores. (p. 38).

A narrativa ficcional oral, portanto, possuía hipoteticamente núcleos de composição textual e elementos narrativos estáveis. Foram estes os que permaneceram no repasse das

¹⁰ Jauss (2002) define *poiesis* como o prazer poético do indivíduo perante à criação artística, que proporciona ao leitor/observador sentir-se em um espaço familiar, como parte de um todo. Poderíamos associar o todo como a cultura artística e a tradição do imaginário, ao círculo de tradições estéticas que são repassadas de geração para geração no objeto artístico.

A mensagem poética é uma linguagem inerente à obra de arte e, por gerar o policódigo, a obra literária nos abre associações que nos remetem ao acervo do imaginário humano, à riqueza das reflexões ideológicas, dos discursos, dos enigmas e mistérios existentes no texto literário.

A *aesthesis*, Jauss (2002) define como “o prazer da percepção reconhecadora e do reconhecimento perceptivo”. Aplicada à realidade da obra literária, essa definição pode ser associada ao reconhecimento, pelo leitor, dos códigos envolvidos na construção do policódigo literário, as dimensões de leitura textual existentes na obra literária, a lógica do sentido na elaboração da narrativa ficcional e que abre a riqueza de sua leitura e do conhecimento.

lendas da era da oralidade para a da escrita e que se mantêm reconhecíveis nos desdobramentos de produção da narrativa digital na influência do mundo digital.

Pode-se supor que o contador de história criava uma estrutura de núcleos narrativos ficcionais que virava modelo em determinadas situações, núcleos ficcionais de heróis, vilões, peripécias e um desfecho marcante, compondo formas baseadas no poder da memória humana em criar chaves de memória narrativa.

Lopes (1997) denomina acústicas as culturas que se baseiam mais nos usos das palavras e da interação humana e menos do estímulo simbólico gráfico:

Numa cultura acústica, a mente opera de outro modo, recorrendo (como artifício de memória) ao ritmo, à música e à dança, à repetição, às frases feitas, às fórmulas, às sentenças, aos ditos e refrões, à retórica dos lugares-comuns – técnica de análise e lembrança da realidade – e às figuras poéticas –, especialmente a metáfora. A sua oralidade é flexível e situacional, imaginativa e poética, rítmica e corporal; vem do interior do outro através do ouvido, envolvendo-o na questão. Nesta cultura, os homens e mulheres sabem escutar, narrar e contar histórias com precisão, clareza e riqueza expressiva. De um modo cálido e vivo, como a própria voz. São mestres do relato, das pausas e das brincadeiras, da conversa e da escuta. (Introdução, p.1)

Sobre a questão da memória e sua dinâmica de composição, podemos citar os estudos de Augusto Cury (1998), sobre a memória multifocal sobre a qual ele teoriza dizendo que a mente reconstitui os dados armazenados nas memórias.

Os núcleos estáveis foram os elementos sobreviventes vivos no mito de Beowulf em seu processo de repasse da oralidade para sua versão escrita. Também foram características estáveis que Propp, em seus estudos, identificou nos contos populares.

Citando Cury (1998):

A memória armazena a história intrapsíquica, que é composta de milhões de experiências de prazer, medo, apreensão, tranquilidade, raiva, que temos durante toda nossa vida, iniciando pela vida intra-uterina. Entretanto, pelo fato de a memória armazenar os segredos de nossa história, pensamos ingenuamente que a função dela é funcionar como depósito de informações. Assim, cremos falsamente que à hora que quisermos poderemos usá-las de maneira pura – como retirar roupa do armário ou um alimento da dispensa. Armazenamos as informações na memória, mas, quando as lemos e utilizamos, elas não são mais exatamente as mesmas informações. [...] Por isso o resgate das informações, principalmente das experiências do passado carregadas de emoções, nunca é uma lembrança pura, mas uma reconstrução distinta, ainda que minimamente, dessas experiências. (p.78)

Iser (1999), em seu livro *O ato da leitura*, aproxima o processo de comunicação texto/leitor dos atos da fala, nos quais é necessário que os interlocutores dominem o

mesmo código, como também utiliza a dinâmica da oralidade para entender o processo de recepção de leitura.

Transcrevendo trecho de Lopes (1997), sobre a identificação de um contador de história de Moçambique:

Eu sou griot. Eu sou Djeli Mamadou Kouyaté, filho de Bintou Kouyaté e de Djeli Kedian Kouyaté, mestres da arte do falar. Desde os tempos imemoriais os Kouyaté estão a serviço dos príncipes Keita du Manding: nós somos sacos de palavras, somos os sacos de palavras que encerram os segredos várias vezes seculares. A arte de falar não tem segredos para nós; sem nós os nomes dos reis cairiam no esquecimento, nós somos a memória dos homens; pela palavra nós damos vida aos fatos e gesto dos reis perante as novas gerações. (D. T. Niane, 1960, p. 9)

O leitor de uma obra literária não pode apenas dominar o código comum: língua formal, como também tem que dominar os códigos gerados e ativados pelo processo de leitura e que são próprios da linguagem literária.

Tais códigos narrativos ficcionais podem ser teorizados como policódigo literário atemporal, que remete também à rede de elementos constitutivos narrativos gerados na construção do texto pelo escritor de maneira consciente ou inconsciente, em função da tradição da escrita ficcional, que é repassada de geração para geração entre os escritores.

Nas eras de repasse das narrativas orais, a grande responsabilidade do contador de história era manter vivas as tradições e histórias para as gerações mais novas do seu povo, mantinha viva sua identidade cultural, suas raízes, seu folclore, sua religião, seus costumes. As histórias do contador divertiam, instruíam, podiam gerar reflexão ou enaltecer o caráter do ato heróico e patriótico de lutar pelo seu povo.

O ato de ouvir histórias em uma sociedade oral era uma forma de conexão com gerações anteriores, com a memória do imaginário dos antepassados; uma forma de conectar-se à tradição da arte de apreciar as narrativas ficcionais devido à presença de temas universais simbólicos na composição das histórias, como também a revitalização da força do imaginário humano presente no recurso dos mitos literários. Era um evento social e uma afirmação das tradições culturais, e isso é um processo humanizador.

A força do imaginário do período das narrativas orais tinha o mesmo poder de recepção das narrativas atuais, conduzia o expectador para um universo ficcional onde o espírito heróico e conquistador dos fundadores era virtualizado e rememorado.

Assim mantinha-se a identidade cultural e as raízes de referência que integravam aquelas famílias em torno da noção de povo e comunidade. A cultura e as histórias ficcionalizadas compunham a linha mestra que mantém a rede de integração social.

Nesse momento do ouvir histórias de seus antepassados, cada membro da comunidade podia se sentir parte de um todo cultural atemporal e coletivo. Construía-se uma dimensão onde a metafísica, os fatos históricos da realidade, a elaboração estilística e os mitos se misturavam para construir o patrimônio da riqueza cultural da narrativa ficcional.

Tanto como o escritor atual, o contador teria que usar a matéria da linguagem narrativa oral com estratégias de intensificação, de desenrolar dos fatos e acontecimentos com tanta habilidade quanto os recursos utilizados por autores na era da escrita. A *catarse*, a *mimesis* e a *poiesis* – tríade que seria ainda identificada formalmente por Aristóteles no advento da escrita – já se faziam presentes e seu eco já existia nesse estágio volátil de construção narrativa.

Tomemos como exemplo os contadores de história da sociedade celta, que predominou de 700 a.C. ao ano 500 a.C., era governada por reis e chefes e centrada em feudos, e possuía uma sociedade composta por classes: artesões, bardos, druidas, vates, legisladores, guerreiros e agricultores.

Existem registros históricos sobre o processo de treinamento de um bardo celta. Um aspirante aprendiz de bardo, segundo a tradição de memória dos mestres poetas, deveria memorizar 250 histórias primárias e 100 secundárias durante o seu treino de 12 anos para atingir o posto de poeta. Ele deveria dominar os três principais gêneros de histórias: o *cath* – sobre batalhas; o *compert* – histórias de nascimentos de heróis; e o *aided* – histórias sobre a própria morte ou a jornada no mundo dos mortos de algum personagem ilustre.

Assim, existia um prenúncio de estruturar gêneros textuais orais, tipologias que reunissem histórias com elementos temáticos similares e estruturação de uma metodologia de criação e repasse educativo da técnica de memorização e reconstrução com introdução do estilo individual do poeta e com a contribuição de sua habilidade de empatia e declamação.

Portanto, é provável que também existisse um processo de elaboração de narrativas a partir de chaves de memória e que seria possível utilizar a estrutura típica de narrativas hipertextuais híbridas presente na estrutura narrativa ficcional da era digital.

Nessas narrativas da oralidade, o contador poderia se fundamentar em *links* de multiplicação e análise combinatória de elementos narrativos sucessivos desenvolvidos em

modelos padrões que facilitassem e atuassem como chaves de memória, utilizando para isso núcleos temáticos, personagens, peripécias e eventos, entre outros.

Existem elos em comum entre o escritor-ator do período aristotélico, o contador de história celta da era da oralidade e o leitor-escritor da cibercultura, constituindo uma extensão desse mesmo papel.

A narrativa ficcional dentro da cibercultura nada mais é do que o fruto desse mesmo processo evolutivo, e a narrativa hipertextual nada mais é do que a extensão das possibilidades compositivas da própria narrativa ficcional, que, na interação com o ambiente virtual, pode ser trabalhada em um mesmo espaço com diversas linguagens expressivas.

Existe um retorno, teorizado por Maffesoli (1997), de uma dinâmica de associação tribal pelos grupos da cibercultura indo de encontro com a crise do individualismo e constituindo essa nova dinâmica dos grandes centros urbanos, que ele denomina de dialética “massa-tribos”, criando um movimento contínuo em torno de pólos do indivíduo para o social e vice-versa.

O advento tecnológico é um fato, e a análise desta pesquisa procura identificar, nestes primeiros momentos de transformação estético-ideológica do século XXI, a real dimensão de transformação gerada pela cibercultura na composição do texto narrativo ficcional, na leitura, na escritura e na compreensão do policódigo literário.

Santaella (2003) afirma:

A revolução da informação não é simplesmente uma questão de progresso tecnológico. Ela também é significativa para a nova matriz de forças políticas e culturais que ela suporta. Os recursos tecnológicos de informação e comunicação estabelecem as condições para escala e natureza das possibilidades organizacionais, permitindo o desenvolvimento de organizações burocráticas complexas e de larga escala. (p. 73)

Reportando-se a essa afirmação, esta tese se propõe a descrever o funcionamento da narrativa com caráter multilinear, hipertextualizada, de composição de linguagens híbridas e presença de recursos multimidiáticos sob a luz da vertente da cibercultura.

Compor um panorama de narrativas ficcionais da cibercultura implica entender as transformações das dinâmicas e paradigmas tradicionais da narrativa ficcional e a possibilidade de identificar o real potencial das novas formas de escritura hipertextualizada, ligando-a de forma integrativa com a tradição canônica literária.

Assim, é preciso identificar o que se hibridiza como linguagem estética compositiva, o que se resgata como recepção no processo da leitura, o que se deve aprender como modelo mental estético-narrativo-ficcional, o que gera de novidade como discurso da virtualidade interativa em relação ao discurso tradicional no âmbito das narrativas ficcionais.

McLuhan (2003) realizou um estudo sobre as tecnologias como meios de comunicação de massa e verificou como tais influenciam o cotidiano e a mentalidade do ser humano. Ele indica que a evolução televisiva não foi o fim do rádio e, sim, constituiu duas tecnologias de convívio paralelo, cujos meios, na verdade, são matérias-primas a serem utilizadas pelo agente humano.

Os produtos gerados por uso dos meios dependem da manipulação ou especulação humana e constituem, portanto, apenas extensões dos sentidos humanos e de nossas aspirações ampliadas.

A realidade da era digital é a realidade do nosso cotidiano urbano e é a que temos que trabalhar como pesquisadores, alunos e professores de literatura: a necessidade de levar uma energia cada vez mais humana para os meios e para o mundo do ciberespaço.

O advento da cibercultura muda a relação com o texto, e teremos gerações que cada vez mais crescerão com esses recursos tecnológicos, assim, seu modo de ler e de decodificar os textos será diferente, como observou Santaella (2003).

A introdução do cânone para geração N-Gen é uma preocupação válida em nossos dias, e encontrar uma forma para que isso seja possível força-nos a avaliar o potencial de recursos e possíveis entraves técnicos e educacionais.

O significado de democratização da obra literária é fornecer o conhecimento e domínio do policódigo literário, a consciência crítica do texto literário, de suas modificações e variantes e de seu impacto dentro do conceito das relações comunicativas e informativas da cibercultura, com a integração da visão da tradição canônica literária.

Tomemos como exemplo o caso da unidade espaço e cenário que ocorre como ambientação das ocorrências dos personagens que são condutores do enredo. Na manifestação das narrativas da cibercultura, vemos que há uma troca no foco condutor da dinâmica de desdobramento do enredo dentro da narrativa, e o personagem cede o centro do palco e deixa para o elemento espaço a função de personagem, tal processo é passível de se identificar nos contos da *A triologia de Nova York*, de Paul Auster (2000).

No romance citado, a cidade é o elemento constante e identificável sempre em todas as narrativas, já seus habitantes passam por um processo de perda de referência

individual, sendo construídos como manifestações de agentes humanos, que se assemelham à ideia do personagem tipo.

Já Nova York possui sua própria identidade cosmopolita, que permanece nas micronarrativas que advêm e compõem a rede narrativa da coletânea Nova York de Auster.

Os personagens no romance não são referentes morais, mas casos humanos representativos de uma geração ou das várias gerações que vivem na grande cidade de Nova York. Assim, o personagem principal é a cidade.

A cidade se torna uma identidade, um útero que gesta seus indivíduos perecíveis, tendo sido construída pela sociedade humana, vai abrigoando a sucessão de seus filhos observando seu nascimento e sua morte.

Pela perspectiva da cidade, não importa qual alcunha os personagens tenham, seus temas e dilemas vão sendo vivenciados sob as sombras de Nova York e o desenho de suas ruas, e, um dia, irão se silenciar na multidão dos demais habitantes, tornando-se apenas mais um dos componentes dentro da coletividade.

Os dilemas e enigmas de identidade elaborados por Auster na construção dos seus personagens é que mantêm o vínculo com esse elemento que não atua mais somente como receptor das ações dos agentes; por momentos, a cidade é desenhada em sua própria identidade, ao mostrar as fragmentações e desaparecimentos dos agentes humanos que se perdem em suas entranhas. A cidade é uma entidade.

Essa é uma amostra do processo de hibridização e ampliação de conceitos que emergem na literatura. A questão dos gêneros no contexto da narrativa ficcional literária possibilita a gestação e criação de diversos gêneros textuais como uma carta, um relatório médico, entre outros, de cunho fictício ou ficcionalizados dentro de um romance.

O personagem Quinn, no conto a *Cidade de vidro*, de Auster, componente d'*A triologia de Nova Iork*, num dado momento, desenha um pequeno mapa da área para outro personagem (Stillman). Esse desenho de mapa feito por Quinn está incorporado ao texto, sua imagem é disponibilizada para o leitor e faz parte da narrativa, tal técnica é utilizada em uma narrativa de formato tradicional.

A relação entre sociedade e a dimensão ficcional está muito próxima. Citemos Alexandre Dumas, que usou o diário histórico e real de certo capitão D'Artagnan para ficcionalizar os personagens que deram origem à obra *Os três mosqueteiros*. Tolstói também, em sua construção de *Ana Karenina*, partiu de um caso trágico do suicídio de uma mulher em sua cidade.

Dessa forma, ocorre o processo de troca entre mundo eminente e o mundo vivenciado por nós, que vai se desenrolando no mundo das narrativas ficcionais sempre hibridizando e trabalhando com as limitações entre real e irreal, entre efeitos já elaborados e a busca pelo estranhamento.

Por esse contexto desenhado, podemos considerar o texto literário como o ápice da produção compositiva dentro dos gêneros textuais, devido a esse caráter holístico e pela possibilidade de, em seu interior, as narrativas trabalharem os limites da conotação e da denotação, das figuras de linguagem, dos recursos de retórica, dos limites da realidade e da irrealidade, do caos e da ordem, do inconsciente e consciente entre tantos outros aspectos.

Assim também são testados os limites das possibilidades compositivas e de indicações de leitura, no sentido matemático, das múltiplas variáveis compositivas possíveis e passíveis de serem trabalhadas em um universo literário.

Especificar esse conhecimento de itinerário e tipologia literária ao leitor é democratizar o conhecimento. É fornecer ao leitor o compartilhamento de um mesmo código narrativo: o código da literariedade. Umberto Eco, em obras como *Obra aberta* (2001) e *Interpretação e superinterpretação* (2005) defende esse sentido de conhecimento da jornada de interpretação semiótica literária.

Iser, no seu livro *O ato da leitura* (1999), afirma que a comunicação “não se realiza tão só por algo que é dito explícita, mas também implicitamente.”

O texto literário apesar de fazer parte de uma rede infinita de variantes, tem uma série restrita e específica de elementos para se configurar, aos quais se consegue estabelecer relações arquitextuais, hipotextuais, supratextuais e hipertextuais (cf. Genette, Manuel Aguiar e Silva, Reis), com outras n^{11} variantes, que nos dão pistas pela estrutura textual e ideológica existente no texto.

Ele funciona como uma rede invisível de significações que estão conectadas por *links*-temas que vão se desdobrando na limitação da lógica criativa e na capacidade de se manter essa rede de conhecimentos e interpretações sem entrar em colapso.

¹¹ n – representação matemática que se refere às énessimas variáveis de probabilidade aleatória. Em probabilidade, existem diferentes conceitos de convergência de variáveis aleatórias. A convergência de uma seqüência de variáveis aleatórias para algum limite é um conceito importante da teoria das probabilidades, com aplicações em estatística e processos estocásticos. Por exemplo, a média de n variáveis aleatórias não correlacionadas $Y_i, i = 1, \dots, n$, é dada por:

$$X_n = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n Y_i,$$

e um resultado importante é que, quando n tende a infinito (com mais algumas condições sobre Y , por exemplo, a média de cada Y_i é μ), então X_n converge *em probabilidade* (ver abaixo) para μ . Este resultado é conhecido como a lei fraca dos grandes números. **Enésimo** (ene + **ésimo**) ou **enegésimo** quer dizer “que ou o que, numa série, ocupa a posição do n ”.

A presente pesquisa ponderou a existência potencial de um mapa virtual de estética de leitura a ser percorrido pelo leitor e a ser construído pelo autor, remetendo a diversas rotas. Algumas travessias são mais complexas em certas obras, porém é possível identificar como leitores rotas variadas, tal qual uma carta náutica em um vasto oceano – dicas deixadas pelo escritor da obra em seu processo criativo. Seria uma espécie de sentido de direcionamento para a leitura deixado na obra pelo escritor.

Reconhecer essa carta náutica, o *intentio operis* do escritor (Eco, 2005) que ele desenvolve de forma consciente ou inconsciente ao elaborar o texto literário, é um dos conhecimentos que a N-Gen necessita obter ao lidar com as obras do cânone literário e, também, o conhecimento de doxa literária reformulada para a realidade da cibercultura.

Os leitores adquirem o poder interativo, podem fazer uma espécie de crítica e de analisar quais aspectos dessas dimensões de leitura e quais rotas estabelecidas ele deseja seguir, fundamentado na dinâmica do percurso de múltiplas escolhas e trajetos virtualizados que compõem a rede narrativa hipertextual.

Convém manter o vínculo narrativo ficcional herdado do imaginário tribal e que constitui a identidade sócio-cultural literária para garantir o *revival* do repasse como herança cultural literária elaborado pelas gerações anteriores.

A dimensão da criação literária é como o *O livro de areia*, de Borges, infinitas possibilidades, sem começo e sem fim, como um sonho da utopia humana em busca pela eternidade. Pode-se acreditar que fins podem ser começos, como o narrador *post-mortem* Brás Cubas, de Machado de Assis, onde a dimensão da morte origina o relato e a construção de memórias.

Assim como, também na ficção, os começos possam ser fins, se estamos em encruzilhadas como o portal do guarda-roupa no livro de C. S. Lewis, *A feiticeira, o leão e o guarda-roupa*, onde tudo volta para o começo da história antes das crianças rumarem para o reino de Nárnia.

Os eventos narrativos constituem uma rede de narrativas possíveis no mundo literário e nos levam a indagações em busca de norteamento para definir o grau de importância de introdução do cânone para N-Gen.

Introduzir o cânone literário para N-Gen e estudar a forma como o texto literário assume outras *nuances* dentro da cibercultura, portanto, é trazer o elemento humano de volta a uma realidade imersa em tecnologia virtual e com tendência pós-humana. A literatura ensina a nos humanizar, ao nos revelar em plenitude a dimensão do humano.

Semelhante à narratologia, a cibernarratologia visa à identificação de seqüências compositivas lógicas nas narrativas ficcionais compostas em espaço virtual, sejam elas multilíneas ou lineares; hipertextuais ou unotextuais (um bloco uniforme e contínuo textual); modais e multimodais quanto ao seu discurso literário. Discurso este que se manifesta no texto literário conforme alguns fatores, tais como a presença do narrador, o tempo, o espaço, a dinâmica dos personagens, entre outros.

A narrativa seria um ato verbal que objetiva

apresentar uma situação inicial que, passando por várias transformações, chega a uma situação final. Essas transformações são ocasionadas por acontecimentos, fatos, vivências, episódios, ou, como freqüentemente ocorre na narrativa contemporânea, por diferentes estados psicológicos de um personagem. (MESQUITA, 1988, p. 21).

Pais (1984) elabora uma concepção de universo de discurso que pode ser aplicado aos protocolos narrativos literários de composição:

Tomando-se a noção matemática de universo, como “conjunto de todas as partes”, torna-se possível elaborar uma concepção muito útil, o metamodelo de universo de discurso. Assim, este pode ser definido como um conjunto não-finito ou que tende ad infinitum, de todos os discursos manifestados que apresentam determinadas características e constantes, assim como determinadas coerções, suscetíveis de configurar uma norma. [...] A norma discursiva que lhe corresponde, definida por tais características comuns e constantes, bem como por tais coerções, configura, portanto, um conjunto de critérios de equivalência, pelos quais é lícito reunir diferentes discursos manifestados, discursos-ocorrências, numa classe de equivalência discursiva, o universo de discurso considerado. Essa norma é dinâmica, seja porque se reformula continuamente, ao longo do eixo da História, seja porque sofre a interferência de normas de outros universos de discurso. (p. 44-45).

As seqüências compositivas são definidas pelos elementos constitutivos da forma, da recepção do texto, dos padrões compositivos existentes em narrativas hipertextuais e multilíneas, como também o uso compositivo integrativo de linguagens hibridizadas (uso de imagens, sons, desenhos entre outros recursos multimidiáticos), da influência direta do ambiente do ciberespaço e dos processos de leitura e escritura envolvidos.

Essas seqüências sofrem a influência dos princípios existente na cibercultura, tais como a usabilidade, interatividade e navegação, e assim, constituem possibilidades de ferramentas educativas voltadas para a geração internet que facilitem a introdução do cânone literário para N-Gen.

A rede narrativa ficcional interativa compõe um metamodelo de universo de discurso peculiar e próprio e que obedece às dinâmicas da cibercultura e cibernsiedade. O objetivo

da pesquisa é oficializar a existência da cibernarratologia concebendo um primeiro conceito e por sua vez prover um mapeamento de teóricos relacionados à reflexão do tema como também identificar os primeiros elementos cibernarratológicos e promover o tema para debate e pesquisa a ser desenvolvida e ampliada pela nossa rede de pesquisadores.

Tapscott (2000), em seu livro *Growing up Digital – The Rise of Net Generation* afirma:

Os jovens do final da década de 90 têm tolerância e uma natural aceitação à diversidade; revelam um disparo sem precedentes da curiosidade, crêem nas próprias forças, possuem espírito de independência e autonomia exacerbada; o seu pensamento crítico é muito ativo e demonstram um espírito contra corrente dirigido para a inovação, é forte o grau de auto-estima e o espírito de ir à luta; gostam de colaborar em rede e o trabalho de equipe decorre de um processo natural e não artificial, avaliam os resultados obtidos pela prática e não pela retórica. [...] Já foram capazes de passar da leitura seqüencial à hipermidiática. (p. 44)

Assim, a presente pesquisa se centra no estudo das narrativas ficcionais na cibercultura e de seu funcionamento narratológico fundamentado em quatro pólos para análise: estrutura e linguagem da narrativa ficcional; criação do texto literário; leitura do texto literário centralizado no processo ativo do leitor na cibercultura, com recorte voltado para questão da interatividade; e o ensino e a aprendizagem do texto narrativo ficcional literário no ambiente digital na proposta de adaptação do cânone para N-Gen.

Iremos analisar uma hiperficção,¹² *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, e veremos também outras formas de narrativa ficcional que convivem com suas formas diversas dentro da cibercultura junto às obras literárias.

A relação entre todas poderá enriquecer o ato de leitura do leitor contemporâneo, auxiliar a compreender o funcionamento da cibernarratologia e, ainda, compor uma proposta de um experimento de vivência literária aplicada usando recursos para introdução de obra canônica com recurso de narrativa hipertextual híbrida.

Vamos analisar também a construção do livro de Calvino, *O castelo dos destinos cruzados*, trabalhando formas encontradas e noções que conduzem à ampliação da narratologia para cibernarratologia tais como uma rede empírica de sentidos de um mapeamento de multiplicação de micro narrativas integradas usando a simbologia e o jogo de sentidos estabelecidos pelo tarô.

¹² Hiper-romance – designação de romance escrito com recursos do programa *story spaces*, no qual existem comunicação entre as leixas, que se comportam como parágrafos e têm uma coesão e coerência baseada em elementos implícitos, muitas vezes gerados pela intertextualidade de elementos presentes no texto que auxiliam na “costura” da malha da rede de micronarrativas conectadas.

Existe um processo ligado à coletividade que explicaria a revolução atual na cibercultura, de ampliação de um terceiro aspecto entre a estrutura leitor e escritor, que seria a hibridização dos dois simultaneamente. Na escritura coletiva, o leitor é incluído no processo vivenciado pelo escritor e possui uma voz potencial de vivência ficcional desencadeada pelo fluxo catártico-mimético.

As relações processuais de composição e leitura em uma narrativa hipertextual destacam-se pelo fato de o leitor ser convidado a aumentar o aspecto de interatividade com o texto no processo de leitura, exercendo seu poder nas escolhas e caminhos oferecidos pela rede narrativa rumo a dimensões textuais mais complexas.

Os principais autores selecionados para criar um diálogo reflexivo sobre o objeto da pesquisa e o possível delinearmento do conceito de cibernarratologia se baseiam fundamentalmente em: Todorov, Propp, Eco, Manovich, Giltemmann, Macluhan, Jenkins, Tapscott, Castells, Aarseth, Jauss, Morin, Gilteman, Hall, Pais, Greimmas, Murray.

Partindo da concepção semiótica de Greimmas e Eco sobre os elementos de construção de sentido e da narratividade, cruzando com conceitos de unidade textual de Marchusi e o metamodelo de universo do discurso de Pais. Como também, o de protocolo comunicativo e definição de mídia de Gilteman e teoria de convergência midiática de Jenkins cruzando com o processo de leitura ergódica de Aarseth e espaços vazios de Jauss e a figura do interator de Murray. Associando as transformações da sociedade em Rede para conceitos como espaço e tempo teorizadas por Castells voltado a compreensão da geração Digital e seu conceito dado por Tapscott e a necessidade de repasse do capital cultural proposto por Bordieu. Tais aspectos aplicados as narrativas ficcionais da cibercultura procurando o estabelecimento de uma ponte entre narratologia e cibernarratologia.

É necessário compreender que uma narrativa interativa prevê uma sofisticação do modelo de relações entre escritor-texto-leitor, já que as figuras do leitor e escritor podem sofrer hibridização e existe a figura do escritor coletivo além da escrita em Cloud Computing.

Computação em nuvem pode ser definida como o ato de compartilhar ferramentas computacionais pela interligação dos sistemas, e que se assemelha ao sistema de as nuvens no céu, assim não se tem essas ferramentas localmente (mesmo nos servidores internos). O uso desse modelo (ambiente) é mais viável do que o uso de unidades físicas.

O modelo também poderá ser aplicado a narrativa em rede elaborativa e ao modelo de leitura próprio identificado na leitura de redes de fluxos de sentido criado por uma rede de linguagem hibridizada de narrativas interativas ficcionais.

Sinopticamente, a tese se estrutura na forma a seguir:

O Capítulo I – Decifrando a cibernarratologia – tratará de definições sobre conceitos ligados à cibercultura e à narratologia dos textos literários, e também de termos como cibertexto, ciberdrama, tecnotexto, definindo quais as mudanças comportamentais na geração digital (N-Gen) que interferem no processo de construção e recepção da leitura e quais os conceitos que se devem delinear, abordando a ampliação de alguns conceitos narratológicos tradicionais;

Por sua vez, o Capítulo II – As narrativas ficcionais da cibercultura – irá apresentar a análise das narrativas lineares e multilineares selecionadas como *focus* da pesquisa, procurando compor a identificação de elementos comuns e diferenciados que compõem a cibernarratologia e as variantes do desdobramento narrativo ficcional diante do impacto do digital.

No Capítulo III – Mapeando a Cibernarratologia – será abordada a estética da recepção e o estudo da leitura das narrativas literárias da cibercultura, definindo um conceito de cibernarratologia.

Finalmente, o Capítulo IV – Adaptando os clássicos para a N-Gen – é uma proposta de adaptação para narrativa interativa da obra literária *Os Lusíadas*, de Camões, na qual propõe-se a definição de um esquema para lidar com a narrativa ficcional da obra literária.

O processo multidisciplinar requer mais do que o profissional de literatura, já que prevê a atuação de uma equipe de diversas áreas que possam elaborar a adaptação para aplicação do conteúdo digital desenvolvido, porém, foi elaborada a proposta da conversão adaptativa como possibilidade teórica, refletindo sobre estratégias existentes na própria narrativa que configurem interatividade, navegabilidade e linguagem-jogo.

As estratégias consideram a forma de revelar os estágios do grau de leitura, os quais o leitor digital de narrativa literária precisa dominar para se tornar um leitor de grau mais avançado, capaz de ler a obra literária percebendo as várias dimensões do texto, como também o policódigo literário, de identificar *catarse*, *mimesis* e *poiesis*. A adaptação se fundamenta na preservação máxima do texto original, visando um público jovem que cresce com a dinâmica da leitura digital.

1 DECIFRANDO A CIBERNARRATOLOGIA

A introdução da literatura canônica para a N-Gen requer que estabeleçamos um estudo comparativo entre narrativas ficcionais lineares e multilineares como forma de identificar um sistema de lógica-discursiva-compositiva comum em ambas.

Isso demanda descrever e analisar os componentes narrativos essenciais, os da articulação do texto, os da lógica de produção do imaginário, as regras de produção textual, o processamento receptivo de leitura, o comportamento literário em ambos os tipos de narrativa e a identificação do processo comunicativo de contextos em evolução dentro da rede de sentidos e significados existentes na narrativa ficcional.

É necessário estabelecer um paradigma básico para definir o conhecimento estético literário essencial que constitua o instrumental que dê acesso ao leitor da era digital às diversas dimensões de leitura existentes no texto literário.

Deixando de lado uma discussão prolongada entre alta e baixa literatura e questões como aura literária, morte do autor, entre outros, procuramos nos focar na definição de aspectos importantes para a introdução do cânone na realidade da cibercultura e da geração N-Gen voltada a um princípio de aplicação prática da teoria literária.

A respeito da questão do autor, é que na prática ele não morre, não deixa de existir. A forma tradicional se desdobra para a do escritor-leitor, como também a figura do leitor tradicional não deixa de existir em um texto de composição autoral coletiva porque este se configura em um leitor que não participou da composição coletiva da narrativa hipertextualizada como modificador do texto.

A literatura coletiva pode seguir regras hibridizadas do jogo de estratégias, já que as delimitações estabelecidas demonstram ser eficientes no processo de configuração da coesão e coerência de um texto escrito por vários autores.

O domínio da técnica e de um preparo anterior de pesquisa e suporte para o desenvolvimento de um texto produzido coletivamente por estes autores é um fato que faz total diferença para qualidade do texto elaborado.

As manifestações existentes na rede de narrativa ficcional coletiva pecam por coesão e coerência, as digressões e rupturas não são feitas prevendo um impacto estético, mas por colapso de integração de estilos e de internalização por cada autor interativo desta coletividade do projeto narrativo ficcional produzido em comum.

Assim, como o texto narrativo ficcional com um só autor passa por um período de construção de estratégias de composição e até de reformulação dessas estratégias

mentalmente estabelecida pelo seu criador, também a equipe participante do projeto de autoria coletiva deve realizar a mesma tarefa. Tal tarefa é facilitada por recursos tecnológicos como videoconferência, tecnologia *wiki*, *storyboard*, *chat*, MSN entre outros recursos multimidiáticos, existentes no ambiente digital.

Um ponto problemático percebido a princípio ao se desenvolver uma narrativa ficcional em tecnologia *wiki*, que permite a edição ou inserção coletiva de textos pelos usuários da rede, centra-se nessa dinâmica de construção coletiva, devido à falta de estabelecimento de protocolos estéticos, técnicos e compositivos voltados para elaboração coletiva.

A ausência de protocolos estéticos de composição textual coletiva é problemática quando se propõe que a narrativa deixe de ser mais do que apenas prática didática produtiva e apenas auto-expressiva para se tornar composição de uma narrativa ficcional de qualidade técnico-compositiva reconhecível. Isso ao se ponderar que se deva procurar estimular a formação de um potencial cânone literário de narrativas ficcionais fundamentadas no ciberespaço e/ou influenciadas pela cibercultura.

A conquista da qualidade técnico-estético-compositiva parte da necessidade de se criar um projeto que pudesse usar a tecnologia *wiki* visando à qualidade da coesão e da coerência estético-discursiva sem privar a narrativa da identificação de um estilo autoral fractal, e pudesse ser integrado à composição da estrutura da narrativa em rede. A estrutura em rede deverá utilizar uma visão sistêmica que estabeleça também um protocolo compositivo de estilo coletivo e consiga compactuar ao mesmo tempo com o estilo individual de cada autor participante e de elaboração coletiva.

O estilo autoral é um elemento de grande importância na elaboração de uma boa narrativa e no impacto estético que o texto pode provocar. Tais argumentos se fundamentam na análise do movimento realista, ao observarmos a técnica de estilo desenvolvido pelos autores na composição de clássicos.

Destacam-se, pelas formas técnicas magistrais de composição, autores como Machado de Assis e Émile Zola, entre tantos autores que pertencem ao mesmo período e projeto estético, mas desenvolveram particularidades e estruturaram romances com o identificado e citado policódigo literário, fazendo com que tais narrativas ficcionais conquistassem o patamar de reconhecimento como obra literária.

Na autoria coletiva, cada autor participante possui um estilo em particular, e isso se torna um problema de equilíbrio compositivo. Para poder tornar possível o bom uso do estilo individual de cada componente, deve-se compor um projeto de estilística coletiva

que leve em conta reconhecer os pontos altos do estilo de cada membro da equipe ativa. É importante também determinar quem dos autores irá trabalhar para garantir o recentramento da rede narrativa criada.

O recentramento em um texto composto em rede é essencial para que se possa manter a qualidade dos desdobramentos do enredo, o bom uso da técnica de clímax, suspense, *flashback*, entre outras técnicas estilísticas compositivas.

À medida que a rede se espalha, a tessitura da narrativa começa a ficar tênue, sua elasticidade é garantida pelo processo de recentramento dos pólos de narrativas integrados à linha-mestra condutora da narrativa ficcional em rede. Tal gerenciamento da qualidade e da boa execução dos nós principais de conexão pode fornecer elasticidade suficiente para que a malha da narrativa ficcional se multiplique sem romper a qualidade de cada módulo narrativo integrante.

A divisão de tarefas é essencial, quanto maior for a quantidade de participantes, mais importante é estabelecer boas e bem específicas regras de composição narrativa coletiva para que o processo possa ser desempenhado em prol de um mesmo projeto previamente elaborado.

Na prática, a autoria coletiva prevê criar grupos de execução textual, os quais, formando ilhas de autoria, podem se juntar a outras ilhas de autoria que desempenhem o mesmo projeto narrativo em comum.

Narrativas coletivas, mesmo em projeção multiplicativa *wiki*, devem seguir os protocolos da tecnologia das narrativas ficcionais. Isso demanda ter inferido o *seu intentio operis* coletivo e ao mesmo tempo personalizado, portanto requer desenvolver protocolos próprios estéticos de retórica que considerem a dinâmica coletiva e que criem estratégias sofisticadas de composição narrativa ficcional em rede.

Seria semelhante à dinâmica de elaboração de um filme de cinema, onde várias equipes estão envolvidas e todas são coordenadas principalmente pelo diretor do filme, que, por sua vez, tem outros diretores para auxiliá-lo, como o diretor de arte, de cena, entre outros.

Perceptivamente e sinopticamente é necessário ter um narrador com poder sobre os demais que possa recentrar e manter a rede de sentidos de uma narrativa hipertextual e multilinear coesa e coerente, seguindo a linguagem poética pretendida.

A dispersão de foco de produção textual em uma narrativa de desenvolvimento coletivo pode ser encarada como o grande obstáculo para iniciar uma construção textual mais elaborada e mais sofisticada de uma rede de sentidos e intertextualidades, pois pode

gerar a fragilização de pontos do enredo, da estrutura dos personagens, do tempo, do espaço entre outros.

A narrativa coletiva com intenção de criar uma narrativa ficcional com maior habilidade técnica deverá ser encarada, portanto, como um projeto que deve somar especialistas narrativo-ficcionais em prol da construção de um mesmo objetivo estético-artístico.

Dessa forma, o texto produzido irá passar de mera manifestação expressiva de prática de narração ficcional para a elaboração de um texto ficcional com potencial de qualidade estética que se revele na promoção da *catarse*, da *mimesis*, da *poiesis* em busca de uma *aesthesis*.

Os autores envolvidos devem se voltar para os parâmetros e protocolos estabelecidos pela tecnologia da narrativa ficcional. Isso se estes pretendem formar novas obras literárias digitais que possam ser repassadas para as demais gerações com a mesma riqueza de significados das predecessoras e, por fim, constituir um cânone singular.

Dessa forma, será possível o desenvolvimento de um cânone de narrativas ficcionais digitais, na medida em que os novos autores dominem os novos recursos disponíveis para elaboração. E, em breve, tais autores digitais irão compor narrativas ficcionais de destaque e valor técnico-compositivo suficiente para desenvolver uma doxa literária digital própria. Tal processo será semelhante historicamente ao que ocorreu no desdobramento da composição literária usando a técnica da escrita.

Incontestável é que, à medida que analisamos os textos narrativos digitais usando como parâmetro o processo de evolução dos elementos narrativos fornecidos pela própria narratologia, conseguimos localizar pontos de transmutação que demonstram esses processos de desdobramentos ou de hibridização de linguagens. Amostra disso tem-se nos experimentos existentes no *Dicionário Kazar*, de Panovich, e o *O jogo da amarelinha*, de Cortázar.

Um exemplo dessa hibridização de linguagem que amplia o processo de simulação da narrativa ficcional seria o texto dramático, que é escrito para ser representado e tem sua dimensão de recursos narrativos completa quando o texto é executado em um palco ou diante de uma câmera de cinema ou de televisão. Outro exemplo seria a hibridização dos gêneros textuais tais como a tragédia e a comédia, formando a tragicomédia.

O fato é que uma geração cresce imersa em tecnologia e em novas formas de lidar com a narrativa e com a leitura e a escritura, tendo acesso a novas técnicas. Além disso, o mundo continua a evoluir na dimensão da linguagem, porque a matéria que a compõe é um

elemento vivo e, assim, continua o fluxo de transformações que se deu no repasse do texto oral para a técnica da escrita.

A tecnologia e o hipertexto integram o cotidiano da N-Gen, pelo menos da geração que cresce nos grandes centros urbanos do mundo conectados em rede. Ocorre uma mudança na forma de olhar, de receber a informação, de escrever, de lidar com a informação e, de maneira semelhante, na forma de lidar com as narrativas ficcionais.

As narrativas ficcionais fazem parte do mundo da N-Gen. Consciente ou não, essa geração cresce em meio a narrativas ficcionais escritas, orais e imagéticas, e com influência diária da tevê, da internet e do cinema.

Seu texto é hipertextualizado, multilinear, com excesso informativo, multimidiático, sinestésico, com potencial de aumento da interatividade e com estabelecimento de bons recursos de usabilidade voltados para uma independência auto-explicativa e que estimule a navegabilidade.

Pesquisar sobre o tema é propor-se a um profundo processo de investigação que está longe de terminar. Implica a busca em obter respostas para as seguintes questões: os elementos de coesão e coerência estético-compositivos literários se mantêm estáveis na elaboração das narrativas ficcionais hipertextualizadas? Até que nível o grau de fragmentação teorizada para produção hipertextual e digitalizada textual realmente existe? Há possibilidade de gerar um texto narrativo ficcional de qualidade impulsionado pelas TICs e pela cibercultura?

O fato de o usuário-leitor-escritor atuar na reconfiguração do texto de uma narrativa ficcional não consiste no ato de apenas seguir *links*. Criar é uma demanda mais complexa, e argumentar, dissertar e narrar são processos muito mais complexos e sofisticados.

Qual é então o sentido de criatividade e inovação em uma geração que copia e cola? Faz-se necessário estabelecer a definição e especialmente a distinção para os N-geners acerca do que seria reaproveitamento de processos, modelos, protocolos e o que seria o ato de copiar e colar, o plágio. E, assim, proceder uma volta ao estímulo da criatividade e da originalidade na prática dos modelos por meio de sua revitalização no imaginário no mundo diegético.

Ser autor na era digital exige, portanto, a compreensão da estratégia de escritura interativa, que demanda uma leitura com um grau maior de envolvimento do leitor, já que este também pode ter alguma participação na escolha dos elementos combinatórios narrativos, prerrogativa antes restrito tradicionalmente ao autor individual.

O leitor e o escritor devem compreender a participação de cada um no processo de inserção na dinâmica do sistema comunicativo especializado da narrativa ficcional. Isso requer também possibilitar a leitura por um leitor não-participativo da configuração dessa narrativa, caso ela se proponha a ser em modalidade coletiva, além de demandar um desafio de criar o policódigo literário.

Nesse contexto panorâmico, a pergunta angustiante e apocalíptica persiste: como podemos evitar a morte da apreciação da literatura canônica?

A resposta é educar leitores que saibam apreciar a herança literária na compreensão da linguagem poética desenvolvida pela obra literária e não só fornecer o repasse sistemático de informações de gêneros literários e textos canônicos.

Trata-se de formar educadores que realmente entendam o poder da linguagem estética criada em cada texto literário, principalmente os do cânone, dentro de um mundo interativo e de velocidade contínua de repasse de informação.

A questão principal é: a literatura pode morrer?

Soa um tanto pretensioso acreditar que a literatura só dependa ou só tenha dependido de nossa geração século do XX-XXI para se formar ou para sobreviver.

A literatura é um patrimônio cultural humano que existe e existirá enquanto houver humanidade. Ela só encontra formas diferentes de se manifestar como expressão do humano e da sociedade da qual faz parte.

Introduzir o cânone não é impô-lo, é fazer com que o aluno tenha a consciência do valor de herança cultural humana da qual ele faz parte e da qual o cânone é um dos maiores representantes.

As gerações devem recebê-lo como modelo do melhor em produção literária de cada época e entender que foi garantido o seu repasse até os dias atuais, revitalizando a memória de imaginário que temos em comum com as gerações passadas, com a atual e com as que virão.

O cânone atual deve ter seu valor equacionado como parte integrante do retorno do espírito tribal (Maffesoli, 1987), como ênfase naquilo que nos integra coletivamente na era digital com a subjetividade.

O *zeitgeist*, espírito do tempo, da era digital é um espírito hibridizado, composto de releituras e reconfigurações do imaginário, buscando a conexão com imagens de nosso passado tribal.

Reis (1997) já faz menciona que uma definição do cânone literário para uma determinada época não considera só o texto em si, mas toda a produção de obras

referenciais nos outros gêneros textuais (filosóficas, historiográficas, religiosas, pedagógicas, ensaísticas etc.) e que constituem o *zeitgeist* do período em que foram elaboradas.

Democratizar a obra literária é, portanto, dar ao leitor o conhecimento do porquê apreciar, do porquê valorizar e qual a riqueza textual de uma determinada obra literária em comparação a tantos outros textos narrativos ficcionais produzidos. Ele deve saber decifrar a linguagem estética literária explícita e implícita e decifrar a força das composições do imaginário. Compreender e não apenas decorar em virtude de um programa didático; valorizar por fazer parte da identidade coletiva cultural da sociedade humana da qual o aluno faz parte.

A literatura na cibercultura precisa ser decifrada pela geração de *bits*, hipertextos e elementos multimidiáticos. Precisa resgatar o valor da linguagem poética como riqueza que alimenta o imaginário e a capacidade criativa em potencial.

A própria teoria literária precisa decifrar as novas formas de narrativa ficcional presentes na cibercultura para nortear os caminhos de experiência literária e as trajetórias rumo às viagens do imaginário.

1.1 A linguagem como máquina

Aarseth (1997) afirma em seu livro *Cibertexto: perspectivas sobre literatura ergódica* que o texto pode ser visto como uma máquina produtiva, um dispositivo mecânico para produção e consumo de signos verbais.

A matéria de composição dos textos literários é a linguagem em suas diversas variações, que constitui um elemento vivo e mutante, em processo de renovação constante. Assim, a própria linguagem já revela traços próprios da cibercultura, a constante metamorfose, sem, contudo, perder sua identidade e potencial como linguagem.

Morin (2002) afirma que a linguagem humana “é uma máquina autônoma-dependente numa polimáquina”, que, segundo ele, seria a maquinaria cerebral dos indivíduos e a maquinaria cultural da sociedade. “Depende de uma sociedade, de uma cultura, de seres humanos que, para se realizar, dependem da linguagem.”

O ser humano está tão conectado à linguagem e inserido em seu cotidiano que não percebe o quanto ela é crucial para realizar toda a dinâmica de progresso e atividades diárias. Todo o mundo gira em torno da linguagem e funciona pela linguagem, assim

construímos e derrubamos impérios, conservamos tradições e histórias, criamos ciência e arte; pelo uso da linguagem em suas variadas formas.

A linguagem como máquina será um pensamento freqüente e defendido por integrantes do grupo de literatura experimental francês *Ouvroir de Littérature Potentielle* (OLIPO), do qual Blanchot e Ítalo Calvino eram ideologicamente simpatizantes, que procurou pôr em prática modelos alternativos de hibridização de linguagens na composição de narrativas ficcionais.

Os integrantes do OLIPO procuraram levar ao limite a capacidade de produção das narrativas ficcionais em sua hibridização com a linguagem matemática, com a linguagem-jogo, explorando sempre no intuito de transpor as fronteiras conhecidas. Identificar núcleos narrativo-temáticos capazes de gerar novas histórias em um processo de multiplicação progressiva.

Requer que atentemos para o fato de que lidar com linguagem na construção comunicativa prevê a utilização de uma lógica compositiva. Por vezes, tal se assemelha ao processo matemático de análise combinatória de elementos, de equações, de probabilidade, da utilização de enigmas e de teoremas próprios da teoria dos jogos matemáticos, entre outras observações já realizadas na dissertação *Narrativa hipertextual híbrida* (Sarom de Meneses, 2004).

Esse caráter matemático é que possibilita a aplicação, como veremos, de ferramentas inovadoras para elaboração técnica de novas formas de narrativas ficcionais voltadas especificamente para o ambiente digital, possibilitando a programação de *softwares* específicos.

A cibercultura torna evidente o hibridismo e o uso simultâneo de linguagens diversas em um mesmo tema, texto e ambiente virtual. A linguagem em sua diversidade metamórfica está diretamente ligada aos processos criativos ciberculturais, e isso torna muito difícil não abordar tal aspecto mórfico no processo de elaboração das narrativas ficcionais.

Por hibridismo podemos entender como o processo identificado sofrido por um espaço cultural que absorve e transforma elementos de outro e no caso da linguagem em narrativas em rede ficcional as várias linguagens como a matemática, a linguagem-jogo, a linguagem musical, a linguagem visual, a linguagem sonora, a linguagem sensório-motora entre outras que são usadas em uma narrativa interativa e multilinear como novo processo de construção das narrativas ficcionais digitais.

A matéria de composição consiste na língua, e esta, sendo metamórfica, produz gêneros textuais tão metamórficos quanto ela. Assim, a estrutura das narrativas ficcionais e dos poemas transpõe os limites e resulta em novas formas de expressão, ou recria, revive velhas formas, conferindo-lhes um espírito renovado.

A literatura é máquina de renovação imaginária que gera histórias, arquétipos ligados ao humano. Deixando espaços, recriando estruturas e disponibilizando um lugar para as viagens para o centro de nós mesmos e para o obscuro do próprio ser humano; nos leva ao céu e ao inferno, à glória e à derrota, do sublime ao terror, e assim se dá sua sucessão criativa.

A máquina liberta da sucessão sem sentido, da mesmice que o personagem, no final do livro de Adolfo Bioy Casares, *A invenção de Morel*, almeja. Liberta-o da prisão da sucessão das imagens em repetição constante. A literatura reforma o imaginário, pondo-o em constante ebulição com sua dimensão metamórfica de temas e arquétipos.

Na obra de Casares, um fugitivo político encontra refúgio em uma ilha misteriosa no Pacífico com fama de ser foco de uma epidemia mortal. Lá, logo percebe não estar só e acaba se apaixonando por uma mulher do grupo estranho de residentes.

Com o avançar da trama, o protagonista descobre que, na verdade, os vizinhos são almas-imagens capturadas por uma máquina de imagens criada pelo cientista Morel, que os mantém presos à última seqüência de vida experimentada pelo grupo na ilha, repetindo-a infinitas vezes a cada mudança de maré. Ao cabo da narrativa, o personagem expõe-se à máquina, em busca de viver o amor impossível com a imagem-alma prisioneira do artefato, o que gera uma idéia absurda e purgatória de imortalidade. Em seu último relato anotado no diário, diz almejar a invenção de uma máquina que libertasse a ele e a todos daquela armadilha eterna.

Trata-se de metáfora muito apropriada sobre a nossa relação com o mundo da cibercultura e as narrativas ficcionais da contemporaneidade. Existe um hibridismo de linguagem entre o tradicional e o novo no mundo das narrativas; um medo de que a tecnologia roube nossas almas e nos torne apenas autômatos, levando-nos a uma imortalidade sem sentido. Porém, o relato deixado pelo personagem já denotava a estrutura para gerar uma mudança.

O texto literário nos proporciona o tempo para reflexão e a possível construção de hipóteses passíveis de solucionar certas questões. Por intermédio do texto escrito, a história das imagens-almas saiu apenas da limitação da ilha para viver no imaginário do leitor.

O mundo mudou, mas a N-Gen é uma geração que acompanhou estas mudanças e que tem a possibilidade de romper as barreiras frias da virtualidade, somando a força da imaginação humana.

Júlio Pimentel Pinto (2004) nos fala sobre o poder das conexões de leitura que levam a uma memória coletiva:

Ler para lembrar, lembrar para escrever; este é o percurso completo que a biblioteca indica ao projetar o conhecimento de um tempo no futuro e garantir sua persistência nos livros depositados, nas muitas leituras e reescrituras que se fazem dele. E a memória torna-se o eixo em que gira a idéia circular que engendrou o nascimento das bibliotecas: lugar de memória coletiva pela disposição de acumular livros já escritos para legá-los ao futuro, lugar de exercitação de memória individual para que os livros existentes multipliquem-se e projetem sua sombra para muitos outros séculos, gerando outros livros, que serão incorporados à mesma biblioteca [...] (p. 35).

A literatura auxilia na construção da memória individual e coletiva e nos torna parte do legado passado de geração a geração, do círculo de história e reflexões da sociedade humana. No fim, estamos todos virtualmente sentados ao redor de um contador de histórias, vivenciando o elo com todo o caldo cultural dessas civilizações e o *zeitgeist*, que nos faz construir a nossa biblioteca particular do imaginário. E, citando Umberto Eco (1991), “se a biblioteca é como pretende Borges, um modelo do Universo, tentemos transformá-la num universo à medida do homem” (p. 44).

A narrativa ficcional hipertextualizada, característica da cibercultura, também não foge a essa rede de leituras e releituras e a esse ciclo que mantém o imaginário sempre vivo e a riqueza da ficção tão sedutora. É essa sucessão que mantém o equilíbrio em busca do efeito de estranhamento e mantém vivos os arquétipos redesenhados conforme a mudança do *zeitgeist* que envolve um determinado período.

Não há como manter um posicionamento ingênuo em fazer narrativa ficcional, mesmo hipertextualizada, pregando uma ruptura completa do preexistente e tentando defender uma inovação sem a tradição.

Como a literatura, em seu cerne, possui a linguagem como base criativa e material de composição de suas obras, o ato de se renovar e de romper em busca de uma nova forma de expressão ou gênero já é inerente à sua composição.

O próprio formato hipertextualizado já existia antes da internet. Logo, não há como fugir do legado do imaginário, porque só existe narrativa ficcional graças a essa estrutura cultural formada por séculos de repasse de tradição do ficcional.

É com base nesses paradigmas de arquétipos simbólicos que hoje o mito do “golem” judaico se associa ao Frankenstein romântico de Mary Shelley, ao robô, de Isaac Asimov, ao roteiro apocalíptico do filme *Matrix*, dos irmãos Wachowski, *Patchwork Girl*, de Jackson, e tantas outras formas de leitura e releitura, sem perder a originalidade.

Qual é a verdadeira realidade vivida pela narrativa hipertextual?

Landow, falando sobre as composições textuais em forma hipertextualizada, afirma que: “prometem produzir efeitos na nossa cultura, particularmente na literatura, na educação, na crítica e no ensino, tão radicais como aqueles produzidos pelo tipo móvel de Gutenberg.” (LANDOW apud LEMOS, 2002).

Inevitável é perceber as mudanças ocorridas na construção do texto ficcional e na produção e recepção da cultura textual ficcional. Porém, tal qual ocorreu no advento da impressão gráfica, as narrativas ficcionais hipertextuais, e o próprio cânone, revelam a importância de sua linguagem poética, o reconhecimento do valor social, agregado à riqueza cultural humana.

Nada criado, nenhuma teoria inovadora – científica ou não –, nenhuma revolução histórica ou tecnológica teria sentido para o ser humano se não fosse de algum valor para o próprio humano, sua cultura, sua sociedade, sua história, seus valores, e assim por diante.

É essencial a busca de humanizar um mundo cada vez mais tecnológico, essa é uma missão para a qual a literatura consegue contribuir prontamente com o processo de formação de senso crítico.

A literatura proporciona vivenciar situações imaginárias como se fosse um simulador mental e simultaneamente podemos obter o ponto de vista de vários personagens em uma única narrativa.

O ato de reflexão não se pode perder dentro da cibercultura e necessita ser estimulado entre os internautas. Estes devem reconhecer a responsabilidade civil e criminal de produzir conteúdo digital, tanto quanto as pessoas no período da técnica da escrita e com a evolução tipográfica tiveram que assumir a responsabilidade diante do discurso proferido.

A identificação do IP¹³ de um computador ou um certificado virtual começa a trazer para este mundo aspectos que possibilitem identificação mais confiável. Um exemplo disso

¹³ IP – *Internet Protocol* – endereço do computador. IP Trata-se de uma especificação que permite a comunicação consistente entre computadores, mesmo que estes sejam de plataformas diferentes ou estejam distantes. A comunicação entre computadores é feita pelo uso de padrões, isto é, uma espécie de “idioma” que permite que todas as máquinas se entendam. É necessário fazer uso de um protocolo que indique como os computadores devem se comunicar. No caso do IP, o protocolo aplicado é o TCP/IP (Transmission

seria o crime virtual, um crime não deixa de ter suas conseqüências só por ser processado virtualmente, os limites do mundo virtual não são mais desprovidos de fronteiras e geram conseqüências na vida real das pessoas.

Tal realidade reflete na literatura, devido ao *zeitgeist* gerado, a perda de referências de sociabilidade e de noções de direito, que se tornaram muito tênues no mundo digital nos primeiros momentos. Políticas e leis estão sendo criadas especificamente para atender tais contextos no âmbito virtual.

Assim, também é necessário refletir a respeito de como serão utilizados os novos recursos para elaboração de novos textos literários, para que se estabeleça o fio condutor em relação aos desdobramentos narrativos literários tradicionais.

A forma como será utilizada a máquina literária é que constituirá a grande diferença, e, para isso, deve-se compor o equilíbrio entre as novas formas de escritura narrativa e sua configuração dentro da tradição dos estudos das narrativas ficcionais literárias.

Cite-se outro trecho de Júlio Pimentel Pinto:

Nem toda herança, porém, é recebida sem contestação. E é a leitura que abre o espaço da subversão. Ela desmonta a unicidade desse tempo único e revela, pela variedade, a possibilidade de contínua reconstrução do passado: no lugar de tempo, temporalidades; no lugar de um passado, infinitos passados. A leitura instala o lugar da crítica e cria condição para a existência da história, a volúvel história, com seus caprichos e oscilações de interpretação, com sua vocação crítica. (2004, p. 36).

O círculo de leituras, de escrituras e de reescrituras é próprio da natureza literária. O leitor e o escritor da narrativa ficcional hipertextualizada da cibercultura não têm como fugir da conectividade desses elementos, pois o que torna o texto narrativo ficcional um tempo dentro de dimensões infinitas de tempo, ou seja, seu caráter atemporal, repousa nessa conexão com essa rede inerente de reformulação e contestação.

Essa ligação com essa rede inerente, ou seja, com a rede invisível intertextual, mas tangível, que compõe a rede integrada de narrativas ficcionais da vivência humana e do espaço da crítica do leitor-escritor ao lidar com esse material sócio-subjetivo e estético, é que compõe a rede intrincada de *catarsis*, *mimesis*, *poiesis* que conduz a *aesthesis*. Por sua vez, esta mesma ligação é que compõe o legado ficcional e do imaginário para a geração futura.

Control Protocol/Internet Protocol). Existem outros, mas o TCP/IP é o mais conhecido, além de ser o protocolo básico usado na internet.

É necessário identificar os passos rumo a decifrar a cibernarratologia, dando fundamentação para que a N-Gen também assuma seu lugar como membro autêntico desse círculo cultural.

1.2 A linguagem como máquina

1.2.1 A narrativa digital – Conceitos de cibertexto, ciberdrama e tecnotexto

Gêneros textuais, tradicionalmente na leitura técnica, recebem classificação tanto por sua estrutura homologa quanto pela rede de sentido comunicativo e o objetivo de seu uso ou recepção.

Bakhtin (1997) é o primeiro a trazer o aspecto da variedade dos gêneros textuais que existiam para além do gênero literário já pré-identificado pelo filósofo grego Aristóteles e a defender que textos orais e textos escritos possuíam características estáveis capazes de dar identidade ao texto produzido.

Apesar dessas características estáveis, os gêneros textuais possuem grande margem para ampliar e sofrer mutações, originando novos gêneros. Citem-se como exemplos atuais o *e-mail*, o *blog*¹⁴, o *fotolog*¹⁵, entre outros, que já refletem o espírito da cibercultura de metamorfose constante. Porém, observa-se que o *e-mail* é versão mais nova e mais dinâmica da carta, e o *blog* uma vertente moderna e virtualizada de relato pessoal dos diários no período da escrita.

Vários teóricos têm-se dedicado ao estudo do gênero textual para o ensino didático da leitura e da escritura, tais como Bernard Schneuwly (1996), Joaquim Dolz (1996), Jean-Paul Bronckart (1999) e Auguste Pasquier (1996). Assim, o gênero textual leva em conta não só a estrutura do texto, mas também a finalidade comunicativa, o assunto, o locutor e o destinatário. Swales (1990) evidencia, em seus estudos sobre gênero, a centralização na identificação do que ele teoriza como “propósito comunicativo”; por isso um texto pode atender finalidades diversas.

¹⁴ Blog: espécie de diário pessoal virtual em que as pessoas deixam impressões e pensamentos, porém, sem o caráter de sigilo de seu antecessor, o diário pessoal. As pessoas tecem comentários sobre assuntos do cotidiano e expressam sentimentos, que serão lidos pela comunidade virtual; publicam recortes de fotos e de imagens, poemas, e personalizam o ambiente virtual e o programa, que é igual para todos.

¹⁵ Fotolog: álbum de fotografias digital; as páginas são personalizadas pelo usuário mantenedor e podem conter descrição das fotos e comentários dos visitantes da rede.

A poesia pode ser considerada como o primeiro gênero textual identificado já nos primórdios da origem da cultura ocidental na antiga Grécia, com a *Poética*, de Aristóteles, que a subdividiu em dramático, épico e trágico. Esses gêneros sofreram ampliação ao longo do tempo, e hoje englobam o romance, a novela, o conto, o drama etc.

A ampliação e geração constante de novos gêneros literários, devido à hibridização entre textos, constituem motivo para que os conceitos referentes a eles não sejam claros didaticamente.

Podemos citar como exemplo o caso da crônica literária e a crônica jornalística. O que faz uma crônica ser literária ou jornalística?

Provavelmente, a resposta baseada na análise da estrutura estaria no grau de linguagem poética identificada, nos recursos de linguagem literária usados no texto e no poder de atemporalidade conquistado pela crônica. São questões que estão em freqüente estudo. Outros teóricos como Todorov (2003), Bonini (2002) e Reis (1997), nos trazem o estudo dos gêneros com novas perspectivas.

Bonini (2002) define o gênero textual como uma indicação de forma de linguagem estabelecida sócio-historicamente em um ambiente social, e o tipo textual remete às formas textuais e a uma hierarquia de princípios estabelecidos por intermédio de reflexão científica.

Aplicando ao gênero literário e narrativa ficcional digital podemos observar a pertinência do constructo ideológico-narrativo baseado no ambiente social e por condições sócio-históricas. No caso da narrativa ficcional digital dinâmicas sociais próprias da cibercultura se revelam também na forma de construção da narrativa e na modificação de processos de leitura.

Marchusi (2002) afirma que um texto é tipologicamente variado (heterogêneo). Sendo assim, o produtor de um texto, após fazer a escolha de um gênero textual (fundamentado em parâmetros dos dois mundos, físico e sócio-subjetivo) organiza o conteúdo temático em seqüências discursivas.

O leitor de um texto narrativo ficcional unotextual e multitextual haverá de escolher o processo adequado para organizar o conteúdo estético-discurso existente no texto literário.

Swales (1990) afirma que os gêneros estão imersos na realidade social e sua caracterização depende mais das necessidades dos atores deste meio do que de traços constituintes. Tal conceito aproxima-se mais dos aspectos identificados na análise das narrativas no segundo capítulo tanto pelo fato das novas ferramentas proporcionadas pela

TICs possibilitarem formas diferenciadas de escritura e leitura quanto é evidente o reconhecimento presente nestas dinâmicas a influência direta do comportamento das redes sociais e da cultura influenciada pelo ciberespaço. Estando presentes nestas novas formas de narrar e contar histórias.

As seqüências discursivas foram alvo de estudo de Bronckart (1999), com base nas teorias de Adam (1992), que as define como estruturas relativamente autônomas que integram e organizam macroposições que, por sua vez, combinam diversas proposições, podendo a organização linear do texto ser concebida como o produto da combinação e da articulação de diferentes tipos de seqüências.

Segundo Baltar, a seqüência narrativa é “uma organização baseada num processo de intriga, envolvendo personagens implicados em acontecimentos estruturados no eixo sucessivo” (2004, p. 80). Assim, a seqüência não é construída de maneira linear obrigatória, mas, sim, em uma ordem hierárquica ou vertical. Ela é composta por três fases: ancoragem, aspectualização e relacionamento.

Bronckart (1999) fala que durante a construção de um texto, o produtor necessariamente cria mundos virtuais através do processo de semiotização. Esses mundos vão compor “sistemas de coordenadas formais” e, por convenção, tais mundo são chamados de mundos discursivos em contraponto ao mundo ordinário. O mundo do narrar segundo o autor, caracteriza-se por representações de fatos passados, futuros ou plausíveis e pela disjunção das coordenadas do mundo ordinário.

Compreendamos que existe a emergência de um novo gênero narrativo ficcional onde o uso interativo de linguagens hibridizadas e um modelo fractal de multiplicação das micronarrativas detro de uma rede maior alinhada pela trama-mestra.

O texto literário expande sua atuação à demanda do ambiente social, do micro para o macro. Trabalhando as dimensões do mundo ordinário pela mimese. As obras literárias não representam só um povo, mas o patrimônio cultural da humanidade como expressão na área da ficção ou do lirismo, e compõem parte do imaginário humano mundial, que se renova, e concebe releituras.

Então, vemos a releitura de tal imaginário quando cavaleiros medievais agora são *jedi*¹⁶ e, em vez de cavalgarem cavalos imponentes usam veículos voadores e naves espaciais e portam espadas que não são feitas de metal, mas de luz. Assim, do mito da

¹⁶ Jedi: é uma ordem religiosa de guerreiros ascetas fictícios que crêem em uma entidade chamada A Força e que são personagens do roteiro cinematográfico da série *Guerra nas Estrelas*, de George Lucas. Tradicionalmente se especializam na habilidade do manuseio do sabre de luz e em técnicas telepáticas e seus desdobramentos.

Távola Redonda até os filmes de *Guerra nas Estrelas*, de George Lucas, estamos revivendo o modelo desse imaginário metamórfico, que vai se renovando em nossos dias.

A literatura, como gênero textual (estrutura), abrange textos narrativos ficcionais e manifestações líricas. Porém, ela pode incluir todos os demais gêneros textuais dentro de sua *diegese*¹⁷, ficcionalizando-os. A literatura pode, ainda, construir estruturas narrativas com outros gêneros literários simultaneamente, mesmo tendo um modelo de gênero predominante. Esse processo de multiplicação de gêneros dentro de um mesmo gênero, com o advento da cibercultura e dos textos de hiperficção, fica mais concreto e mais ágil.

Ao elaborar uma narrativa ficcional, pode-se incluir um *link* que conduza o leitor a ler uma edição virtual e ficcionalizada de informações existentes no mundo diegético. Esse *link* pode também ativar um arquivo de som e ouvir a notícia da morte de um personagem imaginário no que seria um rádio apenas existente no mundo ficcional.

O texto literário não tem sua finalidade nem seu propósito comunicativos tão fáceis de identificar como ocorre em um texto de bula de remédio ou na classificação de um memorando, porque sua finalidade é caleidoscópica, múltipla e de atuação simultânea.

O texto literário produz uma experiência estética que pode divertir, como, ao mesmo tempo, pode protestar, argüir, questionar, informar, educar, refletir, fruir, divagar, memorar, expressar, debater, iludir, evadir, idealizar, denegrir, divergir, demonstrar, exemplificar, combater, redefinir, redimensionar, desreferenciar, entre outras finalidades tão presentes em diversos textos literários no decorrer da predominância de períodos estéticos diversos.

O ato de vontade de querer criar uma obra literária não é garantia de que ela se torne realmente uma obra literária; há outros fatores, como o domínio da técnica estético-compositiva do período e a habilidade de compor unidade textual com dimensões de leitura ricas e diversas, que abordem temas universais do imaginário humano, além dos aspectos mencionados por Reis (1997), como atemporalidade entre outros.

Apesar de a narrativa ficcional ser familiar para nós – que desde a infância temos contato com a literatura por meio dos contos e das fábulas, tanto orais como escritos –, a vivência literária é uma experiência de constante aprendizagem. Aprendizagem essa que consiste na descoberta do conhecimento literário, bem como de formação do acervo pessoal, a biblioteca imaginária defendida por Eco (1991).

¹⁷ Diegese: conceito de narratologia que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa; é uma realidade ficcional, que se distingue de toda a realidade externa ao texto.

O texto literário compõe unidade textual complexa e de diversas dimensões de leitura, algumas das quais requerem conhecimento maior de mundo e vivência literária para serem atingidas. Porém, apesar da impressão inicial de infinitas variáveis, cada texto literário e cada obra literária contêm em si elementos que os conduzem a interpretações possíveis dentro de sua rede intertextual.

Além dessas definições sobre a abordagem teórica da conceituação de gênero literário, citamos as desenvolvidas sobre os textos digitais. Aarseth (1997) os designa de *cibertextos*, textos os quais o leitor pode explorar ativamente, atuando tanto como leitor como autor. O autor baseia sua concepção no diálogo que os elementos narrativos exercem dentro de um cibertexto.

Falci, baseando-se na terminologia de cibertextos afirma: “A obra cibertextual exige do leitor primeiro que a configure enquanto narrativa, para só depois experimentar a refiguração desta narrativa.” (FALCI, 2006, p. 6)

Murray define um termo para estes textos digitais mais genéricos cunhando o ciberdrama, que seria a forma de enfatizar “a dramatização da história no espaço ficcional particular do computador.” A autora afirma que “a forma incipiente da história digital (independente do que a chamamos), como o romance ou o filme, irá incluir muitos formatos e estilos diferentes, mas será essencialmente uma única entidade distinta.” (2003, p. 271)

Hayles (2002) identifica os textos hipertextuais digitais pelo termo *tecnotextos*, tomando como base a definição de Aarseth:

O hipertexto conota uma ênfase nos links, um tipo de crítica derivada das aproximações literárias, e uma polêmica que procura convencer a comunidade acadêmica do valor e da importância do hipertexto eletrônico para o ensino, a crítica e a teoria. O cibertexto conota uma abordagem funcional e semiótica que enfatiza uma perspectiva computacional [...] e uma ênfase em jogos de computador como exemplos paradigmáticos de textos ergódicos [...] Nenhum dos dois termos atenta particularmente às interações entre a materialidade de tecnologias da inscrição e as inscrições por elas produzidas. (p. 28)

O fato é que precisa se formar um termo mais genérico que defina as várias manifestações multilíneas, hipertextualizadas, ergódicas ou não, de manifestação da narrativa ficcional digital.

Mas existem as narrativas multilíneas, hipertextualizadas e até ergódicas que não são digitais, porém, contêm a presença de mobilidade de centros, aumento da interatividade da parte do leitor, este participando do ato de escrever ou não.

Existem atualmente, portanto, o uso das três terminologias. A presente pesquisa utilizará os termos “narrativa interativa” e “narrativa multilinear”, no momento em que formos analisar as diversas narrativas ficcionais no segundo capítulo desta pesquisa.

Iremos procurar definir um conceito para a cibernarratologia à medida que se possa isolar dentre as características observadas nas narrativas analisadas quais identificam melhor as concepções técnico-narrativas verificadas no mapeamento ou se será necessário cunhar outro termo mais apropriado para designar as narrativas influenciadas pelo ciberespaço.

Selecionamos o estudo das narrativas ficcionais e partimos da premissa de que toda narrativa ficcional é, em primeira instância, objeto de estudo do mundo literário.

Assim, narrativas baseadas em fatos reais, mas ficcionalizadas, são, no fim, consideradas ficção; da mesma forma, textos que misturam autobiografia e ficção pela presença do elemento ficcionalizante devem ser considerados ficção e, portanto, são de interesse do estudo literário.

Baseamo-nos na tradição da narratologia desde os primórdios clássicos de Platão e Aristóteles, que lidavam tanto com textos escritos como com textos dramatizados; tratavam de aspectos como *mimesis*, *catarsis* e *poiesis* e tinham um aspecto em comum: a ficcionalização dos temas.

Entre as narrativas, existem as ficcionais e as não-ficcionais, e muitas narrativas reais conseguem ter conotação tão trágica e surreal que parecem adentrar o mundo da ficção, das quais são exemplos os relatos pessoais de sobreviventes da bomba de Hiroshima, na obra *Hiroshima*, de John Hersey (1998), que trabalha com relatos verídicos de sobreviventes da Segunda Guerra Mundial.

As narrativas não-ficcionais, como os diários, ou se enquadram no gênero textual de finalidade jornalística ou no da história, ou, ainda, no dos relatos pessoais, de que é exemplo o *Diário de Anne Frank*, escrito por Anne Frank, menina vítima do nazismo.

Outro aspecto importante baseado na dicotomia de Reis (1997) é a identificação do texto literário e da obra literária. Assim, toda narrativa que contenha elementos de ficcionalização é considerada texto literário, e obras literárias são textos que alcançam as características de atemporalidade, alto teor técnico compositivo e estilístico, bem como capacidade de virtualização pelas gerações vindouras.

Os gêneros textuais constituem um campo riquíssimo e em constante avanço de novas formas textuais, porque devem atender a essa demanda constante e viva da própria

linguagem e da necessidade sócio-ambiental do indivíduo. O ser humano sempre precisou de narrativas para encantar ou desencantar o cotidiano.

A N-Gen precisa compreender a linguagem estética e os modelos de composição literária, identificar o *intentio operis*¹⁸ (Eco, 2005) existente para entender a grande importância da aprendizagem do cânone para formação da cidadania cultural.

1.3 Literatura, cibercultura e N-Gen

A indefinição do termo cibercultura gera dificuldades para sua aplicabilidade no campo literário devido a alguns conceitos serem muito generalistas. Ela requer que entendamos que é uma mudança significativa pela qual nossa realidade cotidiana se integra a um universo virtualizado. As extensões de conteúdos sócio-culturais-históricos migraram, criando novas relações entre o espaço físico e o virtual e entre as relações da dimensão das ações no espaço físico e nas relações e vivência no virtual.

Citemos o conceito de cibercultura de Macek (2005):

A Cibercultura pode ser então vista como um ponto de encontro de trabalhos de ficção com discursos, conceitos e teorias das ciências naturais e sociais, bem como da engenharia – que permeiam, moldam e transformam cada uma. Cibercultura é profundamente auto-reflexiva porque as teorias são partes de suas narrativas (ciberculturais), que por sua vez inspiram as teorias emergentes.¹⁹

A cibercultura seria a relação sócio-econômico-cultural-tecnológica do indivíduo e da sociedade humana que tem como fonte a mediação de suas ações intelectuais, sociais, culturais e econômicas pelo mundo virtual das redes digitais e constitui uma extensão virtualizada das entidades e ações do mundo real. Segundo Lemos (2002), tais relações constituem uma “cibersocialidade”:

A cibercultura vai se caracterizar pela formação de uma sociedade estruturada através de uma conectividade telemática generalizada, ampliando o potencial comunicativo, proporcionando a troca de informações sob as mais diversas formas, fomentando agregações sociais. (p. 93).

¹⁸ *Intentio operis* – Segundo Eco, o sentido de um texto surge da dialética entre a *intentio lectoris* e a *intentio operis*. Todo texto produz um leitor-modelo e o leitor empírico. O *intentio operis* é uma estratégia semiótica, onde pistas lógico-discursivas são deixadas pelo autor por todo texto e que devem ser desvendadas pelo leitor. O *intentio operis* controla as possibilidades interpretativas do texto.

¹⁹ *Cyberculture can thus be seen as a meeting point of works of fiction with discourses, concepts and theories of the social and natural sciences as well as engineering – which permeate, shape and transform each other. Cyberculture is deeply self-reflexive because the theories are part of its (cybercultural) narratives and these narratives then inspire emerging theories.*

O ambiente virtual congrega, em uma mesma dimensão digitalizada, tanto as antigas tecnologias e mídias quanto as novas. Assim, o usuário pode, em um mesmo espaço virtual, se divertir, estudar e trabalhar. É possível assistir tevê ou filmes, ouvir rádio, fazer *download* de músicas em formato mp3, consultar jornais de notícias *on-line*, buscar e ler livros digitalizados, acessar páginas de assuntos variados, pesquisar em diferentes *sites* usando as ferramenta de busca. O usuário pode ainda escrever em um *blog*, selecionar fotos e estruturá-las em um *fotolog*, confeccionar vídeos próprios, compor novas músicas, escrever em um processador de textos, e ter instalados programas de edição de imagens e textos, entre tantos outros processos disponíveis no mundo digital.

A cibercultura não destrói a dinâmica preexistente da elaboração artística com a matéria da escrita, ela congrega em um mesmo espaço o novo e o tradicional, traz a releitura de antigos gêneros e proporciona ao artista a liberdade de expressão com os novos recursos disponíveis, da forma que julgar mais adequada, segundo sua poética. É o sonho de Blanchot: conquistar a liberdade de expressão literária.

Oliveira (2003), ao discorrer sobre cibercultura, afirma que:

A cibercultura [...] mantém a universalidade ao mesmo tempo em que dissolve a totalidade. [...] Longe de desarticular o motivo da “tradição”, a cibercultura inclina-o num ângulo de 45°, para arranjá-lo na ideal sincronia de ciberespaço. A cibercultura encarna a forma horizontal, simultânea, puramente espacial da transmissão. Só liga no tempo como acréscimo. Sua principal operação está em conectar o espaço, construir e estender os rizomas do sentido. [...] Eis o ciberespaço, o pulular de suas comunidades, a ramificação entrelaçada de suas obras, como se toda a memória dos homens se abrisse no instante: um imenso ato de inteligência coletiva síncrona, convergindo para o presente, raio silencioso, divergente, explodindo como uma cabeleira de neurônios. (p. 145).

A universalidade do tempo é um aspecto importante da produção de novas opções de textos narrativos ficcionais o se refletir sobre a mudança de suporte de narrativas ficcionais canônicas do papel para o formato digital. As TICs desenvolveram uma pragmática própria das memórias em rede pela atuação do ciberespaço.

Citando Levy (2009) sobre o termo cibercultura:

O ciberespaço dissolve a pragmática da comunicação que, desde a invenção da escrita, havia conjugado o universal e a totalidade. Ele nos reconduz, de fato, à situação anterior à escrita – mas nunca outra escala e numa outra órbita – na medida em que a interconexão e o dinamismo em tempo real das memórias em rede fazem com que o mesmo contexto, o imenso hipertexto vivo, seja compartilhado pelos integrantes da comunicação.

Isso não quer dizer que toda liberdade de expressão gerará produtos textuais com qualidade, mas também é assim no uso de recursos e ferramentas tradicionais. A qualidade dos trabalhos dependerá do estilo do artista e de seu domínio técnico-compositivo em conseguir captar o *zeitgeist* do seu ambiente e momento histórico.

O imaginário do ciberespaço repleto de ciborgues, robôs, andróides, simbioses, cidades virtuais etc., nada mais é do que a continuidade de velhos mitos literários. Do mundo místico com o mundo real surgiram criaturas como lobisomens, bruxas, vampiros, que não são nada além de híbridos do humano com o mundo que ele não conseguia explicar, seres que solucionam suas dúvidas, preenchendo o espaço de especulação em busca de respostas e recriando realidades possíveis com a força do imaginário.

O ambiente virtual que aparentemente, num primeiro momento, constituiria espaço de atuação de jovens vai consistir – e já consiste – no espaço de atuação de adultos e profissionais de amanhã. A tecnologia já faz parte do universo empresarial e comercial. Todo um foco econômico e de pesquisa passam pelas redes digitais, sem falar na troca de informações constantes em fóruns e por e-mails.

Para a introdução do cânone e o preparo de um novo tipo de leitor, estudantes e profissionais para era digital precisam defender o acesso à rede e aos recursos tecnológicos para toda sociedade e, portanto, as suas dinâmicas sociais diferenciadas.

Laymert Garcia dos Santos (2003), no livro *Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética*, evidencia a necessidade de nosso país pesquisar e criar tecnologia em todas as áreas, tanto as TICs – Tecnologias da Informação e do Conhecimento, como as tecnologias sociais, ecológicas, e, porque não, culturais. O fato de o Brasil vivenciar um processo de desenvolvimento implica no movimento em busca da inclusão digital.

A cibercultura trouxe um dinamismo em operações extremamente burocráticas que antes necessitavam de equipes inteiras para executá-las e revisar suas operações. Abriu também uma gama de possibilidades em vários setores do conhecimento e das relações humanas. Não só torna evidente outras formas de narrar ficcionalmente e de se expressar na escrita, mas constitui um universo de revoluções do papel do professor, do aluno, da aula, do processo educativo e de sua relação com o campo da literatura.

A virtualidade e as novas ferramentas proporcionadas pelas TICs trouxeram uma prática estética e cultural diferenciada pela automatização, pela velocidade e pelo dinamismo em experimentos de textos narrativos ficcionais hipertextuais já trabalhados em formato do livro impresso, além da influência e modificações de elementos narratológicos

em decorrência do advento digital. Acrescentaram-se possibilidades de composição de linguagens com maior liberdade, utilizando-se hibridamente a linguagem visual, linguagem-jogo, linguagem sonora com a escrita, com facilidade. E mais: as imagens podem ter movimento e som simultâneo.

O *focus* desta pesquisa é voltado para a literatura e a cibercultura, e o estudo do advento das narrativas hipertextuais fractais. Para isso, é preciso determinar o que é novidade para o mundo da narrativa literária e o que não é, tendo em vista que certas técnicas de hipertextualização, modularidade, interatividade na escolha de variáveis de possibilidade de enredos já existiam e existem na prática da narrativa ficcional fora do mundo digital.

O uso das TICs para prática da narrativa ficcional pode compor a técnica de *lexias*, *links* que levam a janelas textuais para elaboração de uma narrativa hipertextualizada. Assim, cria-se um espaço diegético somado a um espaço digital e virtualizado eletronicamente – eis a característica principal, a hibridização de meios, linguagens e técnicas que faz da estrutura de programas como *storyspace*, no qual foi formulado a história *Patchwork Girl*, ferramenta interessante para elaboração da escrita digital.

A estrutura hipertextualizada e de mapeamento das escolhas possíveis que conduzem a continuação já existiam em livros como *Você escolhe a sua aventura*, de uma série de histórias juvenis e livros de aventura-solo de *Role Playing Game*, além de outros recursos técnicos semelhantes de multiplicação de histórias identificáveis em narrativas não digitais e eletrônicas.

A ação do leitor em procurar a página orientada na estrutura de um livro do tipo *Você escolhe sua aventura* foi substituída por *links* eletrônicos, porque *links* com elementos textuais já existiam.

Tais elementos conferem mais dinamismo para o trajeto de leitura, a hipertextualidade (multiplicação de narrativas por *links* de personagens, grupos sociais ou localidades) e o hibridismo da linguagem-jogo (uso de regras estabelecidas para todo grupo de forma a manter a coesão geral da trama-tronco).

As regras provenientes da linguagem-jogo tornaram mais prática a composição de autoria coletiva em uma narrativa-jogo de *Role Playing Game*.

O leitor não é mais só *voyeur* mental das ações e circunstâncias vivenciadas pelos seus personagens, mas pode aumentar seu grau de interação já preexistente no texto narrativo, escolhendo entre os vários caminhos disponíveis nos *links* designados pelo autor; ou pode hibridizar seu papel com o escritor e escrever coletivamente em uma narrativa-

jogo de *Role Playing Game*, conforme pesquisado na dissertação de mestrado sobre o gênero: *Narrativa hipertextual híbrida* (Meneses, 2004).

Essa mudança nos papéis tradicionais de escritura e leitura não eliminou a escritura e a leitura tradicional. Provavelmente elas irão se intercalar ou conviver paralelamente no mundo das narrativas ficcionais. O que vemos na atualidade são tipos diversos de narrativa ficcional, no quesito estrutura textual. A narrativa ficcional se subdivide em linear e multilinear, ou hipertextualizada cujos conceitos serão abordados a seguir.

1.4 Estrutura metamórfica textual – O policódigo literário

1.4.1 Narrativa linear e multilinear e o conceito de texto não-linear

O que seria um texto linear? Poderíamos tentar defini-lo como aquele que segue uma estrutura clássica de início-meio-fim, não necessariamente nessa ordem. Porém, dependendo do grau criado pela rede hipertextual de textos fantasmas (Aguar e Silva, 1982), ele pode gerar redes associativas com outros textos, literários ou não, que formam por sua vez a arquiteculturalidade definida por Genette.

Conforme consta do *E-Dicionário de Termos Literários*, disponibilizado on-line por Carlos Ceia, eis a definição de arquiteculturalidade:

o conjunto das categorias gerais que determinam a especificidade de um texto singular. Essas categorias apontam para aquilo que transcende o texto, abrindo a possibilidade de especulação sobre as suas conceptualizações. Para além das categorias retóricas e narratológicas, a especulação teórica sobre os modos e os gêneros literários é um dos domínios privilegiados da arquiteculturalidade. (CEIA, 2009).

Então, num primeiro olhar, o texto chamado linear, em uma segunda dimensão de leitura, pode se transformar em texto hipertextual com vários *links* de acesso, isso é bem identificado em obras literárias.

Obras como *Decameron*, de Boccaccio, *Le morte d'Arthur*, de Sir Thomas Malory, os contos de Chaucer e outras estruturas narrativas baseadas em um padrão de enredo constituído de vários microenredos existentes envolvendo os personagens, são exemplos tomados à literatura tradicional canônica, considerados *a priori* como lineares, que já tinham formato hipertextual, na medida em que usavam os personagens como *links* de

multiplicação. Todorov teoriza sobre isso no conceito de homem-narrativa em seu livro *Poética da prosa* (2003).

O sistema de multiplicação da trama em estrutura de micronarrativas encaixadas remota sua existência em ecos de aplicação tecnológica narrativa ficcional identificados em obras como a *Ilíada*, de Homero, cujos personagens geram várias histórias, como pode ser ver pela rede interligada de histórias de Agamenon, Clitemenestra, Electra, Orestes e Ifigênia. Essa obra usa a mesma técnica link-personagem para multiplicação de pólos narrativos ou micronarrativas.

Machado de Assis usa semelhante técnica de link-personagem ao criar o romance *Quincas Borba*, personagem que antes havia participado de *Memórias póstumas de Brás-Cubas*; ou, ainda, na literatura infantil de Monteiro Lobato, com as aventuras do *Sítio do pica-pau amarelo*, e histórias correlatas.

Os personagens de Lobato funcionam como arquétipos e *links* para construir enredos fantásticos com temas variados, onde várias facetas humanas se revelam. Estão presentes: a figura feminina materna que nutre (Tia Anastácia), a que mimia e conta histórias fabulosas (Dona Benta), o menino aventureiro (Pedrinho), a menina romântica (Narizinho), a boneca sapeca e sempre metida em confusões (Emília), o sábio-cientista (Visconde de Sabugosa), entre outros.

Pode-se iniciar a análise nesta pesquisa tomando como base a estrutura da escritura e o fluxo de leitura. Em um primeiro momento, o escritor tem seu leitor ideal, segundo Eco (2001c). Ele possui uma audiência fictícia para a qual a estrutura do jogo de leitura é criada, a fim de ser decodificada por vários tipos e níveis de leitores em potencial.

Salienta-se que uma dinâmica padrão é sempre estabelecida entre escritor-leitor e constitui um prerequisite para a elaboração da narrativa. O texto não pode ser estruturado sem prever esse fluxo comunicativo e um mapa invisível com pistas de leitura produzidas durante a confecção do texto para serem ativadas dependendo do grau de habilidade adquirida pelo leitor.

A necessidade de reconfigurar a narrativa voltada para audiência empírica ou material constitui a raiz herdada da narrativa oral, o contador de história fundamentava sua elaboração narrativa em prol de agradar e prender a atenção da audiência.

A narrativa ficcional da era acústica como a da digital nasceu para ser comunitária, para ser compartilhada, para ser contada à tribo e às novas gerações de maneira a manter a identidade cultural e imaginária da humanidade em seus constantes desdobramentos.

A narrativa em rede é uma narrativa ficcional de constante redimensionamento multidirecional e multilinear.

Assim, o escritor usa do jogo de intermediação cultural para, no texto escrito, atingir uma audiência em potencial utilizando sua habilidade de contador de histórias e, ao mesmo tempo, desempenha sua competência como produtor hábil de textos desse gênero, ao costurar os alinhamentos da narrativa ficcional com os textos filosóficos, sociológicos, políticos, religiosos, entre outros, e as vertentes de tendências sonhadoras, ilusionistas, fantasiosas, realísticas entre tantas nuances do espírito do tempo, presentes em sua geração e nas gerações vindouras.

A narrativa literária não só conta a viagem dos personagens, mas também conduz o próprio leitor a uma viagem interna e a descobrir paragens misteriosas geradas pelo compartilhar do imaginário.

Voltando à linearidade do texto e à sua composição e recepção, pode-se notar que existem princípios que são estabelecidos, não pelo escritor nem pelo leitor, mas, sim, pela tradição da narrativa ficcional.

Existe uma relação texto-cultura-técnica, texto-autor, texto-leitor para evoluir em prol da composição de um sistema mais complexo de narrativa ficcional. A relação escritor-texto-cultura-leitor foi observada durante as análises das narrativas do *corpus* teórico trabalhado, como, por exemplo, os desdobramentos de microrredes narrativas pontenciais.

A técnica de mapeamento baseia-se na diferenciação da tipologia compositiva dos textos narrativos ficcionais no tocante à sua estrutura, em relação à linearidade e à multilinearidade, sendo tal técnica utilizada para reconhecer a linha mestra da narrativa em rede e suas micronarrativas.

Pelo mapeamento consegue-se visualizar e descrever as unidades básicas de composição dos pólos de multiplicação da narrativa ficcional com influência do ciberespaço e, por sua vez, identificar os protocolos de tecnologia narrativo-ficcional que advêm desde os primórdios da oralidade.

Na verdade, estabelece-se um mapa básico de composição de leitura, modelos mentais de escritura e leitura utilizados como guia pelo escritor e pelo leitor, partindo do modelo estrutural início-meio-fim, com suas variantes, para criar uma estrutura-guia ou estrutura-trama mental inerente.

Tal estrutura permite construir e desconstruir a narrativa ficcional que vai se desdobrando em linhas da rede narrativa. À medida que a história avança e é lida, também

é recentrada em seu eixo devido à estrutura-guia. Em outras palavras, cria-se um suporte de linearidade até mesmo para desconstruí-la em uma vertente multilinear.

O hipertexto é definido por vários teóricos como não-linear. Contudo, partindo do foco do escritor e do leitor ou do escritor-leitor, principalmente na análise de narrativas de redes muito grandes, como as de jogos de *Role Playing Game*, de grupos organizados em torno de livros-jogos e de prática simultânea de *live action*, podemos notar que tanto quem centra a narrativa – o narrador-mestre – como quem a constrói com ele – os narradores-personagens – partem também da construção de mapas guias para que a história criada não perca a coesão e a coerência.

O processo de manutenção da qualidade do fio narrativo é auxiliado pela delimitação das regras do jogo no caso das narrativas de RPG. Trata-se de algo essencial para dar sentido, inovação e senso de continuidade às narrativas de rede gigantes.

A narrativa ficcional fragmentada, *nonsense*, sem coesão e coerência, sem seqüência lógico-discursiva, é uma narrativa ficcional mal produzida em sua totalidade, demonstra inabilidade técnica e acaba desiludindo o leitor que tenta absorver a rede de significações disponíveis em um texto literário.

A maioria dos modelos de leitura teorizados (Eco, Greimas, Jauss, Iser, Aarseth) parte de pistas de leitura sejam implícitas ou explícitas para que o leitor possa interpretar o texto. Assim, uma malha de sentido textual bem elaborado pode auxiliar o entedimento do fluxo de sentidos macro e micro existente em uma narrativa multilinear e interativa e por sua vez contendo elementos da cibernarratologia.

A narrativa ficcional analisada como unidade textual considerando as várias dimensões de leitura, por sua vez remete, ao estabelecimento de modelos mentais narrativos ficcionais tanto lineares como multilineares e a compreensão progressiva do desdobramento de seus núcleos narrativos que obedecem a um modelo de ampliação fractal, isto ao nos referimos a narrativa ficcional interativa.

Mesmo o fluxo de inconsciente mantém uma complexa estrutura como discurso e unidade textual. Um livro como *Ulisses*, de Joyce, utiliza a intertextualidade com o personagem Ulisses, de Homero, para manter o caráter coeso e processual da narrativa. Fundamentada em trechos e pequenas células de discurso, existe um *intentio operis* e aspectos de protocolos de padronização próprios das narrativas ficcionais.

A falta de boa estrutura e a fragmentação do sentido prejudica a qualidade da narrativa condutora e das auxiliares e por sua vez abala a própria existência da rede. Faz

com que o participante colaborativo ou leitor desista de continuar a desenvolver a história coletiva, por tédio ou por não compreensão da lógica narrativa que está sendo construída.

A construção de rede de narrativa, com suas micronarrativas integrativas, pressupõe que se mantenha a coesão e a coerência da unidade da malha narrativa em rede, sob risco de a malha da trama textual ficar tão tênue que se fragmente e se decomponha sem conseguir subsistir como modelo de narrativa reconhecível.

Portanto, prefere-se o termo multilinear definido por Liestøl (1994), ao estabelecer que uma narrativa em rede, hipertextualizada, tanto quanto uma narrativa com proposta textual tradicional composta de um núcleo de texto, em seu alinhamento construtivo estrutural, também possui linearidade, só que em desdobramentos no desenvolvimento de *links* e, portanto, de outros blocos de linearidade que se multiplicam.

O hipertexto trabalha com núcleos múltiplos, com mais de uma estrutura-guia, as quais podem, porém, conservar trajeto linear tanto na construção como na leitura, sendo que seu formato em rede pode assumir formato compositivo de fluxos peculiares espiralado, estrelado, neuronal, em formato de ciclos, em vórtice, entre outros. Tais fluxos de formas compositivas são possíveis de desenhar a inferência durante o ato de elaborar uma rede narrativa hipertextual de autoria coletiva ou não.

Mesmo nas lexias dos *softwares* de sistemas narrativos especiais como o programa *storyspace* utilizado para construir o romance hipertextual *Patchwork Girl* (1995), de Shelley Jackson, existe uma linearidade de composição lógica construída pelo escritor e conectada pelo leitor. É reconhecível o modelo de construção em blocos informacionais como em obras como *Memórias póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis.

A referência intertextual pode ser a própria alusão ao *Frankenstein*, de Mary Shelley, que funciona como fio condutor da narrativa da personagem principal da obra de Jackson. Podemos identificar um nível mais sofisticado de coesão intertextual, o relato pessoal integral somado à imagem do corpo feminino que conduz, por meio de *links*, aos minirrelatos, criando um mapa visual e retórico do romance.

Patchwork Girl ficcionaliza a vida da escritora Mary Shelley, autora do *Novo Prometeu* ou *Frankstein*. Essa história de Jackson prevê que a autora Shelley constrói realmente uma criatura humana de pedaços de cadáveres que, diferentemente do livro de referência, seria uma mulher: a *patchwork girl*. Passados cem anos, seu corpo começa a se decompor e o romance é um relato sobre suas experiências rumo à inexistência. Cada lexia remete a uma experiência e observação sobre a parte de seu corpo que está a se dissolver.

O *storyspace* é um *software* de produção para romances hipertextuais que consiste em uma página matriz que remete a várias janelas, chamada de lexias, onde os textos literários se interligam na rede. Apesar de aparentar-se fragmentado, os elementos citados no parágrafo anterior contribuem para manter a consistência da trama.

Os *links* ou lexias no *storyspace* são costurados durante a leitura, e isso é um aspecto muito forte e evidente na composição desse hiper-romance, semelhante aos espaços em branco construídos no texto tradicional pelo escritor, com o intuito de serem complementados durante o ato da leitura pela imaginação e pelo material intrapessoal, conforme teoria da recepção, defendida por Iser (1999).

Iser (1999) aproxima o processo de comunicação texto/leitor dos atos da fala. Nestes, é necessário o domínio do código usado em comum por todos os usuários. Assim, o espaço do não-dito é que compõe a trama para o processo de interação que existe no processo de leitura de um texto literário. A coesão e a coerência de referência é o processo desenvolvido pelas lexias.

[...] designam [...] a possibilidade de a representação do leitor ocupar um determinado vazio do texto. Os lugares vazios: a) indicam que não há necessidade de complemento, mas, sim, a necessidade de combinação; b) articulam as perspectivas de apresentação, sendo a condição para que os segmentos textuais possam ser conectados; c) liberam os esquemas e perspectivas para serem interligados pelos atos de representação do leitor [...] (ISER, 1999, p. 128).

Podemos notar a importância do que Todorov (2003) descreve como horizontes de indeterminação narrativa, deixados pelo escritor, que destina ao leitor um espaço na prosa para ser preenchido por sua subjetividade no que se refere ao conteúdo da narrativa ficcional.

Citando Jauss (1994):

a obra que surge não se apresenta como novidade absoluta num espaço vazio, mas, por intermédio de avisos, sinais visíveis e invisíveis, traços familiares ou indicações implícitas, predispõe seu público para recebê-la de uma maneira bastante definida. Ela desperta a lembrança do já lido, enseja logo de início expectativas quanto a “meio e fim”, conduz o leitor a determinada postura emocional e, com tudo isso, antecipa um horizonte geral da compreensão vinculado, ao qual se pode, então – e não antes disso –, colocar a questão acerca da subjetividade da interpretação e do gosto dos diversos leitores ou camadas de leitores. (p. 38).

Iser (1999) define esses horizontes de indeterminação como espaços vazios que “abrem uma multiplicidade de possibilidades de modo que a combinação dos esquemas textuais se torna uma decisão seletiva por parte do leitor .” (p. 128).

Identificam-se elementos que remetem à possibilidade de estabelecimento de mapeamentos de leitura construídos pelo escritor e pela tradição do imaginário para o leitor tanto o hipotético quanto o real.

Eco (2001c) teoriza que o leitor modelo ou hipotético é aquele que no momento da elaboração do texto compõe parte da dinâmica de circuito comunicativo com o escritor criando uma relação empírica de mensagem potencial a um receptor/leitor em potencial.

A dinâmica leitor potencial ou hipotético *versus* leitor real cria relações interpretativas as quais diversos autores elaboram desdobramentos teóricos próprios.

Eco (2001) afirma que os estímulos estéticos existentes no texto suscita a sensibilidade do leitor em dois níveis: O primeiro nível dá acesso aos códigos literários que incorporou com suas experiências estéticas; O segundo nível ativa a interação entre as lembranças despertadas e os significados elaborados no contato do leitor com o texto que irá gerar uma perspectiva de compreensão mais ampla e mais profunda da obra.

Iser teoriza sobre o leitor implícito que consistiria em um mecanismo subentendido existente na estrutura textual, elaborando pistas lingüísticas a serem seguidas pelo leitor real. Jauss teoriza que a interpretação textual deriva da fusão dos horizontes de expectativa tanto implícitos como explícitos ao texto. Existe um pré-condicionamento de protocolos que devem ser dominados pelo leitor para ativar todas as dimensões do fluxo da rede de sentidos da narrativa ficcional literária. Jauss ainda aborda sobre a relação estabelecida entre as estruturas objetivas do texto e os condicionamentos sociais trazidos pela contribuição subjetiva de cada leitor ao trilhar o caminho da leitura.

Isto aplicado a narrativa em rede ficcional interativa requer repensar certos aspectos tanto pelo fato de elementos como espaço de fluxos e o tempo intemporal como também o formato multilinear e fractal e a hibridização das linguagens e dos meios gerarem uma hibridização potencial também dos diversos modelos mencionados até aqui.

O leitor real é o leitor que após a narrativa ficcional ser produzida irá lê-la e o processo de realização da mensagem como texto literário poderá ser efetivado dependendo da habilidade de leitura, do acervo pessoal que este leitor desenvolveu em seu percurso de construção histórica de leitura.

Os mapeamentos de leitura conduzem a dimensões diversas do policódigo literário que precisam ser identificadas, compreendidas e ativadas como linguagens paralelas pelo

leitor, pois saber interpretar as dicas para os vários caminhos de leitura e interpretação existentes na obra literária exige novas técnicas interpretativas textuais das quais o novo leitor-escritor deve assumir o domínio.

A descoberta do fio de Ariadne²⁰ singular que cada narrativa ficcional literária contém em sua composição como unidade textual comunicativa estética-simbólica-ideológica-filosófica remete ao *intentio operis* e revela a intertextualidade, as dimensões de extra e intertexto, a habilidade de desdobramento dos elementos compositivos e narratológicos, sua capacidade de virtualização e de conexão com todas as demais gerações do passado e do porvir que remetem ao círculo tribal de compartilhar as tradições narrativas ficcionais da humanidade.

O fio de Ariadne consistiria por sua vez da identificação de uma observação simples obtida na análise do corpus científico de narrativas ficcionais entender que as narrativas em rede interativas elaboram em seu processo de execução devido a usabilidade e a navegabilidade como também devido ao hibridismo de linguagens e mídias uma rede de fluxo de sentidos fundamentada pelo equilíbrio fornecido pelos protocolos de composição e recepção narrativa ficcional elaborados e estabelecidos em séculos de relações deste circuito escritor-texto-leitor.

A hipótese de existência de mapas ou modelos mentais criados pelo leitor é baseada em teorias da estética da recepção, “os textos [...] são enunciados com vazios que exigem do leitor o seu preenchimento” (Lima, 2002).

Bakhtin afirma que “a língua constitui um processo de evolução ininterrupto, que se realiza através da interação verbal dos locutores” (1997, p. 127).

O *outro* na interlocução oral é o leitor das narrativas ficcionais do império da escrita e continua sendo o *outro* no mundo das narrativas ficcionais orais dos contadores de história; o *outro* sempre está presente nas formulações de produção do autor.

A passividade aparente do leitor se quebra ao lidarmos com os espaços vazios. Quando o leitor consegue captar esses modelos mentais de mapas interpretativos da obra deixados pelo escritor ou criados pela tradição do imaginário – as seqüências lógicas de elementos selecionados – ele consegue também interagir em graus de profundidade diferenciados.

²⁰ Segundo o mito grego, Ariadne amarrou uma ponta de um fio de lã e entregou o novelo para Perseu levar durante o seu percurso no labirinto do Minotauro; tal recurso auxiliou o herói a encontrar a saída da estrutura enigmática e voltar para sua amada.

Os gêneros textuais e o gênero literário são os primeiros modelos mentais de reconhecimento do tipo de orientação a seguir, seja para o humor, para o drama, para o suspense, para a auto-reflexão, para o devaneio, para o questionamento, para diversão, aventura e demais vertentes.

Os gêneros, segundo Bakhtin (1997), são estruturados em torno de três aspectos: seleção de temas (conteúdo); a escolha de recursos lingüísticos (estilo); e as formas de organização textual (construção composicional);

Aplicando esse princípio como mediador de todas as narrativas lineares e multilineares, veremos que ambas seguem o mesmo processo, mesmo aumentando o grau de interatividade, usando um modelo maior de usabilidade²¹ e procurando manter a rede estruturada de micronarrativas ou lexias com consistência o suficiente que garanta a estrutura de coesão e coerência.

Aarseth (1997) elaborou o conceito de literatura ergódica fundamentada no modo de apropriação do texto pelo leitor durante a dinâmica da leitura: “A performance do leitor (leitor não-ergódico] ocupa todo o espaço em sua mente, enquanto o usuário do cibertexto, além disso, realiza sua leitura em um sentido *extranoemático*.” O termo extranoemático refere-se ao uso de outras linguagens hibridizadas fora texto, fora da linguagem verbal.

Assim o teórico fundamenta o conceito na leitura do texto hipertextual e afirma que a literatura não ergódica se caracteriza pelo fato de o leitor não interagir com o texto ativamente, tendo uma atitude passiva e desta forma não o podendo modificar na medida em que o acessa e o utiliza.

A leitura ergódica define escolhas a serem assumidas pelo leitor, as quais têm uma importância fundamental para os desdobramentos da narrativa como também para o ato de se apropriar dos conteúdos de maneira individual durante o processo de leitura pelo leitor-usuário.

O fato que o próprio conceito de interação proposto por Aarseth pode ser questionado, já que ao analisar as narrativas não eletrônicas e multilineares e as lineares existem interação entre o leitor e o texto advindo do processo interpretativo, no que se refere ao texto da narativa ficcional, assim o que se obtem seriam graus mais profundos de interação da leitura devido aos recursos disponibilizados pelas TICs.

²¹ Usabilidade é um termo freqüente na concepção de programas interativos; é o mapeamento de acesso da ferramenta tecnológica, prevendo todos os passos necessários para o usuário.

1.5 Cibercultura, literatura e imaginário

1.5.1 O Caso da narrativa interativa: *American McGee's Alice*

A literatura na cibercultura trará a tradição do passado da narrativa ficcional e a unirá com novas formas de escritura coletiva e individual e novas formas de leitura mais abrangentes, em que outros sentidos com outras linguagens hibridizadas podem ser trabalhados.

Integram-se na composição da narrativa ficcional: texto escrito, imagem, som e narração oral, narração imagética, linguagem-jogo e tudo de maneira simultânea na construção de uma narrativa ficcional com certo grau de interatividade direta. As opções são diversas, e cabe a quem escreve escolher qual o melhor recurso compositivo a ser gerado em prol do impacto almejado tendo em vista obter um efeito específico na recepção pelo leitor/leitor-escritor.

O leitor, no caso de uma narrativa de jogo eletrônico, que por alguns teóricos é chamado de narrativa interativa, além de ler, está completando a história ao usar os recursos programados para jogabilidade e de seleção de trajetória. Com isso, está aumentando o grau de interatividade no processo de leitura e ação dentro da narrativa ficcional eletrônica. Esse tipo de narrativa será abordado no segundo capítulo desta tese.

Lembramos que apesar de alguns teóricos chamarem as narrativas de jogo eletrônico como interativa tal modelo e protocolo já existia em livros com características hipertextuais e em potencial modelo fractal. Citamos obras como Cortazar e outros e que já eram elaboradas usando a técnica comum da escrita.

O imaginário pode ser explorado em várias vertentes, e, assim, há formas diversas de exploração de temas tradicionais. Tome-se como exemplo o roteiro do jogo eletrônico tanto para *videogames* como para computadores chamado *American McGee's Alice* (2000).



Figura 1. Capa do Jogo – American McGee's Alice

A Alice de McGee vive numa atmosfera gótica, de loucura, maldade e medos sombrios. Baseada na história de *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho*, de Lewis Carroll, passados dez anos dessas aventuras, a menina, agora uma jovem adulta, de cabelos castanhos, órfã, encontra-se em um sanatório mental chamado Rutledge Asylum, devido a um trauma de infância. O incidente da morte de toda sua família em um grande incêndio acidental causado por sua gata Dinah deixou-a completamente catatônica.

Alice está há cerca de dez anos reclusa nessa instituição. Certa noite, o Coelho Branco a procura e fala sobre a situação tenebrosa do País das Maravilhas. A maldade da Rainha de Copas transformou todos os habitantes em criaturas horrendas. Assim, a proposta é que Alice salve o País das Maravilhas e, com isso, também salve sua sanidade.

Aceitando o desafio ela retorna ao mundo fantástico que outrora visitara, o qual, entretanto, está completamente distorcido pela loucura da Rainha de Copas. Ela irá auxiliar os rebeldes a derrubar a governante.

O País das Maravilhas foi convertido em um mundo sombrio e de pesadelos, repletos de espelhos transparentes, de poções misteriosas, de festas de chá sem nenhum sentido, de animais bizarros falantes; um mundo espelhado de fragmentos e dimensões especulares.

Cheshire, o gato sorridente da história de Carroll, agora é um gato sombrio e de aparência dantesca que a acompanha na Terra dos Pesadelos e a auxilia a superar os

obstáculos e a resolver os enigmas (*puzzles*) que surgem ao longo do caminho. O *design* do gato é baseado em aspecto esquelético e mórbido.



Figura 2. Cheshire Cat – American McGee's Alice

Alice sabe que, para se curar, necessita enfrentar seus medos e derrotar a malvada e louca Rainha de Copas. Ela é a simbologia de toda a angústia, terror, medo e culpa que Alice possui. Fica evidente que as transformações libertárias internamente só são possíveis quando a heroína matar a rainha.

A menina agora é uma personagem esquizofrênica, carrega um machado com o qual cortará a cabeça dos oponentes até que consiga chegar ao portal que a conduza de volta à realidade e à sanidade almejada, mas passa por combates sangrentos e que podem custar sua vida. O Coelho Branco a guia pela nova geografia distorcida do país. Cada personagem na dimensão do País das Maravilhas equivale a uma pessoa do sanatório: o Coelho Branco ao médico Doctor Hieronymus Q. Wilson, Cheshire ao gato que no asilo sempre senta ao lado da cama de Alice catatônica.

A intertextualidade explícita para obra de Lewis Carroll é intrigante, tanto nas referências do desdobramento da história, nos personagens que vão sendo reconhecidas como Humpty Dumpty, como nas projeções gráficas: pendurado em um dos corredores do castelo de Pesadelo que Alice adentra, há um quadro com foto verídica de Lewis Carroll.



Figura 3. Retrato de Lewis Carroll – *American McGee's Alice*

Trata-se de um conto de horror gótico com linguagem hibridizada, além de um jogo de computador que, para empresa Electronic Arts, teve grande sucesso, com a venda de 488 mil unidades, o que rendeu 11,8 milhões de dólares, conforme anunciado pela consultora NPD Groups.

O jogo eletrônico é chamado de narrativa interativa, portanto, *American McGee's Alice* constitui uma narrativa ficcional hibridizada e com forte influência hipertextual da obra de Lewis e dos textos de Freud. A simbologia da Rainha de Copas e da distorção do País das Maravilhas, com a perda da sanidade de Alice, a presença identificável de fluxo subconsciente e outros recursos de fragmentação do indivíduo remete a influências provenientes do imaginário de base psicológica.

Alice é uma imagem distorcida pela dor, perdida nos emaranhados caminhos do labirinto da loucura. A estrutura de composição da narrativa interativa possui forte presença da linguagem-jogo, porém a sua presença é tão forte quanto na composição de *Alice no País das Maravilhas* original de Carroll com seus enigmas e teoremas matemáticos.

Na narrativa estão presentes enigmas, jogos de adivinhação, trovas, jogo de xadrez, *cricket*, jogos de cartas e tantas outras referências a Carroll, que, como autor, ainda inventava seus próprios jogos.

A obra de Carroll, em uma de suas dimensões, revela o poder do mundo imaginário e do subconsciente humano. Conduz ao que se pode aprender com o desconhecido e maravilhoso mundo da imaginação que, por vezes, se torna insano. Isso remete ao diálogo na encruzilhada de Alice com o gato Cheshire, que afirma que Alice só podia ser louca para ter parado no País das Maravilhas.

Revela, ainda, a capacidade que o leitor possui em lidar com o imaginário que, por sua vez, pode nos conduzir ao caminho seguro de volta para a dimensão do mundo real em cada viagem. A imaginação e a criatividade revelam ser um estágio de loucura, por quebrar e contestar a realidade preexistente.

No jogo de McGee, o autor conserva o mesmo princípio de Carroll no que tange às dimensões do País que refletem a subjetividade do mundo ensandecido de Alice. Ela está presa no mundo de pesadelos e, para voltar para casa, precisa encontrar o que resta de sanidade dentro de si a fim de se reequilibrar no mundo das encruzilhadas em que se tornou o País das Maravilhas; os monstros representam a manifestação de sua mente adoecida. Assim, a heroína precisa tomar o controle de volta e ser capaz de enfrentar as regiões sombrias de sua alma de forma a encontrar o equilíbrio.

A obra mostra, pela associação catártica, como podemos ir do céu ao inferno; da loucura encantadora da criação e da imaginação à loucura abissal e tenebrosa dos recantos mais profundos da psique humana. A *catarse* aqui se aproxima à proposta vivenciada na tragédia grega.

Existe a expurgação da loucura, o *pathos*²² profundamente psíquico, interativo e simbólico em conduzir a personagem em sua aventura em busca de encontrar a liberdade desse reino insano e distorcido.

A interação do leitor aumenta em grau em relação à narrativa tradicional, pois existe a possibilidade de assumir os movimentos físicos da personagem, o que aumenta o caráter de identificação do leitor-jogador com o avatar virtual Alice e a situação por ela vivida.

A missão dada para o leitor-jogador é, tendo à disposição os recursos de usabilidade, conseguir que a personagem cumpra o seu intento, que é o de sobreviver e sair do País dos Pesadelos e seguir rumo à sanidade do mundo real.

²² *Pathos*: é uma palavra grega que significa paixão, excesso, catástrofe, passagem, passividade, sofrimento e assujeitamento. Descartes cunhou o conceito filosófico para designar tudo o que se faz ou acontece de novo. Para o campo literário seria a poética das paixões. Berlinck aborda o *pathos* psicológico como “linguagem de sofrimento que lança mão do recurso mito-poético epopéico para permitir experiência”. (2000, p.18).

O leitor é simultaneamente leitor-jogador e tem que cumprir os desafios e solucionar os enigmas existentes no caminho a ser percorrido por Alice. Também precisa estar atento para seguir o mapa direcional que conduz à saída do País dos Pesadelos. Compreendendo a história desenvolvida e utilizando os recursos de jogabilidade existentes no avatar Alice, é possível enfrentar os monstros que a atacam.

Só assim, superando os desafios, que o leitor/jogador pode passar para o segmento de desenvolvimento da narrativa do jogo e para uma nova etapa de desafios que conduz à conclusão do jogo e do enredo da história.

A descrição narrativa, antes verbal em uma narrativa ficcional tradicional, é substituída pelos gráficos visuais na narrativa interativa utilizando o recurso sinestésico. O jogo permite usar audição, visão e a ação do movimento com o *joystick* ou *game pad* ou outro sistema de captação de movimento associativo do avatar no mundo virtual.



Figura 4. Alice no Tabuleiro de Xadrez – American McGee's Alice

O Coelho Branco continua a dar dicas e informações sobre o mundo distorcido e fornece informações a Alice sobre personagens do romance de Lewis que ela precisa encontrar novamente. Apesar da referência direta, a composição desse conto de terror é diversa e possui identidade própria.

As interfaces gráficas têm interlúdios verbais narrativos, normalmente associados à mudança de fase do jogo. O movimento é contínuo. O jogador/leitor assumindo os

movimentos do avatar de Alice deve percorrer geograficamente o ambiente em busca de realizar os desafios, obter objetos mágicos que podem auxiliar no combate e na morte dos seres monstruosos e passar para a etapa seguinte tanto do jogo quanto da narrativa ficcional.

Não há como saber o final da narrativa ficcional a não ser percorrendo todas as etapas de seqüência do jogo, condicionando intimamente o resultado de uma ao desfecho da outra. A hibridização das linguagens mantém a unidade da narrativa ficcional.

Existem *links* de ajuda ao leitor-jogador como também um mapa geográfico do mundo de Alice, marcando onde o avatar se encontra no espaço virtual, e também tabelas, informando sobre os itens mágicos, além do auxílio de informações trazidas pelo gato Cheshire, o Coelho Branco e outros personagens que são encontrados durante o percurso da história, itens explicativos sobre movimentos de luta, capacidades e poderes místicos que estão disponíveis para serem utilizados pelo leitor-jogador.

Apesar de as regras de leitura e interatividade na narrativa interativa serem limitadas e fixas, existe o espaço da escolha de qual das modalidades, poder ou atributos oferecidos poderá ser usada pelo agente físico condutor do avatar.

Não existe divisão em capítulos, mas, sim, uma divisão baseada em fases tanto do jogo quanto de narrativa. A marca de passagem de uma para outra é cumprir até o fim o esquema de tarefas proposto para ter acesso a um nível dimensional superior do jogo e da narrativa.



Figura 5. O Coelho Branco – *American McGee's Alice*

O Coelho Branco de McGee já não é mais o de Carroll, que sempre gritava estar atrasado. Aqui, trata-se de uma figura torturada e desesperada, distorcida pela dimensão da Terra de Pesadelos e sugado pela loucura maquiavélica da Rainha de Copas das trevas.

A personagem Alice não é mais a inocente criança loura, e sim uma mulher morena ensandecida, suas roupas lembram a personagem de Carroll, conduz amuletos místicos, símbolos e manchas de sangue espalhadas pelo avental branco e uma faca ou machado na mão para decapitar as criaturas demoníacas do mundo do pesadelo que tentam destruí-la.

O espaço virtual é uma representação da dimensão psíquica de Alice de McGee, presa no sanatório após a tragédia vivenciada por ela do incêndio que matou sua família.

Tudo é fruto do imaginário em comum criado no País das Maravilhas, porém ao mesmo tempo, modificados por uma perspectiva sombria, criam um novo conto gótico, baseando o efeito de estranhamento ao contrapor a versão de Carroll à visão de McGee.

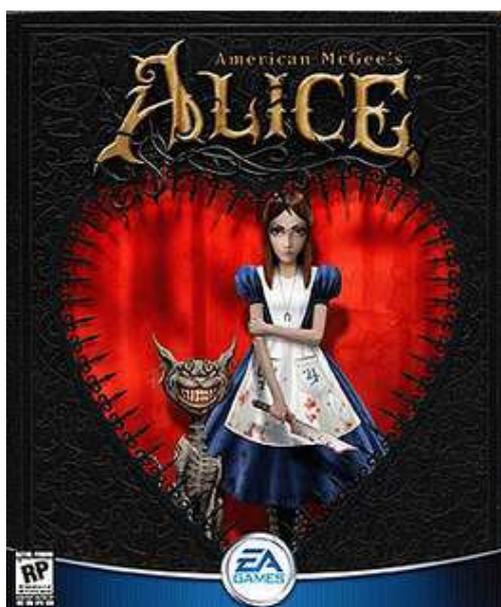


Figura 6. Capa do Jogo da EA Games *American McGee's Alice*

Esse é um exemplo de como as narrativas ficcionais mudaram com o advento da mídia digital, de como existem recursos de linguagem hibridizada que podem ser levados para a composição de novas formas de narrar e de como a N-Gen cresce com a exposição a elas.

Como se dá a criação do imaginário tanto na narrativa literária tradicional como na hipertextualizada?

O imaginário em ambos os textos funciona da mesma maneira. O fato de as possibilidades técnico-compositivas terem se ampliado com o uso de linguagem hibridizada e simultânea não muda a construção da valorização do imaginário humano.

O homem pode ser visto como uma máquina biológica, na visão de Morin (2001). O computador, as mídias, as *new* mídias e outras tecnologias são extensões do ser e da vida humana, conforme posicionamento de McLuhan (2003); portanto, mesmo o *cyborg*, manifestação futurista presente no imaginário humano contemporâneo, é uma extensão da busca pelo duplo de nós mesmos, pela imagem especular que possa ser gerada pelo humano. Uma busca por nos aperfeiçoar, por nos tornar eternos ou para resgatar o membro mutilado que foi perdido e que nos faz diferentes dos outros na sociedade. Buscamos reflexos de identidade humana mesmo quando tentamos desconstruir o paradigma humano.

O recurso tecnológico hoje faz o que o imaginário e ideário mágico realizavam nas narrativas ficcionais de épocas remotas, ou seja, devolver algo de valor que perdemos, ou estender nossa capacidade além dos demais, ou nos conceder poder sobre os outros. A espada mágica, por exemplo, é uma extensão bélica do braço de um guerreiro.

A espada mágica de Excalibur pode conceder ao rei Artur muito mais do que qualquer outra espada, pois se torna o símbolo do seu direito monárquico de herança sobre os demais homens do seu reino. Sua libertação sobrenatural da pedra em que estava presa sem defeito algum se torna exemplo disto.

Gandalff, o mago cinzento, da narrativa ficcional de *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien (2001), com o poder da mágica, torna-se um sobre-humano, vencendo a própria morte e o demônio, e ressurgindo como Gandalff, o branco, conquistando uma espécie de imortalidade.

O super-homem, herói das histórias em quadrinhos, criado em 1937, por Jerry Siegel e Joe Schuster, por ser alienígena, consegue realizar ações extra-humanas, devido ao poder oferecido pelo sol amarelo e sua ação em seu sistema biológico extraterrestre, que lhe fornece invulnerabilidade, força sobre-humana, capacidade de voar, visão de raio-x, o poder de um sopro poderoso e olhos que emitem raios *laser*.

Os mutantes, em vez da mágica, hoje ganham seus poderes devido a alterações biológicas mutantes que geram habilidades que os destacam dos demais. Podemos citar as narrativas ficcionais em quadrinhos *X-men*, de Stan Lee (1987), onde jovens têm poderes e habilidades sobre-humanas devido a variações de mutações genéticas.

O *cyborg* consiste em um humano hibridizado com itens mecânicos e artificiais, que adquire suas habilidades devido à interferência da tecnologia, que lhe confere habilidades super-humanas.

O que seria pós-humano? A máquina? O monstro? Quando o ser humano desaparecer já não se terá lógica de estabelecer uma cultura do pós-humano. Mesmo que a ideologia do humanismo se distancie no tempo como ideologia, o fato é que tudo roda em torno da sociedade e para sociedade.

A tecnologia e seus efeitos, tanto positivos quanto negativos, são um reflexo da criação e da ação do ser humano no mundo das idéias e na realidade ordinária. Sem o humano não existe sociedade e nem cultura. Existirão outras nomeclaturas e outros tipos de organização mental se houvesse hipoteticamente uma sociedade de máquinas.

O humano e o inumano sempre estiveram dicotomicamente unidos no imaginário. Um exemplo disto é Grendel, o monstro da narrativa do séc. V, *Beowulf*, que já existia na tradição oral. O monstro é filho de um monstro com um humano e assim se torna exemplo da mixagem dos dois.

O orc, como mito, congrega em si tanto o humano quanto o inumano, o mesmo ocorre com lobisomens, vampiros, entre outros.

O grau da *catarse* é determinado por este paradigma de humanidade, só a partir dela é que se pode gerar o processo de recepção, o “jogo do imaginário” defendido por Iser (1997). A *catarse* pode ser identificada com o aumento do grau do índice de identificação da platéia/leitor com o personagem, a empatia de estabelecer ligações com temas e situações passíveis a qualquer ser humano gerados com o avatar humano de Alice.

Aristóteles, na *Poética*, evidenciou o poder existente e inerente à narrativa, que conduz o espectador ou o leitor a vivenciar a catástrofe e a passar pelos índices de inumanidade existente metaforicamente na tragédia.

Os processos estruturais do imaginário sejam do leitor, do escritor ou do escritor-leitor, continuam compartilhando a mesma projeção de estrutura figurativa de imaginação.

Várias áreas do conhecimento se dedicam ao estudo do imaginário humano, individual e coletivo, tais como a psicanálise, a antropologia cultural, a crítica literária, as artes plásticas e a filosofia. O imaginário é de natureza simbólica, compartilhado pelo indivíduo ou grupo de indivíduos em uma dimensão psíquica.

Bachelard (2006) fala sobre a presença da imagem constante na vida mental do indivíduo. O subjetivismo humano é carregado de representações metafóricas cheias de sentimento, que auxiliam na sua organização na relação com o mundo exterior.

No caso da personagem Alice de McGee, o País das Maravilhas é a representação metafórica da sua psique, que, após a tragédia, acaba entrando em um vórtice sombrio por causa de sua loucura.

A mesma loucura que atinge a Rainha de Copas, a distorção do mundo maravilhoso em um pesadelo sem fim, que funciona como um desdobramento da psique da garota.

Na obra de Carroll (2001), o País das Maravilhas pode representar a subjetividade infantil da personagem Alice, que precisa aprender a lidar com o poder da imaginação para voltar para dimensão de realidade referente e, assim, por extensão, à de todos os seres humanos. O gato Cheshire no primeiro livro já falava para a personagem Alice sobre a necessidade de lidar com a imaginação e o irreal.

O mundo gótico da Alice de McGee leva a personagem ao abismo mais profundo da irrealidade e do extremo da imaginação doentia.

O mundo, segundo Bachelard (2006), seria um mundo de representações simbólicas. A literatura entra na composição desse mundo representativo com a riqueza mutante de suas narrativas ficcionais.

Durand (2004) afirma que os símbolos designam o que ele chama de “expressão cultural concreta do arquétipo” e Ricoeur (1997) se fundamenta na *mimesis* literária, que faz com que o indivíduo reflita sobre a cultura de arquétipos por intermédio das representações míticas.

As narrativas ficcionais, estudadas nesta pesquisa, tiveram a análise fundamentada em um quadro que designa o que seriam as linhas mestras de uma teoria da imaginação e do imaginário elaborada pelos teóricos Wunenburger & Araújo (2003):

- ❖ Representações metafóricas não se reduzem todas a agregados de representações de origem empírica, ligados por simples leis associativas. O imaginário obedece uma lógica e está organizado em estruturas a partir das quais podem ser formuladas leis (Bachelard, Lévi-Strauss, Durand). O caráter operatório das três estruturas (místicas, [...] e sintéticas), identificadas e postas à prova por Durand, permite mesmo definir um estruturalismo figurativo, que compõe formalismo e significações.
- ❖ O imaginário, ao mesmo tempo que se insere em infra-estruturas (o corpo) e superestruturas (as significações intelectuais), é obra de uma imaginação transcendental independente, em grande parte, dos conteúdos acidentais da percepção empírica. Os sonhos, para Bachelard, tal como os mitos para Durand, confirmam o poder de uma “fantástica transcendental”, que designa, desde Novalis, um poder figurativo da imaginação que excede os limites do mundo sensível.

- ❖ As obras da imaginação produzem, dessa forma, representações simbólicas onde o sentido figurado original ativa pensamentos abertos e complexos, que só a racionalização *a posteriori* restitui ao sentido unívoco. A imaginação é de fato uma atividade simultaneamente conotativa e figurativa que nos leva a pensar para além daquilo que a consciência elabora sob o controle da razão abstrata e digital (Ricoeur).
- ❖ O imaginário é inseparável de obras, psíquicas ou materializadas, que servem para que cada consciência construa o sentido da sua vida, das suas ações e das suas experiências de pensamento. A esse respeito, as imagens visuais e lingüísticas contribuem para enriquecer a representação do mundo (Bachelar, Durand) ou para elaborar a identidade do Eu (Ricoeur). Assim, a imaginação surge de fato, e é algo que Sartre tinha previsto, como um modo de expressão da liberdade humana confrontada com o horizonte da morte (Durand).
- ❖ O imaginário apresenta-se como uma esfera de representações e de afetos profundamente ambivalente: tanto pode ser uma fonte de erros e de ilusões como uma forma de revelação de uma verdade metafísica. O seu valor não reside unicamente nas suas produções, mas também no uso que lhes é dado. A imaginação obriga então a formular uma ética, ou mesmo uma sabedoria das imagens.

O imaginário e a imaginação obedecem a uma lógica. Mesmo quando aparentemente fragmentada, ou sob o fluxo do subconsciente, ou propondo o caos, invertendo a ordem dos elementos de estruturação narrativa, assim mesmo o imaginário continua estabelecendo-se com base em uma lógica.

Lewis Carroll, em suas duas obras, *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho*, recheia sua narrativa com paradoxos, como referido por Deleuze em seu comentário sobre a obra do autor: “E para além do prazer atual, algo de diferente, um jogo de sentido e do não senso, um caos-cosmos” (2003)

O caos-cosmos criado narrativamente possui uma coesão textual e uma coerência inegável e reconhecível. As melhores narrativas ficcionais, pela tradição, possuem esses elementos; as melhores na arte de escrever; as grandes obras literárias que atingem a capacidade de se virtualizar, passando da mídia do livro ao jogo de computador ou ao cinema, mantendo-se atuais e preservando o vínculo com a construção lógica do sentido.

Então, fundamentar a construção de narrativa ficcional hipertextual coletiva em uma concepção dadaísta de causalidade, fragmentação e não-linearidade compulsiva, funciona em um primeiro momento como manifesto de liberdade criativa, porém, revela não ter consistência suficiente para subsistir.

O que permanece dentro do círculo compartilhado das manifestações culturais do imaginário na sociedade seria a “costura” invisível e inferente e que remeta a tessitura textual que compõe a malha de junção de todos os fios das micronarrativas potenciais e que tecem fios do imaginário juntamente com a tríade (*poiesis-mimesis-catarse*).

O sistema de comunicação e o repasse do conteúdo de protocolos próprios e específicos da narrativa ficcional, por sua vez, estabelecido pelas narrativas ficcionais, é que mantêm as características próprias e inerentes à tradição técnica da narrativa ficcional literária.

Tal sistema irá abranger o repasse de protocolos lógico-compositivos ligados tanto à leitura como à escritura e que remetem ao repasse cultural dos modelos de imaginário e de narrativa ficcional, desde a era da oralidade e dos contadores de história até a era digital.

O fato é que, para a comunicação ser eficiente, é necessário que tanto o emissor quanto o receptor dominem esse código especializado e próprio das narrativas ficcionais. É preciso se tornar um escritor com habilidades sofisticadas para identificar as dimensões e as técnicas utilizadas para compor a malha da rede de narrativas ficcionais.

O escritor, o leitor, o escritor-leitor, o leitor-jogador e suas construções hibridizadas precisam dominar o policódigo literário para aumentar sua capacidade de virtualização do poder imaginário e preservar o repasse de herança cultural para as gerações seguintes.

Algumas das propostas de narrativa coletiva na internet baseiam-se em apenas anexar material enviado por diversos usuários, ligados à história desenvolvida coletivamente, gerando um texto fragmentado e por vezes desconexo.

Não existe um trabalho de recentramento da rede de temas a fim de manter a conexão e a coesão com as ilhas narrativas formadas em uma gigantesca rede narrativa, experiência esta existente e observada no desenvolvimento de rede de narrativas do *role playing game*, o qual exige recentramento constante. Ainda, no caso de poemas construídos em rede, observamos a existência de elementos frasais pré-programados na página, que, segundo a interação do usuário, formam versos de poemas aleatórios e por vezes pobres em conteúdo (MENESES, 2004).

Todo experimento de liberdade criativa é válido, porém, a fim de constituir uma base sólida para criar textos narrativos ficcionais de boa qualidade estética usando a escritura coletiva, é preciso superar essas propostas.

O não-senso indicado por Deleuze (2003) também passa pela lógica do sentido. Partimos de paradigmas primários do senso para criar a desconstrução do não-senso. Assim, na leitura e na escritura, partimos da tradição já estabelecida nas narrativas

literárias para tentar obter novas leituras, releituras, construções e reconstruções do imaginário literário.

O ato de criar pressupõe um pré-caos de elementos sucessivos combinatórios existentes no processo de construção do pensamento, baseado na teoria multifocal de construção de pensamentos (CURY, 1998).

Não constitui a composição construtiva textual e nem o ato de leitura movimentos aleatórios, mas, sim, combinatórios de possibilidades preexistentes, baseados em modelos mentais condicionados em nossa memória, tanto no acervo como leitor, quanto na experiência de escritura.

O autor busca causar um efeito de estranhamento, quebrando clichês ou tentando dar originalidade a esta seqüência já conhecida dentro do cânone de escritura e leitura literária. Para isso, ele se propõe a compor uma narrativa literária rica no quesito de combinar possibilidades de identificação das dimensões de leitura e que tente acrescentar um aspecto a mais na busca pela qualidade estética e no desenvolvimento do policódigo literário.

O texto da obra literária é uma estrutura complexa de malha textual onde diversas ligagens compõem um enigma complexo de rede de sentidos de inferências informativas e que necessitam de habilidades e competências específicas assumidas pelo leitor para poder decodificar totalmente a amplitude da composição. Uma malha interpretativa que se fundamenta na metalinguagem.

Exemplo disso é dado por Gledson (1991) ao analisar as duas possibilidades de leitura oferecidas pelo sistema de linguagem ambígua e de pistas literárias disponibilizadas durante toda a narrativa de *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, que revela tanto a possibilidade da personagem Capitu ter traído como também a traição ter sido fruto da mente perturbada pelo ciúme doentio de Bentinho.

1.6 Narratologia e cibernarratologia

Segundo o já mencionado *E-dicionário de termos literários* (CEIA, 2008):

Narratologia – Termo traduzido do francês, introduzido por Tzvetan Todorov na obra *Gramática do Decameron* (1969). Segundo Gerald Prince, tal como o lingüista pretende estabelecer uma gramática descritiva da língua, também o narratologista tem como objetivo descrever o funcionamento da narrativa e demonstrar os seus mecanismos, isto é, criar a gramática dos textos narrativos. Com efeito, a narratologia examina o que as narrativas têm de comum entre si e aquilo que as distingue enquanto narrativas. Para isso, procura descrever o sistema específico narrativo, buscando as regras que presidem à produção e ao processamento dos textos narrativos. A narratologia incorpora a tendência do estruturalismo por considerar os textos narrativos meios regidos por regras, pelos quais os seres humanos (re)criam o universo. É também exemplo do objetivo do estruturalismo isolar os componentes necessários e opcionais dos vários tipos de textos e descrever os modos como estes se articulam entre si. Competirá à narratologia distinguir os textos narrativos dos restantes textos e descrever as suas características. (...).

A narratologia já está em processo de reformulação; evoluiu ao não abordar somente o campo da estrutura narrativa, mas também as dimensões correlatas, a composição de tempo e espaço, a referência da realidade, a interferência da sociabilidade e da influência expressiva de minorias sociais, entre outros aspectos que realmente envolvem uma linha de estudo que se dedique à mutante composição narrativa. A narrativa ficcional deve ser compreendida como uma unidade comunicativa.

A narrativa é um grande mosaico composto de dimensões diversas de sentidos e de influências complexas que devem fazer parte ao se lidar com ela como objeto de estudo e que a tornam unidade complexa em equilíbrio de elementos constituintes.

Citando Eco:

O hipertexto eletrônico nos permite não apenas viajar dentro de um novo modelo textual (seja uma enciclopédia inteira ou a obra completa de Shakespeare) sem necessariamente “desenrolar” toda a informação que ele contém, penetrando-o como uma agulha de tricô num novelo de lã. (2001a, p.12)

Nossa proposta é identificar uma ramificação dos estudos narratológicos, tendo em vista em especial as transformações de linguagem e de composição textual geradas pela abertura de novas formas de narrar e que possam auxiliar a geração N-Gen a se integrar a obras do cânone literário tradicional com o auxílio de conhecimentos básicos tanto da narratologia como da cibernarratologia: o estudo dos textos narrativos ficcionais gerados pela cibercultura.

Dessa forma, tentamos encontrar um pólo de integração entre as duas correntes, em que literatura de autoria singular e literatura de autoria coletiva, texto linear e texto multilinear possam ser identificados tanto em suas semelhanças como em suas diferenças na composição complexa como unidade textual.

Falando sobre a lingüística textual, Marchusi (1991) afirma:

Em suma, a Lingüística Textual trata o texto como um ato de comunicação unificado num complexo universo de ações humanas. Por um lado deve preservar a organização linear que é o tratamento estritamente lingüístico abordado no aspecto da coesão e, por outro, deve considerar a organização reticulada ou tentacular, não linear portanto, dos níveis de sentido e intenções que realizam a coerência no aspecto semântico e funções pragmáticas. (apud KOCH, 1991, p. 14)

Os próximos capítulos se dedicam a vários estudos de narrativas ficcionais e à tentativa de traçar caminhos para decifrar a cibernarratologia e de encontrar o “fio de Ariadne”, que auxilie tanto no entendimento da apreciação da literatura tradicional como nas novas formas de narrar.

A cibernarratologia se torna um campo de estudo da literatura focalizado em estudar também narrativas ficcionais multilineares, e, com a entrada do uso de linguagem hibridizada, simultânea ou não, surgem variadas possibilidades de tornar objeto dos estudos literários também não só narrativas escritas, mas escritas e compostas hibridamente pelo uso da multimídia.

Centralizando o estudo de nossa pesquisa no quesito narrativa ficcional e interagindo com as demais áreas correlatas de estudos ligadas aos meios de comunicação, realizamos os recortes de pesquisa sobre temas em comum com a área literária que possam compor um panorama de estudos sobre narrativas ficcionais da cibercultura. Tais áreas como a de jogos de representação, por exemplo, *Role Playing Game* (RPG), cinema, animação, roteiro de jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos, hiper-romances e narrativas lineares e multilineares.

Durante a pesquisa buscou-se identificar um sistema específico narrativo próprio da narrativa hipertextualizada e multilinear. Portanto, procurou-se tornar perceptivas as regras de produção textual e de processamento de leitura dessas narrativas, como também as estruturas constantes, essenciais e opcionais nesse tipo de narrativa, a lógica de produção do imaginário. Objetivou-se, também, evidenciar como se processa o modo de combinação de elementos narratológicos, a composição analítica a partir do paradigma do real e do irreal ou virtual, o circuito de comunicação narrativo-literário, e, ainda, descrever o

funcionamento da narrativa ficcional hipertextual e multilinear sob os princípios da cibercultura.

A cultura literária e seu poder de contribuição para revitalização e reconfiguração do imaginário fazem com que esta se torne parte essencial também do indivíduo por trabalhar com a expressão de sua subjetividade e nos integrar com o todo cultural humano, pois como afirma Edgar Morin (2000):

Somos indivíduos de uma sociedade e fazemos parte de uma espécie. Mas ao mesmo tempo que fazemos parte da sociedade, temos a sociedade como parte de nós, pois desde o nosso nascimento a cultura se nos imprime.

2 AS NARRATIVAS FICCIONAIS DA CIBERCULTURA

2.1 Mapeando a estrutura da unidade narrativa ficcional e das dimensões de leitura

Transformações geradas pelo ciberespaço no campo da literatura trazem modificações não só na estrutura textual ou no uso das linguagens poéticas e recursos disponíveis.

A virtualidade como as composições em redes hipertextualizadas com recursos multimidiáticos geram transformações em unidades básicas compositivas da narrativa ficcional tais como o espaço e o tempo. Também transformam o processo de leitura tradicional, pois criam uma dinâmica diferenciada pela imposição da extensão da rede e da estrutura multidirecional.

Procurar identificar a cibernarratologia é focalizar os estudos nos efeitos do ciberespaço e sua influência nos processos de ler, escrever e aprender a literatura. As tecnologias da informação e comunicação criaram uma série de novas relações com o texto e renovaram a prática de escritura e leitura, ao disponibilizar a hibridização de recursos como sons, imagens, vídeos, jogos etc., integrando um mesmo objeto textual.

Deve-se compor um estudo integrado e aplicado da teoria da narrativa, de forma a conciliar a tradição da narrativa ficcional com as novas formas de narrativa ficcional de formato em rede e hibridizadas.

Tais narrativas de formato específico em rede surgem como opção que cada vez se tornará mais comum ao decorrer do século XXI, devido à influência do espaço digital. Assim, passa-se a tratar a narrativa ficcional em seu sentido macro como unidade comunicativa de um modelo estético e de modelos mentais do imaginário e da cultura humana.

Duas dimensões de base podem constituir pontos de partida para a forma de escrever e de se estruturar a narrativa ficcional digital, assim como o processo de leitura e as atividades acionadas durante a leitura de uma narrativa hipertextualizada ou uma narrativa tradicional digitalizada para o ciberespaço.

O novo texto eletrônico cria uma dinâmica de leitura própria, uma performance de leitura gerada pelo hipertexto e pela leitura do cibertexto que o leva a transcorrer os textos em rede enquanto o leitor exerce o ato de ler, a qual Aarseth (1997) define como *atividade ergódica*.

Assim, não só a escritura, mas a leitura de um cibertexto é diferenciada e possui elementos específicos que devem ser considerados ao estudarmos as narrativas ficcionais da cibercultura.

A presente pesquisa, ao voltar seu foco para as narrativas ficcionais desenvolvidas e em desenvolvimento com influências provenientes da cibercultura, desenha um estudo comparativo entre as várias manifestações de construção textual de narrativa digital. Faz também o mapeamento progressivo do fluxo dos elementos estruturais e seu desdobramento na composição que geram um mapa mental baseado na memória dos modelos textuais narrativos já preexistentes e provenientes da tradição da literatura clássica.

Tais modelos em rede e multidimensionais criam a interconexão das formas estruturais ou das pistas lógico-estético-argumentativas dadas pelo escritor e assim se estabelece relação entre os núcleos narrativos que se organizam na experiência de leitura e na construção do acervo pessoal do leitor.

Aarseth (1997) teoriza que a leitura ergódica poderia ser classificada como unicursal, ou multicursal, sendo que a primeira mostraria uma só direção à conclusão da trama. A multicursal mostraria diversas direções viáveis para possíveis finais, ampliaria os aspectos de perspectiva fornecendo mais de uma trilha no mapeamento textual narrativo proposto.

Nessa perspectiva multicursal, proposta por Aarseth (1999), o leitor é visto como um explorador desse mapa predefinido, porém, esse processo não se dá apenas no ciberespaço.

Fenômeno parecido será observado ao analisarmos as histórias de narrativas interativas e de mais de um final oferecido. Assim, o movimento de leitura em suas dinâmicas variaria entre a *aporia*, que seria o preenchimento dos espaços em branco já deixados pelo escritor, e a *epifania*, o ato do leitor vencer os obstáculos impostos também pelo escritor, que possa conduzir ao desdobramento em níveis que conduzam até o final da história.

Se o processo de leitura se modifica, o processo de escritura já se diferencia pelo fenômeno de hipertextualidade tanto de linhas possíveis de término da narrativa da história ficcional que se cruzam e ramificam, como núcleos de micronarrativas interligadas a uma rede maior de trama principal, onde *subplots* se sucedem de uma fonte em comum. Podemos citar a lenda de Camelot e o reino de Artur e as lendas individuais dos cavaleiros da tábua redonda, como Lancelot, Tristão, Percival, entre outros.

Mininarrativas como histórias em encaixe, tal como teorizadas por Todorov (2003), além do conceito de homem-narrativa, presentes em sua análise de *Mil em uma noites*, coletadas por Malba Tahan, ou cartas que são a base de um romance epistolar e que constroem uma rede em torno do relacionamento existente entre os personagens que se comunicam por intermédio de suas correspondências.

Identifica-se, nesses casos, a configuração de um protocolo de invariáveis de elementos narrativos que obedecem a um modelo reconhecível e presente na narrativa ficcional, como a observável em *Patchwork Girl*, de Jackson.

A aparente fragmentação das histórias de um romance epistolar se conecta a inferência dos fatos e enredo presente no processo de comunicação por cartas. Assim, uma obra como o romance *Ligações perigosas*, de Chordelos de Laclos, revela-se coesa e coerente e não como fragmentos dispersos de correspondência sem um padrão lógico compreensível.

Mais mudanças profundas na dinâmica da leitura e compartilhamento do sistema comunicacional da narrativa ficcional são revelados ao nos voltarmos para elementos de construção da narrativa básicos, tais como personagem, enredo, ação, tempo e espaço.

A virtualidade muda a concepção, amplia os conceitos e integra elementos de intensificação do grau de interatividade e da liberdade de movimento e escolha do leitor em comparação a um texto tradicional. Um elemento como a velocidade e a priorização da ação faz com que a experiência da narrativa ficcional assumam uma significação a mais.

Castells, em seu livro *A sociedade em rede* (1991), aborda as transformações sociais provenientes da mudança do paradigma da tecnologia da informação que apontam algumas características fundamentais para identificação dessa nova sociedade que constituem a base que compõe a também chamada sociedade da informação, e que teria a informação como matéria-prima.

Os processos ideológicos e físicos da existência individual e coletiva da sociedade são influenciados e moldados pelas novas tecnologias em campos como o financeiro, o arquitetônico, entre outros. A concepção de rede começa a fluir para todos os campos do viver e da expressão humanas.

A configuração em rede pode ser implantada em todos os tipos de processos e organizações da sociedade humana e, por sua vez, também pode ser aplicada à narrativa ficcional, que revelará uma capacidade de reconfiguração dos módulos de composição narrativa e das micronarrativas interligadas a trama-matriz.

A reconfiguração da estrutura narrativa ficcional de aspecto mutante se baseia na própria linguagem de programa da TI na flexibilização do sistema de redes e tecnologias específicas que formam sistemas altamente integrados e especializados.

Assim, se identifica um aspecto muito marcante existente nas narrativas em rede digitalizadas: a multilinearidade.

A importância da noção de sociedade da informação para a literatura é que esta também é um alto produto de comunicação e informação artística, estética, reflexiva, educativa, argumentativa, cultural, lingüística, de entretenimento, de alimentação do imaginário entre outras dimensões de funções literárias existentes. Sendo assim, como um produto comunicativo social, também sofre ações diretas de transformação com a mudança do paradigma tecnológico.

O mundo diegético tem que conviver com a potencialidade do virtual eletrônico, o potencial de criação de imagens, ambientes, criação de perfis de personalidades e personagens. Ele assume uma forma de imagem não pela ação psíquica e nem pela representação cênica, mas pela construção e desenho passível de ser programado que geram um mundo fictício, porém, potencial de ser visualizado e vivenciado pelo leitor-usuário e escritor, não só pela mente, mas também pelos demais sentidos.

Dentro desse contexto, a afirmação de Melvin Kranzberg, citado por Castells, torna-se pertinente: “A tecnologia não é boa, nem ruim e também não é neutra.” (1991, p. 81). A tecnologia muda as relações no trabalho, reconfigura papéis profissionais, papéis na comunicação, na relação do indivíduo com o mundo e também papéis na educação, tanto do professor, como do aluno e da relação de produção textual, nas dinâmicas de escritura e leitura.

Barthes e Baudrillard afirmam que as culturas são frutos dos processos de comunicação, na produção e consumo de sinais e signos. Assim, remetendo à importância da ambientação simbólica, segundo Castells, apontam para o fato da construção de uma cultura da virtualidade real.

Esta seria um sistema em que a própria realidade (experiência simbólica-material do indivíduo) “é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo de faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência”. (CASTELLS, 1991, p. 459).

A cultura da realidade virtual da nossa sociedade contemporânea evidencia que o caráter da experiência, do vivido, torna-se um ponto-chave para o indivíduo. Assim, o

texto literário conquista uma grande importância para a aprendizagem da N-Gen, por conter em sua elaboração esse caráter de vivência experimental virtual desde os primórdios de sua teorização aristotélica, com o efeito de *catarsis*, *mimesis* e *poiesis*.

A narrativa ficcional virtual não manifesta seu diferencial somente no seu formato hipertextualizado, como analisado anteriormente, outros elementos se modificam na construção do processo de escritura e leitura.

Os *e-books* de obras literárias tradicionais compartilham esse espaço em rede, veremos que a linguagem da imagem, vídeo, áudio, animação, desenho, podem ser utilizadas de maneira hibridizada na composição de narrativas ficcionais e isso cria outra dinâmica de leitura que deve ser considerada pela intervenção do espaço virtualizado da rede.

Castells (1991), também afirma que este novo sistema de comunicação de integração em rede digitalizada de múltiplos meios de comunicação tem a capacidade de “inclusão e abrangência de todas as expressões culturais”.

Ele constitui um meio adequado para incluir o potencial do polígrafo literário (Aguilar e Silva) das narrativas em rede, porém, o autor alerta que existe uma transformação de espaço, tempo, dimensões humanas que, virtualizadas digitalmente, assumem outras características: o espaço de fluxo e o tempo intemporal.

O espaço de fluxo e o tempo intemporal constituem elementos essenciais para composição e modificação da malha das narrativas ficcionais desenvolvida no ciberespaço.

Ricoeur (1997) define a narrativa como uma representação do tempo, assim, havendo mudanças na concepção do tempo para o tempo intemporal (Castells), paulatinamente existirá modificações na composição do texto literário ao compor narrativas ficcionais utilizando os novos recursos disponibilizados pelas TICs e tendo o ciberespaço como suporte de conteúdo.

Assim irá também haver modificações na forma da atuação do leitor proveniente de uma geração que faz parte da sociedade em rede²³, como foi teorizado por Aarseth com a teoria da leitura ergódica.

A sociedade em redes terá a comunicação ligada ao conteúdo literário acrescido desses novos perfis de leitor e escritor, como também modificações em elementos constituintes básicos da composição da narrativa ficcional que seriam o tempo e o espaço,

²³ Redes são estruturas abertas capazes de expandir de forma ilimitada, integrando novos nós desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou que, compartilhem o mesmo código de comunicação. (Castells, 1991).

agora moldados segundo esse novo contexto tecnológico preconizado por Castells, em dois condicionantes percebidos que seriam a inteporalidade e o fluxo.

2.2 O espaço de fluxo e o tempo intemporal

Castells (1991) define o espaço de fluxos como “a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos”. Os fluxos são “seqüências intencionais, repetidas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas mantidas por atores sociais nas estruturas econômica, política e simbólica da sociedade.”²⁴ (p. 501).

A narrativa ficcional digital no ciberespaço é composta por estes fluxos, onde seqüências de comportamento de agentes sociais elaboram esse material sócio-cultural.

Representando tais estruturas de fluxo, assim retratando mimeticamente a dinâmica da realidade ordinária e integrando-a ao espaço virtualizado ficcional e o ambiente eletrônico onde se manifesta a representação, o espaço ficcional funciona de forma parecida, criando uma dimensão diegética.

O espaço da ficção literária sempre foi composto por fluxos psíquicos que conduziam o leitor ao espaço projetado e descrito pelo autor para o desenvolvimento da narrativa. O tempo intemporal, definido pelo autor, seria “a forma dominante emergente do tempo social na sociedade em rede porque o espaço de fluxos não anula a existência de lugares”.

Estes dois aspectos, espaço e tempo, indicados pelo teórico, foram já citados por David Harvey (1997), no livro *Condição pós-moderna*, como transformações atuais do capitalismo, baseando-se na compreensão temporal e espacial.

Assim, chegamos ao tempo virtual, que Castells define pelo fato da intemporalidade ser um aspecto fundamental do hipertexto de multimídia que influencia a cultura atual “modelando as mentes e memórias das crianças educadas no novo contexto cultural”. Outro momento seria o de uma “cultura do eterno e do efêmero”. Híbridização de linguagens, de mídias disponibilizadas em um mesmo canal, tudo se baseia na velocidade do consumo de informações.

²⁴ Castells define estruturas sociais dominantes como os procedimentos de organizações e instituições cuja lógica interna desempenha papel estratégico na formulação das práticas sociais e da consciência social para a sociedade em geral.

O tempo biológico natural, o tempo cronológico, o psicológico em suas vertentes irão compartilhar a existência com esse tempo virtual intemporal modelado pelo espaço de fluxo, o espaço irá condicionar o tempo, criando paradigmas dentro e fora da rede.

O espaço virtual é um espaço de fragmentações, multilinearidades, polifonias e discursos ideológicos multifacetados que convergem interconectados à rede informativa. É um novo contexto que gera novos aspectos técnicos de escritura e dinâmicas de leitura diferenciadas em suas metodologias, já que origina uma movimentação contínua de recentramento ou de movimentação multidirecional nos nós do hipertexto.

O tempo se manifestará em suas versões cronológicas e psicológicas em feixos de fluxos contínuos nas narrativas construídas ora tendendo a atemporalidade e a um congelamento espacial ou transitando em várias versões de tempo e em várias dimensões espaciais que podem ou não propor acesso simultâneo pelo leitor/usuário. As dimensões sociais serão marcadas pelo tempo e pela cadência e desenvolvimento da lógica composicional de uma narrativa ficcional, como também pelo desdobramento do enredo e dos personagens.

A cibernarratologia seria a busca de identificar uma lógica da *poiesis* da narrativa ficcional que demonstre padrões estáveis e reconhecíveis desde a era da evolução da técnica oral narrativa para a escrita até os dias da revolução digital. Uma *poiesis* que abarcaria a obra literária e a narrativa ficcional em sua funcionalidade de sistema comunicativo avançado que produz uma rede de referências e correferências, inferências, intertextualidades entre outros. Uma *poiesis* da estrutura e da recepção, da dimensão do escritor e do leitor, do leitor-jogador, do escritor-leitor, do leitor e escritor coletivo.

Kate Hamburger (1986) afirma:

A lógica da Arte Literária tem por objeto a relação da obra com a linguagem [...]. Não considerada a linguagem em sua função descritiva e expressiva nem, por conseguinte o fato mais ou menos trivial de que a Literatura é a arte da linguagem no sentido de arte verbal. É antes desenvolvida a partir da circunstância de que a linguagem como material configurativo da criação literária é ao mesmo tempo o veículo através do qual se realiza a vida humana propriamente dita. Essa descoberta não é nova. Wilhelm Schlegel a formulou quando disse que o “meio da poesia é o mesmo através do qual o espírito humano chega à consciência de si e organiza seus devaneios, ou seja, é a língua. (Introdução, p. VIII).

A lógica da criação é um aspecto de suma importância para todo o levantamento de evolução histórica da técnica da narrativa. Contadores de histórias, escritores, dramaturgos fizeram o repasse desses aspectos lógicos de constituição textual e de composição de

leituras. O código lógico da narrativa ficcional é compartilhado por escritores e leitores, assim com o *boom* das mídias, esquecemos que a principal mídia foi a escrita e por sua vez o próprio texto literário.

Segundo Lisa Gitelmann (2006), o modelo de mídia pode ser entendido em dois níveis: no primeiro, como uma tecnologia que permite a comunicação, e, no segundo, como um meio. O modelo de mídia é um conjunto de protocolos associados ou práticas sociais e culturais que cresceram em torno dessa tecnologia. A autora afirma que “protocolos expressam uma grande variedade de relações sociais, econômicas e materiais”.

O sistema comunicacional literário requer uma rede intrincada de significados e significações; é uma prática social e cultural legítima e que acompanha a humanidade desde os primórdios do desenvolvimento da linguagem humana. As narrativas ficcionais acompanharam o homem tribal e continuam a manter seu poder na era do homem tribal digital criando e recriando, expandindo e retraindo, hibridizando formas de narrativa ficcional e outros textos de gêneros diversos.

Portanto, fundamentados nesse conceito de mídia, podemos considerar a literatura como uma das mídias mais antigas por constituir uma tecnologia avançada na elaboração da linguagem de um código básico para um policódigo e uma rede de significados e significações além do poder da intertextualidade.

A literatura atinge também o segundo nível, pois sua construção como sistema comunicativo-estético-cultural faz com que se desenvolvam protocolos de comunicação avançados que requerem um prévio arcabouço informativo e de modelos textuais de diversas áreas para um completo acesso à rede de sentidos e significações.

2.3 Investigações sobre a cibernarratologia

Qual o motivo de identificar uma cibernarratologia? Aspectos como a mudança de paradigma tecnológico fazem com que uma cultura de centros informacionais, de rede integrada de conhecimentos, venha a fazer parte da dinâmica cultural da N-Gen. Portanto, existe uma mudança de formação no olhar, no compreender, na dinâmica de pesquisar em rede, de lidar com a rede, de trabalhar com os nós de virtualidade e informação contínua.

Assim, ao unir o estudo tradicional da narrativa ficcional criando um novo fluxo literário que estabelece um paradigma comum entre as narrativas tradicionais e as hipertextuais, cria-se um modelo que auxilie na identificação dos aspectos moldadores

desse novo perfil de leitor e deste novo perfil de aluno, que é o aluno-pesquisador da cibercultura.

Castells define o termo sociedade em rede como uma estrutura social baseada em “um sistema aberto altamente dinâmico, suscetível de inovação sem ameaças ao seu equilíbrio” (1991, p. 499), que gera uma transformação da experiência humana, das relações entre natureza e cultura mediante a ação social do indivíduo. A estrutura em rede se multiplica, mas deve se manter sem se implodir – o mesmo é o princípio da rede narrativa.

A cultura narrativa ficcional da TV, da internet, das histórias em quadrinhos, da narrativa ficcional do jogo eletrônico, do cinema, do desenho animado reflete o mundo narrativo ficcional no qual a N-Gen cresce, paralelamente à referência tradicional da narrativa ficcional literária. Lidar com a introdução do cânone para essa geração passa pela identificação do estudo estético de novas formas narrativas que irão compor os futuros romances deste século e que irão conviver com a produção tradicional.

A análise das narrativas hipertextuais e as tradicionais, provinda da contribuição do conceito de gramática textual, teorizada pelos formalistas russos, procura identificar unidades mínimas narrativas, modelos e esquemas de produção narrativa (Propp, Adam, Bremond) que, a partir dessas unidades, podem ter a identidade de narrativa ficcional.

O hipertexto narrativo ficcional é composto de vários nós que geram novos textos de uma mesma história ou outras histórias, podendo ter necessidade de ser recentrado para evitar a inconsistência, a falta de coesão e coerência, que prejudicam a identidade do texto como narrativa, e o fluxo de leitura como a decodificação da intertextualidade ou da arquitextualidade pelo leitor.

Esta rede narrativa se não constituir um enunciado narrativo, comprometendo a seqüência lógico-semântica, a relação lógica cronológica, e não se conectar ao paradigma cultural da narrativa ficcional obtido pelo leitor por sua experiência de leitura e escritura, perde a consistência como narrativa ficcional, devido ao colapso gerado pelo desequilíbrio da estrutura dos elementos textuais.

Até uma proposta como o poema dadaísta tem como base de contraponto a idéia do poema tradicional: gerada uma poesia e uma estética própria, a lógica fundamenta a desconstrução ou fundamenta um caos projetado.

Para garantir a integridade da qualidade da rede de narrativas, deve-se seguir certo número de estratégias compositivas que se baseiam também nos modelos já preexistentes da tradição canônica de produção literária.

O texto literário constitui uma unidade comunicativa de feixes de leitura integrados, existe alusão a textos ideológicos, filosóficos, discursos, simbologias, psicologias entre outros, e também conexão com o espírito do tempo em que foi composto – o *zeitgeist*.

Tais são os subextratos coligados, conhecidos como hipotextos, que remetem à camada da composição do mundo diegético e de sua sociedade ficcional. O autor Aguiar e Silva (1997) remete à necessidade da leitura dos “textos fantasmas”, porque o texto literário funciona como um *palimpsesto*.²⁵

O policódigo literário funciona como um hipertexto empírico, devido ao funcionamento da intertextualidade que, por si só, remete ao arcabouço literário formado pelo leitor em sua experiência literária.

Smith (1989), ao falar sobre o texto como unidade comunicativa, cita os componentes de sua formação:

- ❖ Componente referencial (conhecimento do mundo compartilhado por falante/ouvinte);
- ❖ Componente pragmático (domínio de práticas correntes na comunidade falante, em consonância com padrões e estratégias aceitas em situações específicas de comunicação);
- ❖ Componente textual (capacidade de identificar, receber e produzir textos bem formados).

A rede de textos de uma obra literária requer que o leitor compartilhe das dimensões de conhecimento existentes na rede. O arcabouço literário e de leitura e a vivência cultural do leitor irão conduzi-lo na decodificação do componente referencial.

O domínio dos protocolos de constituição da obra literária e principalmente da composição da narrativa ficcional permite o estabelecimento e domínio das estratégias e padrões específicos ligados ao universo da narrativa ficcional pelos criadores em potencial.

A habilidade de lidar com tais estratégias e padrões é que torna o reconhecimento dos componentes textuais essencial para a completa leitura, está diretamente ligada ao ato de compreender e identificar os vários gêneros existentes no universo literário e a

²⁵ O *palimpsesto* ou *codex rescriptus* seria o suporte material de um texto que recebeu a escrita por mais de uma vez. Se bem que houvesse esse hábito de reaproveitamento do suporte já na Antiguidade (o palimpsesto começou por ser um papiro corrigido), foi sobretudo na Idade Média, nos séculos VII a IX, com a escassez e o custo elevado do pergaminho, que se passaram a raspar as letras já escritas na pele e não mais desejadas, ou a eliminar toda a tinta por meio de um complexo método de lavagem que envolvia leite, esponja, farinha ou cal e pedra pomes.

hibridização deles entre si. Os escritores sempre estão criando novas formas de composição e manifestação do texto literário.

Além disso, a ficcionalização de gêneros textuais – notícia jornalística, testamento, mapas, prontuários médicos, bulas de remédio, revistas de entretenimento, entre outros – permite que, por um processo mimético, sejam usados como recursos de verossimilhança no mundo diegético potencial e virtual digital.

O texto literário exige do seu leitor, para que este consiga ler as dimensões de leitura, domínio do feixe dos modelos e estruturas gramaticais da narrativa (personagens, tempo, espaço etc), da identificação do contexto sócio-histórico de produção da obra, do entendimento semiótico compositivo, da seqüência de lógica-semântica e do contrato de ficção do leitor (Eco).

Identificar, distinguir, refletir, correlacionar, referenciar e inferenciar, são aspectos importantes para dimensionar o valor da compreensão do papel da literatura na formação do indivíduo e da retomada do seu papel como guardião da riqueza cultural social que cada geração deve delegar como tributo à geração seguinte.

Esta questão remete ao resgate do valor tribal primordial das narrativas em seu caráter social no período da oralidade e sua conexão como valor de alimentação do imaginário e seus desdobramentos.

Devemos nos ater a questões importantes para definir a composição da cibernarratologia. O que as narrativas lineares têm em comum com as multilineares? O que as diferencia? Qual o processo de escritura e leitura que se distingue na comparação entre ambas? Quais são as dificuldades do leitor atual da geração Net com a leitura de clássicos no original?

O desafio é analisar textos hipertextuais e lineares que revelem um mapeamento prévio elaborado pela imaginação e perícia do escritor e que permitem ao leitor criar uma rede de narrativas ficcionais com graus variados. Tais narrativas ficcionais podem ir progredindo em graus de dificuldade e elaboração de dificuldade e diversidade de enredos até evoluir para o leitor-escritor que realmente interfere na narrativa compondo coletivamente com o narrador-mestre.

Analisando aspectos em comum em narrativas hipertextuais interativas, tradicionais ou com potencial de escritura coletiva (RPG, *live action* e jogo de mesa), detectamos características textuais tais como: o hibridismo de linguagem, aumento do grau de interatividade por parte do leitor, criação de múltiplos planos, narrativas que devem sofrer

o recentramento constante e o uso de vários recursos multimídia em um mesmo ambiente voltado para interação.

Analisando a potencial dificuldade apresentada pela N-Gen de lidar com certos clássicos do cânone, podemos indicar como aspectos problemáticos, *a priori*: o distanciamento da linguagem contemporânea de algumas estruturas lingüísticas como, por exemplo, o português quinhentista de *Os Lusíadas*, de Camões, onde a inversão de elementos básicos de constituição da frase, o uso estilístico de recursos incomuns do português coloquial e a escritura do texto em forma de verso contrastam radicalmente com o modelo comum absorvido pelos alunos em prosa.

A princípio, podemos já levantar as seguintes diferenças entre os textos narrativos:

- ❖ Os textos hipertextualizados possuem jogos combinatórios de elementos evidenciados partindo de uma ambientação gênese (narrativa-tronco).
- ❖ Uma diversificação de grau de interatividade e multidirecionalidade convivendo com elementos unidirecionais.
- ❖ A linguagem na cibercultura é curta, o uso de imagem aumenta a velocidade na decodificação de ambientes descritivos, paisagens, espaços múltiplos.
- ❖ Composições em rede narrativa que geram certas regras responsáveis por manter a estrutura coesa e íntegra.
- ❖ Integração de vários elementos de imagem, som, vídeos, animações, entre outros recursos que constituem por si uma rede ou um todo. Tal como a tela título de *Patchwork Girl*, na qual clicar aleatoriamente nos membros da imagem feminina apresentada gera a multidirecionalidade das lexias componentes do romance. Outros recursos poderiam ser as cartas de um baralho, os vários lados de um dado ou qualquer outro elemento que possa contribuir com probabilidades.
- ❖ Elementos variáveis em combinações de imagem e de regra de jogo como os baralhos e os dados têm lados e limites de seqüências já pré-estabelecidos já existindo, portanto, um controle definido de conjuntos que podem ser construídos com os seus elementos.
- ❖ A construção do policódigo literário cria um gênero textual complexo a ser produzido e entendido por exigir habilidades mais sofisticadas de leitura. Existem graus e especialidades de leitores que vão se aperfeiçoando à medida que, com o passar do tempo, sua experiência literária vai sendo construída.
- ❖ O leitor experiente deve perceber: o estilo do gênero do período produzido, as filosofias subentendidas, a ideologia existente, a hipertextualidade e a arquiteitualidade do texto, os recursos estilísticos, as referências míticas simbólicas, além da dinâmica proposta pelos elementos de composição textual. A narrativa ficcional é uma unidade comunicativa textual multidimensional enquanto leitura, seja esta linear ou multilinear.

- ❖ A obra literária com base no uso de temas universais e na construção de referências renovadas do imaginário humano virtualiza-se para as gerações seguintes.

Murray (2003) define o formato dos textos hipertextuais como detentores de uma “estrutura caleidoscópica”, que pode apresentar ações simultâneas de múltiplas formas, com um poder de “expansibilidade do romance com os cortes rápidos e intercalados dos filmes.”

Ela também evidencia uma aproximação das narrativas da cibercultura à tradição bárdica, que utilizaria uma série de conjuntos de fórmulas de repertórios de contar histórias, desde a descrição de pessoas, coisas, acontecimentos. Indica também a existência de “uma unidade narrativa genérica que pode ser encaixada em várias histórias”: um tema.

Os bardos conseguiam reunir tais unidades temáticas e construir enredos, existia uma fórmula estrutural similar para elaboração do canto com enredos diferenciados, usando, como direcionamento para construção de sua narrativa ficcional oral, um recurso de associação de memória com “similariedades de grupos relacionados de temas”.

Lord define o conceito de história multiforme:

Diferentemente dos poetas da tradição oral, não estamos acostumados a pensar em termos de fluidez (do texto). Achamos difícil compreender algo que seja multiforme. Parece-nos necessário construir um texto ideal ou buscar um original, e ficamos insatisfeitos com um fenômeno em constante mutação. Acredito que, uma vez que conheçamos os fatores de composição oral, deveremos cessar nossas tentativas de encontrar um original para cada canção tradicional. De um certo ponto de vista, cada performance é um original. De outro, é impossível rastrear o trabalho de gerações de cantores até aquele momento em que algum artista cantou, pela primeira vez, uma canção em particular. (1960, apud MURRAY, 2003, p. 12)

Existem regras combinatórias de elementos narrativos e ordens de elementos que se pode identificar como unidade estrutural narrativa mínima reconhecível que se repete e que constituem aspectos também identificados por Propp (1984).

O desafio na manipulação de padrões de enredo narrativo e de elementos narrativos na cibercultura, indicado por Janet Murray (2003), é o risco da incoerência. Isso seria passível de ocorrer se uma rede de narrativa ficcional crescesse, sem recentramento dos temas e subtemas do enredo principal, fazendo com que a malha narrativa fique tênue e a construção do policódigo literário ficcional enfraqueça, podendo levar a estrutura narrativa ao colapso da perda da seqüência semântico-lógica compositiva, distanciando-se, assim, do objetivo de comunicar o discurso literário.

O autor-leitor híbrido, o próprio individual ou o autor coletivo devem ter acesso a estratégias de produção artísticas que, como Murray afirma, confira “um controle direto sobre todos os vários níveis da escolha artística”.

Como definido pela Murray, o autor potencial de narrativas ficcionais da cibercultura deve poder selecionar os elementos da estrutura abstrata que compõe os blocos de história: as regras de montagem do enredo e as particularidades da história.

Murray trabalha ainda o conceito de “quadros interconectados”, também teorizado por Minsky. Segundo tal conceito, a memória humana era composta por um conjunto de quadros com possibilidade de encaixes e conectores.

Ao aplicarmos esse conceito ao campo da elaboração da narrativa ficcional abre-se a possibilidade de associar na rede de narrativas uma série de *links* de multiplicação de micronarrativas, por exemplo, usando a multiplicação por *links*, que podem ser de ambiente, personagem ou outro elemento que possa auxiliar a expansão da rede de narrativas ficcionais.

A teoria de Todorov de história de encaixes funciona de maneira semelhante à observada na obra *As mil e uma noites*; enquanto temos uma narrativa-tronco – na qual Sherazade, sob morte eminente, está com o sultão e conta histórias para ele com intuito de continuar viva por mais uma noite – essa narrativa remete a vários blocos de histórias que se ramificam com quadros específicos de aventuras, elementos mágicos, ladrões, piratas entre outras. Todos estão interconectados como narrativas-ramificadas em rede e não perdem sua coesão e nem coerência. A narrativa equilibra a manutenção do ritmo da dinâmica do polígrafo literário em cada desdobramento.

As variáveis de estrutura narrativa da cibercultura deveriam ser controladas pelo autor de maneira a compor o enredo atingindo o efeito de *poiesis*, *catarsis* e *mimesis*, sejam os enredos digitais da narrativa interativa ou os de cinema, TV, história em quadrinho ou o texto tradicional. A tríade aristotélica ainda mantém seu potencial de profundidade em busca de um efeito de estranhamento que torne a narrativa uma obra literária, procurando realçar efeitos e componentes que a transformem em uma boa história.

O fato é que a tríade, à medida que se compreenda que o texto é uma unidade textual e um circuito comunicativo, vai assumindo a ativação de suas funções seja pela estrutura ou pela recepção da leitura.

Não existe texto sem língua, não existe narrativa sem estrutura, não existe narrativa sem técnica narrativa e não existe texto sem leitura. São seqüências que constituem o

objeto da narrativa ficcional. Não existe narrativa sem personagem, este assume outras características para si, tanto podendo se manifestar como um ser humano, como um objeto, um monstro, uma criatura mágica ou um espectro.

O próprio livro mágico e sem fim citado no conto *O livro de areia*, de Borges, demonstrava sua existência como unidade de identificação que poderia ser catalogada e perdida em outra biblioteca a onde ele foi conduzido. Uma unidade que possui rede de narrativas integradas e compactadas em um único meio de acesso que, no caso, era o livro. A narrativa ficcional ou não é composta por códigos lingüísticos e códigos são estruturas de padronização fixa, porém, com capacidade e estruturação variável na composição de seus elementos.

A linguagem matemática é identificada por sua caracterização própria, assim como a linguagem gramatical, a linguagem corporal, a linguagem de sinais, a linguagem cênica, etc.

Os efeitos e informações de um texto escrito, filmado, gravado oralmente, criado em 3D, animação, que constituem elementos hibridizados de linguagem para composição de uma narrativa ficcional, irão precisar passar por um processo de decodificação, de recepção, ou seja, precisam exercer suas funções dentro do sistema de comunicação social especializado que é o caso da literatura.

O aumento do grau de interatividade é um aspecto central nas narrativas ficcionais hipertextualizadas ou de linguagem hibridizada, é uma característica gerada pelo ciberespaço, ao ampliar a ação participativa do leitor/usuário, sendo um aspecto a ser medido em cada variante narrativa linear e multilinear, unitextual o hipertextual.

O ambiente digital, segundo Murry (2003), possui quatro propriedades potenciais para a criação literária que devemos considerar na identificação de uma cibernarratologia: procedimentais, participativas, espaciais e enciclopédicas.

Existe uma série de procedimentos para garantir a progressão da narrativa em rede sem que ela se desequilibre e perca princípios de coesão e coerência. O primeiro procedimento é definir o limite de atuação participativa para garantir a qualidade de recentramento da narrativa. Outro é compreender que o espaço e o tempo estão modificados nesse ambiente em rede, e saber, portanto, lidar com o fluxo intemporal e os espaços virtualizados. Esses elementos podem ser somados a uma capacidade de informação enciclopédica em ambiente virtual, podendo ser inseridos *links* de auxílio e navegabilidade na narrativa em rede.

Deve ser oferecida ao estudante de literatura a identificação dessas estruturas que diferenciam e que integram as narrativas tanto tradicionais como hipertextuais e que

auxiliam o desdobramento e a compreensão das dimensões de leitura evidenciadas pelo policódigo literário.

O teórico Meneses (1988) classifica o grau de liberdade dada ao leitor nas narrativas, baseando-se no processo de leitura, como segue:

- ❖ Decibilidade²⁶ – existe o controle do autor no processo de leitura eletrônica oferecendo um número limitado de variáveis possíveis de serem escolhidas pelo leitor;
- ❖ Interatividade possível – o autor faz sugestões e o leitor faz a ordenação cronológica e seqüencial destas;
- ❖ Interatividade implausível – na qual o leitor age como autor simultaneamente e pode alterar os trechos da narrativa a ser acessada pelos próximos usuários.

Existem outras variantes que podem ser identificadas nesse quesito à medida que analisamos outras narrativas.

Em todas, fica evidente que existe um mapeamento estrutural prévio tanto do encadeamento quanto do processo de leitura.

Veremos que a interatividade varia em grau de intensidade dependendo da técnica utilizada. Um grau total máximo seria, por exemplo, a experiência do *holodeck*,²⁷ a sala de projeção holográfica que gera situações reais. São as narrativas nas quais o leitor pode se inserir e interagir com as situações livremente, o *holodeck* presente nos filmes da série *Jornada nas estrelas* e citado por Murray (2003), ou a sala de perigo dos *X-Men*²⁸ que projeta simulações de situações de combate com os personagens da história em quadrinho de Stan Lee.

Tais ambientes podem aperfeiçoar e treinar suas habilidades como se estivessem em uma experiência real, reagindo, se movendo, ativando todas as suas funções

²⁶ Decibilidade: termo da área de informática, principalmente ligado à programação de computadores e que se refere à capacidade de decisão. A decibilidade está atrelada à classe de problemas de decisão, que por sua vez pode ser entendida como um conjunto de assertivas que podem ser verdadeiras ou falsas, tudo dependendo do objeto sobre o qual predicam.

²⁷ *Holodeck* é uma área de simulações em ambiente holográfico e que permitiria a vivência de simulações de atividades ou imersão completa em uma narrativa virtualmente composta total e seria composta por matéria programável. Criação da série de filmes de ficção científica conhecida como *Jornada nas estrelas*.

²⁸ Sala do Perigo: Nas narrativas das histórias em quadrinho dos X-men seria uma sala baseada em projeções holográficas feitas com matérias programáveis. O ambiente possibilita aos alunos mutantes e aos membros dos X-men simularem situações de batalha e treinar suas habilidades de maneira segura, mas com o mesmo realismo do campo de batalha.

neurológicas e instintos como se fosse de fato uma situação vivenciada na realidade referente.

Citando Deleuze em Schöpke (2004):

[...] escrever é sempre um ato inacabado, algo em vias de se fazer, um processo, um puro devir. Isso vale, sobretudo, para a literatura, onde o escritor metamorfoseia-se de muitas maneiras, num constante e imperceptível movimento de alma. Mas vale também, num outro sentido, para a filosofia. [...] Afinal, quem escreve termina por gerar um fluxo que não se completa naquele que lê, mas, ao contrário disso, está sempre à espera de uma nova conexão, de um novo olhar que lhe permita continuar em movimento. É assim que um escrito, seja ele de ficção ou de filosofia, é algo que não se fecha em si mesmo, mas precisa sempre de uma força externa para manter-se “vivo”. No texto é na repetição que a diferença se faz autenticamente presente [...]. (p. 21-22).

Continuando, trataremos de aspectos da cibernarratologia, analisaremos algumas narrativas hipertextuais e de linguagem híbrida para traçar os elementos narrativos a serem comparados.

2.4 A narrativa das múltiplas escolhas

2.4.1 A casa mal-assombrada, de Edward Packard – Ilustrações Paul Granger

Trata-se de uma narrativa ficcional hipertextual multidirecional com desenvolvimento de encadeamento de sucessão de enredos e finais de *plots* passíveis de serem escolhidos pelo leitor.

As páginas das narrativas são elaboradas com texto, desenhos e notas de rodapé com números de páginas do livro que funcionam como direcionamentos de ações oferecidas para o leitor.

O leitor, assumindo as decisões a serem tomadas pelo personagem no percurso das variáveis de ação e continuidade existente no texto, determina uma seqüência de ações parecidas com a narrativa interativa do jogo eletrônico. Assim, dependendo da opção escolhida, o leitor deve se movimentar (no meio digital seria empregado o termo *navegar*) da página em que está rumo ao direcionamento indicado pelos números no rodapé, conforme a sua escolha de ação.

Cada seqüência de número está interligada a outro no texto, isso ocorre até que se chegue ao final correspondente. A narrativa possui 36 finais possíveis de serem

conduzidos, com variação de encadeamento lógico-semântico, que conduzem ao desenlace final selecionado durante a leitura.

Trata-se de uma rede composta de pontos numerados que definem ações e desdobramentos de ações do enredo e que compõe a rede narrativa multilinear da narrativa ficcional.

Morin (2003) usa o termo *história multiforme* para descrever “uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana”.

O tema central da narrativa é a aventura em uma casa mal assombrada, o leitor é inserido na história como um personagem-avator fictício, que tem como primos Marcos e Jane. Próximo a casa deles existe uma casa mal-assombrada.

Observa-se que o leitor exerce sua função tradicional e se torna um personagem (outra pessoa), assume um caráter de *persona* que não é a sua própria, tornando patente o processo psíquico que existe em uma leitura de narrativa ficcional comum.

Não se trata do narrador-personagem, porque nessa história existe um narrador neutro e onisciente, que conduz os eixos da história em suas várias versões e dá os direcionamentos de escolha possíveis para se chegar ao final.

O livro inicia com instruções para não ser lido de maneira tradicional, página por página, e, sim, seguindo as instruções que a narrativa oferece.

A estrutura narrativa é hipertextual e múltipla e evidencia a existência de uma trama-tronco, trama principal que serve como fio condutor para todas as linhas geradas, seja como ponto de partida ou para recentramento de micronarrativas que seriam também narrativas ramificadas.

No caso, a trama-tronco é o elemento espaço, o ambiente da casa mal-assombrada, que bifurca várias versões da mesma história. Aqui, não só o escritor trabalha com as variáveis, ele a oferece e descreve em rede para o leitor para que este as siga, constituindo vários desafios, perguntas, ações e enigmas que sirvam de fio condutor para o personagem, possibilitando seu acesso rumo a outras etapas da narrativa ficcional até um dos possíveis desenlaces.

Existe uma linguagem de lógica matemática que trabalha com probabilidades de ações possíveis de serem assumidas pela personagem; apesar disso, existe certo determinismo que não impede a narrativa de se desenvolver caso não seja selecionado pelo leitor uma das trajetórias propostas.

Quando existe uma opção de o personagem não entrar na casa, é possível perceber que a trama irá conduzir inexoravelmente ao seu interior de uma maneira ou de outra, seja por imposição de forças do destino, que não são passíveis do personagem-leitor controlar, seja por condicionamentos morais e ideológicos, por laços familiares e de amizade.

As ilustrações são importantes e numerosas no livro, e constituem a concretização de um dos finais possíveis causando impacto visual ao desfecho escolhido. Podemos citar um dos caminhos que acaba com a última visão de uma mulher idosa em uma cadeira de balanço, ou a cadeira de balanço vazia.

Semelhante a esse estilo é a narrativa interativa do *videogame* eletrônico, pois os personagens têm que cumprir uma série de ações e desafios para passar aos níveis seguintes. No caso de um *multi-user dungeon* (MUD), cada nível concede mais poderes e experiência ao personagem e o jogador-usuário pode escolher qual o avatar quer utilizar, acessórios, armamentos, poderes entre outros aspectos.

As limitações de ter muitos finais disponíveis é que a narrativa deve ser curta, com encadeamento de ações simplificado, poucos personagens secundários e voltada para o desenrolar da trama até o final. Sendo uma narrativa infanto-juvenil de suspense, deve gerar um tempo de encadeamento de ações rápidas e sucessivas de maneira a compensar o deslocamento pelas páginas, já que esse livro é impresso.

Atualmente, existem versões de narrativa com o uso do mesmo método, mas oferecendo *links* em ambiente virtual digital. A narrativa começa com um trecho de contextualização e a introdução da temática de mistério e suspense. A introdução lança o desafio de entrar no casarão. Segue trecho do livro:

– Se acha que estou brincando, por que não entra no casarão para ver? – propõe Marcos.

Nota de Rodapé da página

A primeira alternativa de escolha dada a você como personagem é:

Se você disser: “Pois é o que vou fazer”, continue na página seguinte.

Se disser: “Eu, entrar lá dentro? Não, muito obrigado”, passe para a página 6.” (Packard, 1985, p. 3).

Segue o trecho existente na página 6 e os desdobramentos da narrativa oferecidos no rodapé da página 7, para continuar esta sequência de desdobramento:

– Eu, entrar lá dentro? Não, muito obrigado – diz você.

– Tem toda a razão – aprova Marcos.

– Pois eu vou entrar! – exclama Jane. Só peço um favor: se dentro de cinco minutos eu não tiver saído, venham me procurar, tá legal?

Você e Marcos não podem recusar tal pedido, e os três se aproximam do casarão. Não há sinal de ninguém lá dentro. Vocês dão a volta pela casa, tentando abrir todas as portas. Jane encontra uma que não está trancada. Abre-a e entra, deixando você e seu primo do lado de fora. Vocês ficam desconfiados de que Jane se limitou a entrar e ficar juntinho da porta e que sairá dentro de cinco minutos. Mas cinco minutos se passam, seis minutos, sete, e sua prima não aparece. Você e Marcos se entreolham.

- Acho melhor a gente ir procurá-la – sugere você.
- Vou buscar ajuda – Fique esperando aqui.

E, antes que você diga qualquer coisa, sai correndo para a estrada.

Nota de rodapé:

Se você entrar imediatamente para procurar Jane, passe para a página 12.

Se esperar Marcos voltar, passe para a página 11.

(Packcard, 1985, p. 6 e 7)

O narrador sempre conduz o avatar-personagem, posicionando-o no ambiente da ação. Constitui uma situação similar ao narrador-mestre da narrativa-jogo de RPG, onde existe uma versão solo, sendo uma aventura destinada a um só leitor/jogador.

A narrativa parte de uma trama principal e gera várias possibilidades que devem ser escolhidas pela aleatoriedade dos dados e de acordo com os números oferecidos segundo a seqüência escolhida pelo leitor. Cada escolha leva a outra versão semelhante e escolhe qual vertente da história o leitor-jogador seguirá e o final que será definido dentre os finais já pré-projetados e existentes.

As ações assumidas pelo personagem auxiliam na delimitação do desenvolvimento da narrativa e dos desdobramentos do enredo.

Existe, nessa versão, a constância de usar instrumentos de aleatoriedade (dados, cartas etc), como nas aventuras tradicionais de RPG, seja *Live Action*, virtuais ou jogos de mesa. Comparado a estes, o texto analisado tem um grau de recentramento menor, porque a narrativa não se multiplica em vários *links* personagens, mas os *links* de multiplicação, nesse caso, são gerados pelas decisões escolhidas e pré-selecionadas pelo autor como passíveis de serem escolhidas para desencadeamento das ações da narrativa, calculando previamente a participação do leitor.

O grau de interatividade se classifica como maior porque a escolha é exercida pelo leitor como personagem no que se refere à dinâmica de leitura e de desencadeamento da história, pois a influência que conduz ao final é gerada por cada decisão tomada pelo leitor. Um leitor diferente gera finais diferentes entre as opções oferecidas. Mesmo tendo sido a opção previamente definida pelo escritor, essas variáveis permitem de maneira explícita uma relação autor-personagem-leitor muito maior que a narrativa tradicional.

Essa narrativa explicita também as estratégias de composição do escritor ao revelar as possíveis versões existentes do mesmo enredo que ele desenvolveu. Este é o cerne do processo de construção dos desdobramentos do enredo da narrativa ficcional que normalmente são descartadas em uma construção textual tradicional em prol de dedicar-se apenas a um centro motivador que singularize tal história.

Um ponto importante a ser demonstrado é o final da peça de William Shakespeare, *Romeu e Julieta*. Se os amantes não tivessem o fim trágico, a história perderia seu grande impacto, o tema do amor que supera tudo e escolhe o próprio sacrifício em prol de ser realizado é um dos grandes pontos de impacto desta narrativa.

O gráfico estrutural da narrativa a seguir revela que a rede se forma a partir das possibilidades que vão criando desdobramentos seqüenciais. A hipertextualidade é feita por *links* de múltiplas escolhas que são ações de desencadeamento da trama.

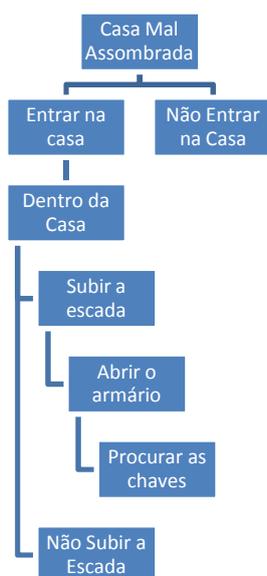


Figura 7. Fluxo da Narrativa interativa

2.5 A narrativa na combinação aleatória das cartas de um tarô

2.5.1 O castelo dos destinos cruzados – Ítalo Calvino

A narrativa é multilinear, mais de uma história se desenvolve a partir de dois ambientes de gênese narrativa apresentados no livro: o castelo e a taberna. O fator que irá gerar variados contos é o jogo de um baralho de tarô que dá possibilidade de combinação de uma série de histórias interligadas à imprevisibilidade do próprio destino.

A base figurativa da descrição do ambiente e do contexto de gênese dos contos são pessoas em torno de uma mesa voltadas para a disposição da leitura de um jogo de tarô. O escritor embaralha as cartas gerando várias histórias e seus personagens, e a cada estrutura compositiva de cartas, os convivas contam uma história.

Calvino sempre se propôs a construir uma espécie de máquina de produzir uma rede de narrativa, o princípio escolhido por ele o por Mallarmé, em um lance de dados, assemelha-se ao encontrado em narrativas-jogo de *Role Playing Game*. Outra proposta é a do grupo francês de literatura experimental *Ouvroir de Littérature Potentielle* (OLIPO, Laboratório de Literatura Potencial), com o qual Calvino se identificava.

O OLIPO seguia regras severas de composição de escritura, somadas a intrincados jogos de linguagens, a paixão por catálogos e palavras cruzadas. Os jogos e suas regras eram usados de forma hibridizada com a técnica da narrativa ficcional gerando processos experimentais de narrativa ficcional.

O jogo de tarô já é um conjunto de elementos figurativos simbólicos com possibilidades de leituras variadas, à medida que vão se combinando, ao serem embaralhados e disponibilizados em seqüências diversas. Portanto, existe um princípio combinatório na construção narrativa usando as cartas para composição de diálogos e funções construídas com os personagens presentes.

O tarô e suas composições de cartas geram as histórias, catalisando o imaginário; o tempo varia entre presente e passado, entre memória e a simbologia das cartas. O interessante é notar que o estilo figurativo utilizado por cada tipo de tarô (de Milão e Marselha) define o estilo dos ambientes e a elaboração do estilo de linguagem narrativa a ser utilizado, segundo o próprio Calvino, diferenciando as miniaturas provenientes da Renascença e o desenho menos refinado do tarô marselhês.

O castelo dos destinos cruzados e a *A taberna dos destinos cruzados* funcionam como narrativas-tronco, ambientam e contextualizam o leitor como se fossem a porta de entrada de uma série de encruzilhadas que conduzem a diversos caminhos, cada um rumo a um novo conjunto de histórias. Trabalham como uma dimensão temporal universal que pode conduzir à seqüência de narrativas ficcionais, mas quem por si s6m s6o uma dimens6o de hist6ria, pois falam do encontro de viajantes nesses dois ambientes.

Na verdade, termina por dirigir a dois grupos de personagens: os do castelo conduzem a cartas que abrem com personagens abastados, cavaleiros, guerreiros, entre outros viajantes, que s6o hospedados 6 noite pelo castel6o. A taberna prop6e uma s6rie de contos mais populares, onde hist6rias como o reino dos vampiros se tornam tema de associa76o mais freqüentes na imagina76o do p6blico dos viajantes europeus, indo de vilarejo a vilarejo, bebendo e comendo em diversas tavernas abertas a todos que possam pagar o seu pre7o.

As seqüências terminam sem fim, porque o embaralhar das cartas d6 base para a constru76o de redes infinitas de hist6rias semelhantes 6s encontradas na constru76o de redes narrativas com hibridiza76o da linguagem-jogo; característica comum encontrada nos estudos sobre narrativas-jogo g6ticas de RPG, como do sistema *storyteller*, *Vampiro: a m6scara* e *Lobisomem: o apocalipse*.

A din6mica de progress6o da narrativa se fundamenta na atua76o do narrador viajante, que recentra o eixo para a sala, tanto do castelo quanto da taberna, conduzindo o leitor ao ponto de partida das hist6rias para mais uma jogada de cartas.

Podem-se identificar v6rios fragmentos dilu6dos nos contos que se referem 6 pr6pria constru76o das narrativas. Elas s6o narradas integradas ao lance da seqüência aleat6ria das cartas de tar6, na constru76o m6ltipla de narrativas que se isolam por um momento e, por outro, se aglutinam na multid6o de possibilidades impulsionadas pelas combina76es alhures do grupo de cartas.

As cartas de tar6, por si s6, j6 remetem ao imagin6rio do destino humano, a leitura do presente, do passado e do futuro e ao elemento invis6vel do tempo que prende o homem 6 sua seqüência de vida rumo ao desfecho final da exist6ncia.

Qual 6 a inten76o do autor na escritura? Ele deixa claro ao leitor o ambiente no qual o narrador se encontra, e o leitor observa o desenrolar dos contos, sendo conduzido gradativamente 6quelas m6ltiplas hist6rias e remetido 6 integra76o imagin6ria de cada seqüência de cartas de tar6 que apenas l6em o passado. O que se torna intrigante, por ser

um instrumento de previsão de atos no futuro, se torna apenas o condutor para ativar o desejo dos visitantes em contar histórias vivenciadas ou conhecidas por eles.

Cada personagem que surge relata suas histórias no virar das cartas do tarô, mas o leitor não escolhe qual dos percursos pode ser lido.

A narrativa se abre em mais e mais micronarrativas e sua rede de histórias, as quais se interligam à leitura das cartas dos tarôs de Marselha e os tarôs de Milão. As imagens das cartas dispostas em jogos para cada conto é tão importante quanto qualquer parágrafo de composição da narrativa. A simbologia das cartas que compõem o jogo confere intensidade dramática aos destinos que se cruzam momentaneamente naqueles dois ambientes que acolhem viajantes, até então totalmente desconhecidos para o leitor.

O que o próprio autor nos revela, em nota anexa ao romance, é que havia a idéia de usar o tarô como máquina combinatória narrativa, utilizando a análise das funções narrativas das cartas para compor contos semióticos. Ele identificou ainda que o significado das cartas nos jogos se baseava no lugar que estas ocupam na sucessão de cartas, anteriores e posteriores, que compõem o jogo como um todo. O autor utilizou também outro recurso presente no imaginário coletivo da humanidade – o quadrado mágico. A partir desse eixo geométrico, foram compostos os contos à semelhança de uma estrutura narrativa de palavras cruzadas, onde as imagens das cartas substituíam as letras, e as seqüências de significados simbólicos podiam ser lidas em mais de um sentido.

Podemos concluir que houve um planejamento estratégico para manter a relação lógico-semântica da narrativa hipertextualizada onde foram definidas as linguagens – jogo (regras) do tarô para dar limite, coesão e coerência à rede de narrativas; somado a uma estrutura de composição significativa de imagens trazidas pela cultura das cartas de tarô, além do esquema estrutural do quadrado mágico, para dar certa homogeneidade aos *links* de abertura das linhas de narrativa que vão se bifurcando.

A imagem das cartas e sua simbologia são as linhas de costura da narrativa hipertextualizada. No último capítulo do ambiente da taverna existe uma associação entre as cartas e várias tragédias e personagens de Shakespeare. As múltiplas narrativas se fundem ao mundo mitológico literário do cânone, onde Calvino dá uma possível voz a um Macbeth universal especular que reflete a angústia humana, em um dos possíveis finais dessas encruzilhadas do destino, cansado do poder do fado. “– Estou cansado de ver o Sol permanecer no céu, não vejo a hora em que se desfará a sintaxe do mundo: que as cartas do jogo se embaralhem, as folhas dos infólios, os fragmentos de espelho da desgraça”

2.5.2 *Conto*: Todas as outras histórias

Obstinação do escritor-leitor

O quadrado agora se encontra inteiramente recoberto de cartas de tarô e de histórias. As cartas do maço estão todas à mostra sobre a mesa. E a minha história, onde está? Não consigo distingui-la entre as outras, tão intrincado se tornou seu entrelaçamento simultâneo. De fato, a tarefa de decifrar as histórias, uma por uma, fez-me negligenciar até aqui a peculiaridade mais saliente de nosso modo de narrar, ou seja, que cada relato corre ao encontro de outro relato e, enquanto um dos convivas dispõe sua fileira, outro comensal no outro extremo da mesa avança em sentido oposto, de modo que, de baixo para cima, podem ser igualmente lidas da direita para esquerda ou de cima para baixo, e vice-versa, tendo-se em conta que as mesmas cartas, apresentando-se numa ordem diversa, não raro mudam de significado, e a mesma carta de tarô serve ao mesmo tempo a narradores que partem dos quatro pontos cardeais. [...] (CALVINO, 2001, p. 63).

Sem dúvida a minha história também estaria contida naquele entrelaçar de cartas, passado, presente, futuro, mas não sei mais distingui-la das outras. A floresta, o castelo, as cartas do taro me conduziram a esta barreira: perder a minha história, confundi-la na poeira das outras, libertar-me dela. O que sobrou de mim foi apenas essa obstinação maníaca de completar, de encerrar, de dar vida aos relatos. Falta-me ainda percorrer de novo dois lados do quadrado em sentido oposto, e só faço por capricho, para não deixar as coisas pelo meio. (Ibid., p. 67).

O escritor narra, vive e ouve as histórias dos demais narradores e vê que a própria história dele está contida na grande rede. Vemos a ocorrência do que Todorov (2003) define como “histórias em encaixe”. As narrativas se encaixam utilizando como *links* de multiplicação os lances de cartas que definem o quadrado formado pelo jogo, que evoca o formato de quadrado mágico remetendo à intertextualidade do simbólico desenvolvido pela cultura do imaginário.

O processo lógico compositivo de histórias em encaixe cria uma dinâmica peculiar no próprio processo de leitura do texto, porque os contos seguem a ordem de leitura das disposições das cartas no lance realizado no tarô e citado pelo escritor. No livro também existe a ilustração das cartas da disposição do jogo de composto de tarô citado no conto.

Ao mesmo tempo, existe uma dinâmica de leitura em paralelo dessa demonstrada pelo primeiro alinhamento das cartas de tarô e pela lembrança que gera a narrativa do conto. Isso é influenciado pela rede hipertextual e metalingüística que sempre recentra a visão do leitor ao ambiente gênese da trama-tronco, que se fundamenta na linha-mestra narrativa do ambiente Castelo.

A disposição das cartas e o significado da composição mudam, como também as histórias vão se transmutando à medida que o lance de jogo e o narrador se sucedem; por

um momento todos os narradores estão conectados pela rede de imagens e significados das cartas e são elas que revelam suas histórias para o grupo de viajantes que não se conhecem.

A intertextualidade e a coesão são constituídas pela seqüência e a simbologia do jogo de tarô, que funciona semelhante ao sistema de regras em uma narrativa-jogo de RPG, garantindo o controle e a coerência narrativa e a unidade dos dois espaços da gênese da trama-tronco. As micronarrativas se equilibram formando uma única história devido a este recurso mais sofisticado de integração de significados. A malha da rede de narrativas se mantém equilibrada pelo simbolismo estrutural da dinâmica do jogo de tarô.

Cada conto ou micronarrativa se congrega ao quadro de rede de narrativas das seqüências simbólicas do jogo de cartas. E a sucessão de variabilidade de temas e assuntos é aceita devido a esse caráter multiplicador e universal que cria formas de construção de narrativas diferentes e independentes, utilizando como base o mesmo tipo de baralho.

O leitor é convidado, como um desses viajantes, a participar da sessão de histórias e a se identificar com alguma delas.

2.5.3 *Conto*: História do Guerreiro Sobrevivente

Ainda que a narradora seja alguém que saiba o que quer, isso não significa que se possa seguir melhor sua história que a anterior. Porque as cartas escondem muito mais coisas do que revelam, e basta uma delas dizer um pouco mais que as outras para que logo várias mãos tentem arrebatá-la e encaixá-la noutra história. Uma pessoa começa a compor para si própria, com cartas que julga só a ela pertencerem, e de repente a solução se precipita acavalando-se com as cartas de outras histórias através das mesmas figuras catastróficas. (CALVINO, 2001, p. 93).

O fragmento revela que tal como as cartas em sua simbologia universal, também a vida humana reflete seus temas universais, levando-nos a lugares comuns, contudo com variantes individualizadas. Dessa forma, o indivíduo em sua vida utiliza várias cartas temas mais de uma vez, seja o amor não correspondido, a aventura, o medo, a injustiça, a morte, entre outros. Esses componentes de vida são o que nos aproxima ou nos distancia dos grupos de indivíduos com os quais interagimos.

2.5.4 *Conto*: Duas histórias nas quais se procura e se perde

Os fregueses da taverna acotovelam-se em torno à mesa, que se foi aos poucos cobrindo de cartas, esforçando-se por tirar dessa barafunda de tarôs a sua própria história, e, quanto mais confusas e desconjuntadas se tornam essas histórias,

tanto mais as cartas esparramadas vão encontrando seu lugar num mosaico ordenado. Será apenas resultado do acaso, este desenho, ou talvez algum de nós o estará pacientemente estruturando? (CALVINO, 2001 p. 117).

Há uma estrutura organizacional invisível tentando ordenar as seqüências de histórias em um fluxo encadeado. Podemos verificar no romance que cada conto é contado um de cada vez, fazendo o corte, centralizando em um dos narradores viajantes e retomando o movimento de condução da leitura de volta aos dois ambientes-gênese, seja o castelo, seja a taberna.

A unidade narrativa se impõe buscando delinear uma proposição narrativa e manter a coerência da rede de contos formados dando reforço à mega estrutura narrativa hipertextual.

O castelo e a taverna são núcleos de ambientação de trama-tronco que se estendem em uma hipernarrativa enraizada em sete contos; o que mexe com o imaginário místico de novo, ao remeter à simbologia da cabala numérica, com o número sete ligado aos sete dias da criação do mundo pelo Divino, entre tantas simbologias judaico-cristãs.

2.5.5 *O escritor como alquimista*

Estando assim as coisas, as histórias arriscam continuamente tropeçar uma na outra, se não se põe bem às claras o mecanismo. [...].
O mosaico de cartas que estamos aqui estatelados a olhar é, pois, a Obra ou a Demanda que se gostaria de levar a termo sem obrar nem demandar. O doutor Fausto cansou-se de fazer as metamorfoses instantâneas dos metais dependerem das lentas transformações que ocorriam dentro de si mesmo, e duvida de toda a sapiência que acumulou em sua solitária vida de Eremita; está desiludido dos poderes de sua arte bem como das trapaças entre as combinações das cartas de tarô. (CALVINO, 2001, p. 119 - 120)

O Escritor tem o poder de transmutar o personagem, a intriga, o enredo e criar e recriar mecanismos de ficcionalidade e manifestação do imaginário.

As histórias se sucedem, como as de Sherazade, em *As mil e uma noites*, encaixando-se, desdobrando-se em uma seqüência bem tramada para evitar o atropelo e a falta de coerência. Evidenciam um tempo mitológico, conduzem-nos à dimensões fora do próprio tempo ou à cápsulas de tempo memorial, às quais o leitor é remetido e levado junto à torrente de reflexões sobre o poder do jogo, das narrativas, e procura ler narrativas por trás de imagens de outras narrativas. Assim se vai o narrador-escritor junto dos demais

narradores, tentando não se perder nas encruzilhadas de histórias mutantes que se modificam ao lance de novas cartas.

2.5.6 O escritor como um jogador de tarô

O escritor também tem o poder do fado mimético da ficção. O destino dos personagens e da seqüência cronológica de tempo e espaço do mundo diegético se condensa em suas mãos.

Assim como o jogador de tarô, o vidente, o escritor deve fazer um lance de elementos narrativos, transformando as possibilidades em uma estrutura simbólica decodificável pela leitura. Existem probabilidades que possuem variedades de começos, meios e fins, descrições, personalidades, intrigas entre tantos elementos narrativos que ele deve filtrar e disponibilizar segundo o jogo de leitura que seu leitor-receptor do discurso ficcional em potencial estabelece.

O ato de escrever narrativas ficcionais revela que n variantes estão à disposição e podem ser escolhidas de maneira aleatória, porém, elas devem possuir coesão e seqüência lógica que mantenham a estrutura formada dentro dos protocolos estabelecidos pela tecnologia das narrativas ficcionais.

No tarô, por mais que as seqüências e disposições das cartas sejam aleatórias, existe um conjunto de leituras passíveis de serem associadas e interligadas devido à simbologia da carta. As micronarrativas do signo revelado na figura da Sacerdotisa ou do Louco estabelecem coesão lógico-discursiva à aleatoriedade e à multiplicidade de combinações. O escritor pode também estabelecer esquemas de paradigmas estéticos estruturais que irão compor a unidade narrativa e individualizá-la, fazendo-a obter aspectos e características que a personalizam e a distingam dentre as demais existentes.

2.5.7 Modelo da hipernarrativa formada pelo lance de cartas que partem do castelo



Figura 8. Fluxo da construção da narrativa em rede do castelo

2.5.8 Modelo da hipernarrativa que parte da taverna



Figura 9. Fluxo da narrativa em rede da taverna

2.6 A narrativa de multiplicação por personagens

2.6.1 Warcraft, *Sistema Dungeons & Dragons*²⁹ – *Narrativa de Role Playing Game (RPG)*

Narrativa jogo de *Role Playing Game* constitui uma hipernarrativa de várias histórias, baseada no sistema *Dungeons & Dragons*, que usa as regras com lançamento de dados D20, constituindo uma narrativa e um jogo de estratégia.

A trama-tronco de origem provém do ambiente-cenário do mundo de Azeroth. O mundo é dividido em dois grandes continentes: *Eastern Kingdoms* e *Kalindor*.

É um mundo onde vivem nove raças com poderes mágicos diversos e culturas diversas; e duas grandes raças despontam os Orcs e os humanos. As nove raças entram em guerra pelo conflito em busca do domínio do mundo e se dividem em duas grandes facções, a Horda e a Alliance.

Existe uma fonte de emanção mágica nesse mundo chamada a “fonte da eternidade”, que nutre a vida em suas variadas formas.

A facção Horda é formada pelas raças orcs tauren, undead, troll; a Alliance, por humanos, Night Elves, Dwarves e Gnome.

Tem-se também a rainha-feiticeira de Kalindor, que é um reino de moral decadente e de habitantes arrogantes, que atraiu uma legião de seres demoníacos e que se alimentam de energias sobrenaturais, conhecidos como a Legião Flamejante. O personagem-narrador pode construir seu próprio personagem que poderá gerar um somatório de histórias com sua ação em conjunto com outros personagens-narradores e o narrador-mestre.

Semelhante às cartas do *O castelo dos destinos cruzados*, o link de multiplicação se dá pelas raças no momento em que o usuário/jogador/leitor escolhe desenvolver o seu personagem. Ele cria conforme as categorias disponíveis e o tipo de habilidade que tal personagem irá desenvolver durante a aventura.

Cada personagem gera possibilidades variadas de histórias, pois o jogo estratégico permite que ele se desenvolva e obtenha habilidade, conhecimento, poderes mágicos e experiência a partir de suas participações na narrativa. Assim, ações podem conduzir ao prestígio ou fazer com que o personagem caia em decadência e ao esquecimento dependendo de suas ações.

²⁹ Autores: Christopher Aylott, Zach Bush, Jeff Grubb, Luke Johnson, Seth Johnson, Mur Lafferty e Greg Netcher

O grau de interatividade é alto, pois a autoria é coletiva, o sistema da linguagem-jogo auxilia a coesão do texto junto à trama-tronco, pois a pré-narrativa contextual onde as raças possuem um papel definido está já preestabelecida. Certos princípios foram delimitados e o jogador/leitor/usuário escreve e desenvolve suas histórias e personagens sabendo que devem seguir certas regras para que a história não perca consistência.

O jogador/leitor/usuário escreve a história em conjunto com a equipe de roteiristas e programadores que desenvolveram o jogo e a narrativa ficcional interativa.

A raça é o mote de multiplicação, devido ao fato de que o grande mote é a luta entre raças pelo domínio do reino de Azeroth.

Trecho do livro de *Role Playing Game*:

Meio-Orcs – Descrição: Tanto os humanos quanto os orcs prefeririam ignorar a existência de meio-orcs. Na verdade, fazem isso sempre que surge a oportunidade. Ao contrário dos meio-elfos, que preferem ficar solitários a enfrentar o preconceito, os meio-orcs tornam-se membros bem evidentes e falantes em sua sociedade natal. Quase por necessidade, ostentam sua condição de híbridos como um símbolo de honra desafiador. Eles são orgulhosos e corajosos – na verdade, correrão os riscos que as outras raças consideram muito perigosos (ou completamente suicidas) como uma maneira de se provarem iguais às raças puras. (DUNGEONS & DRAGONS, 2003, p. 49)

Humanos – Descrição: Os humanos estão entre as raças mais jovens de Azertoth, mas compesavam isso por serem a mais numerosa. Com a expectativa de vida geralmente mais curta do que a de outras raças, os humanos parecem se esforçar mais para atingir grandes píncaros na construção de impérios, na exploração e nos estudos da magia. Esta natureza agressiva e curiosa faz as várias nações humanas se tornarem muito atuantes e influentes no mundo.

Pelo menos era assim antes da invasão da Legião Flamejante. Os reinos dos humanos foram muito castigados durante as três guerras contra as hords demoníacas. Muitos sucubiram no último confronto, deixando para trás sobreviventes exauridos, embora não vencidos, da Expedição da Aliança sob o comando da feiticeira Jaina Mourorgulho. Esse grupo iniciou a colonização do continente selvagem de Kalimdor.

Os Humanos valorizam a virtude e a honra, embora também se interessem pelo poder e pela riqueza. (DUNGEONS & DRAGONS, 2003, p. 38 e 39)

O narrador-mestre é responsável por manter o equilíbrio da trama e preservar sua estrutura de maneira a observar a preservação da unidade mínima narrativa. Assim também a relação lógico-semântica, a descrição do ambiente, a apresentação das intrigas, dos eventos que irão modificar a vida dos personagens e do povo que eles representam. Em um jogo eletrônico, o programa não permite certas ações que possam fugir do previsto para construção e desdobramento da narrativa ficcional.

Cada um divide o seu papel de produção narrativa e, por vezes, assemelha-se à narrativa de múltiplas escolhas, sendo que esta é caracterizada por várias histórias que são

construídas simultaneamente, onde cada personagem é conduzido por um narrador e pode fazer suas escolhas e interferir na história em conjunto com os demais narradores-personagens e o narrador-mestre.

A seguir, a definição de tais termos:

- ❖ Narrativa-jogo: a narrativa de RPG alia a narrativa ficcional e a linguagem jogo (regras de jogo de estratégia, cartas, dados, tabelas de porcentagem de acerto etc).
- ❖ Narrador-mestre: narrador-responsável pela recentração da hipernarrativa, pelo controle do enredo em geral, pela dinâmica das histórias multiplicadas, por manter os elementos de composição da narrativa íntegros de maneira que a história não perca substância e fique desinteressante de ser desenvolvida.
- ❖ Narrador-personagem: o jogador/usuário assume a construção da participação da narrativa.

Além da raça, para compor a ficha do personagem, existem classes principais: bárbaro, guerreiro, ladino, feiticeiro e mago.

Também existem as novas classes principais: Batedor, Curandeiro, Faz-Tudo (Tinker). E as classes de prestígio: Assassino da Horda, Bruxo (warlock), Caçador, Druida Selvagem, Gladiador, Guerreiro Paladino, Infiltrador, Mestre das feras, Ranger Élfico, Sacerdote, Xamã, Combatente montado.

Os elementos de composição do personagem levam em conta: perícia, talentos, itens mágicos, armas, equipamentos.

Abaixo, a reprodução de fragmento de um dos trechos da história da trama-tronco ou central, a qual irá gerar as demais micronarrativas pela multiplicação dos personagens, usando as raças.

Hellak Chifre-Negro, um guerreiro taurino a serviço da Aliança, moveu-se por entre as ruínas, alerta a qualquer ameaça em potencial que prejudicaria os humanos que o seguiam. Ele havia encontrado pegadas de murlocs naquele dia, mas eram pequenas, e não as estranhas versões mutantes que estavam se tornando cada vez mais comuns. Os humanos conseguiriam lidar com os murlocs sozinhos.

O grupo permanecia inquieto ao seu redor. Em parte, isto acontecia porque ele era muito maior e mais forte do que todos. Porém, o fato de que a maioria de seus irmãos havia se colocado ao lado da Horda de orcs tinha mais influência. Os humanos viam suas feições bestiais e imaginavam que ele era apenas um seguidor estúpido dos peles-verdes. (DUNGEONS & DRAGONS, 2003, p. 118).

Exemplificando a classe especial Druida Selvagem, temos que os personagens construídos nessa classe obedecem aos seguintes pré-requisitos:

Raça: apenas elfos da noite e taurinos.

Afiliação – trata sobre a quem ele pode se aliar segundo o contexto vivenciado pela raça nas histórias de guerra: qualquer uma.

Tendência: bom (qualquer).

Perícias: cinco graduações em conhecimento (Natureza), cinco graduações em sobrevivência.

Conjuração: capaz de conjurar magias divinas de terceiro nível.

Entre as habilidades-chave que um personagem construído na classe Druida Selvagem, pode-se ter: concentração, ofícios, adestrar animais, curar, esconder-se, conhecimento, profissão, sobrevivência, natação.

2.6.1.1 Estrutura da hipernarrativa de Warcraft



Figura 10 Fluxo da narrativa em rede do mundo de Warcraft³⁰

2.7 A narrativa do corpo – Membros que unem histórias

2.7.1 Patchwork Girl – Shelley Jackson

Patchwork Girl é um hiper-romance, uma narrativa hipertextual multidirecional, de linguagem hibridizada, composta em um programa de computador, gerador de narrativas, chamado *storyspace*.

³⁰ Legenda: P = Personagem; N = Núcleo de micronarrativa

Ele parte de uma ambientação imagética de uma mulher desenhada de corpo inteiro, em que cada membro corresponde a um *link* que conduz para um capítulo do relato pessoal da personagem central da narrativa, escrito em janelas, criando um mapa de pequenos relatos pessoais sobre o próprio corpo, gerado pela personagem.

O romance ficcionaliza a vida da escritora Mary Shelley, autora de *Frankenstein*. Afirma que a autora, na verdade, conduziu experiências semelhantes às narradas no livro e que realmente gerou um monstro, o qual era do gênero feminino. Esse monstro é a narradora da história que agora, após ter vivido 100 anos, composta por membros de vários corpos de cadáveres, está vendo seu corpo se dissolver, consumida pelo poder do tempo.

O monstro

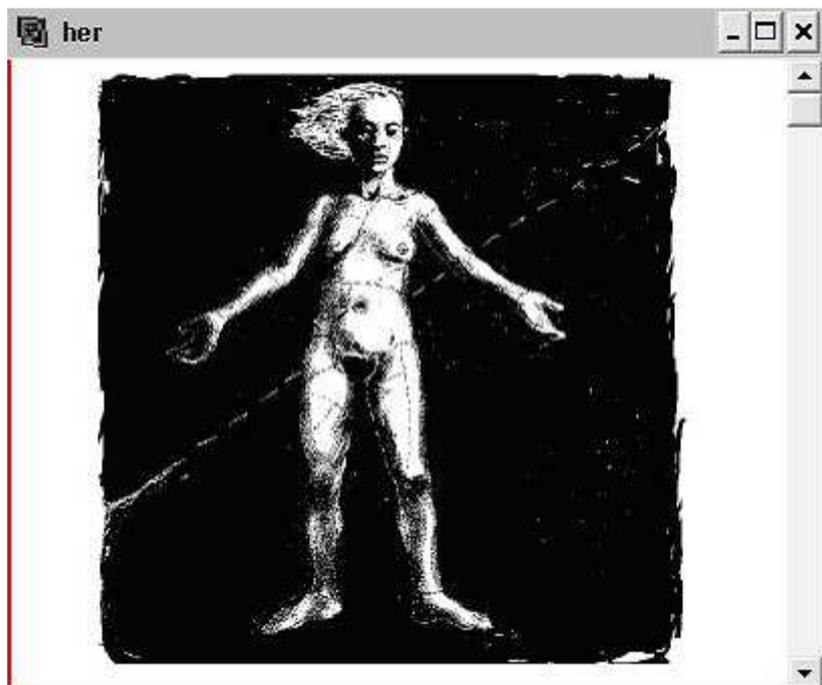


Figura 11. Tela ambiente inicial do livro CD hiper-romance *Patchwork Girl*

O relato pessoal torna-se impactante. Os *links* de multiplicação são os membros e o próprio corpo da personagem, que aparece no início do romance. Imagem e texto se hibridizam e a coesão se mantém pela intertextualidade com a narrativa original de *Frankenstein*, de Mary Shelley.

Uma história única é contada, a hipertextualização se dá pelo mapa do corpo que é a trama-tronco que conduz aos demais capítulos.

O mapa de relatos que partem da página título com a imagem da mulher.

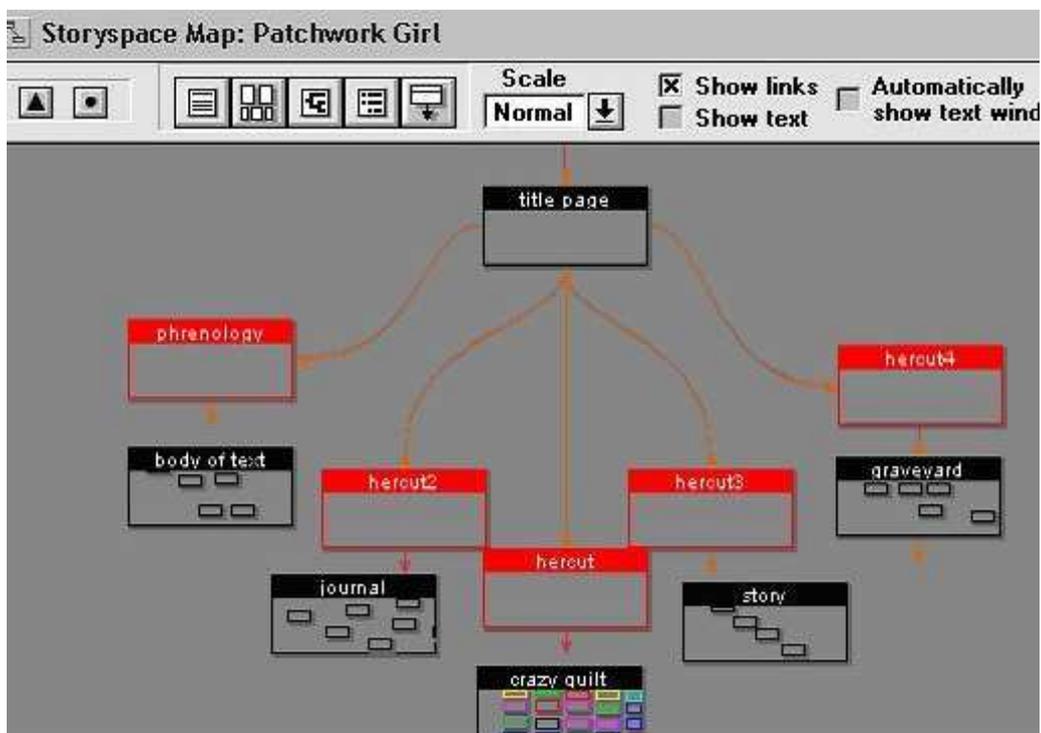


Figura 12. Imagem do mapa da rede compositiva. Lexias.

Existe um narrador único, o grau de interação aumenta na leitura pela liberdade que se dá ao leitor de ter acesso a qualquer parte do relato, escolhendo aleatoriamente qualquer membro ou parte do corpo feminino na imagem apresentada, porém, são caminhos também pré-definidos. O leitor/usuário não interfere no texto e nem tem escolhas de variáveis que alteram o final que é único: a inexistência do personagem que está desaparecendo.

A narrativa é toda em primeira pessoa, o texto é biográfico e subjetivo do ponto de vista da personagem ficcional. Não existem diálogos. São monólogos e reflexões da personagem como um diário mórbido da consciência do estado de processo degenerativo que envolve seu corpo.

A narrativa é uma construção cíclica ou em formato espiral, porque termina em um mesmo tema – o corpo feito de pedaços de cadáveres costurados, que foi formado pela

cientista para que fosse gerada a personagem; o corpo que dá a motivação do seu relato, o corpo que se dissolve e lhe dá fim à existência anômala.

Cada trecho, após ser lido, conduz à tela de imagem do corpo da personagem que dá acesso aos demais relatos, a tela título é que mantém a estrutura da narrativa voltada para o corpo.

A hipernarrativa do *O castelo dos destinos cruzados* tem esse movimento de dinâmica de leitura, mas gera outras histórias. Aqui não se gera a história, não existe transformação que conduza a novas histórias. Apenas se fundamenta o aspecto da imagem do corpo e de sua temática cíclica do processo de formação experimental da personagem; não existe variável de destinos porque apenas um se apresenta: a extinção.

A narrativa nos joga na essência do drama da existência física e do inexorável e solitário processo de se ver um não-humano em pedaços.

2.7.1.1 Modelo inicial da hipernarrativa

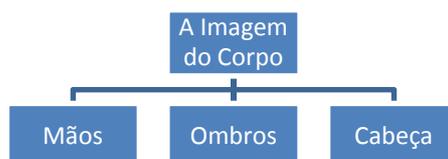


Figura 13. Fluxo ilustrativo do desenvolvimento da rede de narrativas

2.8 A narrativa em fluxo de eixos motivadores

2.8.1 Final Fantasy: The Spirits Within



Figura 14. Cartaz de *Final Fantasy*

O enredo consiste na colisão de um meteoro no ano de 2065, o qual destrói boa parte da população, espalhando pela Terra milhões de *aliens* espectrais – vampiros energéticos que sugam a vida dos seres humanos e são invisíveis ao olho nu, e que espalham uma doença misteriosa e mortal para aqueles que sobrevivem ao seu ataque.

O mundo é cataclísmico. Os sobreviventes da colisão vivem em colônias protegidas por campos energéticos que impedem a entrada dos espectros *aliens* nessas cidades-refúgio. Enquanto os sobreviventes se protegem e procuram viver suas vidas, cientistas buscam a cura da doença e uma tropa de elite combate os ataques dos espectros. A Dr^a Aki Ross e seu mentor científico Dr. Sid encontram a solução para a destruição dos *aliens*, que parecem invencíveis. Trava-se uma batalha não só para salvar o planeta em sua flora e fauna, mas também o restante da humanidade sobrevivente.

Os personagens, a cientista Aki Ross e seu mentor Dr. Sid, desenvolveram uma pesquisa intensa em busca de criar uma onda energética contrária que neutralize a ação dos espectros vampiros que destroem o planeta; isto sem destruir ou gerar mais danos aos grupos de humanos confinados nas cúpulas.

Eles saem em uma missão ao redor do planeta em busca dos chamados sete espíritos, que podem recriar a onda de energia positiva Gaia para neutralizar a energia destrutiva dos Phatoms. Porém, o general Hein pretende usar o canhão espacial Zeus para eliminar os espectros, encarando tal empreitada como uma vingança pessoal e, para isso, não se importa em sacrificar civis ou causar danos irreversíveis ao planeta.

A partir desse ambiente degradado e com uma tecnologia avançada é que todas as micronarrativas se encontram: a humanidade sobrevivente, os espectros vampiros *aliens*, a Dr^a Ross com sua história de amor mal resolvido, a busca de uma cura, a resolução do enigma a partir dos pesadelos de Aki entre outras. Os humanos estão em guerra constante com os Phatoms e, ao ter contato com eles, dificilmente conseguem sobreviver, sendo infectados por um organismo energético mortal.

A Dr^a Aki funciona como um personagem condutor e seu segredo sombrio guardado por toda a história é o de ser portadora da energia espectral *alien*, sendo uma infectada, porém conseguindo sobreviver com o organismo dentro do seu corpo. No decorrer da narrativa, vai sendo revelada a guerra entre humanos e espectros, a política que surgiu e domina o mundo dos sobreviventes nas cúpulas refúgio.



Figura 15. General Hein

A história segue o fluxo tradicional, não sendo hipertextualizada, mas existe o uso do recurso interessante de um arsenal tecnológico que grava os sonhos da Dr^a Ross.

O acesso aos arquivos dos misteriosos sonhos conduz o espectador ao subconsciente da personagem e posteriormente à dimensão dos próprios alienígenas. Os sonhos permitem que descubramos quem são os Phatoms e o motivo de atacarem os seres vivos.

Os personagens humanos têm de combater os espectros e proteger a cidade ou a nave de pesquisa. A história poderia sofrer multiplicações de micronarrativas, seja para revelar como foi a captura dos outros espíritos ou pela história preeistente do passado da Dr^a Ross, mas a narrativa se divide em duas principais que conduzem às outras, que se constituem na narrativa do mundo *alien* e na dos humanos sobreviventes.

Um eixo motivador identificado se fundamenta na busca por cada espírito, tal mote faz com que se multipliquem as aventuras proporcionando situações diversas. As micro narrativas se integram à linha-mestra do planeta infestado.

A narrativa encontra seu ápice no final da trama, quando o último espírito é coletado e quando se consegue entrar em contato com o espírito Gaia do planeta *alien*, o que sinaliza uma solução para o problema da guerra entre humanos e espectros que conduziria à cura final.

A animação é toda feita em 3D, se aproximando muito da projeção de *videogame*. A história parte da narrativa da série de jogos eletrônicos de aventura da temática *Final Fantasy* e leva para o filme animado personagens e situações próprias do jogo.

Os jogos integram as narrativas da série e propõem desafios para que os avatares manipulados pelos jogadores/leitores possam solucioná-los, seguindo a listagem de missões solicitadas para os personagens. O enredo é múltiplo, não se limita só ao apresentado pela animação, tendo outras tramas dentro do projeto *Final Fantasy*.

A técnica de animação foi revolucionária ao criar projeções humanas com alto teor realístico na composição das imagens.



Figura 16. Dr^a Aki Ross

Por exemplo, *Final Fantasy Unlimited* conta a história dos irmãos Ai e Yu, que, após o desaparecimento de seus pais, decidem viajar para o Mundo das Maravilhas, local onde seus pais estavam estudando quando desapareceram. O enredo consiste na busca pelos desaparecidos.

Outro exemplo de narrativa do projeto seria a narrativa interativa *Final Fantasy I*, jogo que conta a história dos quatro guerreiros da luz, portadores dos artefatos de cada um dos elementos: terra, água, fogo e ar. Tais seriam entregues aos heróis destinados a salvar o mundo da crescente destruição.

Os artefatos eram quatro cristais ou orbes, assim quatro guerreiros da luz tiveram que confrontar demônios das trevas que procuravam levar o mundo à completa escuridão,

que eram Lich da Caverna da Terra, Marilith ou Kary no Vulcão Gurgu, Kraken do Templo da Água e Tiamat do alto da torre do Castelo Flutuante.

À medida que os heróis vencem os demônios, vão libertando o demônio de força superior, chamado Chaos, que, dominando o corpo de um humano, refugia-se no tempo, voltando para o passado.

Os heróis voltam no tempo e, no passado, enfrentam Chaos, criando um paradoxo temporal já que, do passado, os quatro demônios são enviados para o futuro para realizar a missão na qual foram frustrados.

Podemos identificar, no encadeamento de ações que se sucedem, certos princípios que remetem ao protocolo básico de elaboração de narrativas ficcionais, principalmente do gênero ficção científica, tais como o tema científico, as estratégias militares, o enredo fundamentado na construção política de uma sociedade confinada em locais, uma sociedade sob constante ameaça de destruição e ataque, a sobrevivência apocalíptica, a ação da tecnologia misturada a um resgate com a abordagem mística que remetem aos espíritos da terra.

O poder tecnológico é um elemento constante de histórias de aventura de ficção científica, e a mais forte construção intertextual na narrativa da animação é a referência ao mito grego da deusa Gaia, deusa da Terra, uma indicação breve com a ideologia Ying e Yang. Também existe um uso alegórico metafórico de Zeus, deus dos trovões, nome dado ao canhão que lança um raio mortífero do espaço aludindo ao fato de Zeus lançar seus raios do céu.

Identifica-se referência a uma ideologia de coexistência de formas energéticas de seres vivos integrantes de um grande modelo energético universal chamado Gaia, presente no planeta Terra e em outros planetas. Portanto, os espectros aliens e os humanos partilham desse mesmo círculo energético, que seria a energia primordial de Gaia.

Assim, o planeta dos espectros também possuía uma versão energética paralela à Gaia, que fora destruída pelos constantes combates entre seus habitantes, agora transformados em fantasmas e espectros vampiros que atuam sobre a Terra.

Eles foram libertados de um grande asteroide, formado no momento em que o planeta alienígena explodiu e se chocou contra o planeta em anos anteriores ao vivido pelos personagens da história. Este é o elo do mistério existente.

A narrativa se divide em dois possíveis desenlaces: salvar o planeta e a humanidade ou destruir os alienígenas e o planeta.

Os *aliens* são uma metáfora da sociedade humana: bélicos, gananciosos, sem medir conseqüências em suas buscas pelo poder e pela superação de outros grupos sociais. Com a morte do seu planeta, tornam-se fantasmas presos ao meteoro que atingiu a Terra e que também produziu a destruição de quase todos os seus habitantes.

Os *aliens* são um flagelo pseudo-bíblico que vem atormentar os sobreviventes humanos do fim do mundo, devorando-lhes os espíritos em prol de amenizar a dor agonizante de existência energética *post mortem*. No intento de continuar existindo e não desaparecer, eles precisam vampirizar, beber a energia dos humanos.

O fio que une as duas narrativas – de um lado os espectros e o fim de seu mundo, de outro, a narrativa central dos humanos sobreviventes em um mundo apocalíptico – centraliza-se na personagem da Dr^a Aki Ross, cujo subconsciente está conectado às energias aliens, devido ao fato de ela ter sido contaminada pelos espectros durante um ataque.



Figura 17. Sonho de Aki

Os sonhos de Ross são as dimensões em que as duas narrativas se tocam e começam a se fundir até se tornarem uma só. Ross, como principal narradora e personagem, é quem conduz o leitor na busca para descobrir o enigma existente entre os fantasmas *aliens*, a doença misteriosa e o porquê da vida limitada imposta pelo cataclisma.

O grau de interatividade empregado é o tradicional. O espectador apenas acompanha o roteiro da seqüência que o conduz ao final sem muitos recortes no fluxo da

trama, como no cinema. Por sua vez, a empatia é voltada para Aki Ross, que nos conduz por sua luta em descobrir o mistério de seus pesadelos e a cura para a contaminação espectral que está conduzindo os humanos à morte.

A técnica da descrição utilizada em um texto escrito aqui é substituída pela construção visual em 3D dos cenários – da cidade devastada e em ruínas, do deserto, da cidade-refúgio, da nave-pesquisa, do deserto, do planeta *alien* entre outros espaços constantes na trama – e dos personagens, que muito se aproximam a um humano da realidade referente.



Figura 18. Coletando um dos Sete Espíritos – *Final Fantasy*

Os antagonistas não são os espectros e sim os militares inescrupulosos, que beiram ao delírio da insanidade ao não medir as conseqüências de certas decisões para o bem da comunidade como um todo.

O processo é o de hibridização de linguagem imagem-texto oral, semelhante à que existe na história em quadrinhos, sendo que, nesse caso, o movimento e a animação em terceira dimensão proporcionam perspectivas variadas ao observador.



Figura 19. Fluxo de desdobramento de micronarrativas fundamentada em eixos motivadores

2.9 A narrativa das histórias que se multiplicam – Combinação de múltiplas aventuras

Seguindo o modelo hipertextual em prosa perpetuado por Homero, na *Ilíada* e *Odisséia*, as novelas de cavalaria Arturianas, os contos de *Decamerão*, *Os Contos* de Chaucer, entre outras manifestações hipertextuais anteriores ao advento do computador, a trama-tronco é o ambiente. Em *O Senhor dos Anéis*, é a Terra Média, em *As crônicas de Nárnia*, o mundo de Nárnia, e em *A bússola de ouro*, o mundo de Lira.

O que multiplica as histórias são os povos existentes nesses mundos: elfos, orcs, hobbits, castores, faunos, ciganos, acadêmicos, cléricos etc., e os indivíduos que fazem parte dessas comunidades fictícias.

Aplicando a teoria de homem-narrativa, de Todorov, pela qual cada personagem compõe uma narrativa ficcional em torno dele, na rede de narrativas *O Senhor dos Anéis*, pode-se constatar haver a multiplicação em série por *links* personagens.

Pode-se observar que cada personagem (Gandalf, Frodo, Galadriel, Smegol, Sam, Legolas, Boromir, Faramir, Arwen, Aragorn, entre outros) irá criar novas micronarrativas, as quais podem revelar certas indicações de suas histórias pessoais, seus dramas, suas famílias e sua participação no enredo principal do *O Senhor dos Anéis*.

Temos um diferencial nas narrativas *As crônicas de Nárnia* e *A bússola de ouro*. O tema da física quântica, das dimensões de mundo que se tocam no tempo e no espaço, propicia a continuidade das histórias, constitui um *link* a mais, pois os personagens de um mundo se deslocam para outro, vivendo aventuras fantásticas, atravessando portais dimensionais.

2.9.1 A multiplicação por personagens

2.9.1.1 O Senhor dos Anéis. Trilogia – J. Tolkien: a Sociedade do Anel, Duas Torres e o Retorno do Rei

Apesar de apresentar um formato linear, o efeito de multiplicação de histórias está presente. Em *O Senhor dos Anéis*, acompanhamos várias histórias que se multiplicam pelos *links* dos personagens. O leitor os acompanha em suas aventuras e dilemas que se desenrolam simultaneamente; tanto a busca de Frodo e Sam por destruir o anel quanto a luta de Legolas e seus companheiros junto a Aragorn para defender a cidade e o reino de Roran contra as hordas de Saruman. Também acompanhamos o êxodo do povo élfico para o mar, a luta dos sobreviventes em Gondor, os Urukais, Golum, Gandalf, Galadriel, entre tantas micro-histórias, dentro de uma história que segue uma trama-ramo principal: a necessidade de destruir o Anel para evitar a opressão de todas as raças sob poder do Lord do Anel, Sauron.

A trama-tronco ambiente Terra Média é usada para outras tramas ramificadas como o *Hobbit*, *Silmarillion*, *The Book of Lost Tales*, entre outras que deram origem a outros livros.

O grau de interatividade é maior para o leitor por se revelar multidirecional, ao conduzir a leitura do enredo e seu múltiplo foco em seus vários personagens, suas várias histórias, o que revela e novamente evidencia o seu caráter hipertextual e o efeito homem-narrativa definido por Todorov.

O enredo é composto por grandes blocos temáticos: a descoberta do Anel; a instituição da Sociedade; a dissolução da Sociedade do Anel; o rei de Gondor; Aragorn; o confronto final e a destruição do Anel.

2.9.1.2 Modelo do fluxo exemplificando o mapeamento da narrativa hipertextualizada por alguns links de espaço

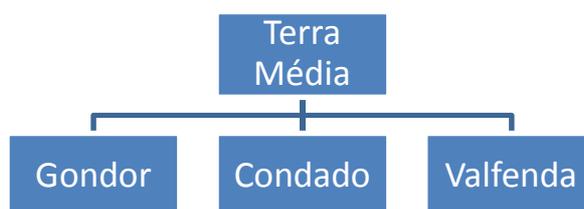


Figura 20. Exemplo de fluxo para multiplicação de micronarrativas – *O Senhor dos Anéis*

2.9.1.3 Modelo de estrutura mapeada simplificada de alguns membros da Sociedade do Anel por multiplicação de links por personagem



Figura 21. Fluxo de multiplicação de micronarrativas por personagens

2.9.2 *O espaço dimensional como link multiplicador de histórias*

2.9.2.1 *As Crônicas de Nárnia – Série – C. S. Lewis: O Sobrinho do Mago, O Leão, A Feiticeira e o Guarda-roupa, Príncipe Caspian, entre outros*

Durante a Segunda Guerra Mundial, quatro irmãos ingleses vão morar com o tio no interior da Inglaterra, fugindo dos bombardeios constantes que assolam Londres. Lá, em um quarto onde existia apenas um guarda-roupa, encontram uma passagem dimensional mágica que conduz ao mundo de Nárnia, que sofre sob a maldição de um inverno sem fim e sob o poder malévolo e domínio opressor ditatorial da Feiticeira Branca.

Figuras mitológicas de faunos; Papai-Noel; animais falantes; um leão com a nobreza de um rei humano e a atitude de um herói; além de armas mágicas e uma batalha

entre o bem e o mal remetem a um dos protocolos da narrativa ficcional que é o de sempre repassar o conteúdo simbólico fundamentado na tradição do imaginário humano.

As histórias subseqüentes são de modelos semelhantes, assim crianças do mundo, filhos de “Adão e Eva”, seguem para o mundo de Nárnia para ajudar os habitantes a formar um novo reino e a conquistar ideais de liberdade e justiça conforme o desenrolar da trama.

O ambiente é o índice de multiplicação e por ele várias crianças humanas conduzidas pelo Leão Aslam irão vivenciar suas aventuras. As histórias também usam o *link* de multiplicação de personagens, cada personagem agrega uma nova história às crônicas de Nárnia.

Outro *link* de multiplicação de histórias, identificado tanto nessa série como na trilogia *A bússola de ouro*, são os portais dimensionais.

A teoria dos múltiplos mundos ligados que formam dimensões conectadas à nossa realidade referente faz ser possível esse intercâmbio de viagem dimensional. O tempo é atemporal e virtual no mundo de Nárnia, pois enquanto anos se vão e os meninos se tornam adultos, ao atravessarem o portal novamente para o mundo do qual faziam parte, tornam-se crianças de novo como se tivessem saído há minutos.

2.9.2.2 Mapeamento simplificado da estrutura narrativa multiplicação pelo *link* espaço

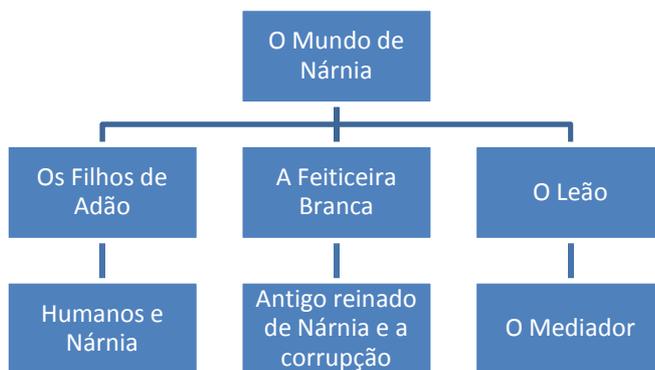


Figura 22. Fluxo de multiplicação de micronarrativas pelo mundo de Nárnia

2.9.3 A multiplicação por espaço multifacetado – O espaço e o tempo criando rede de histórias

2.9.3.1 Fronteiras do Universo. Trilogia – Phil Pullmann: A Bússola de Ouro, A Faca Sutil e A Luneta Âmbar

Lira vive em um mundo onde existe um objeto mágico chamado a Bússola de Ouro, por meio do qual se pode descobrir a verdade, e as pessoas têm uma parte de sua alma refletida externamente por um animal, que chamam de *daemon*. Existe um controle político religioso, e os acadêmicos trabalham com muito cuidado para não ferir os interesses da Instituição Religiosa. Porém, um estranho pó surge na aurora boreal na extremidade norte desse mundo e lá, com ele, é possível abrir um portal para outra dimensão.

A Faca Sutil é um objeto mágico que, estando em posse de um menino proveniente da Dimensão da Terra, permite a abertura de qualquer passagem para os demais mundos existentes e separados pelas dimensões em questão de tempo e espaço.

As histórias se multiplicam à medida que os personagens se movem entre os mundos, apresentando duas multiplicações de *links* – a dos personagens e a dos portais dimensionais.

2.9.3.2 Estrutura primária do texto em hipertexto

A estrutura em rede das narrativas da série toda:

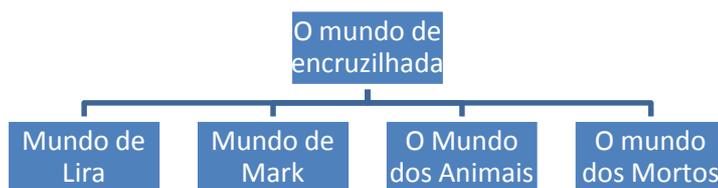


Figura 23. Fluxo da narrativa em rede das micronarrativas fundamentadas nos mundos

2.9.3.3 O segundo fluxo de estrutura gerada pelos personagens

A bússola de ouro

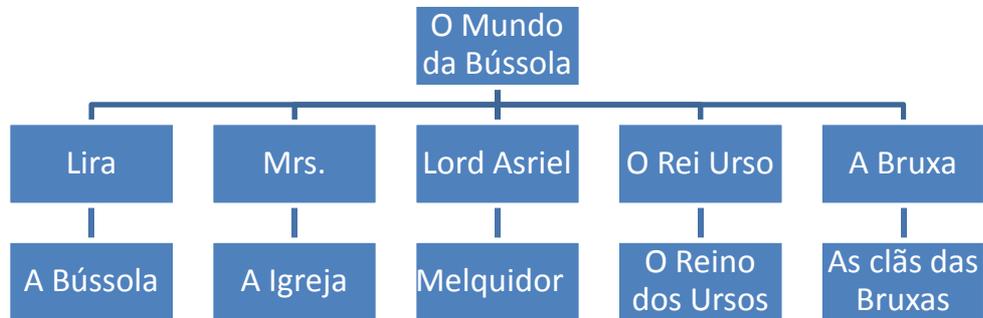


Figura 24. Fluxo da multiplicação das microrrelatos por personagens

A faca sutil



Figura 25. Fluxo de multiplicação de microrrelatos por eixos motivadores

A luneta ambar



Figura 26. Exemplo de multiplicação hibridização e de multiplicação dimensional por eixos motivadores

2.10 A narrativa interativa – Jogos eletrônicos



Figura 27. Príncipe da Pérsia

2.10.1 Príncipe da Pérsia – Triologia³¹

Uma narrativa interativa hipertextual multidirecional. O hipertexto se encontra nos *links* de passagem para outros níveis do jogo que dão acesso a outras partes da narrativa.

A primeira narrativa se passa no antigo reino da Pérsia na época da Idade Média em um mundo mágico e desafiador. O software do jogo promove uma simulação das situações de batalha, das passagens nos labirintos, das armadilhas que seriam descritas se fosse uma narrativa ficcional de modelo tradicional.

Porém, é bom observar que o leitor não é escritor aqui, é apenas um leitor-jogador. Sua atuação interativa é a mesma que a interação dos espaços vazios teorizados por Iser (1999), na estética da recepção, em vez da priorização da subjetividade, preenchimento de informações e sensações pelo intrapsicológico do leitor. A interatividade se baseia na ação e esta ação no enredo é passível de ser executada pelo próprio leitor.

A narrativa-jogo eletrônica já tem programado na sua seqüência lógica possibilidades de erro e acerto, porém o jogador é conduzido a acertar a seqüência, estimulando o contínuo retorno para reexecução da ação mal desempenhada na primeira

³¹ Concepção de Jordan Mechner.

vez. A repetição faz com que o leitor-jogador domine a seqüência necessária e as habilidades designadas para o personagem, porém, ele não modifica a história. O *game over* só marca a necessidade de reiniciar o jogo e um atraso no acesso à fase com novos desafios e armadilhas e, portanto, um atraso ao acesso do final da narrativa.

O texto mantém a estrutura mínima de composição da narrativa ficcional de aventura tradicional, semelhante à *Simbad, o marujo* ou contos maravilhosos.

A narrativa possui início, meio e fim e, em seu enredo, existe uma intriga, peripécias, um objetivo a ser alcançado ou uma maldição, a conquista de artefatos mágicos e a ação sobrenatural; clímax que conduz ao desfecho e à solução do problema apresentado.

É possível elencar mitos, imagens e modelos de imaginário que vão desde o mito do herói a elementos e etapas designadas por Campbell (1995) no seu livro *O herói de mil faces*.

A presença de uma estrutura narrativa-lógico-semântica e de um encadeamento de ações que constrói o fluxo da narrativa são elementos perceptíveis. Os personagens têm personalidade reconhecível e suas descrições físicas já apresentadas visualmente pelos gráficos lhes agrega distinção. Os papéis e funções como de herói, vilão, vítimas, mágicas e artefatos anti-mágica são também identificados como elementos de composição narrativa.

A tendência dos personagens em jogos eletrônicos é de se tornarem estereotipados e esquematizados, segundo análise da própria Janet Murray (2003), gerando uma falta de profundidade narrativa, mas o *Príncipe da Pérsia* consegue manter um ritmo narrativo e uma coesão de elementos bem estruturados. Elementos como conflitos, dilemas, decepção com suas próprias ações errôneas, choque diante da constatação de ter sido ludibriado, a dor de saber ser responsável pela transformação de seu pai em uma criatura horrenda e a possibilidade de ter conduzido o seu reino ao domínio de um líder cruel e sem escrúpulos como era o Vizir.

As suas seqüências de redes narrativas revelam *O herói interior* e *Os dois tronos*, dramas existenciais sofridos pela personagem: o príncipe procurando vencer seu alter-ego obscuro, dando uma dimensão de conflito psíquico, sofre o drama da morte do rei, seu pai, e mostra o desenvolvimento e a mudança interna do personagem com a experiência; mudança esta que se apresenta de maneira marcante e inegável em cada narrativa subsequente.

O enredo se volta ao mote da busca e, apesar de ser uma narrativa curta e centrada à dinâmica da ação e da linguagem-jogo, vemos uma complexidade na composição heróica do personagem, que desenvolve para um modelo de anti-herói, devido à ação egoísta do príncipe que conduz todos a sofrer a maldição das areias do tempo. Mas o grande foco é alcançar o objetivo de quebrar a maldição.

O equilíbrio entre o drama desenvolvido pela narrativa e a linguagem-jogo não deixou de se fundamentar na construção dentro dos protocolos de uma narrativa tradicional de aventura mantendo o enredo interessante e cativante para o leitor-jogador ou interator; com toques de conto maravilhoso e com charme das histórias da coletânea dos contos *d'As mil e uma noites*, de Malba Tahan.

Murray (2003) afirma que, por vezes, a história pode embaraçar o movimento do jogo, constituindo-se em uma dificuldade que precisa ser balanceada, porém a autora narra casos em que a narrativa não prejudicou a dinâmica do jogo de ação, *Príncipe da Pérsia* revelou ser um dos casos.

Existem fórmulas de ação, ou modelos narrativos, como Propp identificou nos contos maravilhosos, que estão presentes nas narrativas com linguagem hibridizada do jogo. Fórmulas estas que são encontradas no jogo *Príncipe da Pérsia* e em sua construção narrativa. Citando a autora:

Um jogo é um tipo de narração abstrata que se parece com o universo da experiência cotidiana, mas condensa esta última a fim de aumentar o seu interesse. Todo o jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico. Qualquer que seja o conteúdo de um jogo, qualquer papel dentro dele, somos sempre os protagonistas da ação simbólica, cujo enredo se desenvolve a semelhança de uma das seguintes fórmulas.

Eu encontro um mundo confuso e descubro sua lógica;

Eu encontro um mundo em pedaços e reconstruo um todo coerente.

Eu me arrisco e sou recompensado pela minha coragem. Eu encontro um difícil oponente e triunfo sobre ele.

Eu encontro um desafiador teste de habilidade ou estratégia e sou bem-sucedido.

Eu começo com poucos bens de valor e termino com uma grande quantidade deles ou tenho itens que incomodam e me livro deles no decorrer da trama.

Eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas. (MURRAY, 2003, p. 140)

2.10.2 Areias do Tempo – Sands of Time

É uma grande rede de narrativas que envolvem a flexibilidade do tempo e a força da magia de objetos místicos ocultos. Seguindo a tradição das histórias fantásticas e

sobrenaturais, podemos perceber o uso da rede do fluxo temporal que irá atuar multiplicando episódios em todas as aventuras principais da série.

Nessa história a ambição da juventude e o desejo por fama e reconhecimento acabam despertando a maldição oculta em artefatos mágicos, em um reino misterioso, que tem ligação com outra dimensão e onde quem governa é a Imperatriz do Tempo.

O príncipe, que será o personagem-avatar a ser utilizado pelo jogador, aventura-se com seu pai, rei da Pérsia, para a conquista de um palácio de um soberano inimigo. Guardado por grandes portais e inúmeros guerreiros, tal feito torna um grande desafio, porém, um aliado inesperado surge, o Vizir desse reino, revela-se um traidor de seu soberano e ajuda a tropa do exército da Pérsia a adentrar nas imediações do palácio.

À essa altura, o jovem príncipe, movido pelas ambições da juventude, busca uma forma de impressionar seu pai, trazendo-lhe algo realmente valioso como espólio da conquista, tentando provar suas habilidades como conquistador e guerreiro.

O palácio é conquistado e o personagem chega à sala principal do reino invadido, o Rei da Pérsia e o Vizir se encantam diante de um objeto maravilhoso: *The Maharajah's Treasure*, uma ampulheta gigante que contém as areias do tempo (*Sands of Time*). Este é o objeto de desejo secreto do Vizir que se aliou ao príncipe com objetivo de tomar o poder de seu soberano.

As areias do tempo possuem poderes mágicos que podem fazer com que o mundo seja dominado pela ação do seu poder, entretanto, o príncipe ainda não sabe disso.

Enquanto isso, o Príncipe acessa outra parte do palácio enfrentando guardas e arriscando-se sobre plataformas quebradas, armadilhas rotativas com espinhos, situações em que precisa utilizar toda a sua habilidade de acrobacias para encontrar outro objeto mágico escondido: a Adaga do Tempo.

Tendo a posse do artefato, no momento em que o segura, retirando-o de seu lugar de repouso, uma pedra cai em cima do herói. Dá a entender para o leitor-jogador que o Príncipe encontrou a morte instantaneamente, porém, a adaga revela seu real poder e retrocede o tempo para o momento em que a pedra ameaça a cair. O jogador, já podendo acionar o domínio do personagem, sabendo antecipadamente o que irá ocorrer, faz o desvio do objeto em queda e altera o futuro já projetado pelas variáveis de desdobramento do enredo da narrativa interativa.

Ao retornar ao seu reino de origem em triunfo, o Rei, de posse da ampulheta com as areias do tempo, encaminha-se ao palácio do sultão para entregar-lhe o artefato em prova de amizade e lealdade ao soberano. Junto com ele vão o Príncipe, o Vizir e algumas

mulheres aprisionadas durante o confronto no outro reino. Entre elas existe uma jovem chamada Farah, que se mostrará importante para história em breve.

No momento em que o Rei entrega a ampulheta do tempo ao Sultão, procurando estreitar as relações entre os reinos aliados, algo estranho ocorre. O Vizir, como conhecedor do real poder do objeto, induz o príncipe a libertar as areias da ampulheta mágica com a adaga conquistada, usando como argumento que haveria um tesouro de valor inestimável escondido por elas.

O Príncipe, movido pelo desejo de obter um tesouro maior do que o encontrado, realiza a ação, liberando assim uma maldição – todos na sala são transformados em criaturas demoníacas, inclusive o Rei da Pérsia, seu pai. Todos caem sobre o domínio da magia da areia, que se mostra um espectro consciente e manipulador. Apenas o Príncipe, o Vizir e a jovem Farah não são transformados e nem perdem o controle sobre eles mesmos.

Nesse momento, revela-se o intento do Vizir, que quer dominar todos os reinos da Pérsia, pelo poder das Areias. A narrativa nos deixa claro que todos os portadores de artefatos mágicos conferem proteção, dentre eles: a Adaga do Tempo, o Arco e Flecha Mágicos de Farah e o Cajado do Vizir.

O objetivo é reverter a magia e evitar que se realize o plano de domínio do Vizir. O jogador irá auxiliar no desenvolvimento da história ao conduzir o avatar do príncipe pelas seqüências e desafios apresentados, auxiliando-o a ir ao encontro do desafio final da luta contra o Vizir e seu cajado mágico.

A descrição é substituída pela projeção gráfica em 3D. A animação espacial projetada pelos *designers* gráficos criou uma fascinante versão da cidade de Babilônia e seus grandes jardins irrigados.



Figura 28. *Sands of Time*, 2003

Essa é a primeira unidade da narrativa em rede ficcional interativa *Príncipe da Pérsia*, com a integração do conjunto de vários episódios interativos pelos quais é necessário conduzir o avatar do príncipe, pelas rotas estabelecidas nos níveis do jogo, levando-o a superar desafios para que a narrativa siga sua seqüência.

As demais narrativas interativas subseqüentes da série *Príncipe da Pérsia*, como *Warrior Within* e *The Two Thrones*, compõem uma mega-rede de narrativas em redes interativas.

Os novos jogos da série constituem narrativas interativas que geram redes narrativas vinculadas ao mote do *Príncipe da Pérsia* e suas aventuras, utilizando a técnica identificada por Todorov como efeito homem-narrativa, como *link* multiplicador da história principal.

2.10.3 Warrior Within – O Guerreiro Interior

O enredo continua contando a saga do Príncipe da Pérsia. À medida que ele aprende a manipular o tempo com a adaga mágica, provoca, com a energia liberada do objeto, a criação de variações na dimensão de tempo e espaço. Esse fato é detectado pelos guardiões do tempo, seres muito poderosos que habitam outra dimensão e que decidem

que, devido a seus atos – ter libertado a magia poderosa das Areias e ter perturbado a ordem natural do tempo – o príncipe deve ser amaldiçoado.

Na rede de narrativa anterior, o príncipe consegue salvar seu reino das areias do tempo e seu pai se livra da maldição, assim como os demais.

A nova maldição pessoal faz com que o herdeiro da Pérsia decide se tornar nômade para proteger seu povo e sua família, isso devido a sua atual condição amaldiçoada, que o faz ser perseguido por uma besta mágica gigante, chamada Dahaka.

Ele passa os anos de sua vida de exílio treinando habilidades de combate, técnicas de luta e habilidades acrobáticas. A maldição não o permite dormir por muito tempo; a tortura de nunca poder descansar por completo é um elemento que vai conduzindo a um certo estágio de dificuldade para o personagem, que sempre está no limite das forças e da sanidade.

O peso da maldição já o vence pelo cansaço e ele cultiva o desejo de rever a independência de sua vida novamente. Assim, o personagem procura uma solução que quebre a maldição lançada e parte em uma aventura em prol de descobrir uma forma e a fonte do que poderia reverter seu presente estado.

Ao descobrir a verdadeira história da adaga do tempo, por fim, o príncipe descobre uma maneira de se livrar da maldição e, para isso, viaja para uma ilha no mar, conhecida como a Ilha do Tempo. Lá descobre que deve usar o poder da adaga para retornar ao passado daquele lugar onde, antigamente, um reino próspero se formou, baseado na magia do Tempo.

Sua soberana, dotada de poderes mágicos, cria os dois objetos que foram o motivo das desventuras do herói: a ampuleta e a adaga. A sua última esperança se encontra na figura da Imperatriz do Tempo.

De volta ao passado, no reino do Tempo, o príncipe agora possui um *alter ego* sombrio que, quando assume o domínio de sua personalidade, confere-lhe enorme poder de combate e um adicional em todas as suas habilidades.

Mas o alter-ego revela ser uma versão malévola de si próprio, fruto da maldição das areias do tempo que tenta corrompê-lo. Enquanto procura encontrar a Imperatriz do Tempo e impedir que a maldição se realize, ele enfrenta disputas internas e constantes combates contra soldados, criaturas demoníacas, armadilhas etc, travando um combate contra o seu *alter ego* pelo controle psíquico do seu corpo.



Figura 29. Príncipe da Pérsia. Warrior Within

Existe a presença do mito do duplo nessa nova aventura, manifestado pela divisão psíquica do príncipe com seu *alter ego* espectral sombrio. Essa outra faceta do personagem, já infectada pela ação da magia das areias do tempo, manifesta poderes, capacidades e habilidades diversas, revelando-se sedutora e parecendo cada vez mais dominar a personalidade atuante do príncipe.

O enunciado como técnica se minimiza, priorizando a técnica dialógica da interação; algo já utilizado como técnica nas narrativas filmográficas, de animação, nas peças teatrais musicadas ou não.

Apresentam-se novos desafios no Império do Tempo, e o personagem-avatar Príncipe da Pérsia deve lutar contra guardas da cidadela e criaturas para poder liberar o caminho e ter acesso às dependências da soberana do país mágico.

O leitor-interacionista conduz o avatar pelas seqüências já pré-programadas tanto pela jogabilidade, quanto pela usabilidade, conferindo ao leitor a decisão de navegar e vencer os desafios à medida que domina as seqüências de golpes guiadas pelos dispositivos de jogo.

A seqüência de combinações de botões que ativam poderes e ações físicas, de luta ou outras habilidades, faz com que o leitor se torne o herói e assuma atividades como domínio de habilidades e de concentração para superar os desafios apresentados para o seu avatar de fomar a continuar o fluxo narrativo.

Se o avatar do herói não consegue cumprir as seqüências programadas para aquele evento pelo mapeamento de navegação, fica impedido de passar para a outra fase do jogo, que irá dar uma seqüência diferenciada em busca da finalização da aventura.

A interação também é limitada devido à programação prévia, se analisarmos sob a perspectiva da *catarse* e sua função dentro da narrativa, ela diminui em grau em comparação a uma narrativa escrita; pois, a princípio, o foco é deslocado para a ação operacional de domínio das habilidades e botões de logística do movimento e habilidades ligadas ao avatar. Porém, existe, em alguns momentos, um aumento desse grau catártico no conflito e monólogo existente entre o príncipe e seu *alter ego*.

A identificação com o dilema e a luta psíquica em não perder o domínio para o seu lado sombrio trabalham uma dimensão a mais na dinâmica de desdobramento da aventura e na dimensão do conflito existencial e de identidade sofrida pelo personagem principal.

O leitor-jogador acompanha o sofrimento do herói até a sua tragédia final, na seqüência da malha de micro-histórias e eventos da rede narrativa posterior, de título *Os dois tronos*.

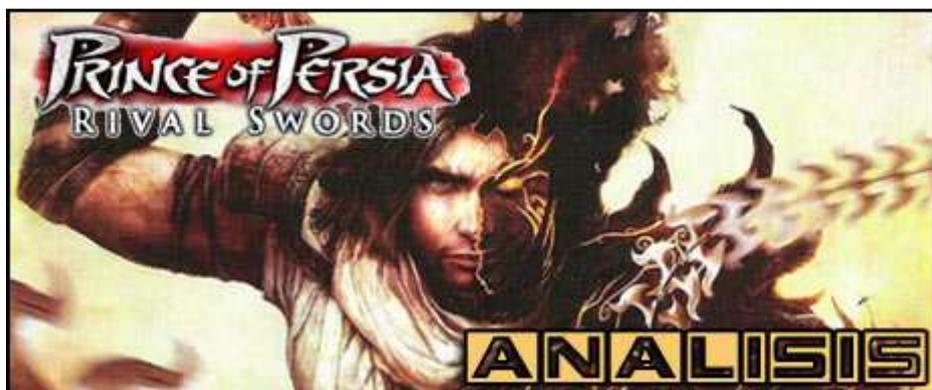


Figura 30. *Príncipe da Pérsia – Warrior Within*. Ubisoft, 2004

2.10.4 *Os dois Tronos – The Two Thrones*

O enredo começa com a viagem de retorno do príncipe de seu lugar de exílio e do período na Ilha do Tempo para a cidade da Babilônia, na antiga Pérsia, em companhia de Kaileena, a Imperatriz do Tempo, que vira sua amante, aliada na rede de aventuras narrativas anteriores.

Após uma longa viagem e muitas aventuras, ele fita o medalhão, que o protegeu e o manteve vivo em batalhas durante anos, e o atira ao mar, com esperança de ter uma vida tranqüila no reino protegido de seu pai. Ao fitarem a cidade, contudo, encontram-na em chamas e em guerra.

Antes mesmo de poderem trocar qualquer palavra, o barco em que navegam é atacado e atingido por uma catapulta, assim os dois naufragam e se separam. Já à beira-mar, o príncipe se recupera e vê Kaileena sendo arrastada por dois mercenários. O mote é lançado para o leitor-jogador e o objetivo principal é salvar a princesa, enfrentando soldados, monstros, perigosas armadilhas entre outros obstáculos.

2.10.5 Estrutura da narrativa interativa



Figura 31. Príncipe da Pérsia

O visual gráfico desenvolvido em 3D substitui a função descritiva utilizada no meio verbal escrito. O leitor-personagem-ativo vai manobrando o avatar e realizando as tarefas já predefinidas pelo autor da narrativa e a equipe de elaboração do *software*. Se elas não forem realizadas, impedem a continuação da narrativa ficcional, pois o personagem não irá para o nível seguinte da aventura. Portanto, deve-se superar e cumprir o roteiro previsto em cada nível para que o encadeamento narrativo ficcional possa fluir.

As imagens gráficas são belíssimas; principalmente a cidade de Babilônia com seus jardins suspensos e suas fontes de água com cascatas por toda a cidade, criando uma atmosfera mágica que transporta o leitor-jogador até a Pérsia medieval.

O nível de interação de leitura é maior pelo fato do leitor-jogador poder interagir com o personagem-avataar, realizar os combates, escolher armamentos e escolher direções dentro do ambiente virtual. Porém, como narrativas com finais definidos, os caminhos estão todos pré-programados e ações do personagem devem atender àquele roteiro que foi mapeado.

A liberdade não é total porque sua interferência na construção narrativa se limita a realizar as ações de múltiplas possibilidades de poderes, habilidades do personagem e as limitações do espaço.



Figura 32. *Príncipe da Pérsia*

2.10.6 Estrutura mapeada de Príncipe da Pérsia – multiplicação do espaço:

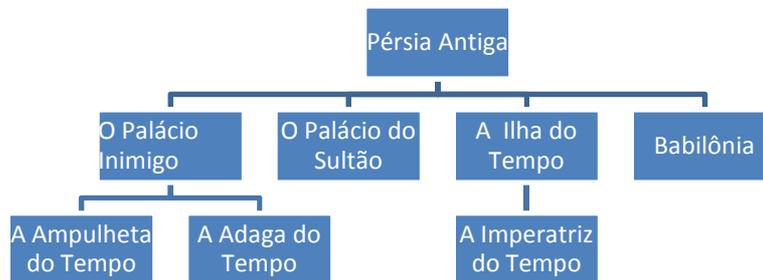


Figura 28. Fluxo de multiplicação por espaço



Figura 34. Fluxo de multiplicação por eixos motivadores

2.11 A narrativa de arquétipos

2.11.1 Sandman – O homem de areia – História em Quadrinho



Figura 29. Os Perpétuos – Desejo, Desepero, Delírio, Sandman, Morte, Destino, Destruição. Desenho de Gaiman

O personagem Sandman, ou Homem de Areia é uma referência mitológica encontrada em várias culturas por todo o mundo. Trata-se da entidade responsável por conduzir os homens ao mundo dos sonhos. Uma variante dinamarquesa se encontra no conto de Hans Christian Andersen, chamado *Ole Lukoeje* (ou Olavo fecha-olhos).

Muito comum como personagem de contos infantis e no folclore de vários países ao redor do mundo, é uma figura mitológica que sopra areia nos olhos das crianças para que elas durmam. No Brasil e em Portugal é conhecida como João Pestana.

Neil Gaiman (1988) cria o personagem para história em quadrinhos com o mesmo nome, para o selo Vertigo, voltado para produção de HQs destinadas ao público adulto, pela Editora DC Comics.

O personagem é o governante do mundo dos sonhos, chamado Sonhar e assim ele tem acesso a vários personagens humanos que entram em suas histórias de maneiras diversas. Além dele, existem ainda seus seis irmãos que são entidades antropomórficas de elementos comuns a todo ser humano: a morte, o destino, o desejo, o desespero, o caos, o delírio. Cada um com personalidade própria e história própria, influenciando na vida dos humanos tanto quanto o seu irmão Sonho, eles mesmos aparecem em participações especiais em narrativas.

A partir do mundo dos sonhos, Sandman pode ter acesso a qualquer dimensão, do mundo das fadas ao inferno, seja o céu ou o passado, como também o futuro. Gera-se um grupo coletivo de encruzilhada de dimensões de tempo e de espaço e que podem se tornar mote de futuras histórias a partir do caminho escolhido no mundo de Sandman.

O grau de interatividade é o tradicional do texto literário ou do cinema comum, mas a rede intrincada de histórias e as referências intertextuais de diversos clássicos literários, como também da cultura pop dos anos 90, enriquecem a narrativa.

O princípio é o mesmo utilizado por Homero, tendo como pano de fundo a Guerra contra Tróia. Cada personagem gera uma nova história, que vai tecendo uma rede sucessiva e interconectada de fatos mortais e imortais.

A narrativa-tronco é o reino dos Sonhos ou o mundo dos elementares, o espaço metafísico e multidimensional serve de linha condutora de coesão e coerência para construção das várias histórias ligadas à figura dos arquétipos dos Perpétuos. O mundo dos sonhos é a linha-mestra da malha da rede de narrativas.

2.11.2 Modelo de fluxo da hipernarrativa da história em quadrinho Sandman



Figura 306. Fluxo de multiplicação de micronarrativas por personagens e arquétipos

As histórias de Sandman fazem uma mitificação fractal de micronarrativas em redes utilizando o link dos arquétipos simbolizados pelos sete perpétuos. Os Perpétuos consistem uma família de eternos, representando as forças originais que influenciam os seres humanos, onde são personificados o sonho, a morte, o desejo, o delírio, a destruição, o destino e o desespero.

O termo fractal vem do latim da palavra *fractus* que significa irregular e também do verbo latino *frangue* que por sua vez significa fraturar. Fractal é uma concepção matemática, consiste de uma figura geométrica n -dimensional com uma estrutura complexa e pormenorizada em qualquer escala.

Aplicada à rede de narrativas multilineares e hipertextualizada, significa que as micronarrativas funcionam como módulos auto-similares e independentes em escala em suas seções fractais de enredo. Tais seções podem ser identificadas como uma réplica em escala menor, obedecendo ao protocolo constitutivo das narrativas ficcionais da macro e mega narrativa em rede, que está estruturada em torno da linha-mestra do enredo ou a trama-tronco.

Assim, podem ocorrer padrões provenientes da técnica da narrativa ficcional identificáveis nas micronarrativas constituintes da malha da narrativa em rede, que podem multiplicar-se em ritmo constante partindo de uma maior complexidade para o todo sem, contudo, perder as características essenciais da linha-mestra da narrativa.

O autor Neil Gaiman compõe complexas referências metalingüísticas, que geram uma manifestação de intertextualidade bem intrincada como efeito técnico-narrativo, tais como:

- ❖ Em *Um jogo de você*, edição 32, a história em quadrinho usa elementos provenientes das histórias fantásticas do escritor americano Jonathan Carroll.
- ❖ Em *Vidas breve*, edição 41, a narrativa se refere às pestes mortais que assolaram a Europa.
- ❖ A edição 50, *Espelhos Distantes – Ramadan*, utiliza o recurso gráfico de legendas, balões e desenhos no estilo árabe, fazendo referências a Arábia, que é o local onde passa os acontecimentos da história.
- ❖ A edição 74, *Exílio*, usa o mesmo artifício, só que com desenhos, balões e as legendas em estilo oriental, devido a narrativa tratar de um personagem um chinês andando no deserto.
- ❖ Referências diretas à obra de *William Shakespeare*, que aparece em três edições: *Casa de Bonecas – Homens de Boa Fortuna*, n. 14; *Terras dos Sonhos – Sonhos de uma Noite de Verão*, n. 19 e *O Despertar – A Tempestade*, n. 75.

Citando Connell (2008), no prefácio da edição *Entes queridos*:

As primeiras histórias de Sandman, aproximadamente, por mais brilhantes que fossem, pareciam irregulares: obras de gênio, mas carentes de um centro definido, sem direção definida. Até que, a partir de *Vidas Breves*, a coisa toda passou a ganhar velocidade e forma impressionantes: os desvios e digressões das primeiras histórias começam a se unir num único e atordoante movimento final: não é inadequado fazer comparações com a estrutura de uma sinfonia. (p. 9).

3 MAPEANDO A CIBERNARRATOLOGIA

3.1 Definindo um conceito para Cibernarratologia

Analisando as narrativas ficcionais em formato tradicional linear ou nos formatos multilineares e, principalmente, as narrativas interativas e as construídas por lexias, identificam-se, nesta pesquisa, certos aspectos inovadores de manifestações dos elementos narrativos ficcionais e que fazem parte da evolução de uma reconhecível tecnologia da narrativa ficcional.

Tais aspectos foram introduzidos na composição literária pela intervenção do mundo virtual digital, conferindo outros desdobramentos técnicos para a produção da narrativa ficcional.

Realizado o estudo comparativo de narrativas ficcionais no capítulo anterior, passemos para a identificação específica do que se poderia denominar cibernarratologia.

Um conceito de cibernarratologia acrescentaria aos estudos da narrativa na contemporaneidade a constatação da influência das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e do ciberespaço na elaboração de novas formas de narrar ficcionalmente e, por sua vez, na leitura de tais textos e na sua apreciação.

Ao realizar um estudo de narrativas ficcionais com influência da cultura e da dinâmica do ciberespaço, parte-se da premissa que um texto só existe por causa da atuação de escritores, necessitando também de leitores, pois, sem eles, mesmo em sua existência empírica, a comunicação estético-narrativa não se realiza em seu fluxo.

Portanto, também é necessário refletir sobre os desenvolvimentos da habilidade de leitura, pois a narrativa ficcional criada com influências da interatividade do ciberespaço prevê envolvimento do usuário-leitor tanto de forma direta, no processo de compreensão do conteúdo digital, como também do processo crítico na interação com esse conteúdo no ciberespaço. Para essa afirmação, baseamo-nos em estudos como o desenvolvido por Tapscott (2000).

Isso, por sua vez, requer pensar em fornecer à geração digital o potencial da tecnologia da narrativa ficcional. A *Net Generation* (Geração Net) ou N-Gen precisa interagir com o cânone clássico para poder se apoderar dessa tecnologia, para que o fluxo de repasse cultural e do imaginário possa continuar.

A proposta de gerar conteúdo digital adaptado, formando o potencial de um romance interativo em que se possa conservar a riqueza da elaboração estético-estilística é essencial. Somente garantindo o repasse da cultura da narrativa é que se pode incentivar a geração digital para que ela possa contribuir para a elaboração de narrativas ficcionais fractais virtuais com qualidade, para compor um cânone específico de obras geradas com influência direta das TICs.

A pesquisa se propôs tanto à identificação do desdobramento da narratologia para outra área de estudo especializada – aqui denominada cibernarratologia – que se fundamenta em um novo paradigma em formação, como também uma possibilidade de estudo da adaptação do cânone literário para a Geração Net. Essa escolha se fundamenta no caráter híbrido do próprio tema.

As citações dos teóricos escolhidos tornam-se essenciais devido a termos que adaptar alinhamentos teóricos diversos ao conceito de estudo de narrativas com influência do ciberespaço. Por sua vez, tal integração de textos e saberes compõe o caráter de rede de conhecimento identificado durante esta pesquisa, com a introdução de textos teóricos que fundamentam o entendimento da formação desse novo paradigma narrativo.

A N-Gen é uma geração de ação interativa e participativa constante na cultura da rede (internet) e, portanto, levará essa tendência para seu convívio com os textos literários, especificamente a dinâmica de comportamento no ciberespaço.

As narrativas multilineares em rede, mesmo não sendo narrativas interativas (jogos eletrônicos), revelam uma influência direta na sua composição, que remete à cultura da geração digital e por sua vez à cibercultura.

Um conceito para cibernarratologia deve considerar também o fluxo de comunicação e a estrutura escritor-texto-leitor. Igualmente, deve levar em consideração o seu desdobramento para o conceito de “interator”.

Tratando da estrutura textual da narração ficcional, durante a análise comparativa de textos no capítulo anterior, verifica-se que os componentes básicos da narrativa permanecem e podem ser identificados de maneira tradicional.

Porém, o aspecto digital e a cultura da rede potencializaram uma mudança nos elementos narrativos. Assim, surgiram versões customizadas virtualmente desses elementos, tais como o espaço, o tempo, o enredo e o surgimento da “modalidade narrativa episódica”.

Propp (1984) classifica como um dos possíveis modos narrativos o épico, que se fundamenta em uma estrutura compositiva textual narrativa elaborada por meio de uma sequência de eventos, ou seja, de episódios.

A virtualidade digital acresceu à essência do conceito do modo narrativo épico o de rede multiplicativa de eventos, seja pela predominância da teoria de encaixe de Todorov, seja pela multiplicação do enredo e de eventos por meio de *links*. Os mais comuns a usar o protocolo de variáveis de multiplicação de enredo são o espaço, o corpo, as memórias, as cartas, os personagens, entre outros observados. Podemos citar como exemplos a *Odisséia*, de Homero, *Os Lusíadas*, de Camões, e os romances epistolares.

Surge um modo narrativo singular com a hibridização de linguagens, que pode ser denominado como épico fractal multilinear. Alguns exemplos são: *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, onde a multiplicação ocorre pelos membros do corpo; *O Castelo dos Destinos cruzados*, de Ítalo Calvino, com a multiplicação pelas cartas de tarô; o enredo de aventuras de *Warcraft*, com multiplicação pela raça e pela ideologia da falange.

As narrativas analisadas demonstram o surgimento, com o advento do virtual, do espaço em fluxo, do tempo intemporal, da trama fractal e da modalidade de narrativa em rede integrada.

Identifica-se, pelo que foi observado nas narrativas ficcionais do *corpus* ao lidar com a perspectiva da virtualidade, alguns grupos básicos de classificação das narrativas. No que tange ao desdobramento do enredo, elas podem ser narrativas lineares e multilineares (*plots* e *subplots* integradas); no que tange à forma da estrutura textual, podem ser hipertextualizadas e unitextuais; e quanto ao discurso literário, podem ser modais e multimodais

Identifica-se, ainda, uma forma diversa de catarse, pois, comparativamente, o avatar gráfico substitui o avatar mental elaborado internamente pelo leitor durante a leitura da descrição pelo autor (narrador) da personagem de uma narrativa ficcional tradicional. É adicionado ou um fator sensório-motor ou um fator sensório-seletivo nos elementos de leitura e vivência dessas narrativas ficcionais. Mais do que isso, o personagem se transfigura de leitor e o leitor por vezes de personagem ao assumir os aspectos interativos da narrativa ficcional.

Há um aumento perceptível do grau de interatividade que envolve a narrativa, proporcionado pelo estabelecimento de um espaço, virtualizado e ficcionalizado, de escolhas para o leitor, por intermédio do mapeamento de *links* inferido ou explícito para

consulta das micronarrativas que compõem a narrativa, integradas em rede à trama-mestra ou trama-tronco.

Diante do exposto, já identificado no corpus da pesquisa consideramos haver elementos suficientes para a constituição de um paradigma próprio e característico das narrativas ficcionais em rede fractais.

A mudança e redimensionamento na composição de outras vertentes de elementos narrativos compositivos básicos textuais, tais como tempo, espaço, enredo, personagens, entre outros, já fundamenta a existência de elementos que comprovem e sustentem uma vertente narratológica específica que se pode denominar cibernarratologia.

A cibernarratologia objetiva descrever o funcionamento dessas novas formas de narrativas fundamentadas em enredos fractais, na composição do tempo intemporal e do espaço em fluxos, e de sistemas narrativos multidimensionais. Visa, ainda, a integrá-las na identificação de uma cultura tecnológica própria da composição de narrativas.

Uma proposta mais ousada seria integrar, por sua vez, as novas formas de produção da narrativa ficcional dentro da tradição de produção da narrativa ficcional clássica, tomando como base o repasse do imaginário e dos protocolos da narratividade e da ficcionalidade.

O conceito de cibernarratologia deve ser elaborado e fundamentado na(o):

- ❖ compreensão do texto literário como uma unidade textual e na constituição de um sistema de comunicação de informação especializada;
- ❖ reconhecimento de evoluções e desdobramentos de técnicas que advêm das narrativas tradicionais;
- ❖ consideração do caráter de *palimpsesto* da obra literária;
- ❖ apreensão da dimensão das estruturas multilineares e lineares;
- ❖ correlação entre recursos midiáticos e ferramentas virtuais com a potencial manifestação do ápice de propostas estético-poéticas, como a sinestesia na busca do desenvolvimento de uma *poiesis* de linguagem hibridizada;
- ❖ convergência de técnicas e protocolos narrativos ficcionais.

A cibernarratologia seria o estudo da narrativa ficcional e não-ficcional por meio de suas estruturas e elementos, de sua recepção de leitura, da identificação do hibridismo de linguagens, do grau de interatividade, do aspecto fractal e da convergência de recursos

mediáticos compositivos sob a influência direta das TICs na técnica compositiva já preexistente.

O estudo comparativo entre narrativas, semelhante ao que foi realizado no segundo capítulo, busca por paradigmas, estruturas e repetições entre as diferentes narrativas, tanto lineares como multilineares; hipertextuais como unitextuais; modais e multimodais.

Por sua vez, a cibernarratologia pode, em seus estudos, determinar protocolos, identificar estratégias compositivas e definir a familiaridade e as diferenças das narrativas produzidas no ciberespaço, definindo, assim, o potencial técnico para sofisticação da escrita ficcional para os séculos vindouros, a ser utilizado por futuros escritores.

Greimas (1972) estabeleceu o modelo actancial que parte do princípio, semelhante ao defendido por Propp (1984), que todas as narrativas, independente de sua diversidade, possuem uma estrutura comum.

Um dos fatores para poder se atribuir tal percepção de estrutura comum é que todas as personagens podem ser agrupadas em categorias comuns, conceituadas como actantes, que seriam forças ativas no enredo e que não se limitam apenas a personagens humanos, mas são elementos compositivos básicos de qualquer narrativa.

Tal modelo actancial também é possível de ser identificado nas narrativas ficcionais elaboradas em espaço digital ou de linguagem hibridizada em estrutura hipertextual multilinear, como é perceptível no estudo comparativo das narrativas em rede citadas no segundo capítulo desta tese.

Greimas (1972) afirma que a narrativa é um todo significativo por poder ser entendido em termos de estrutura de relações entre actantes. As oposições binárias descrevem três padrões básicos que se encontram na narrativa: *i*) o desejo, a busca, o estabelecimento de encontro ou o ato de atingir um alvo (sujeito/objeto); *ii*) comunicação (locutor/emissor/destinatário); *iii*) aliados que auxiliam ou obstáculos (aliado/oponente). Tais oposições binárias são identificadas nas narrativas multilineares, multimodais e hipertextuais.

Assim, o ambiente virtual gera modificações em certos elementos e pode compor novas formas de elaboração narrativa, porém, o conjunto de elementos compositivos textuais tradicionais se mantém.

Uma hibridização de linguagens e culturas tais como a da imagem, do texto escrito e a cultura do jogo se fundem para criar novas vivências de narrativa ficcional e abrir as portas para o possível desenvolvimento, no futuro, de um romance interativo.

A narrativa ficcional possui uma tecnologia comunicativa baseada na escritura e na leitura que foi se desenvolvendo desde os primórdios da cultura acústica até os dias atuais, e também desenvolveu uma série de protocolos ligados à cultura da narrativa ficcional.

Partindo da premissa dos protocolos, a literatura pode ser vista como um sistema de comunicação complexo e específico onde a transferência do capital cultural e da memória sociocultural simbólica se tornam o enfoque do conteúdo comunicativo.

A narrativa ficcional comunica em uma linguagem estética e culturalmente especializada, e se fundamenta em repassar o conteúdo subjetivo-simbólico-cultural-reflexivo-estético agregado à memória do imaginário.

A mensagem da literatura é polimórfica. Abrange, em seu fluxo comunicativo, um repasse cultural, histórico, social, ideológico e, sobretudo, perpetuador da herança do imaginário humano. Dessa forma, também pode ser considerada uma mídia.

Portanto, a literatura também consiste em um meio de comunicação, segundo o conceito de Meyrowitz (1986): “Todos os canais e meios pelos quais a informação é transmitida entre pessoas, que não sejam modos de comunicação direta face a face.”

Lisa Gitelman (2006) teoriza sobre dois níveis de modelos de mídia: o primeiro seria o meio como tecnologia da comunicação; o segundo, o meio como um conjunto de protocolos associados ou práticas sociais e culturais que se desenvolveram em torno dessa tecnologia.

A literatura como mídia fundamenta-se em um conjunto de protocolos sociais culturais que se desenvolveu em torno da arte de contar histórias, ou seja, de compor narrativas ficcionais. Citando novamente Lisa Gitelman (2006): “Protocolos expressam uma grande variedade de relações sociais, econômicas e materiais”. Existem protocolos de escritura e de leitura dentro da tecnologia da narrativa ficcional.

Dessa forma, ao transpor a técnica da escritura tradicional da narrativa ficcional para o ambiente digital, podemos ver a integração de alguns aspectos a mais nos protocolos narrativos ficcionais.

Existe, no ambiente digital, um processo de convergência do fluxo de conteúdos de múltiplas mídias para a literatura. A convergência das mídias em ambiente virtualizado se potencializa como técnica compositiva textual narrativa ao integrar-se para compor novas formas de narrativa ficcional.

A cibercultura revela o surgimento de uma nova cultura que emerge da interação com o meio digital. A tecnologia muda a forma de lidar com os conteúdos e cria novas formas de comunicação e novas formas de acesso a antigas formas de comunicação,

proporcionando maior agilidade, conduzindo ao centro de uma cultura multimodal de convergência de mídias (JENKINS, 2008) baseada na extensão cultural humana prolongada no universo digital integrativamente.

Castells (1991) destaca o fato da construção de uma cultura da virtualidade real, que consiste em um sistema em que a própria realidade (experiência simbólico-material do indivíduo) “é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo de faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência.” (CASTELLS, 1991, p. 395).

Segundo essa teoria, sustentada por Castells (1991) e aplicada ao tema proposto desta pesquisa, esse potencial do mundo diegético literário encontra-se com a cultura da virtualização do mundo digital e com a capacidade simulatória de padrões, experiências e conteúdos que são vivenciados pelos seus leitores-usuários durante o ato de ler uma narrativa ficcional.

O potencial preexistente da ampliação da cultura da narrativa ficcional perante os recursos dispostos pela TICs e a influência de hibridização e convergência do mundo digital se mostram promissores no que diz respeito à integração entre o mundo simbólico literário e a representação simbólica do universo digital.

Existe uma modificação considerável em aspectos como o tempo e o espaço gerada pela influência da cultura da sociedade em redes, e são as novas formas de entendimento dessas duas unidades básicas essenciais para a elaboração da narrativa ficcional que nos deteremos a analisar neste momento.

Castells (1991) aborda um novo paradigma que vem dominar nesse período da sociedade em rede – o tecnológico –, que consiste na transformação tecnológica da contemporaneidade e sua interação com a economia e a sociedade, e, desta última, também em suas manifestações culturais, frisando também que culturas “são formadas por processos de comunicação”.

Os aspectos principais desse novo paradigma seriam: *i*) a informação, como matéria-prima; *ii*) penetrabilidade dos efeitos das novas tecnologias, estas cada vez mais se tornando parte integral das atividades humanas tanto no âmbito individual quanto no coletivo; *iii*) a lógica das redes, que tem uma morfologia adaptável e que acompanha a demanda crescente da complexidade de interação; e *iv*) a variabilidade do poder desse processo interativo.

O teórico indica a grande tendência de convergência entre novas tecnologias específicas para um sistema altamente integrado. No caso da narrativa ficcional, tanto a cultura preexistente quanto as novas formas de narrar tendem para a elaboração de um sistema integrado de narrativa ficcional, que podemos teorizar como o que a cibernarratologia prevê identificar em seus estudos.

Citando Castell (1991) sobre a cultura da virtualidade e sobre a multimídia:

Finalmente, talvez a característica mais importante da multimídia seja que ela capta em seu domínio a maioria das expressões culturais em toda a sua diversidade. Seu advento é equivalente ao fim de separação e até da distinção entre mídia audiovisual e mídia impressa, cultura popular e cultura erudita, entretenimento e informação, educação e persuasão. Todas as expressões culturais, do pior à melhor, da mais elitista à mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa. Com isso, elas constroem um novo ambiente simbólico. Fazem da virtualidade nossa realidade. (p. 394)

Uma cibernarratologia deve prever a compreensão da identificação de um sistema lógico-racional estético-compositivo que possa ser remetido a uma possível lógica de programação existente durante a elaboração estética da narrativa ficcional, passível de ser computado por números, ou seja, passível de ser programado e virtualizado digitalmente.

Assim, deve considerar a integração dos sistemas de linguagem computacional envolvidos em uma narrativa interativa e a relação homem-máquina no processo de leitura e na escritura, e o impacto de tal relação na elaboração e na leitura de narrativas ficcionais.

Ao analisar o texto literário em uma proposta cibernarratológica é preciso, então, prever a lógica de programação, a lógica de composição, como também um sistema híbrido de linguagens compositivas, além de considerar as possibilidades de aumento da interatividade textual.

O importante em determinar a literatura como sistema de comunicação especializado é que, para a cibernarratologia, muitas vezes a leitura e a escritura sofrem um processo de hibridização, e a figura leitor-escritor surge devido às possibilidades de interação e participação.

Aguiar e Silva (1998) postula sobre a comunicação literária: “é uma comunicação de tipo disjuntivo e do tipo diferido, isto é, realiza-se *in absentia* de uma das instâncias designadas por emissor e receptor e com um lapso temporal de maior ou menor amplitude entre o momento de emissão e o(s) momento(s) da recepção.” (p. 198)

Aguiar e Silva cita Lotman que, em seu livro *La struttura del testo poetico*, afirma que: “a literatura tem um sistema seu de signos e de regras para a sintaxe de tais signos, sistema que lhe é próprio e que lhe serve para transmitir comunicações peculiares, não transmissíveis com outros meios” (LOTMAN apud AGUIAR E SILVA, 1998).

Ao estudar a influência do ciberespaço e das TICs na mutação sofrida por alguns elementos compositivos ficcionais e nas possibilidades de composição de novas formas narrativas ficcionais, considera-se que o *intentio operis* do autor e o mapeamento empírico da cibernarratologia já são projetados e elaborados a partir de um modelo de narrativa ficcional hipertextual fractal.

Isso demanda que a leitura, por sua vez, deva ser ergódica devido ao caráter metamórfico e de mobilidade de centros conferida ao mundo literário pelo ambiente digital, que demanda do leitor da geração digital a habilidade de recentramento temático constante e multifoco perceptivo.

3.2 Literatura e cultura da convergência

O advento da convergência de estilos e de tendências é um processo típico do mundo das narrativas tradicionais que vão se modificando a partir da evolução tecnológica ligada à forma compositiva e que, por sua vez, também sofisticam os processos de leitura da narrativa ficcional.

Tal advento foi historicamente incentivado pelo contexto da produção cultural, seja com o material acústico, gráfico, imagético, e pode-se traçar o processo evolutivo na hibridização e na procura de formas alternativas e inovadoras de contar narrativas ficcionais.

Jenkins (2008) afirma que todas as mídias estão convergindo para o espaço do ambiente virtual, o que ele denomina como cultura da convergência. Isso demanda que encaremos a literatura como mídia, segundo a fundamentação de Gitelman (2006). Assim podemos identificar um processo de migração da tecnologia narrativa literária para o ambiente virtual.

Citando Jenkins (2008):

Bem-vindo à cultura da convergência, onde velhas e novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. A cultura da

convergência é o futuro, mas está sendo moldada hoje. Os consumidores terão mais poder na cultura da convergência – mas somente se reconhecerem e utilizarem esse poder tanto como consumidores quanto como cidadãos, como plenos participantes de nossa cultura. (p. 328).

A literatura para a geração digital é perpassada também por uma educação midiática, onde o aspecto interativo e o de consumo cultural são levados em conta, e para reforçar isso, citamos uma declaração de Jenkins: “Precisamos repensar os objetivos da educação midiática, a fim de que os jovens possam vir a se considerar produtores e participantes culturais, e não apenas consumidores, críticos ou não. Para atingir este objetivo, precisamos também de educação midiática para os adultos.” (2008, p. 328).

Fundamentamo-nos no conceito de cultura proposto por Lotman, que afirma que se pode “considerar a cultura como uma língua e como um conjunto de textos redigidos nessa língua”. (LOTMAN apud AGUIAR E SILVA, 1998, p. 94).

A literatura é um capital cultural, não é apenas um capital de consumo, pois não aborda apenas temas agradáveis ao consumidor e, sim, muitas vezes reflete temáticas questionadoras e perturbadoras. É um capital de identidade, de humanização, de compartilhamento do conhecimento e do imaginário de civilizações do passado, do presente e do futuro.

As instituições educacionais voltadas para o ensino de literatura não investem em leitores-consumidores, mas em leitores-cidadãos, porque a arte oferece essa consciência crítica e autocrítica da qual o mercado midiático por vezes se esquece, já que preconiza o consumo como prioridade.

A prioridade para a área de estudos literários é o leitor-criador, o leitor-reflexivo, para que novas invenções tragam desenvolvimento, não só tecnológico, mas também nas dimensões do saber humano;, e que esta revolução se estenda não só na técnica, mas nas relações sociais, nos pensamentos, nas ideologias, em busca de uma sociedade mais justa e equilibrada.

Estabelecer o equilíbrio e harmonizar e dinamizar o processo de criatividade imaginativa com o avanço tecnológico acaba sendo o que a narrativa ficcional e sua tradição oferecem ao meio virtualizado.

A convergência midiática e a hibridização de recursos midiáticos na elaboração das novas narrativas ficcionais mostram ser uma expansão da proposta sinestésica³² do simbolismo.

As mídias, em sua convergência e hibridização como técnica de escritura de narrativa ficcional, proporcionam o envolvimento de outros sentidos e outras estratégias mentais geradas com o texto tradicional, construído somente com palavras e técnicas de desdobramento do enredo.

Podemos integrar as possibilidades de uma ferramenta web, como a rede social Twitter.com,³³ que podem gerar possibilidades de composição narrativa ficcional na elaboração de narrativas interativas trabalhando outras dimensões de interatividade baseadas nas mídias móveis, como o celular – via SMS –, mensageiro instantâneo, e-mail, site oficial ou programa especializado.

Um usuário-leitor assinante pode ler uma narrativa ficcional que podemos classificar como um *m-conto* (micro-conto), composto de 140 caracteres, emitido pelo Twitter.com aos filiados, ao mesmo tempo, em qualquer parte da cidade, do país ou do mundo.

Agora, mais do que nunca, a narrativa ficcional nos conecta em uma roda virtualizada tribal, nos conduzindo aos primórdios de uma memória humana e não apenas eletrônica, na integração de três mundos: o físico, o imanente diegético e o virtual. Estamos na eminência de criar uma nova forma de sociabilidade cultural fundamentada no eixo das narrativas ficcionais.

O grande dilema é equilibrar o consumo de produtos culturais, como é o caso das narrativas ficcionais, na apreciação estética, e não apenas por consumo pecuniário ou por indução flutuante dos humores da moda. Uma alternativa para isso seria investir no caráter da apreciação intelectual libertária, do estímulo do prazer estético.

Conseguir que estas duas vertentes, o comercial e o artístico, convivam sem afetar a integridade do ideal da arte, ambos ocupando um mesmo ciberespaço, constitui um grande desafio.

³² Sinestesia: a relação de planos sensoriais diferentes. Por exemplo, o gosto com o cheiro, ou a visão com o olfato. O termo é usado para descrever uma figura de linguagem e uma série de fenômenos provocados por uma condição neurológica. Como figura de linguagem a sinestesia é uma figura de estilo ou semântica que relaciona planos sensoriais diferentes. Tal como a metáfora ou a comparação por símile, são relacionadas entidades de universos distintos.

³³ Fundado em março de 2006, pela Obvious Corp, é uma rede social e servidor para microblogging que permite que os usuários enviem atualizações pessoais contendo apenas texto com menos de 140 caracteres via SMS.

A verdade é que um novo sistema de comunicação surge com a influência digital e dentro dele se integra o próprio sistema especializado de comunicação, que é o da narrativa ficcional. Castells (1991) refere-se à rede virtual que pode constituir esse novo sistema:

O que caracteriza o novo sistema de comunicação, baseado na integração em rede digitalizada de múltiplos modos de comunicação, é sua capacidade de inclusão e abrangência de todas as expressões culturais. [...] No entanto, não quer dizer que haja homogeneização das expressões culturais e domínio completo de códigos por alguns emissores centrais. É precisamente devido a sua diversificação, multimodalidade e versatilidade que o novo sistema de comunicação é capaz de abarcar e integrar todas as formas de expressão, bem como a diversidade de interesses, valores e imaginações, inclusive a expressão de conflitos sociais. (p. 397).

A narrativa em formato tradicional do cânone literário sobreviverá juntamente com as novas formas de composição e leitura da narrativa ficcional composta com a influência das TICs. Manovich (2002) pondera sobre a revolução do computador afirmando que as interfaces culturais se baseiam no conjunto de elementos herdados das outras interfaces anteriores a ela. Essa revolução é influenciada pelo contexto de produção e da experiência, assim como pelo acervo de conhecimentos dado ao seu criador, seja um designer ou um programador.

De forma semelhante, a narrativa ficcional se fundamenta na tradição da técnica da construção narrativa que advém dos primórdios das narrativas orais e da arte de contar histórias, desde o advento da técnica da escrita até chegar aos nossos dias, com a revolução digital.

O que isso implica para literatura? Retornando às idéias de Manovich (2000), existe uma definição de três visões de mundo que se identificam e que estão integradas ao meio de produção cultural atual: o texto impresso (técnica da escrita), o cinema (técnica áudio-visual) e a interface homem-computador (técnica digital).

O fato é que todas as três visões irão se fundamentar na produção do objeto cultural que reflita as tradições culturais, a valoração da memória e da experiência humana e o intercâmbio de informações socioculturais.

Devemos levar em conta que, na era digital, vemos a transferência da dinâmica sociocultural humana para o ambiente virtualizado e uma influência da dinâmica digital para a formação do pensamento, de sua expressão e de sua aquisição, influenciando os meios externos tanto na forma audiovisual quanto nos meios impressos.

A narrativa ficcional digital abarca a cultura da convergência, se integra e hibridiza recursos como animações, vídeos, músicas, linguagem-jogo e texto escrito e, assim,

imagem, som, escrita começam a escrever uma narrativa conjuntamente. Citando Jenkins, sobre o conceito de convergência:

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório de públicos de meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (Jenkins, 2008, p. 27).

A convergência permite a facilidade da hibridização de linguagens para a composição narrativa e envolve uma nova forma de elaboração da tríade da linguagem poética intensificada pelo ambiente virtual.

A *aesthesis* virtualizada (*poesis-mimesis-catarsis*) compõe um todo significativo, uma unidade que comporá redes de sentidos dentro das redes de sentido multilineares da narrativa hipertextual. O conteúdo da rede comunicativa da obra literária é sempre plurissignificativo e polifônico, conforme Bakhtin (1997).

Uma narrativa com influência do meio digital utilizará, para compor sua *mimesis*, as descrições dos gráficos 3D, simulações visuais de elementos e do ambiente que conferem maior visibilidade do mundo ficcional virtual projetado, com possibilidade de aumentar a *catarsis* por meio de recursos sonoros, entre outras possibilidades.

A narrativa hipertextual e que segue o modelo fractal é complexa na construção do seu equilíbrio interno como texto, pois elabora uma rede de sentidos intrincada e estimulante, devido ao potencial simulador das ferramentas tecnológicas somadas aos recursos lingüísticos literários.

As manifestações de coesão e coerência, como também dos recursos estilísticos e técnicos, com a influência do digital, se revelam muito mais sofisticados.

Um exemplo disso seria a coesão de inferência gerada na composição de um texto como *The Patchwork Girl*, de Jackson, que fundamenta a sua coerência fundamentando-se na intertextualidade direta com a obra *Frankenstein*, de Mary Shelley. Num segundo momento, o texto utiliza o recurso de coesão textual através da imagem do corpo feminino, que estabelece links a partir dos membros. Eles remetem diretamente às lexias narrativas do conto hipertextual.

A obra literária, inerente a si, possui uma rede intrínseca de narrativas integradas pela intertextualidade, como também dimensões de leitura que demandam um grau de

sofisticação da habilidade de interpretar e de formação de modelos mentais prévios de leitura e escrita.

Aguiar e Silva afirma:

[...] o código literário configura-se como um policódigo que resulta da dinâmica intersistémica e intra-sistémica de uma pluralidade de códigos e subcódigos pertencentes ao sistema modalizante secundário que é a literatura e que entram em relação de interdependência – nuns casos, necessariamente; noutros casos opcionalmente – com os códigos do sistema modelizante primário e com códigos de outros sistemas modelizantes secundários. (1998, p. 100).

Esse aspecto é importante ao identificar que tal rede intrínseca de narrativas integradas, no caso de uma proposta de adaptação do clássico literário para uma dinâmica de narrativa com *trama emolutória interativa*, haverá de equilibrar essa rede já preexistente no clássico com a rede de formato hipertextual, multimodal e multilinear da narrativa elaborada em mundo digital.

As estruturas básicas de elementos narrativos que formam o protocolo de elaboração e identificação de narrativas ficcionais criam atualmente novas alternativas possíveis, fluindo pelas relações criadas pela cibercultura.

3.3 Literatura e cibernética

Ao se tratar da cibernarratologia, deve-se levar em conta que, como todo produto influenciado pelas TICs, precisa ser considerada a relação homem-máquina ou homem-máquina literária, no caso específico dos textos narrativos ficcionais.

Citando Oliveira (2003):

O problema essencial das tecnologias em expansão está na ausência de visão construtiva. O desinteresse observado durante este século, comparativamente com a idéia de progresso, faz esquecer que a matriz dos conhecimentos depende dos seres humanos, e apenas deles, que a fatalidade não existe e a condução do nosso destino pressupõe um trabalho de grande lucidez e deliberado. (p. 40).

Toda comunicação humana passa pela linguagem, e, assim, a literatura se firma como baluarte do capital cultural narrativo ficcional da espécie humana desde os primórdios da era da oralidade até a era digital. A literatura é um estandarte contínuo do

humanismo³⁴ que agrega ao universo digital toda essa essência fundamentada em compor uma matriz de conhecimento humano.

Citando Hayles (2002):

Meu sonho é uma versão do pós-humano que abrace as possibilidades das tecnologias da informação sem ser seduzida por fantasias de poder ilimitado imortalidade descorporificada; que reconheça e celebre a finitude como uma condição do ser humano, e que entenda a vida humana como embebida em um mundo material de grande complexidade, mundo do qual dependemos para continuar sobrevivendo (apud FELINTO, 2005, p. 114).

A literatura como tecnologia de produção textual e de expressão artística, imaginativa e comunicativa, de experiência de lidar com a representação das diversas dimensões humanas, sobrevive aos avanços tecnológicos e mudanças históricas sofridas pela humanidade e estende sua influência também em convergência ao mundo virtual.

A semiótica francesa lida com o aspecto do plano de conteúdo. Os teóricos Lopes e Hernandes (2005) afirmam que todo texto possui um plano de conteúdo, um lugar dos conceitos ou, ainda, “onde o texto diz o que diz”, e um plano de expressão que remete à parte mais “concreta” e sensível de um texto, aquela que sustenta os conteúdos.

Vários planos de conteúdo do sistema de comunicação literário só podem ser ativados pelo leitor mediante o grau de sofisticação de leitura que ele possui.

Entre o plano de expressão concreto e os planos que se acumulam na rede do policódigo literário, existe um grau macro de interpretação que remete à necessidade do leitor ser mais hábil em lidar com a identificação de informações e recursos compositivos, como também da identificação das inferências existentes, aspectos utilizados na composição das narrativas literárias.

Um leitor sofisticado irá identificar o que Greimas (1972) conceitua como paradigmática, que seria todo e qualquer sentido que está oculto nas entrelinhas, ou ainda as relações de sentidos inferidos, como a intertextualidade ou arquitextualidade.

O leitor, mesmo iniciante, irá identificar os elementos chamados por Greimas de narratização, onde, ao contar a história, estabelecem-se os sujeitos (agentes principais da narrativa), o objeto (desejo, anseio, meta), o oponente, o anti-sujeito, o vilão (o agente contrário ao primeiro sujeito) e o manipulador ou impulsionador (que auxilia o desenrolar do enredo).

³⁴ O humanismo pode ser definido como um conjunto de ideais e princípios que valorizam as ações humanas e valores morais (respeito, justiça, honra, amor, liberdade, solidariedade etc.). Para os humanistas, os seres humanos são os responsáveis pela criação e desenvolvimento desses valores.

Dessa forma, em uma narrativa interativa, existe, na convergência entre o espaço potencial diegético e o virtual, um desdobramento compositivo onde as duas dinâmicas de processamento se fundem.

A sofisticação do uso da linguagem para construção narrativa se desdobrou para a linguagem cênica, ativando não só recursos de memória visual, mas também a de ruídos, cheiros, lembranças, ou, ainda, reconstruindo a memória a partir de paradigmas existentes na nossa lembrança, como vimos em Cury (1998).

À interpretação dos atores, a linguagem cênica começou a acrescentar novas informações visuais e auditivas, que geraram novos desafios de interpretação e de imersão diante do mundo narrativo construído no tempo de Aristóteles.

Da mesma forma, também ocorreu uma evolução hibridizada de linguagens, técnicas e recursos com o advento do cinema, ao nos permitir a imersão visual, e com a narrativa interativa do jogo eletrônico, ao permitir assumir as ações e movimentos do avatar personagem rumo a completar a jornada e vencer os desafios aos quais ele deve superar.

A narrativa em *audio book* ativa uma série de aspectos sensoriais e perceptivos, semelhantes à novela radiofônica. Há uma analogia entre as duas, pois ambas, devido à variação interpretativa dos atores envolvidos, confere uma dimensão de *aesthesis* a mais, já que o ouvinte tem que decifrar os diferentes timbres e a carga emocional presentes na voz dos atores.

A obra literária revela macro e micro dimensões de leitura integradas em sua composição textual, que requerem uma decodificação e absorção dos conteúdos apresentados de maneira mais sofisticada, e domínio de conhecimentos prévios para o desenvolvimento de graus mais elevados de experiência de leitura pelo leitor.

A cibernética é uma teoria que aborda o funcionamento de alguns tipos de sistemas naturais ou artificiais, caracterizados pela auto-regulação provenientes de um meio de comunicação, controle e *feedback*.

O conceito da cibernética tem um objetivo, segundo Wiener, que é “desenvolver uma linguagem e técnicas que nos capacitem [...] a haver-nos com o problema do controle e de comunicação em geral” (1984, p. 17)

Aarserth (1997), ao conceituar cibertexto, aproxima-o do conceito de cibernética que segundo a citação de Morin (2003), a seguir, nos leva a compreender como se considera um sistema de comunicação literária como um sistema comunicativo holístico integrado:

Um sistema não é simplesmente um todo constituído por partes; um sistema é qualquer coisa – como sabem muito bem os sistêmicos – que tem qualidades, propriedades que não existem no nível das partes isoladas. Ou seja, o todo é mais do que a soma das partes. Mas há também – e eu me permito insistir nisso – qualidades e propriedades das partes que são frequentemente inibidas pelo todo, portanto, o todo é também menos que a soma das partes. (p. 124).

Veremos que tanto textos lineares como multilineares, e principalmente estas estruturas de macro e micro dimensões de leitura presentes nas obras literárias, requerem uma leitura ergódica, como definida por Aarseth (1997), fundamentada e aplicável em especificidade para texto eletrônico no ambiente virtual.

Consideremos a origem conceitual dos radicais compositivos do termo ergódica utilizado por Aarseth. A palavra ergódica provém de *ergo* e *hodos*, trabalho e caminho.

O termo escolhido prevê que a leitura do texto eletrônico requer um esforço considerável para o leitor, no ato de decifrar a procura dos caminhos passíveis de serem percorridos no hipertexto, porém, da mesma forma, existe tal dinâmica para interpretá-la na rede de sentidos da obra literária, como no policódigo, em sua versão tradicional.

As experiências autorais com a elaboração de narrativas múltiplas e híbridas como exemplo máximo de produção de conhecimento em rede da narrativa ficcional, também revelam o fato de que antes da técnica digital já havia a existência de textos lineares e multilineares.

Os espaços vazios em potencial geram a inacessibilidade, as possibilidades compositivas que existem empiricamente, mas que não foram trabalhadas pelo autor. Também no cibertexto existe a limitação dos caminhos projetados pelo programador/autor, a limitação existe mesmo sendo ele constituído em uma macro instância de controle lógico da rede.

Uma adaptação de uma obra canônica literária para uma versão interativa precisa considerar que a leitura do policódigo (Aguilar e Silva, 1988) requer do leitor uma sofisticação de leitura de ordem mais complexa, ao fundir os dois aspectos do mundo diegético e do virtual.

Citando Aarseth (1997):

No cibertexto, entretanto, a distinção é fundamental – quando você lê a partir de um cibertexto, as estratégias empíricas e potenciais ou a possibilidade dos caminhos que não foram selecionados, dos enunciados que não foram levados em consideração. Cada decisão torna algumas etapas e desdobramento do texto mais acessíveis, enquanto outras menos, e você nunca poderá saber o resultado exato de suas escolhas; isto é, o que você perdeu exatamente. Isso é muito diferente das ambigüidades do texto linear. E a inacessibilidade, é preciso reforçar, não implica ambigüidade, mas falta de possibilidade – uma aporia (p. 3).

Existe nessa citação um dado importante para reflexão. Um cibertexto de uma narrativa interativa não impõe ao interator (jogador) a proibição de recomeçar o jogo (narrativa interativa) e refazer escolhas diferentes da que escolheu primeiramente. Portanto, as escolhas feitas na primeira execução do avatar do jogo como possibilidades potenciais não são excluídas e podem ser vivenciadas se o interator quiser jogar novamente.

Não existem ambigüidades típicas do texto linear, porque as narrativas de jogos eletrônicos ou do estilo “você escolhe o final” normalmente se voltam para temas de ação e aventura; narrativas lineares elaboradas sobre esses temas também não apresentam tal aspecto; a ambigüidade é um recurso de narrativas ficcionais mais voltadas à fruição e à viagem para o interior humano.

Impossível não ver ambigüidade no caráter de Otelo, de Shakespeare, tão nobre e ao mesmo tempo tão ensandecido e cruel no assassinato de sua esposa Desdêmona, ou nas ações de Dorian Gray, no romance de Oscar Wilde, ou no comportamento da família de Gregor, no conto *A metamorfose*, de Kafka.

O que demanda percebermos que, por enquanto, devido também ao alinhamento com o mercado consumidor, as narrativas interativas usam a estrutura reconhecível de contos maravilhosos e de lendas, ou a estrutura de crônicas.

Murray (2003) teoriza a possibilidade de explorar a capacidade empírica dos jogos eletrônicos trabalhando em narrativas mais complexas, utilizando os recursos multimidiáticos disponíveis. A narrativa ficcional do futuro deve avançar para o romance do futuro.

A leitura sofisticada da obra literária no ciberespaço requer mais do que reiniciar a leitura. Ela necessita que o leitor tenha vivência literária para preencher os espaços de indeterminação. Na medida em que o leitor amadurece biologicamente, progride em conhecimentos do mundo e está sofisticando a sua habilidade de leitura, ele passa a ter acesso às dimensões de leitura que vão se revelando no texto literário.

Em um texto eletrônico e hipertextualizado pode-se usar outros recursos para que o leitor, mesmo iniciante, supra a volta do arcaibouço temporal por intermédio de links informativos constituídos, que fornecem informações advindas dos contextos histórico, cultural, mitológico, entre outros, e disponibilizadas pela estrutura hipertextual e multimidiática dos recursos disponibilizados pelas TICs.

A obra como sistema integrado e um processo de dimensões de leitura que demanda maior domínio prévio de modelos mentais para decodificação da rede em policódigo; requer a construção por parte do escritor e identificação por parte do leitor de modelos mentais prévios; o que Eco (2001) teoriza como arcabouço literário.

O leitor atinge dimensões mais profundas de uma obra literária a partir de sua experiência de mundo de leitura, não só de informações literárias, mas gerais, de visão do mundo. Dessa forma também, à medida que o escritor de uma narrativa ficcional vai aprofundando sua experiência de mundo como leitor e como praticante de formas potenciais de escritura, vai modificando o modo de escrever, aperfeiçoando a sua forma de narrar.

A vivência da cultura técnica da escrita da narrativa ficcional requer o repasse da habilidade de criar um policódigo dentro de uma rede narrativa, tal como a obra literária. Esta é a arte e a manifestação da inteligência artística por parte dos escritores renomados, e os que virão nas gerações vindouras.

A partir da experiência virtual, toda a narrativa ficcional tem potencial de se tornar uma obra aberta, tanto as que parecem finalizadas como os *fun fictions* narrativos, em sua rebeldia em procurar criar outras histórias sobre os seus heróis.

É necessário ter desenvolvido maturidade como leitor para reconhecer as demais dimensões existentes no policódigo literário. Assim Gregor, personagem de *A metamorfose*, de Kafka, não será apenas um acontecimento sobrenatural e bizarro de um ser humano transmutado, sem motivo aparente, em um inseto gigante, quando se pode perceber a reificação³⁵ do personagem e verificar teorias preconizadas por Lukács (1989) e Goldman (1976), e, dessa forma, ampliar significativamente as possibilidades de interpretação.

O leitor amadurecido poderá verificar na narrativa *O senhor dos anéis*, de Tolkien, que o romance revela simultaneamente vários caminhos a serem percorridos: *i*) os dois hobbits em procura da destruição do anel; *ii*) a luta de Aragorn para assumir sua função de rei de Gondor; *iii*) o drama dos irmãos regentes Boromir/Faramir; *iv*) a diáspora dos elfos

³⁵ *Reificar ou coisificar*: encarar o ser humano como objeto, tirar seu caráter de humano. Goldman também remete a reificação aos valores transindividuais (morais, religiosos, sentimentais etc.). Lukács faz da reificação “o problema central, estrutural da sociedade capitalista em todas as suas manifestações vitais”. Para Lukács, o fenômeno da reificação ocorre em três dimensões: a) *na troca de mercadorias*, os sujeitos se vêem reciprocamente forçados a perceber os objetos como coisas potencialmente lucrativas; b) *nas interações sociais*, os sujeitos vêem o parceiro de interação social como objeto de uma transação rentável, e c) *a nível individual*, os sujeitos consideram as faculdades e qualidades pessoais apenas como recursos objetivos para a obtenção de lucro.

que retornam para o mar e fecham seu período de reinado sobre a Terra Média; entre diversos caminhos e personagens que vão revezando o foco da narrativa durante a leitura. Tal estratégia de elaboração de enredo difuso se manifesta como recurso de composição passível de ser utilizado, como o foi de maneira magistral pelo autor.

A obra literária como narrativa ficcional no auge de sua aplicabilidade técnica, compositiva e referencial, cultural e estética, também requer um trabalho muito mais elaborado no ato de ler, para constituir o que Eco (2003) teoriza sobre a conceituação de obra aberta.

Citemos trecho de Giovanni Cutolo, na introdução ao livro *Obra aberta*, de Umberto Eco:

O conceito de abertura que nos propõe Umberto Eco é de maior amplitude, na medida mesma em que é mais variado e diferenciado o campo de aplicações por ele submetido à indagação. [...] Eco, na realidade, sustenta um “modelo teórico” de obra aberta, que não reproduza uma presumida estrutura objetiva e de certas obras, mas represente antes a estrutura de uma relação frutiva, isto independentemente da existência prática, factual, de obras caracterizáveis como “abertas”. Ele não oferece o “modelo” de um dado grupo de obras, mas, sim, de um grupo de relações de fruição entre estas e seus receptores. Trata-se, portanto da tentativa de instituir uma nova ordem de valores que extraia os seus próprios elementos de juízo e os seus próprios parâmetros de análise do contexto no qual a obra de arte se coloca, movendo-se em suas indagações para antes e depois dela, a fim de individualizar aquilo que na verdade interessa: não a obra-definição, mas o mundo das relações de que esta se origina; não a obra-resultado, mas o processo que preside a formação; não a obra-evento, mas as características do campo de probabilidades que a compreende. (apud ECO, 2001c, p. 9-10).

Retomemos o conceito do termo cibertexto, tal como formulado por Aarseth (1997), fixando seu conceito em analogia à expressão *cibernetica*, de Nobert Wiener (1948). Wiener cunha tal expressão, *cibernetica*, que prioriza o grau de influência dado à construção organizacional do texto de forma mecânica, baseada na relação entre usuário e equipamento.

Aarseth afirma que as leituras de narrativas hipertextuais são interativas porque propoem ao leitor uma leitura não linear de fragmentos textuais e não textuais conectados em rede. Assim são incluídos textos como o hiper-romance composto por lexias e o de histórias que possibilitam multiplicidade complexa de opções de leitura.

O leitor, como aprendiz, vai aperfeiçoando seu grau de capacidade de leitura ao auto-organizar seu processo de aprendizagem de leitura e de apreensão dos conhecimentos sócio-culturais-estéticos.

Segundo Morin (1999), o ser humano se auto-organiza de maneira cognitiva, cultural, ideológica e também é capaz de desenvolver sua capacidade reflexiva, de autocrítica e autogestão, autocorreção, realizando a avaliação de sua vivência literária e experimentação no mundo diegético pela interação com o texto.

A narrativa ficcional comprova-se como um sistema informativo-cultural-estético que possui regras, se auto-regula e tem um *feedback* mais amplo, ao depender da prática e experiência do leitor no ato de ler, principalmente quando a narrativa ficcional é uma obra literária.

Um conceito importante na teoria da cibernética foi o de retroação, introduzida por Norbert Wiener (1948). Contrapondo-se ao princípio de causalidade linear (causa-efeito), ele evidenciou a existência da curva causal (Morin, 2003). Cibernética trata da “transferência de informação” e da “retroação” e serve para descrever mecanismos reguladores que, no caso, ao estudarmos as narrativas do *corpus* pesquisado, propõe-se a reconhecer protocolos e paradigmas compositivos, de recepção e de cultura da escritura e da leitura ficcional com influência da cibercultura e, por sua vez, do ciberespaço.

Pondera-se que possa haver na composição de narrativas hipertextuais em rede uma possível aplicação da teoria geral dos sistemas, sendo por vezes identificados tanto sistemas abertos quanto os classificados como fechados. Sistemas fechados são os analisados como casos isolados e os abertos são os que interagem com outros sistemas ou outras redes de sistemas, no caso da presente pesquisa, os sistemas narrativos.

Ao analisar o padrão de desdobramento de multiplicação de micro-narrativas em uma narrativa em rede, pode-se verificar que existem modelos, princípios e leis que se aplicam a sistemas semelhantes, independentemente do seu tipo particular. Dessa forma, é possível identificar estruturas padronizadas, narrativas em rede e processos de composição narrativa de multiplicação e de organização de núcleos narrativos e de dimensões de leitura possíveis.

Aplicando o princípio da cibernética ao ato de leitura da narrativa ficcional, vemos que a curva causal aplica-se ao fato de que o sistema comunicativo do texto literário é um todo integrado em que cada elemento da rede compositiva gera influência e modificações tanto no texto, como na leitura e na escritura.

Ao voltar o foco para a reflexão sobre as teorias de modelos mentais de Johnson-Laird (1983) e Johnson-Laird e Byrne (1991), sobre Piaget (1971) e a Teoria da Lógica Mental, em sua aplicabilidade ao objeto literário, faz-se necessária uma integração das teorias.

Johnson-Laird (1983) e Johnson-Laird e Byrne (1991), em sua teoria de Modelos Mentais, propõem que as pessoas, ao processarem um discurso, construam representações internas do mesmo, chamadas *modelos mentais*. Um aspecto problemático do modelo é o fato deste, aplicado à literatura, não abordar questões de inferência, sendo que esta, no mundo literário, é um processo usual.

Segundo Piaget (1971), o indivíduo organiza a realidade por intermédio do pensamento estruturado, que, por sua vez, se expressa usando como meio o processo de adaptação em reação ao ambiente no qual está exposto. Portanto, a estrutura mental e o conhecimento serão construídos pela relação dialética entre a maturação biológica do indivíduo e o meio ambiente no qual ele está inserido.

O indivíduo leitor de uma obra literária deve se ajustar a vários níveis e diversos potenciais de realidades, assim como o usuário/leitor das narrativas ficcionais do universo virtual.

O texto literário da obra canônica prevê o domínio por parte do leitor de modelos de vivência literária que devem ficar armazenados na memória. Esse foi um recurso muito comum no período de construção das narrativas orais.

Leituras mais sofisticadas das dimensões de leitura que são próprias do texto da obra literária requerem o conhecimento, por parte do leitor mais experiente, de gêneros textuais, conceitos e, ao mesmo tempo, capacidade de reconhecimento de variáveis e decodificação de inferências.

Assim, a teoria da lógica mental, que preconiza a existência de um raciocínio proporcional e proposições nos estágios iniciais do conhecimento, e que pode trabalhar com esquemas de inferências, coaduna-se aos dos modelos mentais na prática da leitura que são repassados pela vivência social comunicativa e, mais especificamente, a vivência da cultura da narrativa ficcional.

Práticas de leitura adquiridas e delineadas pelo conhecimento do mundo real (Piaget) ou potencialmente do real, como, por exemplo, o mundo diegético e o virtual, proporcionam experiência simulatória tanto do ato de leitura quanto do jogo.

A teoria de Paivio (cf. SANTAELLA; NÖTH, 1998) se baseia na codificação dual, que consiste em uma teoria mediadora das duas posições da psicologia cognitiva. Tais posições descrevem dois sistemas mentais separados que processam informação verbal e visual. Ambas são dominantes e, no processamento de imagens, tanto o verbal como o visual atuam simultaneamente. A elaboração do texto em sua escritura e em seu processo

de leitura requer domínio dos modelos mentais e uso e reconhecimento de uma lógica mental discursiva.

O que a leitura ergódica mostra na influência do ciberespaço?

Uma proliferação de textos narrativos ficcionais modais, multimodais, lineares, multilíneares, unitextuais e multitextuais somada à convergência midiática (Jenkins, 2008) e às novas possibilidades técnico-compositivas, criaram novos desafios para o ato de ler como também para o ato de aprendizagem na convivência entre a tradição da narrativa ficcional e as novas narrativas ficcionais possíveis, que convivem em um mesmo espaço virtual.

A cibernarratologia revelará a influência transformadora das Tecnologias da Informação e do Conhecimento (TICs) e a mudança de paradigmas referentes à elaboração, leitura e ensino da narrativa ficcional.

Tomemos por ponto reflexivo o que Hutcheon (1988) afirma que é necessário da parte de cada pesquisador: “começar a estudar as implicações de nossa realização em relação a nossa cultura e da produção de sentido que nela enxergamos” (p. 41).

O que constitui um leitor interativo? O fato apenas de poder modificar o texto?

Interação requer uma relação existente entre os elementos constitutivos do sistema de comunicação de uma narrativa ficcional que funcione como apropriação do conteúdo existente. Este é convertido como parte de seu acervo pessoal. Enquanto isso, o interator reprocessa as informações e modelos mentais fornecidos pela narrativa ficcional, o que implica em uma modificação do conteúdo não apenas física, mas de sentidos.

Isso implica que a modificação do texto não constitui uma única evidência de interação da narrativa ficcional, o que se torna importante ao trazer uma narrativa ficcional como uma obra literária para o suporte digital. Criar versões de interação física precisa partir do conhecimento da interação empírica já existente no processo de leitura, os mapas mentais deixados pelo escritor ao leitor potencial.

Ações mecanizadas e uma lista de escolhas já predeterminadas não conferem uma interatividade maior que a textual, o circuito comunicativo adquire uma opção diversa da já oferecida pela narrativa ficcional tradicional.

A diferença na utilização da subjetividade e associação de outras dimensões sensoriais para compor o texto e sua leitura é que irá estabelecer um incremento maior para a interação.

A interatividade de uma narrativa interativa requer maior habilidade sensório-motora, principalmente no uso de outros recursos como *mouses*, controles, sensores de

movimento e de direcionamento, como a usada para identificação de mapas de localidade em espaço 3D ou de navegabilidade pelas indicações dadas pelas orientações do livro ou pelas regras de jogo.

Também requer recursos auditivos-temáticos e, somada a estes, a imagem em movimento, que pode ser vivenciada por sensores oculares eletrônicos, para propiciar maior nível de imersão na narrativa. Tal equipamento ativa por sua vez os nervos óticos neurais propiciando a ativação da memória visual e reações mais intensas.

Não é um mundo ficcional empírico, não é apenas a projeção da imaginação, não é um mundo virtual mental e sim um mundo virtual gráfico e existente eletronicamente na forma de *pixels*. Uma nova forma perceptiva da representação da realidade constrói uma dimensão passível de existir.

Tanto narrativas lineares como multilineares possuem graus de interatividade. Desta forma, a passividade de leitura indicada, em uma primeira análise comparativa entre as duas narrativas, e que tende para literatura tradicional linear, é ilusória.

Existe um aumento evidenciado do grau de escolha dentre opções mais direcionais ligadas à ação e que devem ser selecionadas pelo leitor. Não é muito comum utilizar temáticas reflexivas para fundamentar a narrativa de um jogo eletrônico. Na sua maioria, elas procuram se fundamentar em temas mais ligados à aventura, à ação, conquista ou missão. Narrativas interativas priorizariam sobretudo a linguagem-jogo, e esta acaba justificando a tendência de escolhas temáticas.

No caso de uma narrativa de escritura coletiva, ainda se deve ter a habilidade de escolher as ações a serem tomadas, que serão guiadas por um narrador-mestre ou um recurso que recentre a narrativa desenvolvida. Uma narrativa aparentemente fragmentada pode apresentar uma coesão durante o processo de leitura mais sofisticada do que a tradicional.

Miller (2004) relaciona seis tipos básicos de interatividade, que podem ser encontrados em quase todas as formas de entretenimento digital. De acordo com ela, são os ingredientes que um bom cozinheiro precisa ter. São eles:

- 1) O usuário entra com algum estímulo; o programa produz uma resposta. Esse estímulo pode ser desde o simples clique em um botão com o mouse até uma seqüência de ações para resolver um quebra-cabeça. O estímulo também pode representar um ato físico, como colocar um chapéu na cabeça de um cachorro virtual.

- 2) O usuário pode se mover pelo programa de forma livre, ou seja, pode escolher o que quer fazer. Isso envolve tanto a navegação pelos menus de um programa quanto à navegação espacial em um programa 3D ou um videogame.
- 3) O usuário pode controlar objetos virtuais. Isso inclui atirar com armas, abrir gavetas e mover objetos de um local para outro. Essa não é uma opção universal.
- 4) O usuário pode se comunicar com outras personagens. Isso inclui tanto outros jogadores quanto personagens gerenciadas pelo computador (NPCs). Também não é uma forma universal de interatividade.
- 5) O usuário pode mandar informações. Os dados inseridos geralmente são disponibilizados para a comunidade, que pode oferecer alguma forma de *feedback*.
- 6) O usuário pode receber ou adquirir coisas. Essas coisas podem ser virtuais, como uma espada em um jogo, ou concretas, como um livro.

A questão é como tais possibilidades de imersão e interatividade podem auxiliar a composição de uma narrativa ficcional, ou na emergência do romance digital, ou ainda na construção de adaptações dos clássicos para a geração digital.

Um avatar ³⁶ é uma imagem gráfica computacional que remete ao personagem. A mente durante a leitura de uma narrativa ficcional também cria avatares ficcionais potencializados pelas informações e dados oferecidos pelo texto. A mente do leitor é o lugar máximo de simulações e representações.

Uma narrativa interativa de jogo eletrônico se fundamenta na ação dos avatares gráficos para auxiliar o aumento da interatividade, assumindo as ações pré-designadas para o personagem do leitor-usuário ou interator, que movimenta-se por meio de ambientes gráficos e desdobramento na narrativa interativa em prol de obter o *focus* projetado da aventura.

Os avatares assumidos, sejam psíquicos ou gráficos, auxiliam o leitor na imersão e na vivência. Mas onde o limite do real se estabelece?

Criar uma cultura de interatividade e imersão saudável é imprescindível para estabelecer os limites entre o que é passível de ser feito na virtualidade e no real. O conhecimento é o melhor fio de Ariadne que o leitor/usuário pode ter, voltado para o senso crítico e autocrítico.

³⁶ Avatar – na dimensão das TIs, se configura como um termo da informática que se refere à representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. Segundo a linguagem utilizada, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. São normalmente pequenos, aproximadamente 100 px de altura por 100 px de largura, para que não ocupem demasiado espaço na interface, deixando espaço livre para a função principal do *site*, programa ou jogo que se está usando.

O leitor-usuário deve poder identificar as diferenças de participação no processo de leitura ao assumir o avatar, escolhendo dentre as opções preestabelecidas pelo escritor ou roteirista do jogo. Podemos especificar outro processo, que seria quando o leitor-usuário é um leitor-escritor escrevendo a história coletivamente em conjunto com um narrador-mestre.

As ações do usuário-leitor são limitadas em seu universo pelas regras de jogabilidade, semelhantes ao jogo de RPG de mesa, e quando ele se propõe a compor uma narrativa coletiva, onde cada parte do texto *on-line* é escrita por diversas pessoas em lugares diversos da rede, também deve aceitar as especificações da norma do projeto de elaboração coletiva.

A interatividade não é uma capacidade criada pelo escritor coletivo ou a propriedade das narrativas contemporâneas classificadas como interativas, ou mesmo da pseudo-liberdade de manifestação por parte do leitor diante delas. Ela sempre existiu, mesmo em narrativas ficcionais com formato tradicional, mesmo que se seja apenas um espectador de uma narrativa filmográfica.

Sempre existirão escritores que procurarão se fundamentar em uma resistência expressiva ao mercado da indústria cultural em busca de se destacar como vertente alternativa que mantivesse o caráter experimental em constante prospecção de novas concepções de criação. Acrescente-se a isso o fato de que a ilusão trazida pelo ato físico de assumir um avatar imagético como forma de interação em depreciação da atividade anterior do texto linear constitui uma falácia.

A interação também não se remete apenas à mera prática de assumir as funções de ação do personagem como processo típico de uma narrativa interativa. A interação está em o leitor-jogador assumir esse posicionamento e ao mesmo tempo poder constituir como participante o sentido da narrativa ficcional hibridizada.

A interatividade poderia compreender o aumento do grau de interação no processo de construção dos sentidos. Goulemot (2001) fala sobre este processo de revelação de construção e articulação, da capacidade que temos de partir da memória e reconstituir nossas lembranças.

A leitura é um processo de constituição, o que demanda uma integração desses dois aspectos no ato de ler, ao ativar nossa memória recompondo nosso acervo de gêneros e referências textuais somadas à constituição das “virtualidades” do texto e suas polissemias: “Além dos códigos narrativos que estão em obra na literatura, parece-me existir uma cultura coletiva sobre a qual gostaria de me interrogar agora, através da noção de

biblioteca. [...] O livro lido ganha seu sentido daquilo que foi lido antes dele, segundo um movimento redutor ao conhecido, à anterioridade”. (Goulemot, 2002, p. 115)

Goulemot também denomina o acervo formado pela cultura do contato com a leitura como biblioteca cultural que serve tanto para escrever quanto para ler:

O sentido nasce, em grande parte, tanto desse exterior cultural quanto do próprio texto e é bastante certo que seja de sentidos já adquiridos que nasça o sentido a ser adquirido. De fato, a leitura é um jogo de espelhos, avanço especular. Reencontramos ao ler. Todo o saber anterior – saber fixado, institucionalizado, saber móvel, vestígios e migalhas – trabalha o texto oferecido à decifração. [...] A *biblioteca* cultural serve tanto para escrever quanto para ler. (p. 115)

Borba (2003) indica como é tratado o processo de leitura na literatura impressa, onde se fundamenta em uma didática de interação, centrado na análise do texto e do leitor, sendo o texto observado na constituição de seu plano de referentes simbólicos e de sentido e ao repertório de estratégias do leitor.

O plano empírico de leitura em rede estabelecido pelo leitor e traçado em conjunto com o escritor irá se voltar para a identificação de algo que podemos definir como “cultura da leitura”, um conjunto de práticas, normas, valores e convenções ligadas ao ato de ler e repassadas de geração em geração.

Ressalta-se a idéia de que a leitura das narrativas vem antes do advento da escrita; quando, na oralidade, o ouvinte das narrativas passava por processos semelhantes ao estabelecido pela tríade da *aesthesis*. A cultura da leitura advém muito antes de aprendermos a ler.

Os modelos mentais de narrativas ficcionais são absorvidos por nós desde a tenra infância a partir dos contos de fadas e das histórias infantis. Elas já fornecem os primeiros elementos e modelos narrativos ficcionais que irão ser sofisticados com a ampliação do campo de contato e interação do indivíduo com o legado do imaginário e seu estímulo socioeducativo pela comunidade da qual ele faz parte.

A cultura de leitura já desenvolvida pelo leitor da literatura impressa deve se condicionar à amplitude gerada pelas transformações advindas do espaço virtual. A literatura verbal tradicional e sua transferência para este novo ambiente requerem ampliar tais expectativas de estratégias e repertórios.

A narrativa multilinear como leitura já foi teorizada por Aaserth (1999) e assume características e dinâmicas específicas e diferenciadas. A leitura, portanto, principalmente intermediada pela organização eletrônica da obra e da arquitetura de *design* da narrativa

interativa e de usabilidade, cria novas dinâmicas de leitura, por exemplo, o contexto em que o leitor se torna escritor, surgindo assim a figura do escritor coletivo.

Conforme Aarseth, o processo de leitura de texto hipertextual é uma “estratégia para organização de fragmentos textuais em uma forma intuitiva e informal, com links entre as relatadas seções do texto ou entre relatadas partes de diferentes textos”.

Essa é a dinâmica de movimentação gerada pelo hipertexto, a qual, gerando ramificações por meio dos nós da rede, propicia a criação de um mapa de diversos caminhos e possibilidades, segundo a inspiração do autor principal, que comanda a linha mestra da narrativa coletiva em rede.

Livros como *Você escolhe o final*, como os analisados no segundo capítulo deste trabalho, e livros jogos de aventura-solo de RPG, com sistemas diversos, conduzem ao mesmo movimento de leitura de escala dimensional que vai aprofundando e seguindo as ramificações da rede narrativa.

Murray (2003) prevê que o leitor possa, no futuro, interagir com um espaço holográfico textual, no qual realmente ele se transvista do personagem, realizando uma imersão mais profunda na narrativa hibridizada.

Murray formula a hipótese de que haverá um aumento do grau de interatividade a que poderemos chegar, como a idealizada narrativa imersiva, que seria o conceito de *holodeck*, concepção retirada das narrativas de ficção científica dos filmes da série *Jornada nas estrelas*.

Semelhante às narrativas hipertextualizadas das histórias “Você escolhe o final”, a narrativa interativa do jogo eletrônico depende do leitor percorrer e descobrir os caminhos traçados na leitura, seja o texto multilinear ou linear.

A diferença de envolvimento em uma narrativa como a de jogo eletrônico se fundamenta na utilização de técnica diversa dos recursos dispostos com o uso da linguagem verbal escrita. Ela se volta para a visão e para a movimentação física do avatar como este fosse uma marionete presa aos fios eletrônicos do *joystick*.

O domínio da execução operacional da técnica de uso das ferramentas de movimento voltadas para atuação com o avatar, requer uma dedicação de concentração mental voltada para esta tarefa de movimento e dá um certo grau diferenciado de vivência peculiar, próprio de uma narrativa interativa que utiliza recursos hibridizados de linguagem.

Isso não quer dizer que o envolvimento de interação apropriativa de conteúdo se intensifica com a narrativa do jogo eletrônico, mas, sim, com as ações executadas para atingir seus objetivos, que geram a demanda do cérebro.

Uma narrativa ficcional não se fundamenta em uma execução tão automatizada de seqüências narrativas, o imaginário e os recursos poéticos conferem muito mais a experiência da leitura. Porém, é este aspecto automatizado que é salientado na maioria das narrativas interativas, devido ao predomínio da linguagem-jogo.

A narrativa ficcional, mesmo sendo hibridizada e voltada para a idéia do romance interativo como expressão artística, requer aprofundamentos analíticos e reflexivos maiores em sofisticação na execução de seus efeitos estéticos e receptivos do que meramente garantir a modalidade de domínio de marionetes virtuais.

Para que o personagem deixe sua marca no mundo literário, é preciso que tenha uma identidade que o torne reconhecível e único, a exemplo do Dorian Gray, de Oscar Wilde, e é este investimento no diferencial que um jogo como *O Príncipe da Pérsia* ou a personagem Lara Croft destacam.

Diante do exposto devemos entender que a cibernarratologia deve compreender os tipos de raciocínio e inteligência tecnológica da escrita que estão envolvidos na decodificação das diferentes formas de escritura narrativa interativa.

A literatura tradicional utiliza o raciocínio lógico-matemático, mesmo em sua forma tradicional, tal alinhamento gera desafios apresentados na solução de enigmas e superação de obstáculos físicos oferecidos pela narrativa aos personagens. Um exemplo seria a narrativa ficcional como a de Lewis Carrol, com *Alice no País das Maravilhas*.

O uso desse tipo de raciocínio requer a utilização de uma lógica do sentido altamente desenvolvida durante a construção do texto pelo escritor, e requer do leitor descobrir a sua profundidade de enigmas lógicos, matemáticos, imagináveis, na primeira apreensão das dimensões de interpretação da narrativa.

O experimento de aprendizagem técnica compositiva como da leitura de textos hipertextuais com modelo fractal, tanto para os quesitos da interação quanto da apropriação de conteúdos, deve utilizar todos os recursos disponíveis para geração digital.

A geração digital também tem, em seu cerne, a interação com uma grande quantidade de informação de baixa qualidade, com textos e opiniões rasas e irresponsáveis em emitir e apoiar atitudes criminosas, que não perdem tal característica só por ocorrer em um meio virtual.

Os profissionais da área de ensino devem ensinar a filtrar e discernir sobre quais das opiniões são melhores para se apropriar como parte de seu acervo pessoal ideológico e de conhecimento e quais as informações de má qualidade que não se deve aceitar e, dessa forma sim, desenvolver o senso crítico, e não só o entretenimento.

As instituições de ensino e a própria sociedade são os responsáveis pela capacitação de novos escritores e pela iniciação do processo de sofisticação dos leitores da geração N-Gen.

O que a tecnologia virtual acrescenta para a realidade da expressão da narrativa ficcional é um acesso mais facilitado a um espaço expressivo público e democrático, barateando custos e conquistando admiradores e contrários sem passar por editores, comissão editorial, concursos de contos, visto que apenas se escreve e se expõe ao gosto do público da rede.

Na medida em que o domínio por parte dos novos escritores dos recursos de um ambiente multimidiático e digital aumentar, pode-se pressupor o potencial de ter narrativas mais elaboradas.

Existem riscos no processo de leitura em narrativas interativas que identificamos durante a observação do estudo comparado das narrativas ficcionais nesta pesquisa e relacionamos resumidamente a seguir:

- ❖ Dispersão no processo de leitura – perda do foco de referência devido à rede hipertextualizada de micro-narrativas;
- ❖ O não conhecimento da narrativa-tronco (trama-mestra) ou da narrativa contextualizadora da narrativa central que origina as demais micro-narrativas pode fazer o leitor se sentir perdido no enredo como um todo;
- ❖ A narrativa central que compõe a linha-mestra de controle de coesão e coerência das demais micro-narrativas conectadas deve estar bem equilibrada e definida, pois sua fragmentação pode gerar ruptura da malha da rede de sentidos;
- ❖ Linearidades oblíquas (assimetria de linhas de enredo difusas) muito presentes, que geram um texto complexo.

Sobre os riscos do novo sistema de comunicação para as expressões culturais e, no caso, no aspecto de elaboração e produção do texto literário Castells (1991) diz:

Mas o preço a ser pago pela inclusão no sistema é a adaptação a sua lógica, a sua linguagem, a seus pontos de entrada, a sua codificação e decodificação. Por isso é tão importante para os diferentes tipos de efeitos sociais que haja o

desenvolvimento de uma rede de comunicação horizontal multimodal do tipo da internet, em vez de um sistema multimídia centralmente distribuído como na configuração do vídeo sobre demanda. (p. 397).

Com relação ao impacto da inclusão da maioria das expressões culturais no sistema de comunicação integrado, Castells afirma que enfraquecerá o poder simbólico transmitido por meio dos hábitos sociais, tais como a religião, a moralidade, a autoridade, valores tradicionais, ideologia política; sendo que existe a possibilidade de retomada desses hábitos se eles se reconfigurarem dentro desse sistema virtualizado. Isso demonstra também a necessidade de reconfiguração da narratologia para atender às peculiaridades da sociedade virtualizada.

Uma cibernarratologia deve se basear na unificação do entendimento de aspectos que conduzam à compreensão das narrativas do cânone e das novas narrativas digitais, trabalhando com dicotomias, tais como a linearidade e a multilinearidade entre outras.

Por sua vez, o conceito de cibernarratologia deve se fundamentar no grau diversificado de interação, nas dinâmicas da leitura geradas pelos recursos multimidiáticos, na identificação da mudança na ampliação da compreensão do tempo e do espaço, conforme definido por Castells.

Destacamos, também, o processo de coesão e coerência da malha da rede narrativa ficcional e a consideração dos novos recursos de construção textual, assim como a narrativa digital e sua co-participação nas redes interativas, entre outros que se devem definir à medida que o século progride. Segundo Castells:

O que caracteriza o novo sistema de comunicação baseado na integração em rede digitalizada de múltiplos modos de comunicação é sua capacidade de inclusão e abrangência de todas as expressões culturais. Em razão de sua existência, todas as espécies de mensagens do novo tipo de sociedade funcionam em um modo binário: presença/ausência no sistema multimídia de comunicação. Só a presença nesse sistema integrado permite a comunicabilidade e a socialização de mensagem. (1991, p. 296).

Ao analisarmos as narrativas hipertextualizadas e multilineares e as de referência linear, podemos identificar padrões e matrizes semelhantes e que se evidenciam ao tratarmos da narrativa ficcional como uma unidade textual tradicional, com objetivação diferenciada, sendo polifuncional e específica.

Podemos destacar que a estrutura textual sofre considerável transformação conforme a análise das narrativas no segundo capítulo. O escritor, seja de um texto linear

ou multilinear, estabelece um desenho consciente ou não de fluxos textuais que compõem tanto a rede hipertextual como arquitextual ou a intertextual, conceitos estes teorizados por Genette (1992).

Assim ao observarmos as narrativas multilineares e lineares, é possível se reconhecer não só um *intentio operis* como também uma intenção quase imposta de processo de leitura – *intentio lectoris* – passível de ser ativada ou não, e que se assemelha aos mapas de ambiente e ação das personagens existentes para composição de narrativas interativas ou jogos eletrônicos.

Pode-se definir um mapa pragmático na narrativa ficcional com indicações metafóricas, semióticas, simbólicas ou propriamente da herança do imaginário compartilhado que geram pistas de leitura, com as quais o cérebro do leitor, baseado no acúmulo de modelos mentais armazenados na memória sobre textos narrativos, estéticos, filosóficos, ideológicos, entre outros, além de outras referências, forma seu arcabouço individual como leitor. Ele, por sua vez, faz com que sejam ativadas essas dimensões de leitura do texto literário.

Os mapeamentos de navegação existentes em narrativas interativas (jogos de computador) são bastante parecidos ao sistema de leitura hipertextualizado de uma obra clássica como *As mil e uma noites*, de Malba Tahan, que revela uma estruturação de módulos ou micro-narrativas integradas a uma trama-nuclear.

No entanto, principalmente ao se lidar com o texto literário e, por sua vez, com a obra literária, temos que considerar sua complexidade de rede de significação interna pelo fato de constituir um sistema comunicativo estético-expressivo que é sua característica como policódigo literário.

Também deve-se atentar às possibilidades de dimensão de leitura que geram uma dinâmica muito mais holística no seu tratamento e que devem agregar e integralizar a rede interna de significados da obra literária, juntamente com a dinâmica do hipertexto.

A dimensão sintática da construção da narrativa interativa ou de formas variadas, como as narrativas geradas e escritas no sistema *storyspace*, faz com que haja um misto entre recursos estilísticos e técnicas verbais somadas a imagens, recursos de sons, animações, mini-vídeos ou outras possibilidades geradas por recursos multimidiáticos e que irão propiciar possibilidades de composição ficcional no futuro.

Alguns elementos narrativos textuais são preservados como unidades compositivas básicas da narrativa ficcional, tais como personagens, ação, tempo, espaço, entre outras.

Porém, recursos de linguagem assumem outra dimensão de aplicação de possibilidade intertextual, tal como identificada nos quadros de ambiente da narrativa interativa *The American McGee's Alice*, onde os quadros da parede se referiam a situações das cartas de baralho de *Alice no País das Maravilhas* ou *Através do Espelho*, e o próprio retrato de Lewis Carrol, o autor do clássico. Não restam apenas centralizadas na dicotomia texto-leitor, mas considerando todo o sistema comunicativo gerado no ato de criar o texto, no ato de ler esse texto, no ato de ler e escrever modificando a rede de textos assim considerando o fluxo sistêmico da narrativa ficcional em formato de rede fractal.

No ato de entender profundamente as diferenças técnicas compositivas que fazem de narrativas ficcionais como as obras literárias um desafio muito maior, um universo em rede de narrativas tendo de ser integrado no sistema de rede de narrativas do mundo virtual digital, exige ir além e lidar com a integração de dois tipos de virtualidade – a diegética e a digital.

Citando Goulemot (2002), sobre o ato de ler:

Ler é dar um sentido de conjunto, uma globalização e uma articulação aos sentidos produzidos pelas seqüências. [...] Ler é, portanto, constituir e não reconstituir um sentido. A literatura é uma revelação pontual de uma polissemia do texto literário. A situação da leitura é, em decorrência disso, a revelação de uma das virtualidades significantes do texto. No limite, ela é aquilo pelo qual se atualiza uma de suas virtualidades, uma situação de comunicação particular, pois aberta. Se admitirmos, como o faço, que um texto literário é polissêmico, a análise do leitor parecera, portanto, pertinente, porque constitui um dos termos essências do processo de aprovação e de troca que é a literatura. (p. 108).

Todo leitor é ativo devido a este aspecto de reconstituição, e a tecnologia, o hipertexto não mudaram esse procedimento próprio da leitura. O que temos são leitores-escritores, escritores coletivos e escritores neutros, não participativos, tanto de textos de escritores tradicionais ou de escritores coletivos, mas seguindo o padrão tradicional.

Goulemot chama essa experiência de fora-do-texto. Segundo suas palavras “o que quer dizer que é o cultural que ordena o que acreditamos pertencer a uma singularidade extrema.” (p. 110)

Atingimos o que seria uma interação física onde, em uma narrativa interativa, temos condições de exercer processos físicos no mundo real que interferem na dimensão virtualizada.

Analogamente, deve haver uma redimensão das ações do avatar no espaço virtualizado e ótico, reação aos estímulos sonoros, especialização do usuário das opções de jogabilidade, que segundo o domínio de tais habilidades proporcionará um melhor

desempenho na execução das tarefas projetadas para o personagem, pois o seu crescimento também é previsto pelo programa.

O domínio se dá pela repetição exaustiva, de maneira que o usuário, diante da insistência de alguns usuários com maior habilidade, repete menos, principalmente se tiver um repertório de habilidades típicas das operações tradicionais dos *joysticks*.

As conexões mentais também funcionam no preenchimento dos vazios existentes em narrativas interativas, ou em hipernarrativas, gerando a identificação da coesão e da coerência que geram o equilíbrio sofisticado de uma unicidade comunicativa como em *The Patchwork Girl*, de Jackson.

A imagem do corpo feminino que conecta os links para as lexias e a associação intertextual com o *Moderno Prometeu*, de Mary Shelley, fazem com que o texto não seja fragmentado, mas que utilize outras técnicas para compor sua unidade interpretativa; eles compõem a trama, a linha mestra da tessitura textual da narrativa ficcional.

Outro aspecto narrativo que não sofre modificação por ser uma hipernarrativa ou um hiper-romance é o caráter aberto da obra segundo teoria de Umberto Eco (2001c):

Uma nova dialética entre obra e intérprete [...] o autor produz uma forma acaba em si, desejando que a forma em questão seja compreendida e fruída tal como a produziu; todavia, no ato de reação à teia dos estímulos e de compreensão de suas relações, cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma originária se verifica segundo uma determinada perspectiva individual. No fundo, a forma torna-se esteticamente válida na medida em que pode ser vista e compreendida segundo múltiplas perspectivas, manifestando riqueza de aspectos e ressonâncias, sem jamais deixar de ser ela própria [...] Neste sentido, portanto, uma obra de arte, forma acabada e fechada em sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é também aberta. Isto é, passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração de sua irreprodutível singularidade. Cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original. (p.40)

O poder do imaginário faz com que o leitor, mediante suas associações e processos mentais, movimente-se com o personagem, e o aspecto catártico permite a ele vivenciar suas experiências em uma narrativa tradicional. A narrativa interativa abriu uma nova possibilidade de desdobramento deste aspecto, no qual o leitor pode assumir as ações projetadas para o personagem e ser também envolvido nos processos catárticos do avatar em várias ocasiões.

Já em uma narrativa como de *Role Playing Game* (RPG), não só se assume as ações do personagem, como se define sua personalidade, se escreve sua história, sendo seu

crescimento definido dentro da trama maior em rede. Isto se referindo ao RPG como atuação simultânea no jogo de mesa, *live action* e *on-line*. Ao fim, o processo de recepção do leitor irá seguir certos procedimentos semelhantes. O processo irá ser menos ou mais complexo, dependendo da habilidade de construção do policódigo gerado no objeto artístico.

Em um caso como do jogo do *Príncipe da Pérsia*, vemos uma mudança no comportamento e na personalidade do personagem em cada narrativa em rede.

O que se torna notável é o estabelecimento de dinâmicas de leitura diferenciadas pelo suporte, pela estrutura textual, pela sofisticação de composição narrativa que, com a hibridização de linguagens e os recursos midiáticos, criam novas possibilidades de expressão compositivas.

A interação do leitor instituiu o surgimento da figura híbrida formada por leitores-jogadores-atores em um espaço participativo com uma dinâmica muito maior do grau de interação do que as demais narrativas lineares tradicionais. Essa figura assume a realidade do personagem em um aspecto que nos lembra a personificação ou a reificação deste. Para designar melhor tal figura usaremos o termo *interator*, cunhado por Murray (2003).³⁷

As tecnologias da comunicação e do conhecimento não trazem apenas mudança de suporte para o texto literário ou apenas técnicas novas de produção textual. Elas revelam e evidenciam a literatura como um objeto comunicativo complexo pela formação do policódigo, do pluridiscorso e das várias dimensões textuais que a compõem.

A obra literária é um objeto comunicativo que exige do leitor muito mais do que apenas sua recepção. Ela demanda também uma necessidade de conhecimento cultural literário, de formação de arcabouço pessoal que não são adquiridos de imediato e sim construídos, com especialização no reconhecimento de estruturas e das formas estéticas e nas variações do imaginário.

Configurar a literatura como um objeto informativo, cultural, literário aos novos modelos de relações comunicativas na sociedade da informação, estando a informação no centro desta sociedade, é de importância vital, por manter vivos certos padrões de imaginário e repasse de identidade lingüística em renovação constante.

Não existe vanguarda sem tradição anterior, não existe criação de modelos sem reconfiguração do preexistente. Se a humanidade, a cada geração, tivesse que redescobrir a

³⁷ *Interator*: o leitor como personagem interativo, inserido na própria narrativa fruída, permitindo a este a direta influência na seqüência de acontecimentos daquele enredo que, de certa forma, torna-se para o então *interator* sua realidade imediata.

tecnologia que nos forneceu a roda, jamais se teria inventado o automóvel, ou qualquer outro evento na história da evolução tecnológica humana.

Esse compartilhar entre gerações, esse repasse de resgate social e compartilhamento de herança cultural legado pelos nossos antecessores é que nos permite gerar progresso e evoluir. Assim também ocorre na tradição e no desenvolvimento da estética e da produção do texto literário. A ficção se aperfeiçoa e continua seu processo mutante baseado sempre em um conhecimento tradicional prévio.

A literatura oferece uma herança regular e atemporal que foge ao modismo e sobrevive além do tempo e das gerações. Essa imortalidade da informação simbólica e lingüística se contrapõe à efemeridade das intervenções virtuais e ao modismo próprio das mídias e da cultura de massa.

Temos então que associar a Teoria da Literatura e a Teoria da Comunicação em alguns pontos, pois, agora, a literatura converge e se hibridiza com as demais mídias, compartilhando uma informação cultural em comum: a narrativa ficcional. Seja qual for a mídia a que se vincule, sofra a mixagem e hibridismo de linguagens, a unidade de composição mínima que faz com que o leitor identifique a característica do gênero narrativo ficcional é preservada.

Podemos perceber que as relações de leitura criadas durante o ato de ler não envolvem apenas o leitor com o texto, mas também o autor com a técnica cultural expressiva, o autor com o leitor empírico, o leitor-escritor com o texto ativo e coletivo, o leitor tradicional com a ampliação das perspectivas e assim, forma-se um circuito comunicativo complexo.

Um leitor-escritor de um jogo de RPG tradicional, com fundamentação na oralidade, nas ações de *live actions*, nos jogos de mesa, na modalidade da escrita, cria realmente certas situações que modificam a história. Isso exige que o narrador-mestre tenha de centralizar a narrativa, utilizando o que está previsto nas regras do sistema ou, por vezes, utilizando a premissa de seu poder de autoridade sobre a trama central da narrativa.

Um jogador-leitor-usuário ou um interator de um jogo eletrônico, mesmo sendo de RPG, exerce uma interação prevista em todas as suas possibilidades pelo roteirista do programa. Dessa forma, o avatar só fará aquilo que o programa estabelece como uma das possibilidades listadas previamente, ou seja, existe uma limitação no universo de possibilidades, assim, a liberdade de elaboração sofre alguma coerção.

A morte de um personagem dentro de um jogo em uma *house*³⁸ de RPG e dentro de um sistema como o *Storyteller*, da White Wolf, modifica muito a qualidade da narrativa do jogo, até que outro personagem consiga preencher tal vazio, principalmente dependendo das alianças políticas e do destaque que ele possua.

Existem relações interativas ficcionais criadas enquanto os jogadores manipulam seus personagens e estes como indivíduos potenciais podem adquirir tanto carisma quanto um indivíduo na realidade referente.

Quando o avatar de um interator, ao terminar seu limite de vida virtual, chegar a um momento de *game over* (fim do jogo), não se esgotam as possibilidades de reviver ou viver novas aventuras com esse personagem.

O limite de vida do avatar será indicado na barra gráfica e também irá demonstrar sua potencialidade de resistência durante os combates, que pode ir enfraquecendo na medida em que ele sofre ferimentos ou golpes, por exemplo.

O fim do jogo por morte da personagem não esgota as possibilidades do interator, que poderá ainda recorrer à possibilidade de reassumir o avatar, submetendo-se novamente aos combates simulados ou desafios propostos, até que consiga finalmente superar o obstáculo e continuar o desenvolvimento da história.

3.4 Literatura em uma perspectiva cibernarratológica – Integração combinatória de elementos e banco de dados do sistema semiótico literário

O impacto direto observado com a integração do ciberespaço para narratologia encontra-se, em um primeiro momento, na origem da produção desses textos, e atua diretamente sobre o ato de escrever narrativas ficcionais que não se baseiam e não se fundamentam somente no código gráfico alfabético e textual tradicional.

Temos agora a hibridização dos meios que conduzem a escritura narrativa imagética em vídeo, em animações, com músicas, com integração de jogos. Os recursos da escrita se ampliam e a concepção de escrever desdobra suas possibilidades em outras formas.

³⁸ *House*: constituem núcleos fictícios e físicos de jogadores que serão responsáveis pela condução de uma linha da rede de narrativas e de personagens da narrativa-jogo de RPG. Existe o encontro de *houses* de âmbito nacional, onde os grupos e seus personagens interagem realizando desdobramentos de enredo, já com impacto na narrativa das *houses* como um todo e não só em uma internamente.

Isso não implica no desaparecimento da narrativa linear sem linguagem hibridizada, o que aponta é para que se criem técnicas diversas, devido ao advento das TICs, e pela convergência midiática, que gera novas formas de produção de narrativas ficcionais. Por fim, isso influencia na forma teórica de como lidarmos com elas.

Luria (1986) afirma que:

Escrever é uma das funções culturais típicas do comportamento humano. Em primeiro lugar, pressupõe o uso funcional de certos objetos e expedientes como signos e símbolos. Em vez de armazenar diretamente a idéia em sua memória, uma pessoa escreve-a, registra-a fazendo uma marca que, quando observada, trará de volta à mente a idéia registrada. A acomodação direta à tarefa é substituída por uma técnica complexa que se realiza por mediação. (p. 99).

A poética da narrativa digital irá fluir como desdobramento da poética tradicional advinda do tempo aristotélico. O que muda é a integração de recursos multimidiáticos em um mesmo espaço virtual de maneira simultânea.

Tais princípios de multilinearidade e hipertextualidade já existiam e a participação interativa também, em modelos observados no capítulo anterior, com o livro do tipo “Você escolhe o final”, que tem mapeamento semelhante aos mapas de capítulos existentes no *Story Space*, para o *The Patchwork Girl*, e em jogos eletrônicos como *Tomb Raider*, *Príncipe da Pérsia*, *Assassin’s Creed*, entre outros.

Arlindo Machado acredita que os princípios das poéticas da era digital teriam em sua gênese “a característica da combinatória entre seus elementos, onde a ação da troca é significativa, e caracteriza um texto poético que não é apenas a criação de um sujeito, mas a atualização de um campo de possíveis [...]” (1996, p. 180). Isso se assemelha ao horizonte de expectativa teorizado por Jauss (1994), ou, ainda, aproxima-se aos princípios da estética da recepção, na teoria dos espaços vazios de Iser (1999). Citando o próprio Jauss (1994):

O leitor percebe uma nova obra tanto a partir da sua experiência literária, quanto da sua experiência de vida: O horizonte de expectativa de uma obra, que assim se pode reconstruir, torna possível determinar seu caráter artístico a partir do modo e do grau segundo o qual ela produz seu efeito sobre um suposto público. Denominando-se distância estética aquela que medeia entre o horizonte da expectativa preexistente e a aparição de uma obra nova – cuja acolhida, dando-se por intermédio da negação de experiências conhecidas ou da conscientização de outras, jamais expressas, pode ter por consequência uma “mudança de horizonte”, – tal distância estética deixa-se objetivar historicamente no espectro das reações do público e do juízo da crítica (sucesso espontâneo, rejeição ou choque, casos isolados de aprovação, compreensão gradual ou tardia). (31).

A arte da escritura de uma narrativa ficcional se dá, antes de tudo, por ter embutido em sua origem criativa um processo combinatório de elementos variáveis compositivos narrativos e, por sua vez, uma base de lógica combinatória matemática, porém, filtrada por uma rede de sentidos e de recursos poéticos lingüísticos, entre outros aspectos de literariedade. Tais que vão desde a habilidade técnica-criativa, a subjetividade, ao trabalho de composição para abrir inferências textuais, intertextualidades e outros elementos que compõe a riqueza do código literário.

Cada decisão desenhada pelo autor ao elaborar o texto, ou seja, seu *intentio operis*, mapeada empiricamente por ele na composição combinatória da narrativa ficcional, determina o horizonte de expectativa e a mudança desse horizonte. O escritor utiliza os protocolos estético-compositivos próprios da tecnologia da narrativa ficcional.

Se houverem n possibilidades de compor um personagem como Romeu, de Shakespeare, e n possibilidades de utilização de tempo e espaço ou de clímax diversos, qual seria o final mais impactante estilisticamente, são escolhas a serem feitas pelo escritor.

O fato da escolha de que os personagens Romeu e Julieta morressem no final da narrativa confere um aspecto mais trágico do que apenas Julieta enlouquecer ou Romeu ser morto em um duelo. O suicídio duplo em nome do amor do casal conferiu a esse ato um impacto que comoveu e comove gerações.

A estrutura hipertextual existente no ambiente virtual já existia na obra literária, ela se abre para o conceito metafórico do *palimpsesto* e cria uma rede integrada de possíveis leituras que dependem de serem ativadas mediante o acervo pessoal do leitor, ao passo que a técnica hipertextual do mundo digital se agrega à hipertextualidade multifacetada da narrativa ficcional.

Cria-se uma dimensão de pluralidade de significados e sofisticação de intertextualidade. No caso do romance *Patchwork Girl*, a coesão dos elementos narrativos se dá pela imagem do corpo e pela referência ao *Novo Prometeu*, de Mary Shelley.

A referência ao clássico faz com que o hiper-romance crie um novo tipo de intertextualidade e que sua coesão e coerência se mantenham, porque tal como Frankenstein, existe um questionamento sobre o corpo, o poder da criação, a ética da ciência, os limites da ambição, o porquê da existência, a monstrosidade contida e inerte no criador e não na criatura.

A literatura já poderia funcionar como máquina de textos e da criação de mundos imaginativos, personagens fantásticos e enredos múltiplos que nos conduzem a viagens no tempo e no espaço.

Ao teorizarmos sobre a cibernarratologia devemos remeter à análise da literatura e sua constituição por banco de dados³⁹ (conjunto de signos, de normas, convenções, protocolos e paradigmas).

Aguiar e Silva (1988) teoriza que a memória do sistema semiótico é composta por esse banco de dados e, sem ela, o sistema não funcionaria:

[...] o policódigo, tanto pela sua metalinguagem como pela prática dele decorrente, pode privilegiar o próprio princípio da tradição literária, atribuindo valor cimeiro ao complexo semiótico de temas e formas que já está conformado, que vem transmitindo por gerações anteriores e que é aceite como exemplar repositório de signos e das respectivas normas de combinação e transformação, e reforçando assim a estabilidade do sistema em função de um patrimônio cultural e literário reputado como canônico ou clássico. Ou pode privilegiar um princípio de ruptura, mais ou menos violenta e ampla, com a tradição literária, com o corpus de signos e com a competente gramática que consubstanciam a memória do sistema, valorizando, por conseguinte, as idéias de novidade, de originalidade, de contestação das regras e dos padrões estéticos dominantes [...] (p. 259).

Os enredos conduzem os leitores além do limite da consciência deles mesmos, não somente ao apropriarem-se da máquina tecnológica, como também amplificam a dimensão das possibilidades interpretativas, sensoriais e perceptivas. As dinâmicas de construção também fluem em busca de esticar os limites das fronteiras da composição da narrativa ficcional.

Herdamos processos narrativos que vêm desde a época da oralidade e, à medida que evoluímos em tecnologia, preservamos ainda nossa necessidade de memória e de renovação do imaginário. Os mitos literários continuam, as estruturas simbólicas se mantêm.

Mesmo diante da visão futurista de uma sociedade de máquinas, ainda o imaginário busca por elementos da nossa própria humanidade que reconstroem um imaginário utilizando o mesmo modelo preexistente dos homens tribais. A sociedade de autômatos tem o fundo mais próximo ao mito judaico do Golem,⁴⁰ aos homúnculos da Alquimia ou a história de Frankenstein do que imaginamos.

³⁹ Idéia teorizada por Aguiar e Silva, em seu livro *Teoria da Literatura* (1988, p. 258).

⁴⁰ A palavra hebraica *golem* designa algo sem forma e imperfeito. O dicionário oferece os seguintes significados: matéria disforme, massa amorfa, pessoa desajeitada; larva, pupa, embrião; casulo; robô; ignorante, estúpido; autômato legendário de barro ao qual foi soprada a vida através de nomes sagrados; matéria bruta.

Selecionamos a versão mais célebre do mito *O Golem de Praga*. A lenda afirma que em dado momento o gueto da cidade estava sendo saqueado e sua população molestada, as mulheres sendo violadas e as crianças queimadas. Diante de tal horror, o Rabino Loew (1525-1609), matemático, cabalista e talmudista, moldou um grande boneco de argila em forma humana.

O Rabi realizou o ritual mágico próprio e tal como Deus soprou em Adão para dar-lhe vida, assim assoprou as narinas da figura inerte, sussurrando-lhe uma palavra mágica. Existem variações que contam que o rabino escreveu na testa da forma inerte e outra na mão ou ainda falam sobre a introdução de um papel com a palavra mágica no peito ou na boca da forma de barro.

A palavra hebraica mágica seria *'emet*, que significa “verdade”. Após a realização de tal ritual, a criatura de barro começou a se mover. Alguns relatos afirmam que a palavra escrita e/ou assoprada pelo Rabino é o nome perdido e misterioso de Deus. Segundo um dito talmúdico, esse nome é um selo, e esse selo é a Verdade. O Golem recém-criado é usado para defender o gueto de seus agressores e livrar os judeus dos seus perseguidores.

Outra versão da lenda, além de oferecer esse caráter heróico ao Golem, afirma que a criatura almejou em se tornar um ser humano e apaixonou-se pela filha do Rabino, e este, temeroso pela segurança de sua família, decide destruí-lo.

As versões da lenda datadas do período romântico dão outro motivo para a necessidade de eliminar a criatura, fundamentada em seu potencial descontrole e incapacidade de aprender, assinalando seu caráter torpe, por ter sido uma criação consumada através de fórmulas mágicas e indo contra a vontade de Deus.

O rabino se utiliza de algum artifício para enganar o Golem e repete fórmulas mágicas para desfazer o encanto. Assim, apaga da palavra *'emet* (verdade) a letra *Aleph*, na transliteração, o sinal (') que indica a aspiração da letra hebraica, representando o fôlego da vida. Ao se apagar a letra, o som aspirado do *Aleph*, desaparece o som vocálico do “e” – e a palavra *'emet* torna-se *met*, “morto”. Quando a letra *Aleph* é apagada da inscrição tatuada no Golem, este volta a ser uma massa inanimada e informe de barro. Dados sobre as versões da lenda foram aqui apresentados conforme Wiesel (1986).

A mágica da alquimia foi substituída pelo poder da tecnologia, a ciência já é capaz de criar um clone humano sem necessariamente ter que recorrer à costura de pedaços de cadáveres humanos para elaborar um outro ser. O andróide entra no desdobramento do mito e revela nossa necessidade de criar, sem utilizar os recursos biológicos, seres semelhantes a nossa imagem.

O tema do hiper-romance *Patchwork Girl*, de Jackson, retoma esse mesmo assunto, e apesar das lexias darem a impressão de fragmentação completa da coesão da narrativa ficcional, devido à estrutura em árvore, existe uma técnica mais sofisticada de coesão e baseada totalmente em inferências.

A narrativa de *Patchwork Girl* é mais lógica do que parece. Existe um início, um meio e um fim flutuante na imagem do corpo que constituem o primeiro ambiente virtual de entrada no programa *storyspace*.

O corpo e seus membros por si só já constroem uma narrativa de imagens agregada ao contexto de referência intertextual que remete ao Frankenstein de Mary Shelley. Aqui podemos evocar as teorias abordadas no livro *Lendo imagens*, de Alberto Manguel, que postula que as imagens podem compor narrativas.

A narrativa ficcional nasce na forma de prosa só no século XVIII. As primeiras narrativas são em forma de poesia: *Beowulf*, a *Ilíada*, a *Odisséia* etc, todas datadas de antes de Cristo. No auge do romantismo é que a forma em prosa, na manifestação do romance, começa a predominar. O princípio da poesia pode ser identificado com as lexias.

As lexias (janelas) podem ser encontradas como o eco precursor de seu conceito de elaboração de estrutura nos blocos de versos de épicos como a *Ilíada*, de Homero (cada batalha se conecta ao mundo dos deuses ou à trama de disputa das duas nações), ou nas estrofes da *Divina comédia*, de Dante, ou nos cantos de *Lusíadas*, de Camões. No caso da *Divina comédia*, as estrofes fazem parte de um todo designado como Paraíso, Inferno ou Purgatório. Existem corpos latentes, mapeamentos lógicos que constroem a trama.

O texto do hiper-romance não está estruturado em fragmentos semelhante a textos como “Você escolhe o final”. Em *Patchwork Girl* existem células de conexão que se integram à rede da trama implícita da narrativa.

Antes mesmo da técnica de escritura hipertextual ou de blocos de textos terem sido repassados para o mundo digital, podemos acompanhar as experiências precursoras na narrativa ficcional fazendo seus desdobramentos vanguardistas, utilizando a técnica da escrita e hibridizando imagens de ilustrações como representação de finais ou seqüências possíveis e interpretáveis como parte constitutiva e insubstituível do enredo.

Tais experiências configuraram a herança de James Joyce no fluxo psicológico da narrativa em primeira pessoa, e a escolha do relato pessoal como marca de tendência utilizada pelos escritores pós-modernos.

A obra hipertextual aparentemente parece ser fragmentada, porém a linha de manutenção do aspecto da coesão textual se torna muito mais complexa, existe um entrelaçamento gerado pela intertextualidade e esta fundamenta a construção.

Em uma narrativa como *Patchwork Girl*, a referência à obra de Mary Shelley e seu monstro e a imagem do corpo da personagem central narradora faz com que as lexias não sejam apenas fragmentos soltos no espaço, mas elementos de experimentação, vivência e trechos unidos por temas em comum: o corpo e o existencialismo.

O *Storyspace* como programa se revela um estudo estético compositivo das narrativas hipertextuais, multidirecionais e de linguagem hibridizada, com influência dos princípios da cibercultura.

O *Storyspace* é um programa desenvolvido para elaboração narrativa. Cada espaço dedicado à escrita está disposto em uma janela que se integra em um hipertexto, prevendo as conexões por links e mostrando mapeamentos dos capítulos e links desenvolvidos.

O poder de escolher o caminho é semelhante ao de um usuário de mapa e, por meio das trilhas selecionadas dentro do texto, pode-se acessar os diversos textos produzidos.

O programa *Storyspace* lembra a estrutura do livro, e ao propor uma dinâmica baseada em episódios narrativos divididos em suas lexias que remete à divisão dos capítulos, gera uma forma diferenciada de acesso por intermédio da estrutura disponibilizada pelos links no meio digital. As lexias se constituem de pequenos textos disponíveis em janelas no programa, muito menores como episódios do que os desenvolvidos para a elaboração de um romance.

A narrativa ficcional, com intervenção do digital e a hibridização de linguagens, considerada unidade textual, funciona em toda sua extensão como um conteúdo em policódigo híbrido e integrado. As imagens, os sons, os links, tudo compõe o potencial de uma narrativa ficcional multilinear.

A linguagem já se constitui em uma tecnologia. Sem ela não poderia existir a própria comunicação ou o repasse do conhecimento e do progresso desenvolvido pela humanidade.

Somos tão dependentes da tecnologia da linguagem que esquecemos que ela foi uma das maiores revoluções culturais e sociais humanas, estabelecendo mudanças significativas nas histórias das idéias e da evolução de nossa sociedade.

A dinâmica da hibridização de linguagens em uma narrativa ficcional já pode ser ilustrada com a ocorrência da integração da encenação do texto, ou seja, peça escrita

voltada para ser encenada e com a introdução da linguagem corporal cênica e outros recursos teatrais, isto com o advento do texto dramático.

O caso de hibridização de linguagem onde se mescla a imagem e a escrita na narrativa ficcional se manifesta com a integração de ambas na composição das histórias em quadrinho.

As narrativas de bardos eram, muitas vezes, acompanhadas por instrumentos musicais, mesclando música e literatura. A cultura das narrativas ficcionais já tem esse caráter assimilador e gerador de novas formas de narrar e criar mundos diegéticos potenciais.

Um trecho de *Patchwork Girl*:

But my real skeleton is made of scars: a web that traverses me in three-dimensions. What holds me together is what marks my dispersal. I am most myself in the gaps between my parts, though if they sailed away in all directions in a grisly regatta then would be nothing left here in my place.

Mas o meu real esqueleto é constituído de cicatrizes: uma trama que me percorre em três dimensões. O que me conecta como unidade é o que caracteriza minha dispersão. O meu eu verdadeiro se encontra muito mais nos vazios entre minhas partes, mas se estas navegassem em direções diversas em uma atemorizante regata, nada mais restaria em meu lugar.

A pergunta que nos é lançada diante de obras como *Frankenstein*, de Mary Shelley, ou *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, é: o que nos torna indivíduos? Não é algo apenas físico e, sim, este aspecto latente de personalidade, e o dado metafísico que chamamos espírito. Apesar de serem ambas compostas por fragmentos de outras pessoas e geradas pela tecnologia e pelo poder da ciência, essas criaturas vivem dramas e dilemas humanos.

Assim como a criatura, o texto é uma nova concepção de unidade. Assim como o modelo referente do ser humano, ele se tornou um ser. Sua capacidade de existência já o legitima, sem considerar os fatores éticos do experimento com corpos humanos.

A criatura de Jackson não é uma inteligência coletiva, não é apenas reflexo dos cadáveres dos humanos ou das partes que a compõem. É mais do que isso – ela é um ser.

Outro trecho de *Patchwork Girl* e sua tradução:

I am made up of a multiplicity of anonymous particles, and have no absolute boundaries. I am a swarm. Scraps? Did you call me scraps? Is that my name?

Eu sou composta por uma multiplicidade de partes anônimas, e não existem limitações absolutas. Eu sou um enxame. Retalhos? Você me chama de retalhos? É este meu nome?

O que faz um texto se tornar uma unidade e não fragmentos dispersos é o seu alinhamento proposto pela coesão e coerência. Vale ressaltar que no mundo artístico serão desenvolvidos tais aspectos dentro das habilidades da linguagem poética e seu licenciamento, e de paradigmas preexistentes e extremamente maleáveis no mundo da técnica da narrativa ficcional.

O texto de *Patchwork Girl* pode aparentar ser fragmentado, porém, como já citado, a unidade visual da imagem do corpo feminino faz parte do todo do conteúdo. É um relato de um indivíduo sobre si mesmo, sobre sua existência e, em semelhança ao fluxo de consciência que torna a narrativa um fluxo de relato pessoal com subversão de modos temporais, assim também pode se identificar uma linha multilinear. Cada relato é sobre o indivíduo/criatura chamada Patchwork Girl.

A personagem não pertence à nossa espécie humana, ela foi artificialmente criada com material cadavérico de outros humanos, como o outro tipo de espécime *post-mortem*, produzido cientificamente, que vem se agrupar às criaturas místicas sobrenaturais como os vampiros, os zumbis e outras manifestações de mortos vivos.

O *Storyspace* revela ser um dos recursos por meio dos quais seria possível desenvolver uma escrita narrativa ficcional multimidiática na qual simultaneamente podem ser usados alguns dos recursos disponíveis na convergência da escritura da narrativa ficcional para a era do digital. No entanto, ainda se abre um leque imenso de possibilidades compositivas geradas pelos recursos tecnológicos disponíveis em ambiente digital.

Uma questão que se destaca também na contemporaneidade, relativa ao papel da literatura canônica e sua importância para geração digital, é o porquê de apreciar, o porquê de se conectar com a cultura tradicional do imaginário advinda das gerações anteriores e que será compartilhada com as gerações tanto do presente quanto do futuro.

O caráter flexibilizante da liberdade expressiva e da valorização da criatividade não interfere no que se refere à manutenção de protocolos da tecnologia da narrativa ficcional.

Citemos Compagnon:

Mas como apreender a tradição moderna sem doutrina do progresso, sem consciência histórica que perceba as etapas, as aporias sucessivas, em termos de causas e conseqüências, de superações críticas? Como, tendo renunciado ao historicismo genético, não chegar ao achatamento dos valores e proclamar por sua vez: “Vale-tudo”? Se o valor não se identifica mais como o novo, levanta-se, então, a questão da legitimidade de minha própria narrativa, que não é isenta de escolha. Toda narrativa é tributária do desfecho que queremos lhe dar. Sem desfecho a propor, que narrativa sustentar? Se a obra vale por si mesma e não por sua situação na história, como avaliar uma seqüência de obras descontínuas? (1996)

Precisamos encontrar um paradigma novo de referência e valor estético em uma cultura de convergência, não se pode cair no princípio do “vale tudo”, pois assim iremos perder o potencial da tecnologia e da cultura da narrativa ficcional.

No mundo das narrativas ficcionais os fins são relativos, as dimensões de realidade são maleáveis devido ao desenvolvimento de elaboração da linguagem para gerar narrativas cada vez mais sofisticadas e de recursos avançados de uso da linguagem.

A arte não se fundamenta em um aspecto metafísico e, sim, no desenvolvimento de uma tecnologia da inteligência artístico-estética e de uma tecnologia da linguagem fundamentada no uso de habilidades e das competências desenvolvidas por certos indivíduos de usar paradigmas estéticos de sua época ou extrapolá-los. Como também do uso de técnicas e modelos de elaboração narrativa ficcional que os auxilia a compor algo que transcende, por vezes, o próprio tempo.

A inteligência artística não se prende a critérios de classe social ou riqueza, mas deve ser desenvolvida para atingir o auge de domínio de suas habilidades.

Compagnon (1996) nos alerta sobre o debate entre o valor artístico que não se centraliza mais na contemporaneidade pela procura do novo, porém, precisa se fundamentar na tradição da cultura das narrativas ficcionais para que o valor humanístico não se perca.

Não se pode sustentar uma cultura no princípio de “vale tudo” e sim, na experimentação consciente, na criatividade, no estímulo de novos potenciais que, diante dos vários recursos tecnológicos, manifeste sua inteligência artística e produtiva no campo do capital cultural, no qual a narrativa ficcional não perca sua função social integrativa e enriquecedora.

A integração de diversas linguagens midiáticas na composição de novas formas de narrativa ficcional requer mudanças também na percepção dos textos anteriores e dos textos potenciais a serem desenvolvidos com as novas possibilidades tecnológicas.

O poder da integração entre a linguagem e percepção vai além dos limites tradicionais impostos pela tradição, por isso, se torna um campo a ser explorado potencialmente nas estratégias que serão criadas pela integração e convergência de linguagens na narratologia. Segundo Vygotsky (1998): “A linguagem e a percepção estão tão ligadas que mesmo nas soluções de problemas não-verbais, se o problema for resolvido sem a emissão de nenhum som, ainda assim a linguagem tem papel no resultado”.

O código de imagens hibridizado com o código lingüístico da escrita e o código da linguagem dos jogos geram diversas possibilidades compositivas para narrativas que irão proporcionar novos gêneros narrativos literários devido à influência do mundo digital.

Os estudos experimentais do grupo francês *Ouvroir de Littérature Potentiel* (OULIPO) tinham como um dos seus interesses a aplicação de procedimentos algorítmicos no processo de produção textual, e nomes como Marcel Bénabou, Jacques Roubaud e Pierre Lussan estabeleceram alguns procedimentos para a criação de textos que viriam a ser informatizados. Em 1981, Jacques Roubaud e Paul Braffort criaram um novo grupo, o *Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs* (ALAMO). Este grupo se dedicou unicamente à literatura e à informática.

A literatura combinatória remete a um princípio preexistente na elaboração de qualquer narrativa, contudo, o processamento e a escolha dos elementos narrativos são determinados pela mente do autor e não por um mecanismo eletrônico.

Calvino procura usar o método de cartas de tarô para criar uma metáfora combinatória de contos. Tal técnica foi utilizada em seu romance *O castelo dos destinos cruzados*. Podemos estabelecer um comparativo desse processo de disposição aleatória dos arcanos menores e maiores utilizado pelas cartas de jogo de tarô eletrônico disponíveis para consultas online.

É utilizado um programa randômico onde o usuário clica o embaralhamento da carta e dá cliques no carteadado eletrônico de forma a compor estruturas típicas de leituras de tarô, tais como o formato de cruz ou ferradura e que disponibilizam possibilidades de leitura conforme a consulta realizada. Eles geram leituras interpretativas já predeterminadas, conforme os temas gerais como futuro, emprego, amor, saúde entre outros de interesse geral de consulta.

Mais do que isto, os contos de Calvino têm uma identidade própria que faz do aspecto de aleatoriedade apenas mais um item de constituição da malha multilinear hipertextualizada, sem que se perca o charme de cada conto. Eles conduzem o leitor ao mundo dos relatos das personagens diante da visão dos jogos na mesa do tarô, seja no castelo ou na taberna, afinal, os destinos se cruzam.

O potencial de escritura eletrônica prevê manter essa riqueza de elaboração narrativa que produza lexias habilmente compostas narrativamente e não apenas uma massificação de discursos, considerando que o objetivo da escritura literária seja não somente o consumo do produto, mas a cultura do ler e do apreciar.

Configurar a literatura como um objeto informativo cultural aos novos modelos de relações comunicativas na sociedade da informação, estando a informação no centro desta sociedade, é de importância vital para a sociedade, principalmente por manter vivos certos padrões de imaginário e repasse de identidade lingüística, que estão sempre em renovação constante.

Elaborar um entendimento do processo de pesquisa existente na cibernarratologia pressupõe associar a Teoria da Literatura com a Teoria da Comunicação em alguns pontos, pois, agora, a literatura, muito mais do que antes, atua com as mídias digitais e desenvolve, também, um circuito de comunicação complexo e sofisticado.

A narrativa ficcional, não importa o suporte de mídia que a veicule, indicará um processo de mixagem e hibridismo de linguagens e revelará a unidade de composição mínima que faz com que o leitor identifique a identidade do gênero narrativo ficcional, que consiste nas características fundamentais compositivas e replicáveis de tipologia de gênero.

Para realizar a expansão das técnicas de habilidade da leitura e escrita, quanto maior a prática de leitura silenciosa ou oral, melhor será o domínio da habilidade, promovendo o aumento de sua competência em leitura por trabalhar a ativação da memória e a reconstituição das informações armazenadas.

Edgar Morin também fala sobre a importância da linguagem:

A linguagem é tão necessária à constituição, à perpetuação, ao desenvolvimento da cultura quanto à inteligência, ao pensamento e à consciência do homem; tão substancial ao humano do humano que se pode dizer que a linguagem fez o homem. Mas essa idéia mutila uma verdade complexa: a linguagem fez o homem que a fez; assim como fez a cultura que a produziu. A linguagem humana é realmente a encruzilhada entre computação e cogitação (como acabamos de ver a linguagem é ao mesmo tempo cogitada e computada). (MORIN, 1999, p 133)

Morin ainda trata da integração e desenvolvimento da língua dentro de uma cultura e da dependência desta do conhecimento da própria cultura. A partir deste conhecimento e da qualidade de obtenção desse conhecimento é que se determinará a habilidade de realizar conexões interpretativas que ativem informações de referência implícita ou explícita durante o processo de leitura.

Além da ativação do reconhecimento dos modelos mentais já armazenados na memória sobre os gêneros literários, a narrativa ficcional se imprime como capital cultural em um processo de troca e transmissão atemporal entre gerações distintas.

Citando Morin (1999), a respeito do desenvolvimento e a aprendizagem da língua e da sua literatura pelo ser humano, que flutua:

entre inato e adquirido: a aptidão à linguagem (adquirida filogeneticamente ao longo da hominização) é inata no homo sapiens, mas toda língua deve ser aprendida numa cultura e toda língua permite adquirir o conhecimento de uma cultura;

entre o individual e o coletivo, pessoal e o cultural. Ao fazer parte da memória individual, as palavras integram a memória coletiva que se perpetua reproduzindo-se e multiplicando-se nas memórias individuais. Ao mesmo tempo, a linguagem permite à cultura imprimir-se sob a forma de saberes, experiências, normas, injunções, interdições, na intimidade de cada espírito, fornecendo-lhes possibilidades próprias de desenvolvimento enquanto exerce o controle social desse desenvolvimento.

Ainda ao mesmo tempo, a **linguagem permite e garante a intercomunicação** que, assegurando o funcionamento da maquinaria social, possibilita a transmissão, a correção, a verificação dos saberes e informações, assim como a expressão, a transmissão e a troca de sentimentos individuais. (p 133, grifo nosso).

O aspecto comunitário da linguagem é algo que acompanha e integra o repasse das narrativas ficcionais e também o espaço de reprodução cultural da contestação e da crítica.

Uma duplicidade fundamental atua entre o pensamento individual e a organização social. A linguagem é ao mesmo tempo individual, comunicacional e comunitária (somente ela pode formular o mito fraternal que solda uma sociedade). Somente a linguagem está equipada ao mesmo tempo para assegurar a reprodução cultural (a perpetuação da complexidade social) e a solução individual dos problemas (que favorece o desenvolvimento da complexidade social). Somente a linguagem pode formular o desvio, a crítica, a contestação, permitindo que se expliquem. (MORIN, 1999, p. 134).

Blanchot (2005), usando o conceito próprio de campos da filosofia e da crítica literária, defende a tese de que a literatura instaura mundos, eventos de potencialidade do real e cria o seu mundo particular, não constituindo uma via de acesso, mas sendo a própria dimensão potencial de realidade. Ele aborda a necessidade de negar a realidade referente para poder construir a fictícia.

Iser (2002) já teoriza isto como o contrato de ficção entre o autor e o leitor. O processo vivenciado pela experiência poética e literária se assemelha à simulação de realidade de jogos emuladores.

A internet é um espaço rico como potencial de ferramenta de aprendizagem literária, tanto na aprendizagem do saber literário, de sua pesquisa, como da leitura e da prática da escritura da narrativa literária.

Aplicar o conhecimento adquirido pela teoria é uma dimensão que se abre para o mundo de aprendizagem literária. Democratizando o reconhecimento das linguagens

poéticas e a sensibilização às dimensões multiformes do policódigo literário, revelamos a riqueza existente na experiência literária ao aprendiz de literatura.

A narrativa *O canto das sereias*, de Blanchot (2005), teria uma secreta sedução ao leitor. Eis um exemplo de leitura como navegação. O autor nos fala sobre a existência de um plano de leitura, abordando a *Odisséia*, de Homero:

Como o romance, o que está em primeiro plano é a navegação prévia, a que leva Ulisses até o ponto de encontro. Essa navegação é uma história totalmente humana. Ela interessa ao tempo dos homens, está ligada à paixão dos homens, acontece de fato e é suficientemente rica e variada para absorver todas as forças e toda a atenção dos narradores. Quando a narrativa se torna romance, longe de parecer mas pobre, torna-se a riqueza e a amplitude de uma exploração, que ora abarca a imensidão navegante, ora se limita a um quadradinho de espaço no tombadilho, ora desce às profundezas do navio onde nunca se soube o que é a esperança do mar. (p. 6).

O romance como exemplo de narrativa ficcional revela uma arte de sedução atrativa gerada pelo *intentio operis* desenvolvido pelo escritor. A narrativa ficcional em rede fractal deve mobilizar esse mesmo processo de encantamento e vislumbre de exploração e de navegação que o interator, durante o processo de leitura ergódica, irá vivenciar ao navegar pela intrincada rede de sentidos e recurso linkados de uma narrativa com propósito interativo.

Blanchot diz ainda que:

O entretenimento é seu canto profundo. Mudar constantemente de direção, ir como que ao acaso e evitando qualquer objetivo, por um movimento de inquietação que se transforma em distração feliz, tal foi sua primeira e mais segura justificação. Fazer do tempo humano um jogo e, do jogo, uma ocupação livre, destituída de todo interesse imediato e de toda utilidade, essencialmente superficial e capaz, por esse movimento de superfície, de absorver entretanto todo o ser, não é pouca coisa. Mas é claro que o romance, se não preenche hoje esse papel, é porque a técnica transformou o tempo dos homens e seus meios de diversão. (Ibid., p. 7).

Postulações proféticas sobre a construção de um novo tipo de romance que pode ser o potencial de criação de um romance hiperertextualizado, de modelagem fractal, com aumento de interatividade por elementos de jogabilidade e usabilidade, próprios da tecnologia dos jogos computadorizados.

Blanchot complementa dizendo que:

A narrativa não é o relato do acontecimento, mas o próprio acontecimento, o acesso a esse acontecimento, o lugar aonde ele é chamado para acontecer,

acontecimento ainda por vir e cujo poder de atração permite que a narrativa possa esperar, também ela, realizar-se.

[...] a lei secreta da narrativa. A narrativa é um movimento em direção a um ponto, não apenas desconhecido, ignorado, estranho, mas tal que parece não haver, de antemão e fora desse movimento, nenhuma espécie de realidade, e tão imperioso que é só dele que a narrativa extrai sua atração, de modo que ela não pode nem mesmo “começar” antes de o haver alcançado; e, no entanto, é somente a narrativa e seu movimento imprevisível que fornecem o espaço onde o ponto se torna real, poderoso e atraente. (2005, p. 8).

A internet é um espaço rico e revela-se como potencial de ferramenta de aprendizagem literária tanto na aprendizagem do saber literário, como na pesquisa deste, assim como da leitura e da prática da escritura da narrativa literária.

***Hiroshima*, de John Hersey**

O jornalismo literário elabora narrativas informativas e históricas usando técnicas literárias. O interessante no caso da narrativa jornalística literária de *Hiroshima*, de Hersey é que este usa uma estrutura semelhante à que analisamos como estratégia compositiva.

O autor compõe uma narrativa de fatos verídicos no formato em rede de mini-relatos integrados dentro de uma trama principal que usa o espaço para multiplicação, no caso, a cidade de Hiroshima.

O lançamento e a explosão da bomba funcionam como linha mestra e o tempo cria uma rede flutuante de ramificação e unificação dos relatos. A multiplicação das narrativas se dá pela técnica de narrativas de encaixe ou engastadas.

Este recurso de uso de narrativas de encaixe e homem-narrativa, teorizadas por Todorov (2003) é um processo já conhecido.

É possível identificar a adoção desse princípio técnico de encaixe de narrativas ou ainda o princípio de homem-narrativa aplicado em épocas muito remotas, como na narrativa em versos da *Ilíada*, de Homero.

A narrativa *Hiroshima* revela uma forma de identificar a existência de um tempo intemporal e do espaço de fluxos preconizados por Castells (1991) que fazem parte da modificação trazida pela cibercultura.

A narrativa real de *Hiroshima* pode nos ilustrar a ocorrência. O jornalista selecionou seis relatos de sobreviventes e tentou utilizar a dinâmica do tempo virtual e a simultaneidade para recriar historicamente o alinhamento do tempo, a partir do momento em que a bomba nuclear explodiu.

Assim, a partir do seu epicentro, pela rede de personagens e o tempo em que a onda da explosão atingiu os personagens, podemos localizá-los no enredo e vivenciar seus dramas como sobreviventes.

Os personagens dos relatos viviam suas atividades cotidianas, e uma linha do tempo nos mostra, de maneira muito cinematográfica em razão do arranjo das histórias, o impacto da bomba na vida de cada um deles, unindo a situação antes e depois da bomba.

A rede cronológica é histórica, em razão do uso dos relatos em primeira pessoa, *o que* gera um tempo pessoal e psicológico que produz um impacto estético de experiência intenso no momento em que o leitor, por meio da catarse, se identifica com os personagens reais.

A tensão da experiência aumenta por serem constituídos os testemunhos vivos de uma tragédia gerada pela tecnologia bélica, a primeira experiência da humanidade com a bomba atômica.

O tempo intemporal é teorizado por Castells. Ele constitui uma característica própria do ambiente digital, que flui por meio de fluxos dimensionais fractais, que por sua vez são elaborados por feixes temporais.

Tomemos por exemplo, a rede de narrativas de *Hiroshima*. O tempo cronológico se refere ao dia 6 de agosto do ano de 1945, momento em que foi lançada a bomba atômica na cidade japonesa.

Cria-se um fluxo intemporal quando se constrói a rede de narrativa em formato fractal formada pelas micro-narrativas entrelaçadas, por meio da atuação da catarse e do contrato de ficção do leitor, que pela mimese se vê mentalmente assumindo o avatar-psíquico oferecido por cada personagem real. Eles são sobreviventes do trágico evento e nos fornecem o relato de suas vidas antes, durante e após a bomba.

O tempo aparenta ser um tempo fora do tempo. Um desdobramento em câmera lenta no momento da explosão da bomba, onde o fato de ser um relato histórico ocorrido em 1945 não se torna relevante diante do impacto do experimento.

O tempo intemporal, apesar de ter sido teorizado especificamente para o mundo digital das redes informatizadas, se revela capaz de construir o mesmo efeito no mundo diegético literário.

A utilização dos recursos literários garante, por intermédio da catarse, do contrato de leitura⁴¹ e pela virtualização do poder da recriação do mundo virtual não-ficcional em um mundo diegético peculiar composto basicamente de memórias reais, um efeito de simulação experimental de grande impacto.

A dimensão de tempo intemporal criada e reconstituída por meio de feixes de relato de memória dos seis sobreviventes do holocausto atômico nos fornece uma elaboração de reconstituição mimética praticamente em 3D, onde tudo é gerado de forma mental.

O recurso no aspecto da recepção da leitura funciona como um *zoom* de uma câmera de cinema que focaliza pontualmente e simultaneamente os seis sobreviventes japoneses sendo arrancados de seu cotidiano naquela fatídica manhã do dia 6 de agosto.

O leitor se transveste dos personagens reais e, por meio do experimento da leitura, vivencia uma pacata manhã de pessoas comuns de um centro urbano no Japão da Segunda Guerra.

Assim, o leitor de certa forma assume avatares que, em vez de gráficos, são mentais e constituídos pela caracterização e dados fornecidos pelo relato de memória.

A narrativa obedece ao processo de multiplicação da estrutura em rede e de formato multilinear das narrativas ficcionais e suas variações, estudadas nas narrativas ficcionais selecionadas para esta pesquisa.

Feixes de lembranças reconstroem a Hiroshima de 1945, a realidade vivida pela população japonesa em tempos de guerra, o cotidiano de uma civilização que já se distanciou há muito da nossa realidade referente.

São recompostas as tarefas banais e típicas da dinâmica do cotidiano com detalhamento. As personagens são típicas de um centro urbano no período da guerra, que tiveram sua realidade transformada na pior versão de um filme de terror para ser aplicada à vida real.

O resgate dessas lembranças proporciona ao leitor vivenciar aquela manhã em Hiroshima e também sentir por um breve momento o impacto da bomba lançada naquela manhã.

O momento da explosão – Tempo cronológico – 06.08.1945 – 08h15 da manhã, hora do Japão.

⁴¹ Segundo Iser: o imaginário “não é um potencial que ativa a si mesmo, mas uma instância que precisa ser mobilizada por externo, seja pelo sujeito (Coleridge), pela consciência (Sartre) ou pela psique e pelo sócio-histórico (Castoriadis), o que não esgota as possibilidades de ativação” (1996, p. 259).



A – Srt^a Sasaki

De volta à sua sala, a srt^a Sasaki sentou-se à sua mesa. Estava bem longe das janelas, que ficavam à sua esquerda, e tinha à suas costas duas estantes altas, contendo todos os livros da biblioteca organizada pelo departamento de pessoal. Guardou algumas coisas numa gaveta e mudou uns papéis de lugar. Antes de atualizar seus arquivos, acrescentando novas contratações, demissões e afastamentos, resolveu conversar um pouco com a moça sentada à sua direita. Assim que virou a cabeça para o lado oposto ao das janelas, um clarão ofuscante encheu a sala. O medo a paralisou em sua cadeira por um longo momento (a fábrica distava 1.440 metros do centro).

Tudo veio abaixo, e a srt^a Sasaki perdeu a consciência. O teto desabou repentinamente, o piso de madeira do andar superior despencou, levando com seus estilhaços as pessoas que lá se achavam, e o telhado ruiu; as estantes que estavam atrás da srt^a Sasaki caíram, e seu conteúdo a derrubou, quebrando-lhe a perna esquerda. No primeiro momento da era atômica livros imprensaram um ser humano numa fundição de estanho. (HERSEY, 2002, p. 22).

B – Relato do Padre Kleinsorge

Na manhã da explosão, o padre Keinsorge acordou por volta das seis, e meia hora depois – estava meio lerdo, por causa de sua condição física –, começou a rezar a missa na capela do complexo jesuítico, um pequeno edifício de madeira, em estilo japonês, onde não havia bancos, pois os devotos se ajoelhavam nas habituais esteiras, diante de um altar adornado com esplêndidas sedas, objetos de latão e de prata, pesados bordados. Naquela segunda-feira, os únicos fiéis presentes eram o sr. Takenoto, um estudante de teologia que morava na casa da

missão; o sr. Fukai, secretário da diocese; a sr^a Murata, governanta da missão e cristã fervorosa; e os outros jesuítas. [...]

Ao ver o terrível clarão – que, diria mais tarde, lembrou-lhe uma história que lera na infância, sobre a colisão de um meteoro imenso com a Terra – teve tempo (pois se encontra a 1.260 metros do centro) para um único pensamento: uma bomba caiu em cima de nós. Então perdeu os sentidos por alguns segundos ou minutos. (HERSEY, 2002, p. 17-18).

3.5 Elementos compositivos narrativos da Cibernarratologia

O texto literário na cibernarratologia é fruto de um processo de análise combinatória de elementos de infinitas possibilidades existentes para composição, dentre as quais o autor delimita as que irão constituir o seu texto base.

a) Narrador coletivo – Foco narrativo multimodal

Murray indica algo que foi já observado na atuação do narrador-mestre das narrativas de RPG. Segundo ela, a função do autor procedimental seria “escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em respostas às ações dos participantes. [...] O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas.” (2003, p. 149).

A autora afirma ainda:

Na narrativa eletrônica, o autor procedimental é como um coreógrafo que fornece os ritmos, o contexto e o conjunto de passos que serão executados. O interator, seja ele navegador, protagonista, explorador ou construtor, faz uso desse repertório de passos e de ritmos possíveis para improvisar uma dança particular dentre as muitas danças possíveis previstas pelo autor. Talvez se possa dizer que o interator é o autor de uma performance em particular dentro de um sistema de história eletrônico, ou o arquiteto de uma parte específica do mundo virtual, mas precisamos distinguir essa autoria derivativa da autoria original do próprio sistema. (Ibid., p. 150)

b) O tempo narrativo no ciberespaço – Rede de nós do tempo intemporal

O tempo funciona em uma narrativa digital da mesma forma que em uma narrativa ficcional tradicional: cronologicamente, biologicamente, psicologicamente. Soma-se, porém, mais um item: o caráter de intemporalidade teorizado por Castells (1991).

O tempo pode assumir uma forma fragmentada e multiforme, pode ser distorcido e relativizado. O tempo assume um caráter infinito na rede virtualizada, o passado, o presente e o futuro podem confluir como arquivo único em um mesmo ambiente.

Versões de narrativas de trabalho cronológico diferenciado e antagônico podem sobreviver integradas em uma mesma rede e acionados em um mesmo ambiente virtualizado.

Castells (1991) conceitua que a cultura da virtualidade gerou uma transformação no tempo em nossa sociedade, causando novas manifestações fora das predominantes (cronológico, biológico e psicológico), as quais ele denomina como: a simultaneidade e a atemporalidade, gerando um tempo virtual intemporal. Seria um tempo não-diferenciado organizado em seqüências temporais condicionadas segundo a sua utilização em contextos sociais, assim é um tempo eterno, porém efêmero.

As mídias integradas em rede de informação dão a noção do *on-line*, de informar ao mesmo tempo em que ocorre o fato, o diálogo em tempo real. Videoconferência e outras ferramentas de conversação *on-line* participam na construção desse fenômeno.

O espaço virtual e a interação dos agentes sociais e das expressões culturais na rede podem gerar modificações ainda maiores no uso e compreensão do tempo como o conceito de “tempo glacial”, teorizado por Lash e Urry (1994, apud CASTELLS, 1991), que afirmam que “a relação entre os seres humanos e a natureza é de longuíssimo prazo e evolucionária. Retrocede da história humana imediata e avança para um futuro totalmente indeterminável”.

Citando Castells (1991):

Por outro lado, a mistura de tempos na mídia dentro do mesmo canal de comunicação, a escolha do espectador/interagente, cria uma colagem temporal em que não apenas se misturam gêneros, mas seus tempos tornam-se síncronos em um horizonte aberto sem começo, nem fim, nem seqüência. **A intemporalidade do hipertexto de multimídia é uma característica decisiva de nossa cultura, modelando as mentes e memórias das crianças educadas no novo contexto cultural.** Primeiro, a história é organizada de acordo com a disponibilidade de material visual, depois submetida à possibilidade computadorizada de seleção de segundos de quadros a serem unidos ou separados de acordo com discursos específicos.

[...] **toda a ordenação dos eventos significativos perde seu ritmo cronológico interno e fica organizada em seqüências temporais condicionadas ao contexto social de sua utilização.** Portanto, é simultaneamente uma cultura do eterno e do efêmero. **É eterna porque alcança toda a seqüência passada e futura das expressões culturais. É eterna porque cada organização, cada seqüência específica, depende do contexto e do objetivo da construção cultural solicitada.** Não estamos em uma cultura de circularidade, mas em um universo de temporalidade não-diferenciada de expressões culturais. (p. 487, grifo nosso).

Uma geração cresce moldada pelo material visual e modular do meio digital, dessa forma, agora os leitores e aprendizes não constroem meramente uma postura linear de pensamento, onde fatos são sucessivos, com impressão de serem eternos e imutáveis, e, sim, adquirem uma dinâmica multissensorial, multifocal, multidualética e multieclética.

Também os leitores não estão limitados às perspectivas construtivas de pensamento em formato circular ou linear e eles as expandem em uma rede de círculos que se tocam e emergem e se reorganizam por intermédio dos nós informativos digitais e reconfiguram-se de forma fractal.

Tais redes de nós informativos digitais criam um tempo fora do tempo (cronológico, psicológico, biológico) e fazem surgir uma dimensão de convivência de limites e exposições temporais que soam paradoxais em um primeiro contato.

A rede hipertextualizada parece infinita, mas cada nó é um meio-início e um meio-fim, porque constitui feixes de tempo e espaço que compõem a camada da própria narrativa, gerando uma grande capacidade de multiplicação de módulos narrativos menores e interconectados.

Durante esse processo de convergência, é preciso equilibrar e encontrar maneiras de harmonizar todas as produções narrativas ficcionais já existentes, pela cultura da narrativa.

Castells conceitua que o tempo intemporal “ocorre quando as características de um dado contexto, ou seja, o paradigma informacional e a sociedade em rede causam confusão sistêmica na ordem seqüencial dos fenômenos sucedidos naquele contexto” (1991, p. 487).

Para Ricoeur (1994), “O tempo é um tempo humano à medida que é articulado de modo narrativo. E a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal.” (p. 15).

c) O espaço de fluxos

Castells afirma que o espaço sofre mudanças significativas sob a influência do paradigma das TICs e pelas transformações da sociedade em rede. Ele conceitua o espaço de fluxo assim:

[...] é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos. Por fluxos, entendo as seqüências intencionais, repetitivas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas, mantidas por atores sociais nas estruturas econômicas, política e simbólica da sociedade. (1991 p. 436).

Segundo o teórico, o espaço de fluxo é composto por camadas, sendo que a primeira seria o suporte material que se refere ao circuito de impulsos eletrônicos; a segunda é a rede composta por nós e centros de comunicação, a localização no nó da rede conecta a localidade em toda a dimensão da trama existente; e a terceira se refere à organização das elites gerenciais dominantes da nossa sociedade que gerenciam e exercem as funções direcionais de articulação desse espaço. São os atores sociais com predominância da elite empresarial tecnocrática e financeira que conduzem o espaço da rede segundo seus interesses. Assim, o espaço pode ser composto em camadas e dimensões espaciais superpostas em alinhamentos virtualizados.

Criou-se, portanto, um universo paralelo eletrônico onde a vida real também flui direto da nossa realidade referente e onde o mundo ficcional também faz parte da mesma rede. O espaço de fluxo digital é uma dimensão de encruzilhada onde as dimensões do ser concreto se virtualizam e a própria mimese tem de reconfigurar-se não como representação do real, mas como manifestação potencial de realidade.

Castells (1991) alerta para necessidade de construir pontes entre os tradicionais conceitos de espaço e o conceito de espaço de fluxo.

Existe a necessidade também de se criarem conexões físicas no que tange ao espaço tradicional e o espaço de fluxos, de maneira a podermos garantir a troca e o compartilhamento de códigos culturais, e para a definição do que ele aponta como um “hiperespaço social”.

O espaço e o tempo, com a influência direta do espaço virtual ou ciberespaço funcionarão como camadas ou *layers* semelhantes às existentes na composição da imagem, assim, o tempo narrativo assume várias dimensões, devido aos diversos nós da rede digital. Tudo acaba compondo dimensões dentro de dimensões, como o caso da boneca Matrioshka.⁴²

O espaço potencial oferece outras dinâmicas para a mente e a percepção acaba se expandindo de outras formas, tornando-se o centro da própria narrativa.

O tempo, por um aspecto de congelamento momentâneo, funciona como um personagem estático e elástico onde as micronarrativas contam também a macronarrativa do tempo que tudo envolve e de sua invisível existência. Todos os acontecimentos estão

⁴² Matrioska ou boneca russa é um brinquedo tradicional da Rússia, constituído por uma série de bonecas, feitas de diversos materiais, ainda que o mais freqüente seja a madeira, que são colocadas umas dentro das outras, da maior (exterior) até a menor (a única que não é oca). A palavra provém do diminutivo do nome próprio *Matryona*.

inseridos e envolvidos pelo tempo. Citemos como exemplo o livro *Hiroshima*, de John Hersey.

Este tempo intemporal, do qual Castells (1991) afirma que definiríamos como o espaço digital da criação perceptiva da dinâmica *just in time*, cria novas formas de escritura baseada em um modelo esquemático já demonstrado por Homero na construção da *Ilíada*. É desenvolvida a macronarrativa da guerra entre os dois povos enquanto ao mesmo tempo são desenvolvidas as micronarrativas compostas por cada herói grego e troiano durante o período dos dez anos.

Estabelecemos recortes com o congelamento em *slow motion* do tempo e, por instantes, podemos ver as micronarrativas ocorrendo ao mesmo tempo e transformando a vida de várias pessoas diferentes, em locais diferentes, em contextos diferentes.

Um contraponto para a compreensão desse fenômeno é dado por David Harvey, no livro *Condição pós-moderna*:

Sob uma perspectiva materialista, podemos argumentar que concepções temporais e espaciais objetivas são necessariamente criadas por meio de práticas e processos materiais que servem para reproduzir a vida social [...] Um axioma fundamental de minha investigação é que o tempo e o espaço não podem ser entendidos independentemente da ação social. (2001, p. 145).

d) Trama-mestra e microtramas

A trama, enredo ou *plot* são definidos segundo Massaud Moisés, na narratologia tradicional, como:

[...] O vocábulo “intriga” (deverbal de intrigar; lat. *intricare*, enredar) deve ser entendido como sinônimo de “enredo”, talvez com uma sutil diferença: enquanto o enredo denota a totalidade das causas e efeitos que se organizam no curso da narrativa, a intriga parece a redução, ao essencial, dessa totalidade. A intriga constituiria o relato sucinto, abreviado, mas atento da noção da causalidade, dos eventos que se entrelaçam na direção de um fim. Seria, portanto, sinônimo de “trama”. (1988, p. 174-175).

A trama de uma narrativa hipertextual fractal⁴³ é formada por sistema estrutural em rede composto pela trama-tronco ou trama-mestra, que irá integrar blocos de microtramas narrativas no decorrer de seu desenvolvimento.

⁴³ Fractal vem do latim, da palavra *fractus* que significa irregular e também do verbo latino *frangue* que por sua vez significa fraturar. Fractal é uma concepção matemática, consiste de uma figura geométrica *n*-dimensional com uma estrutura complexa e pormenorizada em qualquer escala.

O processo de integração e multiplicação das várias “M-tramas” (microtramas) seria pela utilização de nós ou links de multiplicação. Como exemplos, a teoria do homem-narrativa, de Todorov, partindo da multiplicação pelos personagens; ou a multiplicação pelo espaço, como em *Trilogia de Nova York*, de Paul Auster, em que as histórias se multiplicam pelas gerações que vivem na cidade ou partes das cidades em específico.

O escritor precisa alinhar e equilibrar os módulos narrativos que formam a rede, e o leitor precisa organizar e recentrar esses conteúdos que formam o conjunto hipertextual da narrativa ficcional, os por Barthes chamados de intertextos.

Barthes diz:

O texto redistribui a língua. Uma das vias dessa reconstrução é a de permutar textos, fragmentos de textos, que existiram ou existem ao redor do texto considerado, e, por fim, dentro dele mesmo. Todo texto é um intertexto, vários outros textos estão presentes nele, em níveis variáveis, sob formas mais ou menos reconhecíveis. (1974, apud KOCH, 1997, pág. 46).

Mutações textuais e de gênero provêm de uma matéria preexistente que seria a própria língua, a literatura sempre foi um sistema de gêneros mutantes, escritas geradoras de escritas, modelos de escritura que geram desdobramento para outros modelos de estrutura narrativa.

A narrativa interativa, como a estrutura de mapeamento de narrativas como “Você escolhe o final”, revela constantes bifurcações pelas possibilidades de escolhas selecionadas pelo escritor ou equipe de desenvolvimento do jogo para o leitor-jogador. No entanto, a partir do desvio, a linearidade se mantém até uma nova bifurcação ou conclusão da narrativa, gerando um processo de multilinearidades que convergem sem perder a característica da malha narrativa das tramas, tanto da trama-mestra quanto das microtramas. A história bifurcada não deixa de perder sua identidade como história.

Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll, é uma narrativa cheia de paradoxos lógicos e bifurcações de sentidos, mas a linearidade se mantém em uma forma múltipla e pode-se identificar a conservação de elementos de coerência e coesão. Tais fenômenos de recentramento dos módulos equilibram a estrutura de composição textual, conseguindo manter a qualidade da rede de trama que compõe a malha narrativa de maneira que ela não fique tão insípida que rasgue.

e) O personagem-avatar

Figura que pode ser humana ou não em uma narrativa ficcional – atentando que, na narratologia tradicional, o termo personagem não poderia ser empregado para animais e nem seres inanimados – que são responsáveis pelo desenvolvimento dos desdobramentos da narrativa ou sofrem a influência de circunstâncias narradas.

Massaud Moisés (1988) aborda o que Robert Liddell (1963) aborda em seu livro *Treatise on the Novel*, ao explicar sobre como o ficcionista pode projetar a arquitetura de seus personagens na utilização de dois modos: ação e exposição do narrador.

Segundo Liddell, os personagens construídos pela ação sofrem um processo de fusão entre personagem e trama, e esse é um aspecto comum em narrativas ficcionais interativas, sejam lineares ou multilineares.

Segundo o mesmo teórico, os personagens que são elaborados pela exposição do narrador são personagens planas compostas pela descrição de seus pormenores físicos e/ou psíquicos e típicas dos romances lineares.

As personagens, segundo Forseter (1954, apud MOISÉS, 1988), podem ser classificadas em planas e redondas. A categoria plana é composta ao redor de uma única idéia ou qualidade. E as redondas seriam tridimensionais, pelo fato de evoluírem, e dinâmicas, contendo profundidade psicológica e sendo mais complexas.

As narrativas ficcionais com influência do espaço digital também seguem esses mesmos processos caracterizantes próprios da narratologia digital, o que realmente irá sofrer mudanças significativas será a concepção de personagem-avatar.

O personagem-avatar assume a característica de interatividade e, de acordo com a mudança do interator, sua atuação na narrativa interativa irá se modificar, além de que ele é composto não por palavras, usando a técnica descritiva, mas por técnica de ilustração 2D ou 3D.

O interator com mais habilidade no manuseio motor e sensório dos recursos de jogabilidade e navegabilidade irá executar melhor suas funções no *script* já pré-formatado das ações dos personagens, e isso se modifica com a atuação de um interator menos habilidoso.

f) Técnica descritiva em 3 D – Audiovisual substituindo a descrição por palavras

Como já foi citado durante o segundo capítulo, a técnica é substituída por projeção de ambientes e espaços gráficos e por descrições de roupas, acessórios, características, golpes, entre outros, usando a ilustração ou o recurso de jogabilidade.

Em vez de descrever os golpes no adversário, o interator visualiza o avatar-personagem e, ainda, pelas combinações de recursos dos equipamentos de interação (*joystick* entre outros) realiza os golpes projetados e à disposição para serem utilizados pelo personagem-avator.

g) Foco narrativo em primeira e terceira pessoa – Técnica audiovisual em narrativas interativas

Esse foco é fundamentado no ponto de vista do interator e, por vezes, do personagem, e utilizando a ambientação 3D para compor o foco. A narrativa interativa pode ser em primeira pessoa, proporcionando visualizar todo o ambiente pela perspectiva “olho do usuário” (ponto de vista subjetivo), em que a tela do computador assume toda a projeção da imagem, como se o interator estivesse realmente no corpo físico do personagem. Tal fato tem um maior impacto simulatório e de sensação de imersão interativa. Esse é o tipo preferencialmente utilizado em jogos de combate em ambientes tridimensionais fechados.

O foco narrativo em terceira pessoa (*God's Eyes*) permite que o interator veja o personagem-avator no cenário 3D, uma visão distanciada e de observador ativo, já que é possível interagir conduzindo e atuando com o personagem na narrativa. Narrativas interativas de *quest* ou de estratégia normalmente têm o uso preferencial deste foco.

h) Planos de Ação Audiovisual

Devido à hibridização da linguagem audiovisual na composição da narrativa ficcional interativa, é necessário trabalhar conceitos estruturais ligados ao plano das cenas na dimensão gráfica compositiva da narrativa ficcional. Seriam basicamente:

Planos Fixos: Plano Geral – Grande espaço no qual os personagens não podem ser identificados;

Plano de Conjunto – Grupo de personagens, reconhecíveis, num ambiente;

Plano Médio – Enquadra os personagens em pé;

Plano Americano – Corta o personagem na altura da cintura ou da coxa;

Primeiro Plano – Corta o personagem no busto;

Primeiríssimo Plano – Mostra somente o rosto;

Plano de Detalhe – Parte do corpo (menos o rosto) ou objeto.

Planos em Movimento: *Dolly* – Aproximação da objetiva, para cima e para baixo, perpendicular ao objeto; *Travelling* – A câmera acompanha o movimento;

Ponto de Vista Subjetivo – A câmera exhibe o que é visto pelos olhos do personagem;

Panorâmica – a câmera se movimenta girando em torno de um eixo vertical ou horizontal; *Zoom* – aproximação ou afastamento óptico. As cenas podem conter uma mistura de duas ou mais formas de tomadas, como, por exemplo, uma câmera movimentando-se em *Dolly*, *Zoom* e *Travelling*.

3.6 Tecnologia da narrativa ficcional, alguns aspectos levantados:

- ❖ Elaboração e construção dos personagens;
- ❖ Fato ou atitude que desencadeia os desdobramentos da narrativa;
- ❖ Gêneros como modelos de composição narrativa;
- ❖ Desenvolvimento da *Catarse*, *Mimesis* e *Poiesis*;
- ❖ Elementos de contraste, composição de elementos binários e uso de lógica matemática e do sentido;
- ❖ Composição de paradigma de leitura e escritura especializados para o ambiente digital;
- ❖ Variação dos modelos e hibridização de gêneros e técnicas;
- ❖ Composição de marcas próprias textuais de escritura – estilo do autor;
- ❖ Elaboração do conceito de ficcionalidade e simulação;
- ❖ Sincronia e diacronia na elaboração dos elementos e situações compositivas da narrativa ficcional;
- ❖ Representação de padrões comportamentais e aspectos de quadro psicológico presente na construção dos personagens;
- ❖ Possibilidades técnicas de elaboração de enunciado – composições do narrador;

- ❖ Técnicas de representação e manipulação dos fluxos temporais;
- ❖ Constituição de recursos de linguagens e figuras poéticas.

3.7 Alguns aspectos comuns identificados em narrativas interativas

- ❖ A técnica descritiva em uma narrativa interativa como o *Príncipe da Pérsia* substitui a descrição do espaço por meio de enunciado pelo uso da construção de ambientes gráficos desenvolvidos em 3D;
- ❖ A elaboração de uma narrativa interativa gera duas formas de escritura existentes, primeiro um roteiro narrativo com base de elaboração semelhante ao roteiro audiovisual é composto para o jogo eletrônico. O roteiro é composto por cenas e depois a narrativa hibridizada com todas as linguagens envolvidas, inclusive a linguagem-jogo;
- ❖ A intertextualidade não é apenas implícita, mas visual, como no jogo *American McGee's Alice*;
- ❖ A coesão e a coerência se elevam em um grau de sofisticação, já que se baseiam na intertextualidade e na inferência constante de romances como *Frankenstein*, de Mary Shelley – isso no caso de *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson. Outro recurso é a imagem do corpo feminino que serve de mapa para os links que conduzem as lexias;
- ❖ A narrativa ficcional interativa tem limitações, pois se não forem superados os obstáculos de jogabilidade, ela não pode ser concluída. Portanto, diferentemente de uma narrativa tradicional, em que o leitor decide a velocidade e o tempo de término de leitura, a leitura da narrativa ficcional interativa depende da habilidade do usuário em dominar os recursos de jogabilidade do avatar. Assim, o avatar do personagem irá superar as missões e tarefas estabelecidas para que possa mudar para o próximo nível e, dessa forma, poder ter acesso a um novo desdobramento narrativo e ao enfrentamento de novos adversários ou desafios ou enigmas;
- ❖ Existe a pré-constituição de uma gramática de narrativa de imagem, uma vez que descrições físicas, espaciais, de movimentos, mapas e artefatos são substituídos por imagens e existem a integração de discurso oral e texto verbal somados à trilha sonora. A maioria das narrativas interativas (jogos eletrônicos, RPGs textos, narrativas do tipo “Você escolhe o final”) tem uma estrutura compositiva que se assemelha à estrutura do conto, voltada para um único drama, uma única ação de objetivo, desenrolando sua narrativa em torno de uma única célula dramática;
- ❖ Exceções disso são narrativas como a trilogia *Prince of Persia*, na qual cada jogo analisado no conjunto das histórias do personagem acaba se assemelhando à estrutura típica da novela no conceito tradicional da narratologia, por revelar a

estrutura de cenas gráficas em movimento integradas com cenas dialogadas e estas agrupadas por seções de ações gráficas e missões estabelecidas para o personagem. O processo é sucessivo e o relato procura ser linear com predomínio da ação.

3.8 As funções da literatura

Qual a função da literatura para a geração contemporânea? Principalmente, dos clássicos?

Umberto Eco (2005) define como funções da literatura, entre outras: formar a língua, criar identidade e senso de comunidade, promover a liberdade de interpretação, preservar o exercício de nossa língua individual, produzir a transformação do conceito do belo pelos séculos. Os personagens literários se tornam arquétipos universais da cultura humana e fornecem um modelo de imaginário renovável.

Bloom (2005) afirma que outro aspecto importante de contribuição da obra literária é o acesso a um tipo de conhecimento chamado de sabedoria, um conjunto de conhecimentos de vivência de interação humana repassado pragmaticamente pelo texto literário.

A marca principal do cibertexto seria um aumento do grau de interatividade. No entanto, a liberdade do leitor é restrita tanto quanto em uma narrativa tradicional, pois são colocados limites nas escolhas já predefinidas. Isso ocorre seja na narrativa interativa ou em outras modalidades de narrativa hipertextualizadas.

A escritura coletiva também acaba exigindo uma liberdade restrita de criação, pois tudo deve passar pelo crivo do narrador-mestre ou da matriz primária de estrutura da narrativa para que a rede não se desestabilize.

O texto narrativo ficcional em uma proposta de estudo cibernarratológico deve ser analisado em sua forma multidimensional: estrutura gramatical, nível lingüístico, estrutura de referência (*mimesis*, *catharsis* e *poiesis*), estrutura pragmática (ideologias, filosofias etc.), estrutura receptora, estrutura simbólica (signos de sentido) e estrutura semiótica (imagem gráfica).

A reflexão sobre as novas formas de lidar com a literatura, a construção e leitura do texto literário também perpassa pelo fato do paradigma da relação com o saber ter sofrido transformações com a intervenção da TICs.

Levy (2001) afirma que existem certas características que identificam essa nova relação. A primeira é a velocidade de atualização dos saberes, que deve ser contínua por causa da efemeridade do valor do conhecimento de uma área de saber específico.

O mercado de trabalho atual se fundamenta no saber, na aquisição de informação, na transmissão desse saber e na produção e interpretação desse saber. Nesse ponto, a literatura oferece uma grande contribuição para o trabalhador moderno.

A segunda seria a modificação das funções humanas, como memória e imaginação (com o poder das simulações), pelas TICs, que amplificam as possibilidades da imaginação elaborada em narrativas multilíneas, onde a composição de rede de sentidos é intensificada pela *aesthesis*.

Isso é exemplificado na interferência das percepções (realidade virtual) e do raciocínio (inteligência artificial), que, no caso da narrativa ficcional, irá influenciar diretamente na forma da manifestação da tríade da recepção (*poesis-catarsis-mimesis*) na formação da *aesthesis*.

As mudanças evidenciam a necessidade de entender os aspectos mutacionais em relação ao mundo literário e em seu processo de ensino e aprendizagem, promovendo a valorização da literatura como ciência sócio-linguística e por sua capacidade de preservar a cultura como herança humana, incentivando a apreciação da arte da escrita da narrativa ficcional.

A literatura deve ser vista não apenas como saber estético, como instrumento cultural ou aprimoramento pessoal, mas também como base para manter a qualidade de vida da sociedade. Sendo promovida por manter vivas as tradições, os arquétipos e os símbolos complexos, a literatura, assim, pode prover-nos com um mundo de experiências e vivências virtualizadas de forma empírica que sempre foi um espaço gratuito e democrático oferecido pelas narrativas ficcionais aos seus leitores.

4 ADAPTANDO OS CLÁSSICOS PARA A N-GEN

4.1 Como manter vivos os clássicos para a N-Gen?

Os clássicos possuem uma série de desafios para a geração digital. A estrutura em rede do policódigo literário é complexa, exige um considerável esforço de leitura e formação por parte do leitor; principalmente para uma geração acostumada a utilizar o recurso “copiar e colar”.

Além do já exposto, existe o distanciamento estilístico e do desenvolvimento histórico da língua. Um distanciamento da dinâmica de escritura, onde a descrição com palavras era a técnica utilizada nos períodos em que obras foram produzidas, para dar efeito de intensidade e verossimilhança para os ambientes, personagens e contextos históricos compostos pela narrativa ficcional. Tal técnica tem uma velocidade mais lenta em relação à descrição oferecida pelo audiovisual ou os gráficos 3D.

A velocidade e a capacidade de multioperacionalizar várias ferramentas em um meio ambiente compõem as marcas de comportamento dos N-geners.

Os clássicos, em seu formato original, são difíceis para um leitor contemporâneo e que não possui habilidades sofisticadas de leitura. Ler a obra *Os Lusíadas* no original é ter que consultar regularmente o vocabulário em busca de entender expressões como, por exemplo, o termo “aspeito”,⁴⁴ ou seja, termos que não são usados em textos contemporâneos com tanta regularidade.

O formato em verso da narrativa é um impacto muito significativo para uma geração acostumada à forma da estilística moderna direta da prosa, de trechos curtos textuais.

Dessa forma, para apresentá-los aos novos usuários/leitores, deve-se conciliar a tradição da tecnologia da narrativa ficcional repassada desde o tempo da oralidade até os nossos dias e as novas técnicas promovidas pelo mundo digital. A isso também deve se agregar o repasse do capital cultural e do processo de troca simbólica (cf. Bourdieu, 1987).

Nesse processo de busca por maneiras de introdução dos clássicos, devem ser considerados os seguintes aspectos:

⁴⁴ Aspeito – s.m. (lat *aspectu*) Aspecto, aparência, rosto, semblante.

- 1) Diferenças culturais que identificam e que promovem a singularidade da geração digital, sendo esta o público-alvo;
- 2) A contribuição das TICs e sua integração com a tecnologia narrativa ficcional;
- 3) Desenvolvimento de adaptações literárias centradas no conceito de modalidade de centros e buscando um formato hipertextual multimodal e multilinear;
- 4) Os desafios apresentados na conversão de uma obra canônica em uma adaptação para o formato de narrativa interativa;
- 5) A linguagem literária somada à linguagem hibridizada identificada pela cibernarratologia.

As TICs proporcionam acesso rápido e simultâneo a vários conteúdos. Existe uma intertextualidade potencial na aquisição de conhecimento modular ao se movimentar em pesquisa pela internet.

Conhecendo fontes confiáveis e de qualidade, é possível enriquecer o arcabouço cultural e de conhecimento em um ritmo mais rápido do que era disponível ao leitor antes da era digital.

Deve-se aproveitar o potencial desses recursos para aumentar a capacidade do processo de leitura e combater o analfabetismo funcional, capacitando o novo leitor a lidar com graus sofisticados de leitura, buscando aperfeiçoamento da técnica e da habilidade interpretativa dos vários textos e gêneros disponíveis na rede.

O mundo virtual, apesar da grande massa de conteúdos visuais, é um universo onde a escrita gráfica domina hibridizada com imagens. Num primeiro momento, textos curtos predominavam em *sites* de notícia, constituindo-se em uma preferência da mídia jornalística. Mas é crescente a invasão de novos gêneros textuais no meio digital. *E-books* são disponibilizados, livros do suporte de papel são digitalizados e oferecidos na rede, os textos desses são amplos e com predomínio da linguagem hermética em muitos casos.

A cultura da leitura em tela digital já começa a ser um comportamento mais comum e, cada vez mais, os recursos apontam para uma geração que cresce assistindo TV, jogando *videogame* e passando grande parte do dia em frente à tela de um computador, interagindo na internet, além de acesso direto a conteúdos e atividades pelo celular. Dessa forma, a tolerância visual de leitura diante de uma tela tende a ser maior nessa geração nos anos que virão.

O *e-reader* é um equipamento elaborado para funcionar como iPod, mas enquanto este funciona para as músicas em formato mp3 ou mp4, o mecanismo de leitura portátil

funciona especializando-se em *e-books*, que podem ser arquivos de hiper-romances, grandes obras literárias clássicas, ou de qualquer livro digitalizado disponível para *download*.

Isso requer que gradativamente se desenvolva uma cultura ergonômica de ler em tela digital, tanto pela praticidade do meio que nos permite levar em um pequeno aparelho toda uma biblioteca, quanto pelos aspectos de sustentabilidade do meio ambiente.

Como os textos se tornaram cada vez maiores e evoluíram para o formato dos romances atuais, assim também será exigida do leitor da era digital uma diversificação e elaboração da sua habilidade de leitura, diferente da habilidade de leitura exigida dos primeiros leitores da era da escrita.

Tal habilidade irá transitar entre o convívio com vários tipos de técnicas textuais e estilísticas – clássicos literários de linguagem com distanciamento histórico como a *Ilíada*, de Homero, ou *Os Lusíadas*, de Camões, monografias e revistas *on-line*, textos jornalísticos, blogs, documentos digitalizados oficiais, entre outros, textos no formato e estrutura tradicional linear ou multilinear, mas advindos do suporte de papel – e das técnicas dos textos digitais modernos com hibridização de recursos multimidiáticos e o aumento da interatividade, somado ao estilo contemporâneo e moderno da escrita.

A leitura constitui uma técnica de focalização visual., uma especialização da visão e um trabalho que envolve nosso campo perceptivo mental. Ler é uma habilidade adquirida para lidar com a codificação e a decodificação, que domina a gramática, vocabulário, pragmática de uma língua, modelos mentais dos vários tipos de textos, para que se torne possível a compreensão e a interpretação do conteúdo exposto.

A tecnologia da linguagem é de extrema importância para civilização contemporânea, e todo conhecimento e todo sistema de relações foram fundamentados a partir de códigos de comunicação que auxiliaram para a formação da noção de mundo, do conhecimento e das relações atualmente existentes.

Tapscott (1997) aponta para o fato de que a geração digital possui uma série de habilidades desenvolvidas pela interação com o computador: sociais e estratégicas; trabalho em grupo; coordenação motora; co-participação em atividades colaborativas; tendência de emitir opiniões; gosto pela pesquisa e busca de informações pela rede; aprendizagem baseada no manuseio da ferramenta e do programa; e desenvolvimento de competência em consumir exigindo qualidades específicas de um produto.

Se por um lado Don Tapscott nos mostra um potencial de desenvolvimento da geração digital pela predisposição cibercultural, por outro temos uma visão crítica

demonstrando um ponto de vista divergente, o do educador Mark Bauerlein, que em seu livro, *Dumb Generation*, demonstra os perigos existentes em uma geração que se recusa a ler.

O educador Bauerlein, durante entrevista para a revista *Época*, levanta questões importantes sobre a leitura, a aprendizagem e o domínio da língua. A seguir transcrevemos trechos dessa entrevista que descrevem a realidade vivenciada pela geração atual e percebida pelos professores nas escolas.

Época – O senhor chama os jovens de bibliofóbos. Por quê?

Bauerlein – Bibliofóbos são pessoas alfabetizadas que escolhem não ler. Fico surpreso ao ver um adolescente lendo um romance num parque. Imagine o que ele poderia estar fazendo... Jogar videogame, escrever em um blog, navegar na web, são ações que exigem a leitura rápida de frases curtas em uma tela. Pense um videogame. Ele só existe para estimular os sentidos. Ele fornece todas as imagens. Tudo é muito rápido, para manter o jogador absorto. Ler é demorado, exige imaginação, há palavras desconhecidas. A sensação de tempo decorrido é muito diferente. Pode-se passar duas horas jogando um game e parecer que foram 20 minutos. Mas cinco minutos de leitura podem parecer uma hora. É claro que os adolescentes não gostam de ler! Ler dá trabalho.

Época – Qual a consequência da falta de hábito de leitura para esta geração?

Bauerlein – Várias aptidões necessárias para a maioria das profissões não são adquiridas jogando games, mas pela leitura. Quem lê livros melhora a compreensão de texto, a redação e enriquece o vocabulário. Uma pesquisa feita em universidades americanas, em 2007, mostrou que dois terços dos professores acham o nível atual dos alunos pior que o de dez anos atrás. Mais de 42% dos ingressantes na faculdade precisam freqüentar aulas de reforço em compreensão de texto, redação e matemática. Apesar de terem sido aceitos pelas universidades, eles não têm o nível mínimo para freqüentá-las. (2008, p. 112).

Bauerlein baseia suas observações na prática vivenciada na sala de aula. Apesar das várias e diversas opções que o mundo virtual gera, essa nova geração precisa entender que senso crítico não é algo passível de se fazer *download*. É um processo que depreende esforço de conhecimento, aquisição deste conhecimento, sua desconstrução e formação das próprias idéias.

A tecnologia, como as demais evoluções técnicas, cria novas ferramentas e amplia possibilidades de atuação sobre muitos temas. No campo específico da escrita, revelam composições potencialmente inovadoras, no entanto, se isto não for somado à reflexão, à criatividade e à fundamentação da teoria e da tradição, não irá gerar o mesmo efeito da produção criadora e de qualidade, como já comprovado em eras anteriores, na elaboração da narrativa ficcional.

Obter o equilíbrio entre as duas dinâmicas atuais, comércio e entretenimento, e introduzir o valor do capital humano, compõe o desafio dos nossos tempos. Assim, tanto a prosperidade econômica quanto o elevado nível cultural devem caminhar em uníssono durante o desenvolvimento tecnológico e social da nossa civilização.

A cibercultura criou uma geração ótima em estratégia de grupo, mas com grande dificuldade em lidar com a variedade de gêneros textuais, com exigências de interpretação, de abstração dos fatos e das idéias.

A idéia é que os recursos tecnológicos ampliem muito mais aquilo que já havia sido conquistado com a era da oralidade, com a era tipográfica, com a cultura do audiovisual e agora na convergência de mídias na era digital.

Por isso, a busca por balancear o conhecimento coletivo e o individual e criar estratégias para o estímulo da leitura e da escritura requer que esta geração entenda que a tradição literária não é algo que se deva desconsiderar. Isso deve levar em conta o contato e o estímulo em ampliar o arcabouço de leitura de textos clássicos literários pelos n-geners.

A cibercultura gera outra mudança com surgimento da Indústria do Conhecimento (Oliveira, 2003), uma vez que na nova conjuntura das sociedades em rede (Castells, 1991) ela indica uma valorização no agregado criativo e na constituição do capital intelectual, em crescimento nas sociedades mais desenvolvidas.

Assim, o conhecimento literário e da língua poderão fornecer aos cidadãos do século XXI não só um enriquecimento do conhecimento erudito, mas o retorno à noção de integração social, e também alimentar o imaginário e potencializar a inteligência criativa em prol de alimentar as capacidades e habilidades reflexivas e lógicas do indivíduo, para serem canalizados no mundo prático corporativo.

Sobre a questão do cânone literário e do distanciamento da população no que se refere à interação direta com as narrativas ficcionais que dele fazem parte, o clássico literário como conhecimento erudito foi isolado nas esferas de acesso cultural e perdeu sua parte de funcionamento como objeto subjetivo de integração social comunitária.

Tal ação integrativa era desenvolvida pelas narrativas ficcionais como processo aplicado à dinâmica social comunitária na era da oralidade ou era da narrativa ficcional acústica e, assim, as narrativas ficcionais funcionavam como construto de identidade sociocultural no período tribal.

Assim, para revitalizar o cânone literário e não deixar esta geração digital à margem do conhecimento literário e da riqueza dos clássicos da literatura, optou-se por propor

indicar a necessidade de realizar pesquisas em prol de criar formas adaptativas com princípios da cibernarratologia.

Tais formas adaptativas das narrativas clássicas para um formato de narrativa interativa podem possibilitar o acesso desta geração a este tipo de texto mais sofisticado em sua elaboração estético-cultural. Tal adaptação irá reestruturar a narrativa clássica levando em conta a dinâmica da cibercultura, na qual esta geração está imersa.

A proposta de compor uma versão interativa hipertextualizada da narrativa de *Os Lusíadas* se baseia nos elementos já identificados nesta pesquisa como componentes narrativos modificados pela influência do ciberespaço, integrando o recurso de interatividade e conceitos como usabilidade e navegabilidade.

Assim, é necessário analisar como o elemento virtual proveniente da rede temporal virtual reage com o campo de imanência do tempo literário e, segundo Deleuze, demanda reconhecer o fluxo de tempo divisível entre o tempo atual e o virtual.

Tal dinâmica do tempo intemporal (Castells, 1991), própria do mundo virtual, demonstra um caráter múltiplo, compondo uma rede de circuitos temporais no mundo virtual diegético. Por sua vez, promove a composição de círculos culturais que estabelecem nós de interligação com a herança da cultura da imagem e da cultura da narrativa ficcional desde as épocas da oralidade, formando um circuito temporal customizado entre o virtual e o atual.

Deleuze afirma que:

Em todos os casos, a distinção entre o virtual e o atual corresponde à cisão mais fundamental do tempo, quando ele avança, diferenciando-se segundo duas grandes vias: fazer passar o presente e conservar o passado. O presente é um dado variável mediado por um tempo contínuo, isto é, por um suposto movimento numa única direção: o presente passa à medida que esse tempo se esgota... o presente que passa, que define o atual [...] A relação do atual com o virtual constitui sempre um circuito, mas de duas maneiras: ora o atual remete ao virtual como o seu próprio virtual, nos menores circuitos onde o virtual cristaliza com o atual. O plano da imanência contém, a um só tempo, a atualização como relação do virtual com outros termos, e mesmo atual, com o qual o virtual se intercambia. (2003, p. 55-56)

A adaptação da obra clássica necessita converter a malha narrativa do mundo diegético para se integrar a um circuito virtual onde os planos de imanência temporal podem se atualizar. Isso deve ser considerado ao lidar com a proposta de adaptação e conversão de textos clássicos para o modelo de narrativa hipertextual interativa.

Doc Comparato fala que a adaptação seria uma transcrição de linguagem que altera o suporte lingüístico utilizado em um primeiro momento para contar a história. A obra seria

uma unidade de conteúdo e de forma que poderia ser expressa dentro de um processo de recriação ou de transubstanciação (Comparato, 1995, p. 330). Portanto, equivaleria a transubstanciar o conteúdo, no caso literário tradicional do cânone literário clássico, para um formato digital e interativo.

A adaptação do cânone em um formato interativo possibilitaria revitalizar os clássicos literários para a N-Gen, usando uma linguagem e dinâmicas sócio-culturais próprias da cibercultura, e, assim, aumentando o interesse pela leitura e ainda ampliando para o leitor o conhecimento estético-compositivo e investindo em criar apreciadores do prazer literário.

Para se realizar a adaptação se deve prever algo próprio da cibernarratologia que seria a noção de arquitetura textual, engenharia e reengenharia literária.

A arquitetura de conversão adaptativa que se inclina para a hipertextualização do texto poético d'*Os Lusíadas* deve priorizar uma conversão para promover a leitura ergódica e usar as ferramentas digitais para ampliar sua riqueza e criar uma versão adaptativa mais fiel aos propósitos projetados na rede de sentidos criada pelo clássico português.

Vale reforçar que, apesar da estrutura em verso, a obra *Os Lusíadas* consiste em uma narrativa ficcional com elementos históricos reconhecíveis (reis e heróis portugueses, rota para Índia entre outros) e já apresenta a integração de minitramas em todo o seu desenvolvimento como texto tradicional.

Assim, como o restaurador de quadros ou de esculturas realiza uma pesquisa sobre os aspectos constitutivos do que está sendo restaurado, se torna necessário tentar identificar a essência compositiva e os elementos de composição narrativa em prol de poder reorganizar e reprojeter a narrativa em moldes interativos. Assim, nos concentramos em três questões fundamentais sobre a obra:

- 1) Qual foi o propósito da lírica de Camões ao projetar um texto como *Os Lusíadas*?

Focalizamos na idéia de que o autor se propôs cantar a coletividade heróica do povo português e seu espírito desbravador de percorrer os mares e descobrir novas rotas de navegação, além de reforçar as atitudes heróicas e de cantar as origens de seu povo, integrando uma linha mitológica extremamente forte.

- 2) Como são os modelos da escritura renascentista da época?

A narrativa em formato de poema segue os modelos clássicos e os moldes da erudição humanista, sendo um dos aspectos reveladores disto o uso do recurso da mitologia greco-romana associada aos princípios cristãos da época, mas não deixa de revelar a ruptura própria do estilo camoniano ao revelar uma sensualidade pagã e centralizada em louvar as ações humanas e suas proezas.

3) Quais foram as influências clássicas nas quais Camões se inspirou?

A *Odisséia* e a *Ilíada*, de Homero, a *Eneida* e a *Geórgias*, de Virgílio, e a obra *As Metamorfoses*, de Ovídio.

Diante do observado, procura-se desenvolver uma engenharia de conhecimento e aprendizagem voltada para a literatura, que irá prever a criação de novas estratégias de uso integrado de linguagens hibridizadas e TICs voltadas para a vitalização da narrativa clássica literária dentro de um contexto cultural de convergência midiática (cf. Jenkins, 2008).

A adaptação do texto deve procurar a hibridização de linguagens e elementos narrativos ficcionais agregados em suas modificações ou manifestações de novas técnicas compositivas próprias da cibernarratologia: personagem-avatar, trama-mestra em formato multidimensional, multifoco narrativo, tempo intemporal, espaço de fluxos, planos de enquadramento descritivo audiovisual, entre outros.

A ação do leitor interativo requer que se promova uma elevação do processo de leitura interativa que não seja centrado apenas em ações sensório-motoras, mas perceptivas, reflexivas, dedutivas, entre outras. Para isto, prevê-se a conversão em hipertexto e em multimodalidade e multilinearidade do texto clássico.

O aspecto da ludologia em uma narrativa interativa voltada para adaptação de um clássico não pode estar centralizada apenas em seus aspectos de utilização de ações de habilidade motoras do avatar, comuns nas narrativas interativas, tais como: golpes de luta, de esgrima, habilidade de escalada, habilidades de tiro ao alvo, uso de poderes sobre-humanos e mágicos, força bruta etc.

Devem os recursos ludológicos (linguagem-jogo) se adaptar às circunstâncias ludológicas passíveis de serem associadas às minitramas ligadas à trama-mestra emulatória dentro do desdobramento da narrativa original.

A priorização será do incentivo à apreciação da leitura, indicando a riqueza compositiva do texto sem deixar de lado o entretenimento, mas associando-se à formação

adequada de um leitor competente que domina os recursos textuais existentes, e em seus variados gêneros e suportes, em prol de fazer parte de uma inteligência coletiva em rede.

Levy (2003) define a inteligência coletiva como um princípio onde as inteligências individuais se somam e são compartilhadas em rede pela sociedade, sendo potencializadas pelo uso das novas tecnologias do mundo digital. Segundo o teórico “ela possibilita a partilha da memória, da percepção, da imaginação. Isso resulta na aprendizagem coletiva, troca de conhecimentos”.

Levy também aborda a construção de um ecossistema de idéias humanas, onde é possível o indivíduo selecionar as informações e intercambiá-las com outros membros da rede.

A inteligência coletiva indica também a série de habilidades humanas nas quais o homem pode basear sua evolução e que o diferiu dos demais animais: a construção de diálogos que auxiliou a construção da nossa percepção do tempo; a organização dos pensamentos que nos forneceu a capacidade de conceber relações de causa e efeito, tais habilidades é que, em conjunto, constroem a inteligência coletiva humana.

Gardner conceitua inteligência como “um potencial biopsicológico para processar informações que pode ser ativado num cenário cultural”. Indica que as várias inteligências que cada ser humano possui “são potenciais – neurais presumivelmente – que poderão ser ou não ativados, dependendo dos valores de uma cultura específica, das oportunidades disponíveis nessas culturas e das decisões pessoais tomadas por indivíduos e/ou suas famílias, seus professores e outros.” (2000, p. 47).

Gardner identificou a princípio sete inteligências que todo o ser humano possui. Tais competências intelectuais seriam independentes e teriam sua origem e limites impostos pelo genético e pelo biológico, e seus processos cognitivos são próprios. Seriam as inteligências: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, sinestésicas, interpessoal e intrapessoal.

Os seres humanos possuiriam graus variados de cada uma dessas inteligências e maneiras diferentes de combinar e organizar tais capacidades para resolver problemas e criar produtos.

A figura do contador de história sempre foi ligada à inteligência artística, a ampla habilidade de memorizar, compor e repassar ao público leitor a tradição da cultura das narrativas ficcionais e sua variedade de gêneros e tipos, sejam elas constituídas por mitos, lendas, épicos, poemas sobre morte e vida, entre outros.

A arte da narrativa ficcional é o uso da inteligência humana no domínio da tecnologia da narrativa ficcional, que desenvolveu protocolos, paradigmas textuais e de leitura, tipologias de gênero, técnicas compositivas, entre outros elementos, construindo um sistema de comunicação de produção e recepção especializada e voltada para o repasse do capital cultural e simbólico.

Uma tecnologia narrativa ficcional criada e desenvolvida durante anos de composição e prática de elaboração e repasse narrativo ficcional foi passada mediante o ato de contar ou ler para gerações posteriores, compondo uma cultura do narrar ficcionalmente.

Por sua vez, criou um acervo virtualizado de modelos mentais capazes de gerar novas formas de escritura hibridizada, que foram usadas em momentos e contextos históricos culturais manifestos pelos períodos estéticos literários.

Alguns indivíduos desenvolvem aptidões e habilidades técnicas compositivas capazes de criar narrativas ficcionais com alto poder de virtualização atemporal, devido à hábil composição em rede, com caráter de palimpsesto que o texto adquire. Seguindo a busca pelo princípio da criatividade, citemos Bourdieu:

Não se conhece muito a criatividade para saber ao certo o que leva uns a serem influenciadores e outros a serem artífices, ou por que uns solucionam problemas, outros criam novas teorias e outros ainda tornam-se atores obedecendo a uma forma ritual ou a outra não ritualizada e arriscada. Desconfio que haja uma conexão entre poder intelectual e modo de criatividade. Por exemplo, quem tem afinidade com a inteligência intrapessoal tem tendência para ser influenciador, ser mestre e construir teorias. Podem ocorrer interações mais complexas entre poder intelectual e tipos de personalidades. Considere, por exemplo, um conjunto de pessoas com inteligência lingüística equivalente, mas de personalidade mais extrovertida tendem a se tornar comediantes ou líderes políticos. (1998, p. 154).

Chega, pois, o momento em que é necessário compreender que a leitura desenvolve graus de sofisticação, e que para se tornar um leitor de clássicos canônicos com grande experiência, é necessário o desenvolvimento, ativações e estímulo dessas habilidades, seja na escola, seja em casa, seja nas mídias, seja no mundo digital do qual esta nova geração faz parte.

Ainda é cedo para sabermos como o capital cultural irá se comportar em um meio de rede digitalizada, e se sua importância como medida humanizante poderá ter impacto em um ambiente técnico e complexo como o é o ciberespaço.

Assim, da mesma maneira que a arte literária trouxe um fator mais subjetivo e de desenvolvimento do imaginário no uso da língua escrita, como a tecnologia da linguagem e

comunicação, unindo e preservando a tradição das narrativas ficcionais desde o tempo da oralidade até os nossos dias, ponderamos que o capital cultural irá criar um mundo mais rico e criativo dentro da malha digital virtual.

Assim, trata Bourdieu sobre o capital cultural:

na realidade, cada família transmite aos seus filhos, mais por vias indiretas que diretas, um certo capital cultural e um certo ethos, sistema de valores implícitos e profundamente interiorizados, que contribui para definir, entre outras coisas, as atitudes em face do capital cultural e da instituição escolar. (1998, p. 42).

Em seu estudo, Tapscott (2000) indica uma série de características próprias dos N-Geners e que revela uma nova cultura de aprendizagem que deve ser explorada para a intensificação de habilidade e competências de leitura desta geração:

- ❖ Independência;
- ❖ Criatividade;
- ❖ Espírito e mente aberta para mudanças emocionais, intelectuais e tecnológicas;
- ❖ Compreensão do poder de livre expressão e de expor as suas próprias opiniões;
- ❖ Investigação – habilidade inata de pesquisa conduzida pelo meio digital, com grande curiosidade;
- ❖ Formação de pensamento multisequencial;
- ❖ Cultura de mobilidade de centros e da multilinearidade de processos;
- ❖ Imediatismo nos *feedbacks*;
- ❖ Autenticidade e autoconfiança nas ações;
- ❖ Aprendizagem pela experiência interativa;
- ❖ Sensibilidade voltada à variação de temas;
- ❖ Velocidade de pensamento e leitura e ação multifuncional.

Após definirmos um conceito para a cibernarratologia, a pesquisa se volta para instigar uma medida prática na aplicação dos conhecimentos da cibernarratologia, na elaboração de uma forma de teoria literária aplicada.

Assim, deve-se utilizar os recursos da tecnologia da narrativa ficcional e os integrar com as TICs, propondo uma possibilidade adaptativa para os clássicos com suporte da cibernarratologia.

O que seria uma narrativa interativa?

O termo é aplicado às narrativas desenvolvidas em jogos eletrônicos e *Role Playing Games* (RPG), porém, existe um predomínio da visão de linguagem programacional e não tanto literária.

Uma narrativa interativa utiliza gráficos 3D ou 2D em substituição às técnicas descritivas de espaço, objetos e personagens, marcas de temporalidade cronológica e psíquica, entre outros elementos que podem ser descritos em uma narrativa, e fundamenta-se na experiência da imagem e na construção desse mundo virtual projetado.

A proposta de projetar uma forma adaptativa de compor uma versão d' *Os Lusíadas* utilizando a linguagem do mundo digital considera o uso desse recurso 3D como ambiente imersivo, misturado e hibridizado com o espaço diégetico literário, seguindo modelos de composição da narrativa interativa.

Assim, prioriza-se facilitar o processo de primeiro contato do leitor da geração digital com o clássico, e, para isso, propõe-se a utilizar o processo de leitura ergódica proposta por Aarseth (1997), expandindo-a para atender ao propósito da leitura de uma obra literária hipertextual interativa adaptada.

A cultura das narrativas ficcionais se desdobrou seguindo esse estabelecimento de sofisticação do uso da linguagem e construindo uma memória coletiva repassada por escritores, leitores, professores, pesquisadores, alunos, famílias e a sociedade como um todo, de geração para outra geração.

Segundo Levy, a tecnologia da linguagem passou por cinco estágios: oralidade (mitos, ritos e a transmissão acústica); pictórica (memória técnica, automatização e reprodução da imagem); alfabética (estruturação do alfabeto, das estruturas compositivas textuais, da reprodução da escrita gráfica); imprensa (reprodução tipográfica dos textos e das imagens).

Portanto podemos teorizar o ciberespaço, em uma perspectiva literária, como um ambiente virtual que cria um ecossistema de idéias ligadas ao imaginário e a ficcionalidade, que por sua vez promove a constituição de uma potencial noosfera⁴⁵ literária.

⁴⁵ Noosfera vem da palavra *nous*, que em grego significa mente e inteligência e expressa a convergência de mentes e corações, originando uma unidade mais alta e mais complexa

4.2 Arquitetura de informação e leitura interativa

A ação de imaginar uma adaptação de um clássico para um formato de narrativa interativa requer ver que a cibernarratologia tem um forte apelo em se tornar uma teoria aplicada, onde interacionalidade e participação por parte do leitor se tornam características fortes, além do caráter hipertextual, multilinear e multimodal.

Em prol de direcionar as medidas de arquitetura adaptativa narrativa a ser sugerida, levantamos os principais aspectos para projeção:

- ❖ Arquitetar processo de leitura em rede;
- ❖ Mapear os procedimentos compositivos na narrativa da obra original e levantar possibilidades adaptativas;
- ❖ Arquitetar processo de conversão de leitura linear tradicional, aumentando o grau de interatividade do leitor;
- ❖ Arquitetar processo de aprendizagem e aprofundamento do conhecimento e acervo literário do leitor por intermédio da rede estrutural de links, auxiliando um aprofundamento maior e mais rápido na medida em que o leitor interage com o texto adaptado;
- ❖ Criar sistemas de regras para recursos de jogabilidade integrada à narrativa adaptada, níveis de progressão dos avatares, interação e mudança de interação com os avatares;
- ❖ Trabalhar *subplot* e micronarrativas, além do desenvolvimento de personagens secundários que terão grande atuação, tais como Calíope, Vênus, tágides, deidades marítimas e opositores, tais como feras marinhas, Poseidon e Baco;
- ❖ Usar intertextualidade integrada e preservar o estudo lingüístico-estilístico, para isto, separando dois tipos de avatares a serem utilizados pelo leitor-interator;
- ❖ Integrar incentivos de jogabilidade visando também à conquista de informações contextuais históricas e da tecnologia da época de Vasco da Gama;
- ❖ Desenvolver rede paralela de conhecimentos voltados para intertextualidade e gerados pela *subplot* de adaptação interativa.
- ❖ Desenvolver trama-mestra emulatória para gerar aspecto interativo/participativo.

4.3 Adaptação da obra literária em narrativa ficcional digital interativa

Os Lusíadas, de Luis Vaz de Camões

A proposta consiste, portanto, na projeção da adaptação da obra literária *Os Lusíadas*, baseada na criação de conteúdo digital, com predomínio da experiência diferenciada de leitura com tendência para a ergódica. O intuito é o de criar uma maior aproximação e aumentar o grau de sofisticação de leitura para a geração digital, e desta forma introduzir uma obra canônica para N-Gen.

O intento é que as novas gerações tenham o primeiro contato com uma adaptação interativa, e que a partir dela seja possível despertar o interesse pela leitura do clássico no original.

Dessa forma, fundamenta-se a empreitada em utilizar conceitos adaptados à realidade literária de leitura na era digital, próprios da narrativa interativa, tais como usabilidade, jogabilidade e interatividade, que poderão se constituir uma alternativa, preparando o leitor da era digital para o contato com o texto canônico.

A usabilidade remete a características ligadas a medidas de eficiência e satisfação do usuário (leitor/interator) ao interagir com a ferramenta virtual, fundamentadas em Federoff (2002) e Laitinien (2005). Este é considerado um problema técnico com soluções técnicas.

A estratégia de usabilidade de um *software* é que este seja auto-explicativo, de fácil navegabilidade e entendimento de comandos, procurando facilitar a interação do usuário com a interface criada.

Para os jogos eletrônicos, a usabilidade se volta para fornecer interações de escolhas e soluções, superações de obstáculos.

Ela também trata da forma como o jogador interage com menus, execução de ações e partes do jogo, entre outros. Estudo da Nokia (2003) afirma que a diferença da usabilidade em um jogo em relação a outros *softwares* seria a diversão, o desafio e o entretenimento.

A divisão tradicional aborda a divisão estrutural de um jogo eletrônico, tradicionalmente, em três áreas constituintes diferentes:

- ❖ mecânica de jogo;

- ❖ interface – dispositivo gráfico;
- ❖ game Play.

O conceito de jogabilidade, baseado em Richard Rouse III (2001), consiste em princípios e regras de realizações de tarefas predeterminadas que geram a conquista de um bônus de natureza diversa, seja a conquista de um reino, a destruição de um monstro, a libertação de uma maldição, entre outras.

As regras delimitam quais ações são consideradas válidas e quais não são, definem as atribuições, sanções, habilidades, artefatos, missões, entre outros recursos a serem desenvolvidos em uma narrativa interativa.

Uma série de aspectos a respeito da jogabilidade foi levantada no texto *Game Design Workshop*, dos autores Tracy Fullerton e Christopher Swain (2004), tanto compositivos estruturais como os que devem ser evitados na construção de uma narrativa interativa.

Listamos tais aspectos compositivos estruturais aplicados à adaptação do texto literário:

- ❖ Estabelecer escolhas interessantes para o jogador. As situações de escolher mais de um caminho ou mais de uma porta ou outro recurso devem ser construídas de forma inteligente;
- ❖ Criar situações em que jogador possa explorar e descobrir;
- ❖ Criar contextos que induzam a coletar os objetos ou colecionar artefatos que poderão ser utilizados em situações posteriores no jogo. Exemplos: equipamentos, armas, artefatos etc.;
- ❖ Criar situações de auto-expressão compositiva e reflexiva – montar quebra-cabeças, criar artefatos novos com peças adquiridas no caminho, completar fragmentos de um mapa, resolver enigmas, palavras cruzadas etc.;
- ❖ Desenvolver uma boa história ou boa adaptação é considerado um alto elemento de jogabilidade;
- ❖ Uso de elementos compositivos expressivos como dinâmica de tempo, elaboração do espaço e elementos de luminosidade, ações inesperadas, reviravoltas na seqüência da trama, de forma a gerar efeitos de suspense no jogo, visando também no processo ser educativo e revelador no que se refere às dimensões de leitura do texto literário;
- ❖ Criar modalidades para jogar o mesmo jogo e possibilitar realizar a leitura até o final. Assim, o jogador pode voltar e refazer o caminho utilizando um outro

avatar, ou foco de tratamento da decisão diferenciado que pode alterar em alguns aspectos a experiência de interação;

- ❖ Criar estratégias menos burocráticas, mas eficazes, que permitam ao jogador microgerenciar certas circunstâncias existentes na narrativa, como quantidade de elixir mágico armazenado, alimentos, equipamentos, entre outros;
- ❖ Evitar ocorrências ilógicas como a ocorrência de fatos arbitrários fora da lógica da narrativa, para não frustrar o jogador, porém preservando as estratégias da narratividade ficcional.

A idéia é manter o interesse no processo de leitura. Às vezes, sendo a literatura um objeto diverso diante do *intentio operis*, pode ocorrer a escolha intencional de frustrar as expectativas.

Uma alternativa de enredo que pode manter a cadeia de suspense e quebrar a expectativa gerada em prol de um efeito de estranhamento é um recurso utilizado por alguns autores e típico da cultura literária. Portanto, a proposta principal norteadora é de evitar criar situações que não venham de encontro ao planejamento da narrativa ficcional pelo escritor, seja ele coletivo ou não.

- ❖ Evitar incoerência tanto da *plot* da narrativa quanto das regras estabelecidas pelo jogo;
- ❖ Compor sistema simplificado de regras para integração da narrativa ficcional da obra canônica;
- ❖ Desenvolvimento de personagem avatares-condutores que irão ser acionados interativamente pelo leitor-interator em momentos oportunos da narrativa;
- ❖ Híbrido de linguagem-jogo, linguagem da narrativa escrita, processo de aprendizagem *on-line*, mídia audiovisual;
- ❖ Manter a qualidade do valor subjetivo da obra literária e sua riqueza, procurando não interferir na essência d' *Os Lusíadas*;
- ❖ Construir a *subplot* narrativa como técnica principal de vertente narrativa;
- ❖ Utilizar a construção de ambientes 3D para substituir o uso da técnica descritiva usual;
- ❖ Incluir o ensino de narratologia associado à rede integrada de conhecimento – não só ler, mas aprender, apreender, compreender e aumentar o arcabouço de leitura e conhecimento de mundo do leitor-interator;
- ❖ A escolha para realização adaptativa não é fundamentada em se centralizar em um público-alvo apenas, e sim criar uma vertente da narrativa ficcional em

formato interativo digital e que preserve a riqueza da rede de sentidos contida na obra literária.

Tais recursos devem ser direcionados para o desenvolvimento da habilidade de leitura, seguindo o princípio de rede integrada de conhecimentos. Tais conhecimentos devem ser voltados para a construção de uma inteligência coletiva que se fundamente no repasse do capital cultural e simbólico, e que afirme a identidade humanística da nossa civilização em meio a um desequilíbrio de conceitos advindos do crescente desenvolvimento tecnológico.

As metodologias inovadoras devem levar em conta a construção de conteúdo digital voltado para a área de literatura. Reflexões da proposta se baseiam em termos já cunhados como cibertextos (Aarseth, 1997), ciberdrama (Murray, 2003) e tecnotextos (Hayles, 2002).

O teórico Jean Clément (2000) indica três aspectos cruciais para o futuro da narrativa com o advento da tecnologia digital:

- 1) o limite do suporte – a mudança do suporte do papel para o mundo virtual, que acaba gerando uma atualização freqüente e constante de opções e recursos oferecidos por este novo suporte e a integração do texto canônico com o novo cânone a ser produzido;
- 2) o pouco domínio dos escritores atuais dos recursos tecnológicos dispostos para composição narrativa, isto implica que muitos recursos disponibilizados pela TIC não têm sido explorados dentro do potencial existente no ambiente digital;
- 3) o caráter experimental da obra – a possibilidade de ser escrita e acessada online, capítulo por capítulo enquanto o livro está sendo criado. (p. 150).

Assim, tanto produzir novas narrativas como processar reengenharia adaptativa de clássicos com influência das TICs terão que superar tais eventos citados.

A proposta adaptativa desta pesquisa sugere a criação de um produto que não deixa de ser pedagógico para a área de ensino literário, pois irá contribuir para a melhoria da revitalização do conhecimento literário e a progressão do grau de sofisticação de leitura. A proposta é gerar leitores apreciadores da arte literária e auxiliar na melhoria de índices de desempenho de leitura do Brasil, registrados pelo Enem, Saeb e PISA.

Incentivar o contato com a obra clássica literária em formato digital é também uma medida de combate ao analfabetismo funcional e de auxiliar no combate à exclusão digital por intermédio da construção de conteúdos apropriados ao meio e que utilizem os recursos disponibilizados pelo meio digital.

O primeiro passo para a adaptação do texto d' *Os Lusíadas* requer estabelecer um mapeamento prévio de tais recursos e ferramentas informatizadas, que podem ser sugeridos para estímulo da interatividade do texto e da leitura multilinear e hipertextualizada.

A engenharia da adaptação da narrativa digital utilizada é baseada no conceito de cibernarratologia preconizado anteriormente, utilizando a tradição da narrativa linear e multilinear própria da cultura da narrativa ficcional.

Iremos procurar traçar possibilidades que aproximem e que propiciem uma dinâmica mais contemporânea e familiar à geração de leitores e favorecer a sofisticação em grau de leitura do texto literário na era digital.

A narrativa interativa canônica deve adaptar a leitura intertextual junto da ergódica teorizada por Aarseth (1997). Este procedimento adotado preconiza a geração de uma leitura interativa que atenda ao policódigo literário e não apenas baseada na ação sensório-motora. Assim devem ser conciliadas as ações de leitura cognitiva com a leitura visual e de elementos de jogabilidade.

Devem ser conciliados dois pontos, dos quais o primeiro é que a premissa de uma adaptação é a leitura e não a escritura, pois o objetivo é conhecer e oferecer uma forma de ampliação interativa de leitura que utilize a linguagem e a estrutura multilinear tão familiar à geração digital.

O segundo ponto seria emular uma linha narrativa que funcione como uma trama-tronco sem, contudo, eliminar ou prejudicar ou, ainda, diminuir o grau de importância da trama principal e tradicional.

O processo de emulação pode ser realizado com o estabelecimento de uma *subplot* narrativa de integração interativa, que possibilite ao leitor a opção de se sentir modificador participativo dos eventos da narrativa ficcional.

Isto devido à efetividade da catarse a ser gerada pelos avatares, conciliando a interatividade tradicional da leitura e a interatividade da leitura ergódica.

Assim, nos voltamos para uma questão principal: quais seriam os potenciais problemas encontrados para realizar a adaptação d' *Os Lusíadas* para uma versão interativa e quais seriam as estratégias selecionadas para a adaptação?

Os principais desafios levantados, em uma primeira análise, foram diversos e inicialmente se observou vários aspectos descritos nos parágrafos a seguir.

Um fato observado foi o distanciamento histórico-lingüístico, pois a variante do texto é quinhentista e advém que necessariamente se choca com o português contemporâneo e utilizado pela geração digital.

Outro se volta para a estrutura da narrativa em verso, pois durante o período da supremacia da estética romântica houve uma troca e preferência pela forma em prosa, a partir daí as narrativas são produzidas em sua maioria no formato do romance, predominando até os nossos dias.

A geração digital não está acostumada a lidar com a narrativa em forma de verso e seus recursos próprios da composição lírica. Tal fato histórico-cultural gera uma grande dificuldade em lidar com inversões de período, uso de alegorias, entre outros, utilizados por Camões.

Há vários eixos de micro-histórias, que recheiam e compõem a riqueza da narrativa. Existe o eixo principal da história, que é a primeira viagem realizada diretamente da Europa até as Índias por meio de uma nova rota de comércio descoberta por Vasco da Gama no século XV. Tal mote possui um grande apelo à aventura e à descoberta. Outro mote desenvolvido n' *Os Lusíadas* seria a história da nobre família portuguesa, entre outros existentes e identificados.

Ante a dificuldade de criar um eixo norteador para a versão interativa, para fazer a adaptação do canto I da narrativa *Os Lusíadas*, procurou-se preservar os eixos motivadores da narrativa ficcional. Para tanto e para gerar a malha da narrativa interativa, escolheu-se usar os horizontes ou zonas de expectativas ou preencher alguns espaços vazios existentes.

Um fato importante também é o de a geração digital não estar acostumada com o gênero adotado na obra, por não ser uma narrativa retomada com frequência na contemporaneidade.

Outro problema era como desenhar uma estratégia que fornece ao interator contato tanto com o texto em prosa como em verso, para que a arte da poesia não se perca.

Uma solução foi desenhar uma forma dupla de acesso ao texto em verso e ao texto em prosa. Elaborar uma forma de gerar contato com o formato em verso, porém criar recursos de acesso ao texto em prosa, evitando que o leitor-interator pule ou não leia as lexias (janelas) que dão acesso ao mesmo texto em verso.

Um dos recursos propostos foi escolher a abertura da lexia com o verso e a narração do mesmo por alguma das figuras das musas mitológicas e, após a oferta da versão em

prosa para melhor entendimento, ofertar pontuação extra para o quadro de habilidades adquiridas pelo avatar-personagem.

Outra solução foi aproveitar os recursos oferecidos pelas TICs para garantir um desenvolvimento maior do grau de leitura, da capacidade de compreensão e identificação de informação explícita e implícita, como também o aumento do grau de sofisticação da formação do acervo de leitura.

Uma dificuldade, já partindo do modelo de narrativa interativa, é que a narrativa-jogo prevê um predomínio de interatividade sensório-motora, prioriza o entretenimento por vezes em detrimento ao conhecimento e a narrativa. O fato é que a narrativa em sua maioria se fundamenta na ação e nas dinâmicas ligadas à aventura, ao desafio ou à descoberta, então uma solução foi aproveitar a perspectiva de aventura náutica existente no texto original.

Existe outro tema que seria o resgate do modelo poético de Homero. O gênero épico é revitalizado por Camões com o objetivo de enaltecer o povo português e sua arte de navegação, de desbravadores e de descoberta de novas nações e lugares antes nunca navegados, com tanta engenhosidade tecnológica, como assim o foram as caravelas portuguesas.

Tal idéia da primeira estrofe de *Os Lusíadas* se coaduna aos dizeres do capitão Kirk em cada episódio da série televisiva e cinematográfica *Jornada nas Estrelas*, criada por Gene Roddenberry. A convergência midiática promove a revitalização do ideal da navegação rumo ao espaço.

O renovar do imaginário se encontra nesta manifestações de intertextualidade onde se pode traçar na adaptação recursos que auxiliem a amplitude de análise crítica do interator (leitor).

As palavras do capitão James T. Kirk: “O espaço, a fronteira final. Essas são as viagens da nave estelar Enterprise, em sua missão de cinco anos, para explorar novos mundos, buscar novas formas de vida, novas civilizações. Audaciosamente indo aonde nenhum homem jamais esteve”.

A complexidade para a adaptação de obras clássicas é que não se pode apenas gerar um caráter de entretenimento, pois a literatura em sua amplitude não trabalha apenas o entretenimento, mas a fruição, a reflexão, temáticas psicológicas e sociais, entre tantas modalidades, tais que geram muito mais recursos de conhecimento prévio, capacidade dialógica, apuração de discursos antagônicos e homogêneos, entre outros.

Outro desafio seria repassar a arquitextualidade, intertextualidade e hipertextualidade preconizadas por Genette (1982), que seria um ponto a ser desenvolvido posteriormente.

O que prevê que fuja de um predomínio da linguagem-jogo, tentando integrá-lo a um objetivo maior, que é criar uma adaptação digital interativa da obra canônica, o que difere de criar um jogo de computador sobre a obra canônica.

A estratégia escolhida foi de realizar uma arquitetura de ações em modelo desafio, enigmas e batalhas integradas a uma *subplot* interativa de ação para uso do interator, onde se criou espaços de participação e intervenção relativa no texto d'*Os Lusíadas*. O processo modificador na *subplot* criada para compor a adaptação à narrativa principal não deveria prejudicar a riqueza do policódigo literário.

Para isto, se pôde projetar como opção utilizar links e situações para que o leitor pudesse acessar de forma induzida a intertextualidade gerada pelas alegorias e figuras mitológicas gregas. Dessa forma, durante a leitura, o interator conheceria e aprenderia sobre os deuses gregos e alguns dos mitos interligados.

Também é preciso oferecer, por intermédio do recurso multimídia, informações de tecnologia da navegação da época de Vasco da Gama, ter acesso ao mapa estrutural de uma nau portuguesa daquele tempo, aos mapas da época, ao mundo do período quinhentista, utilizar os gráficos para substituir a descrição, criando cenários que reproduzam a Lisboa do século XV.

Se pode fundamentar a aventura da narrativa ficcional d'*Os Lusíadas* reforçando aspectos históricos e multiculturais com os povos e as culturas de contato que o navegador português foi ampliando à medida que vencida o mar em busca de descobrir a nova rota marítima e o elemento histórico dos grandes nomes da nobreza portuguesa.

Recursos disponíveis seriam criar minivídeos de animação sobre a história dos nobres portugueses citados na obra *Os Lusíadas* em dado momento dentro do projeto da interação da narrativa.

Outro aspecto em prol de gerar interatividade e integrar ao enredo aspectos da linguagem-jogo seria gerar desafios tanto para o avatar ficcionalizado de Camões como para o avatar do navegador Vasco da Gama.

Portanto, a nossa estratégia não se limita apenas a compor aspectos de jogabilidade, mas procura integrar alguns itens de jogabilidade na trama central compositiva, que é a aventura de navegação, com a prioridade de que a leitura ergódica (Aarseth) seja hábil e conduzida para a abertura de algumas dimensões do policódigo literário (Aguiar e Silva).

O processo de conversão do texto original do clássico, ao assumir um formato de narrativa hipertextualizada, irá requerer um constante recentramento da narrativa em torno da trama-mestra ou trama-tronco interativa a ser criada.

O mesmo efeito será causado pela divisão em episódios dos acontecimentos que estão distribuídos em cada um dos dez cantos que compõem o clássico, e o ingresso deles como micronarrativas componentes da malha em formato de rede narrativa costurada pela trama-mestra interativa, que será desenvolvida para realizar a conversão.

A adaptação prevê um processo de reengenharia compositiva e um projeto de arquitetura para os recursos a serem integrados a narrativa de interatividade, navegabilidade e jogabilidade.

O texto d' *Os Lusíadas* é composto por 10 cantos em estrofes de oito decassílabos, que totalizam 8.816 versos.

A divisão dos feitos e passagem principais de cada canto consiste:

Canto I – proposição, invocação, dedicação, início da narração, concílio dos deuses do Olimpo, parada no porto de Moçambique, traição dos mouros com apoio de Baco, auxílio de Vênus, reflexões do poeta sobre a vida e a pequenez do homem;

Canto II – Ajuda de Vênus e das Nereidas, cilada do rei Mombaça, porto de Melinde, momento em que se conta história sobre Portugal;

Canto III – Invocação à musa Calíope, descrição da Europa, feitos dos reis portugueses, Batalha do Salado e Inês de Castro;

Canto IV – Feitos de D. João, D. Afonso V, D. Manoel I, a despedida em Belém e a reflexão do velho do Restelo;

Canto V – Saída de Lisboa, viagem, o Zaire, o Equador, o Cruzeiro do Sul, o fogo de Santelmo, tromba d'água, cabo das Tormentas, Gigante Adamastor;

Canto VI – O plano de Baco, os doze da Inglaterra, a grande tormenta, a musa Calíope, meditação do poeta;

Canto VII – Cruzada Lusa, a Índia, ninfas do Tejo e do Mondego;

Canto VIII – História de D. Afonso Henriques, Nuno Álvares, reflexão sobre o ouro e a corrupção;

Canto IX – Regresso a Portugal; Recompensa de Vênus, ilha dos Amores, Ninfas, o Palácio de Tetis;

Canto X – O banquete de Tétis, a visão do futuro, a esfera do universo, chegada a Portugal, D. Sebastião e vaticínios.

A trama central motivadora da narrativa d'*Os Lusíadas* é a viagem do navegador Vasco da Gama em busca de encontrar uma nova rota para as Índias pelo Ocidente. Porém, existe uma flutuação de focalização do enredo com uma segunda trama de fundo histórico, que é narrar à história do reino português desde a sua origem até o tempo em que vive o poeta Camões.

Existe uma complexidade nessas múltiplas entradas flutuantes de enredo constantes no original da obra, assim, para poder gerar uma leitura interativa, é necessário se projetar e arquitetar uma trama-mestra emulatória. Tal irá assumir o caráter de controle do desdobramento das narrativas, que deveria exercer estas duas tramas flutuantes de modo a permitir que elas se integrem com demais micronarrativas que serão desenvolvidas para o encaixe adaptativo.

Mapeamento – Há seis grandes nexos narrativos existentes na narrativa de *Os Lusíadas* importantes para serem integrados:

- ❖ Vertente histórica: *São (Don) Sebastião*, Inês de Castro;
- ❖ Vertente heróica: os 12 da Inglaterra;
- ❖ O concílio dos deuses do Olimpo;
- ❖ A construção do épico português;
- ❖ A descoberta marítima de um novo caminho para as Índias;
- ❖ A esfera mágica Máquina do Mundo que está sob o poder de Vênus.

A adaptação teria que criar gráficos de cenários 3D sobre as várias situações geográficas e espaciais previstas pelo roteiro adaptado hipertextualizado da versão para *Os Lusíadas*. Tal versão deve necessitar de uma equipe multidisciplinar de programadores e de teóricos literários para auxiliar na reengenharia da narrativa.

Deve-se pensar que não se seguirá o modelo de uma narrativa interativa nos moldes atuais, mas se deve propor elaborar um formato mais complexo que conduza ao que se poderia chamar de romance interativo.

Isso demanda também entender que a linguagem de composição narrativa tradicional será hibridizada segundo elementos da cibernarratologia, e por isto foi afirmado que o trabalho adaptativo perpassa por uma reengenharia compositiva do texto tradicional a ser adaptado.

Sinopticamente, no que se propôs como processo adaptativo até o momento, um aspecto de grande importância seria definir a criação de uma trama-mestra emulatória, para gerar os aspectos de interatividade no texto original e que deve se fundamentar nos espaços vazios e nos horizontes de expectativas da leitura, e dar importância para um dos alinhamentos de fluxo dimensional narrativo. Uma sugestão seria trabalhar com a dimensão dos deuses gregos.

Uma trama-mestra ou trama-tronco funciona da seguinte maneira em uma narrativa em formato de rede: diante dos diversos nós encadeados em uma narrativa, o controle de seus recentramentos e de sua qualidade e identidade se fundamenta em uma espécie de linha mestra de condução narrativa que supera as demais.

No caso do texto original, esse fenômeno é feito pela viagem de Vasco da Gama. A trama-mestra emulatória irá simular o poder de controle desta linha-mestra colocando esta como uma micronarrativa igual às demais, elaboradas com base nos eventos descritos nos cantos.

O termo emular vem da área de informática e se refere a *softwares* que simulam a operacionalidade de outros *softwares*. Assim, também a trama-mestra emulatória irá simular o controle dos desdobramentos da rede das narrativas, mantendo a coesão e coerência, como também a qualidade e limite da multiplicação fractal das micronarrativas integradas.

Outra ação é transformar personagens tradicionais em personagens-avatars básicos. Existem muitos personagens de desenvolvimento interativo, mas que provavelmente atuarão como personagens secundárias.

O personagem-avatar irá permitir criar um processo de interatividade entre os que foram preconizadas por Miller (2004). Assim, o interator entra por intermédio de um estímulo no ambiente virtualizado, que será dado pelo personagem e a trama. Também irá criar-se, com o enredo, uma rede de possibilidades de navegabilidade dentro da narrativa interativa, que podem ser escolhidas pelo interator para conduzir seu avatar pelas várias opções geradas para o desdobramento da narrativa. Ele pode controlar objetos virtuais projetados, comunicar-se com outros personagens, mandar informações e adquirir artefatos ou informações.

O intuito é conservar a intenção original do poema narrativo *Os Lusíadas*, para isto se projetou dividir a interatividade a ser vivenciada pelo interator em dois avatares: Camões e Vasco da Gama.

O personagem-avatar Camões irá conduzir a leitura para os aspectos da construção do poema, como condutor da parte da história dos reis portugueses, do próprio povo de Portugal, e irá auxiliar na interconexão com as musas e os deuses por sua vez.

O personagem-avatar Vasco da Gama ressaltará a linha da trama principal do texto original, que seria a aventura navegativa em busca das Índias.

O espaço de fluxos será constante pela inserção de várias dimensões a serem vivenciadas pelos avatares durante o decorrer da narrativa, seja na interação com os deuses, em aventuras pelo mar, entre outros.

O formato de divisão episódica distribuída no poema em Cantos se converterá em micronarrativas com divisão de graus adaptados de eventos. É preciso contar a história do povo português, acompanhar Camões na aventura de construir o poema *Os Lusíadas* e escapar da perseguição de Baco e dos seus aliados.

Outra sequência incorporada das micronarrativas será acompanhar Vasco da Gama em sua aventura pelo mar, parando em portos desconhecidos, enfrentando tormentas, trombas-d'água, o gigante Adamastor, entre outros opositores.

Deve-se dividir a narrativa original em níveis de acesso e graus de dificuldade, já ligados a princípios de jogabilidade e navegabilidade.

O tempo intemporal será inserido com as demais manifestações tradicionais, como cronológico e psicológico.

Links podem gerar acesso aos chamados extras na narrativa, que sejam interativos, como visitar um modelo em 3D ou 2D de uma nau portuguesa que foi utilizada por Vasco em sua aventura. Lá, o interator pode aprender o nome de cada elemento que compõe a nau, como também ter acesso a termos náuticos, a capacidade e velocidade que ela poderia desenvolver no mar e seus principais recursos.

O foco narrativo será multimodal, dependendo do evento e da cena projetada.

São aspectos gerais que necessitariam de uma pesquisa e projeção mais apuradas, porém, já demonstram que existe a possibilidade adaptativa que tornaria a narrativa dentro das dinâmicas próprias da cibercultura e despertaria o interesse dos n-geners.

No anexo I desta pesquisa, existe uma proposta para composição de um roteiro adaptativo do primeiro Canto de *Os Lusíadas*.

O propósito da reflexão sobre a possibilidade de conversão de uma narrativa clássica literária para um formato interativo não é fechar como única possibilidade de adaptação, mas despertar a necessidade de buscar formas de revitalizar o cânone para a geração digital.

5 CONCLUSÃO

Delimitar qual o verdadeiro impacto da conversão e da transferência da tecnologia da narrativa ficcional para o meio digital torna possível desenvolver um conceito de cibernarratologia fundamentando-se na Teoria da Narrativa e nos apontamentos de transformação das unidades tempo e espaço, postulada por Castells (1991), com a influência das TICs.

Desenvolvemos o conceito considerando tanto a narrativa de estrutura multilinear como a linear; unindo e entendendo que as novas formas de narrativa ficcional, como as narrativas interativas dos jogos eletrônicos ou como o hiper-romance *Patchwork Girl*, de Jackson, e o programa *Storyspace*, constituem apenas desdobramentos já previstos como possibilidades dentro da dinâmica elaborativa da tecnologia da narrativa ficcional.

A cibernarratologia trata do estudo das intervenções das TICs e influência do ciberespaço na elaboração de novas formas de narrar e das formas tradicionais com mudança de suporte para o meio digital, tanto de narrativas lineares como das multilineares, das hipertextualizadas, como também unitextuais, das modais e das multimodais.

Ela objetiva descrever o funcionamento destas novas formas narrativas e de seus sistemas narrativos, como também integrá-las na identificação de uma cultura tecnológica própria da composição de narrativas. Por fim, a própria tradição narratológica constitui-se, assim, em um desdobramento especializado, na perspectiva do fenômeno digital da própria Teoria da Narrativa.

O foco não é apenas na mudança do suporte ou na evolução técnica, mas na compreensão da dimensão histórica de interação das narrativas com a própria humanidade.

A cibernarratologia deve apreender em sua pesquisa pelo menos cinco destes pólos: linguagem, criação, leitura, ensino e estrutura textual.

O aspecto de ter a compreensão da literatura como uma mídia, no que tange o fluxo comunicativo antropológico e social que produz um sistema de comunicação de repasse de informações especializadas, auxilia a equilibrar seu papel dentro da cultura de convergências de mídias preconizadas por Jenkins (2008).

Deve-se compreender que estamos tratando da integração de duas tecnologias distintas, a da narrativa ficcional literária e as TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação.

Ao analisarmos os blocos de diversas narrativas de formato tradicional linear, multilinear, unitextual e hipertextual, atinge-se a comprovação do desdobramento evolutivo

exercido pela descoberta de novos recursos de escritura e produção textual. Esse desdobramento surge com as novas tecnologias que envolvem a linguagem humana e seu construto sociocultural chamado narrativa ficcional.

O desenvolvimento dessa tecnologia de produção narrativa se manifesta desde a era da oralidade até a era digital. Seu desenvolvimento como narrativa hipertextual e interativa, com a opção de escolha de vários caminhos possíveis em rede, são recursos compositivos que surgiram antes do advento da internet ou dos próprios computadores.

O amplo recurso midiático e a convergência de mídias para o mundo digital tornam possível a existência de uma narrativa composta coletivamente. Existem, entretanto, outros recursos de construção que não se baseiam na rede virtual e usam a dramaticidade cênica do texto oral ou a própria escritura coletiva, que pode ser desenvolvida mobilizando grupos de escritura em suporte de papel tradicional.

Para o uso destes recursos para a elaboração de uma narrativa em rede é necessário manter o controle da produção textual em rede para que esta não se fragmente nos quesitos de consistência do enredo, na coesão e coerência, tanto na macro quanto na microestrutura narrativa ficcional, e, dessa forma, preserve os elementos constitutivos narrativos ficcionais que garantem a qualidade da construção de uma boa narrativa. Isso é um fato comprovado nas várias modalidades das narrativas coletivas estudadas em jogos de *Role Playing Game* (RPG), nas modalidades *live action*, como descrito na pesquisa desenvolvida por Sarom de Meneses (2004).

A introdução de obras canônicas à geração N-Gen deve se fundamentar em unir os recursos multimidiáticos existentes no ambiente virtual e a cultura da interatividade, mobilidade de centros e dinâmica interacional.

Dessa forma, adaptações para o formato de romance interativo usando princípios da narrativa interativa podem auxiliar facilitando a aquisição, pela geração digital, de graus mais elaborados de leitura interpretativa. Deve ser feita a conversão adaptativa para um formato de narrativa interativa por equipe multidisciplinar de profissionais da área de TICs e da literatura. Essa adaptação deve abranger, em seu planejamento estratégico de conversão, um zelo por desenhar uma engenharia de conhecimento voltada para a produção de um conteúdo digital que preserve as dimensões de leitura do policódigo literário.

No que tange à leitura no mundo digital, observou-se, durante a pesquisa, a necessidade de se investir na modificação da cultura de leitura e escritura no mundo virtual do ciberespaço e da geração digital.

O fato de as pessoas não lerem textos longos em formato digital em um primeiro momento se mostra improcedente. O mais provável é que, dependendo do tipo de leitura e gênero textual, este tenha de ser adaptado ao formato de texto oferecido, isto no que se refere ao grau de dificuldade de interpretação.

O desconforto físico constitui somente uma questão de ajuste cultural. Tanto crianças, adolescentes, como também profissionais passam longos períodos diante do computador e navegando pela internet. Estão processando informações de vários tipos e gêneros, de textos técnicos a informativos, músicas, vídeos, entre outros, e lêem muito durante o dia sem ter noção disso. Os N-geners passam muito tempo interagindo com jogos de *videogame* ou de PC, horas a fio. A dificuldade é a mesma e o que se diferencia seria a qualidade informativa ou tipo de informação ou conteúdo digital disponibilizado.

A questão do texto longo no mundo digital esbarra no mesmo problema que se vivencia em um texto longo em suporte tradicional de papel. Ele demanda tempo e concentração para a abstração e identificação de informações implícitas e explícitas.

Hoje, as obras canônicas já estão disponíveis em formato digital, monografias e outros gêneros textuais mais extensos, filmes cinematográficos de três horas de duração podem também ser vistos no computador, se for o desejo do usuário.

Aparelhos como *e-readers*⁴⁶ mostram a necessidade de ajustar culturalmente os métodos ergonômicos de leitura de textos digitalizados em suas várias modalidades de gênero, segundo a sua natureza e objetivo comunicativo.

Existe uma forte tendência, que cresce quanto mais pessoas tenham acesso à tecnologia digital, de que o leitor se volte para aparelhos que possibilitam a leitura e o transporte de uma verdadeira biblioteca de maneira portátil. Tendência que também favorece a chamada “onda verde”, coadunado com políticas sustentáveis que evitam o consumo de papel e a diminuição do impacto ambiental.

Os primeiros leitores que se depararam com a seqüência de códigos da escrita, na era do papel, tiveram que ajustar a acuidade visual, a percepção, o *focus* da leitura para decifrar textos cada vez maiores, até chegar ao formato do romance. Assim também, o leitor da era digital deverá promover formas de adaptação aos novos suportes textuais para a leitura.

Os poemas épicos da era da oralidade eram imensos em extensão e totalmente desenvolvidos em formato de versos. Fundamentavam-se na habilidade da memória dos

⁴⁶ São aparelhos eletrônicos para carga de *e-books* semelhantes aos iPods para formatos mp3. Além de permitirem ler, muitos permitem fazer anotações e alguns são inclusive dobráveis. A sua capacidade de armazenamento de documentos virtuais é muito grande.

contadores de história, que registravam e memorizam os modelos e as narrativas, e as repassavam de geração para geração.

Diante do arcabouço de dados levantados e analisados, percebemos que existem mudanças significativas nas possibilidades técnicas para a composição de narrativas em conjunto, utilizando-se do elemento da interatividade.

Tal elemento, em numerosas narrativas interativas, baseia-se muito mais em uma vertente físico-motora e perceptiva espacial proporcionada por elementos como *joysticks*, ou qualquer outro equipamento de controle, que comanda a ação de escolha delimitada e a movimentação do personagem-avator, assumindo, dessa forma, o controle do avator para simulação em ambiente virtual.

Mesmo esses novos recursos de construção narrativa são desdobramentos gerados pelo ideal da sinestesia, envolvendo os cinco sentidos humanos.

Como exemplo, podemos citar a evolução da técnica descritiva que, em vez de usar palavras escritas para descrevê-la, pode se utilizar de gráficos 3D a 2D.

O gráfico simula a imagem humana como se fosse uma fotografia ou filmagem, construindo um personagem ficcional semelhante à experiência da leitura de uma narrativa tradicional descritiva, como, por exemplo, a animação *Final Fantasy*.

A escritura de romances no futuro pode expandir tal efeito sinestésico e, em vez de descrever a música e remeter um referencial sobre a *Quinta Sinfonia*, de Beethoven, fazendo uma intertextualidade com as palavras, o escritor pode vincular um mp3 ou inseri-la como trilha sonora do seu texto.

Assim poderão ser criadas várias composições de *softwares* para autoria que permitam a construção de narrativas ficcionais diferentes da proposta do *Storyspace*.

O fato concreto é que a geração digital possui uma dinâmica diferenciada por viver em um contexto multimidiático, multimodal, onde vários recursos se integram e onde a tecnologia traz novas formas de interação e de produção cultural.

Existe um desafio a ser vencido no processo de ensino-aprendizagem das obras clássicas para esta geração, primeiro, devido ao distanciamento do estilo lingüístico, a saber, o português em estilo quinhentista presente n'Os *Lusíadas*, de Camões, e, segundo, devido ao conflito entre a forma narrativa tradicional em verso e uma formação estrutural contínua em prosa.

Os falantes e leitores da época da narrativa em verso que a dominavam não sentiam dificuldade com a estrutura apresentada. Tal mudança no gênero e na evolução histórica da língua deve ter gerado zonas de desconforto adaptativo cultural em vários momentos. Tais

desafios, para serem vencidos, exigem do leitor um grau de sofisticação e habilidade de leitura que o leve a desfrutar, compreender, admirar e apreciar a habilidade de construção do policódigo em rede da obra literária.

A respeito da experiência de procurar projetar uma proposta para a adaptação da narrativa ficcional d'*Os Lusíadas* para uma proposta de narrativa interativa, existem certas questões a serem abordadas.

A primeira é que se deve ter em mente o cuidado ao criar uma versão que não empobreça as dimensões de leitura. A intenção não é só despertar o interesse pelo clássico, mas aproveitar os recursos interativos para iniciar uma jornada de conhecimento e agregação no processo de sofisticação de leitura dos leitores da geração digital.

Um aspecto a ser considerado ao se propor uma adaptação dos clássicos, é que não se pode priorizar somente o divertimento no processo de leitura, pois questões como melhorar o reconhecimento de inferências e o conhecimento estilístico, histórico e do imaginário destas gerações são aspectos que não podem deixar de ser abordados. Por isso, deve-se procurar um equilíbrio entre o repasse educativo somado às versões mais confortáveis de leitura, já propiciadas pela adaptação em formato interativo.

Assim, foi selecionada como estratégia adaptativa utilizar os horizontes de expectativa (Todorov) ou os espaços vazios (Iser), preenchendo-os com uma micronarrativa integradora, com a função de dar sustentação para a versão interativa.

A adaptação não pode se centralizar apenas na ação do personagem, no contexto de ação física ou na escolha de opções já preexistentes, deve ser também uma experiência mais profunda de leitura que conduza o aprendiz/leitor a outras dimensões de leitura existentes.

Foi em razão disto também a escolha de prover dois avatares na adaptação da narrativa. O avatar de Vasco da Gama promoveu a experiência da aventura marítima, à procura do caminho para as Índias, o trabalho diplomático, a história dos monarcas portugueses.

O avatar Camões proporcionaria a experimentação do processo de elaboração compositiva da arte do poeta com a beleza das referências dos elementos de mitologia grega e da sua habilidade em construir uma epopéia, um clássico que constituísse um memorial eterno da civilização de desbravadores e aventureiros que eram os navegadores portugueses.

Fica evidente a necessidade de uma proposta de um projeto de narrativa interativa que realmente levasse em conta a integração da rede de conhecimentos existentes em uma obra literária com a rede multimidiática passível de ser composta pela adaptação em formato interativo.

Assim, o ideal era gerar, em última análise, uma versão mais sofisticada de narrativa interativa que conseguisse conciliar o espírito das técnicas utilizadas nos romances com a interatividade e recursos multimidiáticos. Desta forma, nasceria o potencial de desenvolvimento do que poderia se chamar de romance interativo.

Apresentamos uma possibilidade de adaptação geral d'*Os Lusíadas* para o formato de uma narrativa interativa que possa integrar jogabilidade, usuabilidade e interatividade com maior grau de profundidade. Requerendo, para o desdobramento adaptativo total, um projeto específico para a produção de uma proposta por uma equipe multidisciplinar.

Literatura é memória cultural do imaginário e da constituição artístico-estética, da habilidade humana de compor mundos de realidades potenciais ficcionais e expressões subjetivas líricas.

A obra literária nos conecta à memória coletiva, à valorização da nossa língua e linguagem expressiva. Remete-nos à natureza humana, a nossos limites e ao nosso poder inventivo.

A literatura é a arte das palavras e da construção da habilidade ficcional. Ela sempre foi interativa com o leitor, ao conduzi-lo mentalmente a situações simuladas pelo processo de catarse.

O texto literário já tinha em si contida a dinâmica da cibercultura. Sempre teve uma carta náutica conduzindo o leitor a um mundo onde reis, rainhas, heróis, vilões, anti-heróis, seres robóticos e fantásticos podiam ser encontrados e apreciados.

A literatura é o ápice da expressão humana na composição da arte das palavras e de modelos ficcionais e da expressão individual das palavras na habilidade da composição poética.

Necessita-se, portanto, integrar as novas formas de inserir no campo literário a noção de engenharia da narrativa ficcional, tanto na leitura quanto na escritura, aprimorando o uso dos recursos provenientes das TICs e, assim, integrando a tradição e o advento digital e dando continuidade à composição do fluxo dinâmico humanístico da cultura das narrativas ficcionais.

A proposta da pesquisa não foi esgotar os assuntos tratados, devido serem estes de grau extremo de complexidade e necessitarem de diversas pesquisas para abarcar a dimensão do impacto da virtualidade digital na dimensão da leitura, como também no que tange ao ensino e aprendizagem do texto literário e do resgate do valor canônico.

Trata também da integração do cânone literário já existente aos princípios da cibercultura e sua introdução para geração do século XXI, postulando o equilíbrio dos

estudos entre o cânone tradicional literário e um possível cânone de obras literárias com utilização desses novos recursos interativos e demais opções geradas pelas TICs.

Note-se que uma obra literária, para assim ser considerada, requer atingir uma gama de aspectos condizentes com a sofisticação da arte de narrar, que possibilite o novo texto literário digital adquirir, quando maduro, o *status* de obra literária, com a sofisticação do uso das técnicas pelos artistas escritores, em algum momento no século XXI.

GLOSSÁRIO

Avatar: s. m (francês *avatar*, descida, do sânscrito *avatara*, descida do céu para a terra de seres supraterestrres): 1. *Rel.* Na teogonia bramânica, cada uma das encarnações de um deus, especialmente de Vixnu, segunda pessoa da trindade bramânica. 2. *Fig.* Transformação que ocorre em algo ou alguém. = METAMORFOSE, MUTAÇÃO 3. *Inform.* Ícone gráfico escolhido por um usuário para o representar em determinados jogos e comunidades virtuais

Blog: espécie de diário pessoal virtual em que as pessoas deixam impressões e pensamentos, porém, sem o caráter de sigilo de seu antecessor, o diário pessoal. As pessoas tecem comentários sobre assuntos do cotidiano e expressam sentimentos, que serão lidos pela comunidade virtual; publicam recortes de fotos e de imagens, poemas, e personalizam o ambiente virtual e o programa, que é igual para todos.

Customizar: Alterar algo para fazer com que sirva melhor aos requisitos de alguém. Personalizar. Customização tem o sentido de adaptar os produtos e processos ao gosto do cliente. A origem da palavra é proveniente do inglês *customer*, que significa “cliente

Decibilidade: termo da área de informática, principalmente ligado à programação de computadores e que se refere à capacidade de decisão. A decibilidade está atrelada à classe de problemas de decisão, que por sua vez pode ser entendida como um conjunto de assertivas que podem ser verdadeiras ou falsas, tudo dependendo do objeto sobre o qual predicam.

Emular: termo técnico da área de TI refere-se a um *software* que é capaz de reproduzir o comportamento de outro *hardware* ou *software*. Dispositivo ou programa que imita um sistema.

Fotolog: álbum de fotografias digital; as páginas são personalizadas pelo usuário mantenedor e podem conter descrição das fotos e comentários dos visitantes da rede.

Fotolog: álbum de fotografias digital; as páginas são personalizadas pelo usuário mantenedor e podem conter descrição das fotos e comentários dos visitantes da rede.

Hibridismo: quando um espaço cultural absorve e transforma elementos de outro. Na cibernarratologia, os textos se compõem na hibridização de ferramentas e recursos. As narrativas digitais possuem linguagens hibridizadas tais como: a lingüística, a imaginária, linguagem-matemática, linguagem-jogo, linguagem-audiovisual, entre outras. Além de sua forma de escritura hibridizada de várias mídias como mp3, micro-vídeo, arquivos em flash, entre outros.

Holodeck: uma área de simulações em ambiente holográfico e que permitiria a vivência de simulações de atividades ou imersão completa em uma narrativa virtualmente composta total e seria composta por matéria programável. Criação da série de filmes de ficção científica conhecida como *Jornada nas estrelas*.

IP – Internet Protocol: endereço do computador. IP Trata-se de uma especificação que permite a comunicação consistente entre computadores, mesmo que estes sejam de plataformas diferentes ou estejam distantes. A comunicação entre computadores é feita pelo uso de padrões, isto é, uma espécie de “idioma” que permite que todas as máquinas se entendam. É necessário fazer uso de um protocolo que indique como os computadores devem se comunicar. No caso do IP, o protocolo aplicado é o TCP/IP (Transmission

Control Protocol/Internet Protocol). Existem outros, mas o TCP/IP é o mais conhecido, além de ser o protocolo básico usado na internet.

Narrativa interativa: Narrativa interativa pressupõe um aumento do grau de interação para o leitor-usuário ou interator, comumente designa as narrativas de jogos-eletrônicos, porém narrativas-jogos de RPG como narrativa multilineares como o *Jogo de Amarelinha* de Côtazar, *O Castelo dos Destinos Cruzados* de Italo Calvino ou outras narrativas em que se podem reconhecer o modelo de multiplicação fractal em rede são consideradas nesta pesquisa como narrativa interativas. Os recursos comumente utilizado nos jogos-eletrônicos se seguirem processos desenvolvidos pela tecnologia da narrativa ficcional e por sua vez seus protocolos e, portanto, a cibernarratologia, poderão compor novas opções de gênero narrativo interativo com maior grau de complexidade e sofisticação do enredo e desenvolver o projeto de um romance interativo.

Navegabilidade (WHITAKER)

Seriam três métodos: 1 - *Navegação por marcos* – Esse tipo de navegação emprega sinalização em pontos do percurso da viagem. Nesse caso, é importante sinalização clara para ajudar tanto no caminho em direção ao objetivo, quanto na determinação do local onde o navegante está situado. Indicadores visuais são elementos críticos deste método de navegação; 2 - *Navegação por conhecimento da rota* – Para empregar este método, o navegante deve conhecer previamente os passos a serem dados, de modo a unir uma seqüência de indicadores. O caminho e o movimento são encarados sob a perspectiva do usuário. Esse método funciona se ele estiver em um caminho conhecido, mas não é útil para recuperar a rota depois que o navegante se perdeu. Também não é adequado quando o usuário quer encontrar caminhos alternativos;³ 3 - *Navegação por conhecimento exploratório* – Navegantes capazes de empregar este método têm conhecimentos suficientes para formar um mapa cognitivo do espaço navegacional. Um mapa cognitivo é uma representação mental, análoga a um mapa físico do espaço. Embora o mapa cognitivo não seja perfeitamente verídico, provê um quadro de referência na mente para basear decisões e gerar escolhas de navegação. Com o mapa cognitivo, o navegante pode se movimentar por rotas não previamente percorridas, recuperar a rota quando perdido, e tomar atalhos. O conhecimento é adquirido através de uma experiência extensiva em um ambiente.

Quatro estratégias de navegabilidade: 1 - *Predição* – Significa antecipação; é a habilidade de antecipar a localização em que o navegante estará posicionado, no momento seguinte. Estratégias de resolução de problemas em ambientes naturais utilizam-se de predições para determinar se houve desvio de rota; 2 – *Recuperação* – A recuperação descreve o processo que deve ser executado pelo navegante para que ele se recupere da desorientação. Navegantes experientes relataram que, quando estiveram perdidos, não continuaram a atravessar a área, cegamente: tentaram encontrar indicadores que pudessem ajudá-los. Navegantes retraçaram os passos até as últimas posições conhecidas, enquanto outros mentalmente retraçaram ações para construir uma hipótese sobre sua localização; 3 – *Pontos de referência* – São pontos que orientam o navegante de modo que não se afaste de seu objetivo. Em ambientes estruturados como cidades, os pontos de referência funcionam desta forma: "quando você chegar até a primeira escola, você estará a dois quarteirões da minha casa". Em um ambiente não-estruturado (ou natural), pontos de referência também existem; entretanto, aparecem de forma diferente porque a rota seria menos limitada. Neste caso, pontos de referência são aqueles que significam barreiras à viagem, como penhascos; 4 – *Suposição* – Nesta estratégia, o navegante planeja deliberadamente uma rota que não o

leva exatamente até o ponto desejado, mas que posteriormente poderá ser corrigida. É uma estratégia utilizada em combinação com os pontos de referência.

WHITAKER, Leslie A. Human navigation. In: FORSYTHE, Chris; GROSE, Eric; RATNER, Julie (Org.). **Human factors and web development**. Mahwah, New Jersey: L. Erlbaum Associates, 1998. p. 63 -71.

Navegabilidade (FLEMING)

Dez qualidades de sucesso: 1 – *Ser facilmente aprendida* – Se os visitantes forem obrigados a gastar tempo aprendendo como se utiliza um mecanismo complexo, não terão energia para absorver o conteúdo; 2 – *Ter consistência* – Ao se desenvolver um sistema de navegação, os usuários passarão a se apoiar nele: por isso, sua abordagem de navegação deve ser consistente (se repetir) em todas as páginas; 3 – *Prover feedback* – Em todas as interações humanas, o *feedback* é muito importante. A mesma coisa acontece na navegação da *Web*; 4 – *Oferecer contextualização* – Para completar tarefas, as pessoas precisam ter ferramentas adequadas em mãos; para tomar decisões sobre movimentos, precisam ver as rotas. Os elementos de navegação devem estar sempre visíveis, quando necessários; 5 – *Oferecer alternativas* – Os usuários são diferentes, desde o equipamento até as suas preferências; portanto, deve-se explorar alternativas. Alternativas como versões para larguras de banda, mapas ou mecanismos de busca podem ajudar a apoiar comportamentos distintos dos usuários. Por exemplo: a livraria Amazon oferece uma versão gráfica e uma versão somente em texto (ver figura 2); 6 – *Prover economia de ações* – Deve-se evitar sites com muitos níveis hierárquicos, ou seja, em que o usuário tenha que completar demasiado número de passos para alcançar conteúdos importantes; 7 – *Prover mensagens visuais claras* – O design gráfico não é um recurso embelezador de páginas, mas deve guiar o usuário: a apresentação das opções de navegação está ligada à usabilidade do sistema. Se considerarmos a mídia impressa, a navegação está implícita e existe um vocabulário conhecido, como índices, sumários, etc. Entretanto, na *Web*, essas convenções não existem ainda. Apesar das convenções pouco desenvolvidas, estamos diante de um vocabulário visual: queiramos ou não, existe significado visual em tudo; 8 – *Selecionar títulos precisos* – Na seleção de termos a serem empregados na navegação, é melhor utilizar a terminologia dos usuários e não "hieróglifos frios", voltados para a linguagem burocrática da organização. Segundo FLEMING,¹⁴ "uma excelente maneira de se perder clientes da *Web* é colocar no site linguagens que parecem vir de um fluxograma organizacional ou de uma placa colada na porta de um diretor.";⁹ 9 – *A navegação deve ser adequada aos objetivos* – A abordagem vai depender muito de qual é o objetivo da empresa e de qual é o objetivo dos usuários. Um site de comércio não deve ter o mesmo tipo de solução de navegação que um site de informações; 10 – *Apoiar o comportamento do usuário* – O objetivo da navegação é dar suporte às tarefas dos usuários. O que as pessoas querem fazer? Como as pessoas se comportam? Compreender esses aspectos é a parte mais importante do desenho de navegação.

FLEMING, Jennifer. **Web navigation: designing the user experience**. Sebastopol: O'Reilly & Associates, 1998. 256 p

RPG (Role Playing Game): narrativa hipertextual coletiva onde os autores assumem a autoria e a representação dos papéis dos personagens da trama

Sala do Perigo: Nas narrativas das histórias em quadrinho dos X-men seria uma sala baseada em projeções holográficas feitas com matérias programáveis. O ambiente possibilita aos alunos mutantes e aos membros dos X-men simularem situações de batalha e treinar suas habilidades de maneira segura, mas com o mesmo realismo do campo de batalha.

Simulação: se refere ao real assumido como produção, como artifício, como vivência de possível ocorrência seja mental ou virtualizada por meios eletrônicos ou de técnicas da escrita segundo a estética da recepção. Barthes fala sobre “ilusão referencial”.

Twitter: Fundado em março de 2006, pela Obvious Corp, é uma rede social e servidor para microblogging que permite que os usuários enviem atualizações pessoais contendo apenas texto com menos de 140 caracteres via SMS

Usabilidade: termo freqüente na concepção de programas interativos; é o mapeamento de acesso da ferramenta tecnológica, prevendo todos os passos necessários para o usuário. No caso de softwares educacionais ainda trata da facilidade de aprendizado, da facilidade de memorização e da baixa taxa de erros.

Wiki: Tecnologia (software) que permite a edição coletiva de informações e documentos, e que não necessita que o conteúdo tenha sido revisado antes de sua publicação, formando ambientes colaborativos onde as pessoas podem acessar informações. Apresentam problemas no que tange à veracidade e à credibilidade da informação gerada, devido ao caráter de edição coletiva. O gerenciamento e controle da utilização pode oferecer uma maior qualidade informacional

BIBLIOGRAFIA

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: The Hopkins University Press, 1997.

AGUIAR E SILVA, Vítor M. *Teoria da Literatura*. Coimbra: Livraria Almedina: 1982.

ALAVA, Séraphin e al. *Ciberespaço e formações abertas – Rumo a Novas Práticas Educacionais*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

ALLIEZ, E. *Deleuze – Filosofia virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

ALVES, R. Tecnologia e humanização. *Revista Paz e Terra*, II (8), 1968, p. 7-25.

ARISTÓTELES. *Poética Clássica*. Aristóteles, Horácio e Longino. São Paulo: Cultrix, 1990.

AUSTER, Paul. *A triologia de Nova York*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

BACHELARD, Gaston. *A água e os sonhos – Ensaio sobre a imaginação da matéria*, São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BACHELARD, Gaston. *A poética do devaneio*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BALTAR, Marcos Antônio Rocha. *Competência discursiva e gêneros textuais: uma experiência com o jornal de sala de aula*. Caxias do Sul: Educs, 2004.

BARBOSA, Ivone G. *Pré-escola e formação de conceitos: uma versão sócio-histórica-dialética*. Tese (Doutorado em Psicologia da Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

BARTHES, Roland. *S/Z*. Tradução de Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

BARTHES, Roland. The Discourse to History. In: JENKINS, Keith. (Org.). *The Postmodern History Reader*. Nova York: Routledge, 1997.

BARTHES, Roland. Verbete “texte”. *Encyclopaedia Universalis*, 1974.

BASHEVIS SINGER, Isaac. *O Golem*. Tradução de Jacó Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1982.

BATHIA, U. K. *Analysing genre*. London; Nova York: Logman, 1999.

BAUDRILARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1973.

BAUERLEIN, Mark. O americano de 16 anos é um idiota. Entrevista à Peter Moon. *Época*, 12 dez. 2008. Disponível em: <
<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,ERT19331-15224-19331-3934,00.html>>. Acesso em: 4 out. 2009.

- BAYLEY, John. *Shakespeare and Tragedy*. London: Routledge; Kegan Paul, 1981.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época da reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa. (Org.). *Teoria da cultura de massa*, 5 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- BERLINCK, Manoel Tosta. *Psicopatologia fundamental*. São Paulo: Escuta, 2000.
- BETTOCCHI, Eliane. *Narrativa no RPG: escolhas de fruição e escolhas de produção*. Rio de Janeiro: CCE/PUC-Rio, set./out. 2002. Disponível em: <<http://sphere.rdc.puc-rio.br/parcerias/edesign/>>. Acesso em: 8 mar. 2008.
- BLANCHOT, Maurice. *O livro por vir*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BLOOM, Harold. *Onde encontrar a sabedoria?* Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.
- BONINI, Adair, *Gêneros Textuais e Cognição*, Santa Catarina: Insular, 2002.
- BORBA, Maria Antonieta Jordão de Oliveira. *Teoria do efeito estético*. Rio de Janeiro: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2003.
- BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- BRAINE, M. D. S. (1998). Steps toward a mental logic predicate. In M. D. S. Braine & D. P. O'Brien (Eds.), *Mental logic* (pp. 273-331). New Jersey, USA: Mahwah.
- BRONCKART, J. P. *Atividades de linguagem, textos e discursos*. São Paulo: EDUSC, 1999.
- CALMEL, Mireille. *O baile das lobas – A câmara maldita*. São Paulo: Nova Fronteira, 2004.
- CALVINO, Ítalo. *O castelo dos destinos cruzados*. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- CAMÕES, Luis Vaz de. *Os Lusíadas*. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército, 1999.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 1995.
- CARROLL, Lewis. *Alice*. Edição Comentada. Aventuras de Alice no País das Maravilhas e Através do Espelho. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- CASARES, Adolfo Bioy. *A invenção de Morel*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1991. (A era da informação: Economia, Sociedade e Cultura, v. 1)

- CEIA, Carlos. Arquitetualidade. *E-Dicionário de termos literários*. Disponível em: <<http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/A/arquitetualidade.htm>>. Acesso em: 2 out. 2009.
- CEIA, Carlos. Narratologia. *E-Dicionário de termos literários*. Disponível em: <www.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/N/narratologia.htm>. Acesso em: 21 out. 2008.
- CLÉMENT, Jean. Hypertextes et mondes fictionnels (ou l'avenir de la narration dans le cyberspace). *Écart*, n. 2, Textualités et nouvelles technologies, 2000.
- CLÉMENT, Jean. *L'hypertext du fiction: naissance d'un nouveau genre?* Comunicação apresentada no Colóquio da ALLC, Sorbonne, 20 abr. 1994. Disponível em: <<http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/allc.htm>>. Acesso em: 4 out. 2009.
- COMPAGNON, Antoine. *Os cinco paradoxos da modernidade*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1996.
- COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia da arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed da UFRGS, 2003.
- COUPLAND, D. *Generation X: Tales for an Accelerated Culture*. Nova York: St. Martin's Press, 1991
- CURY, Augusto Jorge. *Inteligência multifocal – Análise da Construção dos Pensamentos e da formação de pensadores*. São Paulo: Cultrix, 1998.
- DEACON, David. Holism, communion and conversion: integrating, media consumption and production research. *Media, Culture and Society*, v. 25, Londres, 2003.
- DEACON, David; FEATON, N.; BRYMAN, A. From inception to reception: the natural history of a news item. *Media, Culture and Society*, v. 21, Londres, 1999.
- DELEUZE, Giles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DOLZ, B; SCHNEWLY, D. *Gêneros e progressão e expressão oral e escrita: elementos para reflexão sobre uma experiência suíça (francófona) – Gênero oral e escrito na escola*. Tradução e organização de R. Rojo e G. L. Cordeiro. Campinas: Mercado das Letras, 1996.
- DUMAS, Alexandre. *Os três mosqueteiros*. São Paulo: Abril Cultural, 1971.
- DUNGEON & DRAGONS. *Warcraft: The Role Playing Game*. United Kingdom, 2003.
- ECO, Umberto. *A biblioteca*. Tradução de Maria Luísa Freitas. 2 ed. Lisboa: Difel, 1991.
- ECO, Umberto. A literatura contra o efêmero. *Folha de S. Paulo*, 18 fev. 2001a, Caderno Mais, p. 12.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2001b.
- ECO, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 2001c.

ECO, Umberto. *Sobre a literatura*. São Paulo: Record, 2003.

FALCI, Carlos Henrique Rezende. Camadas temporais na narrativa cibertextual: cruzamentos múltiplos. In: Congresso Internacional da Abralic, 10, 2006, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CAD/Carlos%20Henrique%20Rezende%20Falci.pdf>>. Acesso em: 2 out. 2009.

FEDEROFF, M. *Heuristics and Usability Guidelines for the Creation and Evolution of Fun in Video Games*. Tese (Master of Science in Telecommunications) – Indiana University, Dec. 2002. Disponível em: <http://melissafederoff.com/heuristics_usability_games.pdf>. Acesso em: 4 out. 2009.

FELINTO, Erick. *A religião das máquinas e ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulinas, 2005.

FRYE, Northrop. *Fábulas de identidade – Estudos de mitologia poética*. São Paulo: Nova Alexandria, 2000.

FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher. *Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games*. Gama Network Series, CMP Books, 2004.

FUNDENBERG, D.; KREPS, D. *A Theory of Learning, Experimentation and Equilibrium in Games*. Minnesota: Stanford University Press, 1989.

GAIMAN, Neil. *Morte*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006d.

GAIMAN, Neil. *Sandman: despertar*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008b.

GAIMAN, Neil. *Sandman – Os caçadores de sonho*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

GAIMAN, Neil. *Sandman: a casa das bonecas*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005a.

GAIMAN, Neil. *Sandman: a terra dos sonhos*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005b.

GAIMAN, Neil. *Sandman: entes queridos*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008a.

GAIMAN, Neil. *Sandman: estação das brumas*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GAIMAN, Neil. *Sandman: fábulas e reflexões*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006c.

GAIMAN, Neil. *Sandman: fim dos mundos*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007b.

GAIMAN, Neil. *Sandman: noites sem fim*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006a.

GAIMAN, Neil. *Sandman: prelúdios e noturnos*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

- GAIMAN, Neil. *Sandman: um jogo de você*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006b.
- GAIMAN, Neil. *Sandman: vidas breves*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007a.
- GARDNER, Howard. *Estruturas da mente: a teoria das múltiplas inteligências*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.
- GARDNER, Howard. *Inteligência*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.
- GENETTE, G. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Seuil, 1982. Extratos: p. 7-19, 39-48, 291-299, 315-321, 549-559. Traduzido por Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho, cap. 1, p. 7-16, revisão de Sônia Queiroz.
- GITELMAN, Lisa. Introduction: Media as Historical Subjects. In: *Always Already New: Media History and the Data of Culture*. Massachusetts: The MIT Press, 2006.
- GLEDSON, John. *Machado de Assis: impostura e realismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.
- GOLDMANN, Lucien. *A Sociologia do romance*. 2. ed. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.
- GOULEMOT, Jean Marie. Da leitura como produção dos sentidos. In: CHARTIER, Roger. (Org.). *Práticas da Leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.
- GREIMAS, A. J. *Semiótica do discurso científico*. Da modalidade. Tradução de Cidmar Teodoro Pais. São Paulo: DIFEL; SBPL, 1976.
- GREIMAS, A. J. *Sobre o sentido: ensaios semióticos*. Tradução de A. C. Cruz Cezar. Petrópolis: Vozes, 1975.
- HALL, Stuart. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- HALL, Stuart. The centrality of culture: notes on the cultural revolution of our time. In: THOMPSON, Kenneth. (Org.). *Media and Cultural Regulation*. Londres: Sage, 1997. p.207-238. (Edição brasileira: A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Revista educação e realidade*, 22 (2), Porto Alegre, jul./dez. 1997, p.15- 46.
- HAMBURGER, Kate. *A lógica da criação literária*. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- HANSEN, Mark. *Bodies in Code*. Nova York: Routledge, 2006.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 2001.
- HAYLES, Katherine. *Writing Machines*. Cambridge: MIT, 2002.
- HERSEY, Jonh. *Hiroshima*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- HOMERO. *Iliada*. Tradução de Haroldo de Campos. São Paulo: Mandarim, 2001.

- HOMERO. *Odisséia*. São Paulo: Cultrix, 2000.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS. *Relatório Saeb 2001 – Língua Portuguesa*. Brasília: INEP, 2002.
- ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. v. 2. Tradução de Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- ISER, Wolfgang. *O fictício e o imaginário – Perspectivas de uma Antropologia Literária*, Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.
- ISER, Wolfgang. O Jogo do Texto. In: *A literatura e o leitor – Textos de Estética da Recepção*. Seleção, coordenação e tradução de Luiz Costa Lima. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- JACKSON, Shelley. *Patchwork Girl* (hiper-romance). Eastgate Systems, 1997.
- JAUSS, Hans Robert. *La Literatura como provocación*. Tradução de Juan Godo Costa. Barcelona: Península, 1976.
- JAUSS, Hans Robert. *A História da Literatura como provocação à Teoria Literária*. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.
- JAUSS, Hans Robert. O prazer estético e as experiências fundamentais da *poiesis*, *aisthesis* e *katharsis*. In: *A literatura e o leitor – Textos de Estética da Recepção*. Seleção, coordenação e tradução de Luiz Costa Lima. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOHNSON-LAIRD, P. N. *Mental models: Towards a Cognitive Science of Language, Inference, and Consciousness*. Cambridge: Harvard University Press, 1983.
- JOYCE, James. *Ulisses*. 8 ed. Tradução de Antônio Houaiss. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1993.
- KAFKA, Franz. *A metamorfose*. São Paulo: Melhoramentos; Rio de Janeiro: Nacional, 2003.
- KOCH, Ingridore G. Villaça. *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo: Contexto, 1997.
- LACLOS, Chordelos. *Ligações perigosas*. Rio de Janeiro: Nacional, 2008.
- LAITINEN, S. Better Games through Usability Evaluation and Testing. *Gamasutra*, 23 jun. 2005. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/features/20050623/laitine_01.shtml>. Acesso em: 4 out. 2009.
- LANDIM, Claudia Maria Ferreira. *Educação a distância: algumas considerações*. Rio de Janeiro: s/n, 1997.

- LANDOW, G. P. *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. London: The Johns Hopkins University Press, 1992.
- LEE, Stan; BUSCEMA, John. *How to Draw Comics the Marvel Way*. Nova York: Fire Fireside Edition, 1984.
- LEMOS, André. *As estruturas antropológicas do cyberespaço*. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>>. Acesso em: 4 out. 2009.
- LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002
- LEVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Ed. 34, 2001.
- LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2001
- LEVY, Pierre. *Inteligência coletiva*. 4 ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- LEVY, Pierre. O universal sem totalidade, essência da cibercultura. *Caosmose website*. s.d. Disponível em: <<http://caosmose.net/pierrelevy/ouniversalsem.html>>. Acesso em: 1 jan. 2009.
- LEWIS, C. S. *Crônicas de Nárnia*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2005.
- LIESTØL, Gunnar. *Wittgenstein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext*. In: LANDOW, George P. (Org.) *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1994. p. 87-120.
- LIMA, Luiz Costa. (Org.). *A literatura e o leitor – Textos de Estética da Recepção*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- LIMA, Luiz Costa. (Org.). *Mimesis e modernidade – Formas das Sombras*. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- LIMA, Luiz Costa. (Org.). *Teoria Literária e suas fontes*. v. 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- LOBATO, Monteiro. *O sítio do pica-pau amarelo*. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- LOPES, Ivã Carlos; HERNANDES, Nilton. (Orgs.). *Semiótica: objetos e práticas*. São Paulo: Contexto, 2005.
- LOPES, J. S. M. *Cultura acústica e letramento em Moçambique: em busca de fundamentos para uma educação intercultural*. In: Reunião Anual da ANPED, 21, 1997, Caxambu. *Anais...* Caxambu, 1997.
- LORD, Albert B. *The Singer of Tales*. Cambridge: Cambridge University Press, 1960.
- LUCENA, Marisa. *Um modelo de escola aberta na Internet: kidlink no Brasil*. Rio de Janeiro: Brasport, 1997.

- LUKÁCS, Georg. *História e consciência de classe: estudos de dialética marxista*. 2 ed. Rio de Janeiro: Elfos, 1989.
- LURIA, A. R. *Pensamento e linguagem: as últimas conferências de Luria*. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein e Mário Corso. Porto Alegre: Artes Médicas 1986.
- MACEK, Jackub. *Defining Cyberculture*. v. 2. jul. 2005. Disponível em: <http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm>. Acesso em: 26 dez. 2008.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. 2 ed. São Paulo: Edusp, 1996.
- MAFFESOLI, Michel. *O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas*. São Paulo: Zouk, 2003.
- MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos. O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense, 1987.
- MALLORY, Sir Thomas. *Le Morte d'Arthur: King Arthur and The Legends of Round Table*. New York. Penguin: 1969.
- MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- MARCHUSI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Â. et al. *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.
- MARTIN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2002.
- MATTHEWS, Caitlín. *O livro celta dos mortos – Um guia para a sua jornada ao outro mundo dos celtas*. São Paulo: Madras, 2003.
- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2003.
- MECHNER, John. *Prince of Persia*. Ubisoft, 1989.
- MECHNER, John. *Prince of Persia: Sands of Time*. Ubisoft, 2003.
- MECHNER, John. *Prince of Persia: Two Thrones*. Ubisoft, 2005.
- MECHNER, John. *Prince of Persia: Warrior Within*. Ubisoft, 2004.
- MENESES, Sarom S. de. *Narrativa hipertextual híbrida – Role Playing Game – Criando dimensões da realidade promovendo o reencantamento do mundo*. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Universidade de Brasília, Brasília, 2004.
- MERCOVICH, Eduardo. *Ponencia sobre diseño de interfaces y usabilidade: como hacer productos más útiles, eficientes y seductores*. Disponível em: <<http://planeta.gaiasur.com.ar/infoteca/disenho-de-interfaces-y-usabilidad.html>>. Acesso em: 20 dez. 2008.
- MESQUITA, Samira Nahid. *O enredo*. São Paulo: Ática, 1988. (Princípios)

- MEYROWITZ, Joshua. Multiple Media Literacies. *Journal of Communication*, 43(3), Nova York, Summer, 1998, p. 96-108.
- MEYROWITZ, Joshua. *No Sense of Place the Impact of Electronic Media on Social Behavior*. Oxford University Press, 1986.
- MIELNICZUK, Luciana. *Considerações sobre interatividade no contexto das novas mídias*. In: PALACIOS, Marcos; LEMOS, André. (Org.). *Janelas do ciberespaço*. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- MILLER, Carolyn Handler. *Digital Storytelling: a Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Burlington: Focal Press, 2004.
- MINSKY, Marvin. *The Society of Mind*. Nova York: Simom & Schuster, 1986, 1988.
- MIRSHAWKA, Victor; MIRSHAWKA JR., Victor. *O boom na educação – O aprendizado online*. São Paulo: DVS, 2002.
- MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 1988.
- MOON, Peter. O americano de 16 anos é um idiota – Educador diz que o celular, os games e a internet isolam os jovens e os impedem de amadurecer. *Revista Época*, n. 552, 15 dez. 2008.
- MORIN, Edgar. *Cultura de massa no século XX – O espírito do Tempo*, Rio de Janeiro: Forense, 2001.
- MORIN, Edgar. *O método 1*. Tradução de Ilana Heineberg. Porto Alegre: Editora Sulina, 2003.
- MORIN, Edgar. *O Método 3*. Tradução de Juremir Machado da Silva. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 1999.
- MORIN, Edgar. *O Método 5*. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- MORIN, Edgar. *Sete saberes necessários para educação do futuro*. São Paulo: Cortez; Brasília: Unesco, 2000.
- MOTA, Sonia Maria Rodrigues. *Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo*. Tese (Doutorado em Literatura e Língua Portuguesa) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.
- MURRAY, Jane. *Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Editora Unesp; Itaú Cultural, 2003.
- NIANE, D. T. *Soundjta ou l'épopée mandingue*. Paris, 1960.
- NOKAZAWA, Keiji. *Gen dos pés descalços*. São Paulo: Corand, 2001.

NOKIA. *Presentation: Series 40 Games Usability Study*. Nokia Forum (2003); Disponível em: <http://www.forum.nokia.com/main/technical_services/usability/series40_games_usability_study.html> Acesso em: 8 jul. 2008

O'BRIEN, D. P. *Introduction: Some Background to the Mentallogical Theory and the book*. In: O'BRIEN, D. P. *Mental Logic*. Editado por Martin D. S. Braine. Nova Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1998a. p. 1-6

O'BRIEN, D. P. *Mental logic and irrationality: We can put a man on the moon, so why can't we solve those logical reasoning problems?* In: O'BRIEN, D. P. *Mental Logic*. Editado por Martin D. S. Braine. Nova Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1998b. p. 23-43

OCDE – Organization for Economic Co-Operation and Development. *PISA 2003 – Technical Report*, OCDE, 2005.

OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. *T.I.C – Tecnologia da Informação e da Comunicação*. São Paulo: Érica, 2003.

PACKARD, Edward. *A casa mal-assombrada*. Tradução de Orígenes Lessa. Rio de Janeiro: Ediouro, 1985.

PAIS, Cidmar Teodoro. Aspectos de uma tipologia dos universos de discurso. *Revista Brasileira de Lingüística*. São Paulo, v. 7, 1984, p. 43-65.

PANOVICH, Milorad. *Dicionário Kazar – Romance Enciclopédico*. São Paulo: Marco Zero, 1961.

PARENTE, André. (Org.). *Imagem máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

PARENTE, André. *Narrativa e modernidade*. Campinas: Papyrus, 2000.

PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PASQUIER, Auguste; DOLZ, Joaquim. Um decálogo para ensinar a escrever. *Cultura y Educacion*, n. 2, 1996, p. 31-41.

PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Games (RPG)*. São Paulo: Devir Editora, 1999.

PETRAGLIA, Izabel Cristina. *Edgar Morin: a educação e a complexidade do ser e do saber*. 8 ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

PIAGET, Jean. *A epistemologia genética*. Petrópolis: Vozes, 1971.

PINHO, J. B. *Jornalismo na internet – Planejamento e produção da informação on-line*. São Paulo: Summus, 2003.

PINTO, Júlio Pimentel. *A leitura e os seus lugares*. São Paulo: Estação Liberdade, 2004.

- PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Editora Universitária, 1984.
- PULMANN, J. *A bússola de ouro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1998.
- RAMAL, Andréa Cecília. *Educação na cibercultura – Hipertextualidade, Leitura, Escrita e Aprendizagem*. São Paulo: Artmed, 2002.
- REIS, Carlos. *O conhecimento da Literatura – Introdução aos Estudos Literários*. 2 ed. Coimbra: Almedina, 1997.
- REUTERS, Yves. *Introdução à análise do romance*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*. Tomo III. Tradução de Roberto Leal Ferreira. São Paulo: Papyrus, 1997.
- ROGUE ENTERTAINMENT. *American McGee's Alice*. Jogo eletrônico. Desenho de American McGee. USA: Electronic Arts, 2000.
- ROUSE III, Richard. *Game Design – Theory & Practice*. Texas: Wordware Publishing, Inc, 2001.
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura e artes do pós-humano – Da Cultura das mídias à Cibercultura*, São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Leituras de nós: ciberespaço e literatura*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- SANTOS, Laymert Garcia dos. *Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética*. São Paulo: Ed. 34, 2003.
- SANTOS, Maria Bethânia S. dos. Escrever para quê?! A redação... *Inter-Ação, Rev. Fac. Educ. UFG*, 26 (2), Goiânia, jul./dez. 2001, p. 1-16.
- SARLO, Beatriz. Crítica de la lectura : ¿um nuevo cânon? In: *Punto de vista*, n. 21, ago./out. 1995.
- SCHOLES, Robert.; KELLOGG, Robert. *The Nature of Narrative*. London: Oxford University Press, 1968.
- SCHÖPKE, Regina. *Gilles Deleuze, o pensador nômade*. São Paulo: Edusp; Rio de Janeiro: Contraponto, 2004.
- SHELLEY, Jackson. *Patchwork Girl*. Eastgate systems, Cambridge, MA, 1995. (Cd-Room)
- SHELLEY, Mary. *Frankenstein – The Modern Prometheus*. London: Penguin Books, 1994.
- SILVA, Juremir Machado da. *As tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2003.
- SMITH, Frank. *Compreendendo a leitura: uma análise psicolinguística da leitura e do aprender a ler*. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 1989. (Edição original: 1971)

- SWALES, John M. *Genre Analysis: English in Academic and Research Settings*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.
- TAHAN, Malba. *As mil e uma noites*. 2 v. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.
- TAPSCOTT, Don. *Geração digital – A crescente e irresistível ascensão da Geração Net*. São Paulo: Makron Books, 2000.
- TAPSCOTT, Don. *Growing up Digital: the Rise of the Net Generation*. Nova York: MacGraw-Hill, 1997.
- TODOROV, Tzvetan. *Poética da prosa*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2003.
- TOLSTOI, Leon. *Ana Karenina* (v. I e II). Nova Cultura: São Paulo, 1995.
- VIRILIO, Paul. *O espaço crítico e as perspectivas do tempo real*. Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Org. por Michael Cole et al. Tradução de José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998b.
- VYGOTSKY, Lev S. *Pensamento e linguagem*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998a.
- WIENER, N. *Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix. 1954.
- WIESEL, Elie. *O Golem: a história de uma lenda*. Narração de Elie Wiesel e ilustrações de Mark Podwal. Tradução de Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Imago, 1986.
- WUNENBURGER, Jean-Jacques; ARAÚJO, Alberto Filipe, Introdução ao Imaginário. In: ARAÚJO, Alberto Filipe & BAPTISTA, Fernando Paulo (Coord.). *Variações sobre o imaginário – domínios, teorizações, práticas hermenêuticas*. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

FILMOGRAFIA

Final Fantasy: The Spirits Within (filme), 106 minutos. Ação/Animação. 3D. USA.2001. Diretor de animação: Tetsuya Nomura e co-diretor: Takeshi Ozue.

Stars Wars – Episódio IV, V e VI – Uma Nova Esperança; O Império Contra Ataca; O Retorno de Jedi. Diretor: George Lucas. Triologia. 4 DVDs. EUA\2004.

Matrix, o filme: Direção e roteiro: Larry Wachowski e Andy Wachowski. Ficção Científica. 136 minutos. Longa. USA.1999.

ANEXO I – Navegações literárias – Proposta adaptativa

Obra Literária: *Os Lusíadas*, de Camões

Narrativa central: A descoberta da rota de navegação da Europa para as Índias por Vasco da Gama.

Eis a descrição da ação da interatividade segundo Marco Silva (2003):

Os fundamentos da interatividade podem ser encontrados em sua complexidade na informática, no ciberespaço, na arte digital, na obra aberta e participacionista dos anos 60, na teoria da comunicação, etc. São três basicamente:

- 1) participação-intervenção: participar não é apenas responder sim ou não, escolher uma opção dada, significa modificar a mensagem;
- 2) bidirecionalidade-hibridização: a comunicação é produção conjunta da emissão e da recepção, é co-criação, os dois pólos codificam e decodificam;
- 3) permutabilidade-potencialidade: a comunicação supõe múltiplas redes articulatórias de conexões e liberdade de trocas, associações e significações. Estes fundamentos resguardam o sentido não banalizado da interatividade e inspiram o rompimento com o falar-ditar do mestre que prevalece na sala de aula. Eles podem modificar o modelo de transmissão abrindo espaço para o exercício da participação genuína, isto é, participação sensorio-corporal e semântica e não apenas mecânica. Em síntese, a interatividade (informatizada ou não, a distância ou presencial), não mais centrada na separação da emissão e recepção. (p. 269)

Passemos agora à aplicação desses conceitos de interatividade na conversão da obra *Os Lusíadas*, de Camões, para uma versão adaptada em formato de narrativa interativa, tomando como exemplo o Canto I:

- 1) Participação-interação: o grau de modificação de uma adaptação de um clássico literário em formato de narrativa interativa requer um certo controle na dimensão de modificação e interferência no texto original, portanto a melhor escolha é utilizar os horizontes de interdeminação (Todorov) e os espaços vazios do texto (Iser) já preexistentes, para propor uma narrativa paralela que integre a dinâmica de interação de jogabilidade e navegação. A modificação da mensagem é realizada no processo de leitura e construção do conhecimento empírico. Não se modifica a mensagem só também movimentando e dominando a logística de habilidades e recursos da narrativa ficcional. Tal modificação da mensagem em uma narrativa ficcional de uma obra literária atinge e envolve dinâmicas de leitura muito mais sofisticada do que se imagina. A obra *Os Lusíadas* revela duas dimensões a serem trabalhadas: a cultura e a arte da composição de um épico lusitano, onde a estilística, a história, os recursos poéticos precisam também ser aprendidos, além da aventura de Vasco da Gama em busca da nova rota pelas Índias.

- 2) Bidirecionalidade-hibridização: a linguagem é hibridizada no processo de adaptação da obra literária para um formato interativo. O desafio é equilibrar a estrutura em rede digital e a estrutura em rede de informações estético-composicionais existentes em *Os Lusíadas*.
- 3) Permutabilidade-potencialidade: O interator pode exercer uma rede de trocas de conhecimento dentro das adaptações ou das novas formas de narrativa ficcional.
A narrativa ficcional compõe um sistema de comunicação especializado e peculiar que não consiste apenas em codificação e decodificação. Este procedimento pode se multiplicar em vários momentos de construção e desconstrução, de perda de referência e construção de novas referências dependendo da proposta composta para cada obra literária. As dimensões de leitura abrem um leque muito maior da dinâmica entre produção e recepção e atingem não só leitores, mas os escritores em formação na geração a qual impactam culturalmente.

Princípios de narrativa interativa:

- ❖ Progressão de desenvolvimento das habilidades do personagem mediante a progressão do desdobramento da trama. O avatar recebe maiores pontos que agregam em habilidades e competências previamente selecionadas para ele, para executar os desafios de jogabilidade durante o desdobramento da narrativa.
- ❖ Escolha limitada de movimentação de cenários, pois tudo deve seguir ao desdobramento ditado do descobrimento da nova rota de navegação em *Os Lusíadas*.
- ❖ O sistema de regras para definir o que são ações aceitáveis e as que não são pelo avatar do leitor-interator.
- ❖ Estabelecimento de itens de jogabilidade e estratégias vinculadas. Criação de artefatos de incentivo de *game play* e a seqüência de ações nos cenários (*interfaces* gráficas).

Avatares-principais: Camões e Vasco da Gama

Avatar Camões – O poeta

Responsável por guiar o interator pela leitura na narrativa ficcional direcionando a leitura ergódica para revelar o conhecimento estilístico e compositivo do texto literário existente na obra *Os Lusíadas*.

Ele torna explícitas as intertextualidades textuais e as que são ligadas ao contexto de construção histórica do período do escritor ficcionalizado Camões.

Avatar Vasco da Gama – O aventureiro

Responsável pela linha de maior índice de jogabilidade na adaptação. Irá guiar o leitor-interator pela aventura da viagem e do descobrimento. Ações políticas, diplomáticas, estratégias de fuga, táticas de navegação, informações marítimas e da tecnologia náutica do período quinhentista, informações culturais e históricas serão proporcionadas pela leitura guiada por este avatar. Vários objetos mágicos como bússolas, desafios de navegação e guias mitológicos irão auxiliar na conquista de cada etapa da rota de Vasco da Gama.

Ficha de habilidades e competências para serem usadas pelos dois personagens em busca de cumprir os destinos a serem traçados por cada um. Exemplo:

Avatar Camões – Habilidades de poeta

Habilidades	Nível Médio	Nível Básico	Nível Avançado	Protetora Calíope
Oratória	Grau	Grau	Grau	Bônus
Retórica	Grau	Grau	Grau	Bônus
Domínio gramatical	Grau	Grau	Grau	Grau
Memória	Grau	Grau	Grau	Grau
Redação	Grau	Grau	Grau	Grau
Estilística	Grau	Grau	Grau	Grau
Comunicabilidade	Grau	Grau	Grau	Grau
Conhecimento histórico	Grau	Grau	Grau	Grau
Gêneros textuais	Grau	Grau	Grau	Grau

Subplot interativa: Calíope, a musa inspiradora dos épicos, conclama Camões para criar uma obra imortal. O avatar irá receber uma série de itens mágicos que irá facilitar para ele o cumprimento de tal designo. Pergaminhos mágicos, mapas mágicos, espelhos mágicos, instrumentos musicais mágicos, entre outros. Camões e Gama, guiados por deuses gregos favoráveis ao seu desempenho e pelo senso de aventura, descoberta e desbravamento, se lançam a enfrentar os perigos do mar rumo às Índias.

A trilha sonora: deve ter base nos fados portugueses e em temas épicos da música clássica produzida em Portugal.

Objetivos a serem alcançados ou desafios:

Objetivo de Camões é a escritura de um poema em glória aos feitos portugueses que conte a grande aventura da viagem de Vasco da Gama, solicitado pelos monarcas portugueses e pela musa Calíope.

Objetivo de Vasco da Gama é descobrir a rota de caminho para as Índias.

Conversão dos cantos em uma narrativa interativa:

Os dez cantos serão adaptados para serem lidos pelo leitor-interator em circunstâncias vivenciadas ou pelos avatares Camões ou de Vasco da Gama.

A versão interativa – Resumo da proposta

A adaptação interativa destina-se a contar os grandes feitos lusitanos seguindo o modelo de épico elaborado pelos gregos. Autores clássicos e suas obras que influenciaram na escritura d’*Os Lusíadas* foram: a *Eneida* e *Geórgicas* de Virgílio; *Os Fastos* e *As Metamorfoses* de Ovídio; *Odisséia* e a *Ilíada* de Homero.

As narrativas em verso contêm micronarrativas vinculadas ao eixo histórico da descoberta da nova rota até as Índias por Vasco da Gama.

Existem diversas dimensões narrativas que vão distribuindo e variando o foco de atenção da leitura: uma dimensão mitológica fantástica, uma que se refere à dimensão dos mortais vivida pelo navegador e o poeta, lugares míticos como a Ilha das Flores, e uma dimensão memorial contando fatos da tradição monárquica lusitana.

Dimensão fantástica: deuses gregos e divindades das águas

Propõe-se projetar possibilidades de adaptação do eixo da adaptação narrativa da obra, para isto seria necessário aumentar o seu grau de interatividade durante a leitura e aproximar a dinâmica do cotidiano da geração digital.

Fundamenta-se a reelaboração do texto da narrativa em graus de leitura diferenciados e gradativos e na conservação e preservação dos principais eixos constitutivos da narrativa encarando o todo da rede como uma unidade textual: obra literária interativa adaptada.

Objetiva-se preservar 100% do texto original e agregar 20% de *subplot* com intuito de viabilizar o processo de adaptação interativa. Se usa recursos multimidiáticos e de hibridização de linguagens, informações adicionais de conhecimentos por uso de *links* que aumentem a aprendizagem da intertextualidade.

Centraliza-se esta proposta no primeiro canto d'*Os Lusíadas*, do qual fazem parte proposição, invocação, dedicatória, começo da narração, concílio dos deuses do Olimpo, parada em Moçambique, noite de lua, a traição dos mouros.

Avatares principais: Luís Vaz de Camões e Vasco da Gama com flexibilidade de usar em *quest* bônus algum outro personagem programado.

Utilizando elementos da linguagem-jogo provenientes de jogos de RPG – *Role Playing Game*, pode-se criar um sistema de aumento de habilidades compositivas e de acesso a rotas marítimas, criando acesso a níveis e estágios da narrativa, mas nada que possa prejudicar o fluxo de leitura, pois a prioridade é a leitura.

A *subplot* auxilia na criação de circunstâncias que possam integrar o momento em que o autor desloca o eixo da narração da viagem para narrar fatos dos soberanos portugueses.

Pode-se projetar um cenário: O Templo de Calíope – onde o avatar de Camões irá passar por uma prova de superação e irá ver os feitos portugueses nos espelhos d'água que refletem o tempo, que a musa possui em seus aposentos. Neles irão refletir em mini-vídeos animados as circunstâncias históricas vividas pelos soberanos.

Neste momento se pode apreender os dois primeiros componentes estilísticos da epopéia: proposição, invocação, dedicatória.

Para aumentar a interatividade, um enigma de quebra cabeça deverá ser criado para que o poeta possa transportar as informações reveladas em cada espelho para o manuscrito que dará origem a *Os Lusíadas*.

Já ao retornar deste momento com Calíope, na nau portuguesa, o leitor-interator irá assumir o avatar Vasco da Gama para superar certos percalços estabelecidos pelos desafios no mar e pela oposição dos deuses.

Pode-se propor uma introdução a toda narrativa centralizada no concílio dos deuses e na divisão entre os que eram a favor e contra os portugueses, o que irá gerar a viagem em

busca de uma nova rota para o comércio das Índias e olhar na esfera mágica da Máquina do Mundo, que está em posse da deusa Vênus.

Projetando o Olimpo e o concílio em um anfiteatro, o leitor/usuário pode clicar em cada deus representado e obter informações mitológicas sobre eles.

No item navegação da narrativa ficcional, abordando o avatar Vasco da Gama, poderá ser constituir desafios marítimos de jogabilidade utilizando a condução da nau portuguesa, ancoragem em portos para abastecimento de suprimentos, lidar com tempestades no meio do mar, reparos da nau, entre outros. Pode-se criar desafios nos portos alcançados e o combate a criaturas marinhas próprias do imaginário da época.

Na trama política – Vasco da Gama terá que lidar contra as armações realizadas por Baco, deus do vinho, ao atizar os inimigos dos portugueses que serão encontrados durante a viagem, e ter grande habilidade diplomática.

A deusa Vênus e a musa Calíope serão aliadas dos portugueses e podem ser vistas como recursos de auxílio conquistado por quantidade de pontos em determinado momento do desafio durante a narrativa. À medida que os pontos são somados, mais opções de auxílio e habilidades para fugir das determinadas situações irão sendo conquistadas.

Além disso, irão ser utilizadas lexias (janelas) com alguns versos do original, links para vocabulário, mapa da rota total e o posicionamento da nau durante a progressão da viagem, informações de ajuda para utilização de recursos de jogabilidade e informações auxiliares para resolução dos enigmas e desafios montados.

Cada canto haverá de conduzir um planejamento específico adaptativo. O intuito foi revelar a potencialidade da conversão da narrativa da obra canônica *Os Lusíadas* para uma versão interativa.

Exemplos:

Fase 1 – Introdução

Cenário: cidade de Lisboa e corte dos monarcas lusitanos.

Camões, durante sonho, vê-se diante de Calíope, musa da poesia, citando os versos, contidos nas duas estrofes de abertura:

1 – As armas e os barões assinalados
Que, da ocidental praia Lusitana,
Por mares nunca d’antes navegados,

Passaram ainda além da Taprobana,
Em perigos e guerras esforçados
Mais do que prometia a força humana,
E entre gente remota edificaram
Novo Reino, que tanto sublimaram;
2 – E também as memórias gloriosas
Daqueles Reis que foram dilatando
A fé e o Império, e as terras viciosas
Da África e de Ásia andaram devastando,
E aqueles que por obras valerosas
Se vão da lei da Morte libertando:
Cantando espalharei por toda parte,
Se a tanto me ajudar o engenho e Arte.
Cessem do sábio Grego e do Troiano
As navegações grandes que fizeram;
Cale-se de Alexandro e Trajano
A fama das vitórias que tiveram;
Que eu canto o peito ilustre Lusitano,
A quem Neptuno e Marte obedeceram.
Cesse tudo o que a Musa antiga canta,
Que outro valor mais alto se alevanta.

(Fim da recitação pelo avatar Camões)

Observação: deve se estabelecer *links* em Alexandro e Trajano trazendo informações de sua história e do que fizeram. *Links* de vídeo animado para contar a história de Alexandro e Trajano e das figuras mitológicas envolvidas neste ponto, tais como a de Netuno e Marte, e o porquê das referências.

O vídeo deve ser associado como artigo de coleta de jogabilidade, cada vez que o leitor-interator acionar o *link* denominado “mnemônica”. O interator irá ganhar pontos em quesitos na habilidade de oratória, memória, habilidade estilística, retórica, entre outras (Estes pontos somados promoverão a progressão de capacidades e habilidades que irão auxiliar a conquista de desafios mais à frente na viagem de Vasco da Gama).

Subplot:

A musa Calíope, no sonho, declara ao poeta que receberá a missão da corte portuguesa de cantar os feitos a serem realizados por Vasco da Gama e a glória de seus monarcas, mas para que ele tenha sucesso, deverá superar o desafio no rio Tejo, junto às ninfas do rio, as Tágides. Só assim se mostrará digno de receber a inspiração de Calíope e a proteção de Vênus durante o trajeto. Resolvendo o desafio do Tejo, ele obterá um livro em branco, mágico, para escrever tudo que irá no futuro se tornar *Os Lusíadas*. O poeta acorda.

Observação: a engenharia do jogo já deve ser discutida junto de um profissional *designer* de jogos.

Camões acorda com forte vontade de ir ao rio Tejo, lá ele convoca as Tágides com a recitação dos versos dos dois estrofes a seguir:

1 – E vós, Tágides minhas, pois criado
Tendes em mim um novo engenho ardente,
Se sempre em verso humilde celebrado
Foi de mim vosso rio alegremente,
Daí-me agora um som alto e sublimado,
Um estilo grandíloquo e corrente,
Porque de vossas águas Febo ordene
Que não tenham inveja às de Hipocrene.

Daí-me uma fúria grande e sonora,
E não de agreste avena ou fruta ruda,
Mas de tuba canora e belicosa,
Que o peito acende a cor ao gesto muda;
Daí-me igual canto aos feitos da famosa
Gente vossa, que a Marte tanto ajuda:
Que se espalhe e se cante no Universo,
Se tão sublime preço cabe em verso.

Observação: novamente o *link* denominado mnemônica que consiste em um receptáculo dourado, irá fornecer novo grau de habilidade para o avatar. Este primeiro é dado pela musa. Os demais irão aparecer durante as execuções de jogabilidade da narrativa. Também um vocabulário de emergência deverá ser acionado cada vez que o leitor achar necessário conhecer alguma expressão.

O intuito é ampliar o conhecimento do leitor e conduzi-lo à informação implícita que é a intertextualidade com textos gregos e grandes líderes militares, como também do recurso estilístico utilizado por Camões que é a alegoria no desenvolvimento do poema que ele está escrevendo enaltecendo o povo português.

Quando o interator obtiver certo número de pontos, tais recursos poéticos próprios do estilo de Camões serão disponibilizados para ele e, semelhante a qualquer personagem de jogo de estratégia, ele irá se desenvolver em certos quesitos que o irão auxiliar para alcançar a sua meta na narrativa interativa.

Assim, o leitor irá também aprender sobre a estilística quinhentista de maneira mais interativa, e criamos um incentivador para consulta dos receptáculos, propondo um uso e aumento de habilidade a arte de escrever que é a característica do avatar Camões.

Agora o leitor interator poderá assumir o avatar de Camões para realizar a prova proposta.

As ninfas Tágides, após a evocação dos versos, surgem tocando avenas (flautas e harpas). Haverá durante o desafio a possibilidade de no caminho encontrar o receptáculo denominado mnemônica.

As ninfas lhe dão a diretiva que deverá percorrer a cidade de Lisboa em busca de elementos que lhe concederão habilidades e competências para escrever o épico; deve também fazer a evocação das musas que o ajudarão e que provarão seu valor.

O grande desafio é compor versos sobre D. Sebastião. As estrofes do 6 a 19 estão espalhadas pela cidade em formato de fadas. O avatar Camões deverá percorrer Lisboa e recolher as criaturas místicas, que se transformarão no final na composição citada das estrofes de seis a 19.

As ninfas concederão habilidades mágicas provisórias para cumprimento da missão, e o avatar Camões deverá enfrentar os corvos enviados pelo deus Baco, que tentarão impedi-lo de realizar a façanha.

O avatar Camões recebe uma maçã (armamento medieval) dourada de combate das ninfas, pois só ela pode destruir os corvos de Baco, e recebe o poder de agilidade e velocidade para poder saltar e correr pela cidade em busca dos versos. Cada fada capturada libera o verso designado.

As estrofes de seis a 19 serão a etapa da primeira conquista. Os versos irão ser compostos todos em seqüência para que o leitor-interator leia o texto completo. O importante das regras é dizer que, sem as informações, a narrativa não progredirá no item de resolução de enigma. Em todo caso, pode ser retomado nesta fase o enigma motivador e refazer a busca em Lisboa dessas informações. Fica a escolha do leitor, mas querendo ou não, haverá a necessidade de serem lidos os versos.

O intuito é incentivar a criação de modelos mentais sobre o estilo e produção quinhentista. Para melhor compreensão poderá ser fornecida a versão em prosa.

Na região onde forem capturadas as fadas haverá os receptáculos dourados que também estarão disponíveis para coleta. Nessa etapa, o avatar Camões estava só com agilidade, na próxima já tem velocidade e os corvos terão um poder para dificultar o acesso às fadas. Irão jogar uma rede sombria pegajosa e irá demorar um tempo para que o avatar se liberte, diminuindo a velocidade por um tempo. O avatar deve lutar contra os corvos e tentar se desviar da rede.

Citaremos o verso da sexta estrofe, que fala sobre D. Sebastião e o 19 que fecha esse desafio:

E vós, ó bem nascida segurança (referindo a D. Sebastião)
Da Lusitana antiga liberdade,
E não menos certíssima esperança,
De aumento da pequena Cristandade;
Vós, ó novo temor da Maura lança,
Maravilha fatal da nossa idade,
Dada o mundo por Deus, que todo o mande
Pera do mundo a Deus dar parte grande.
[...]

A segunda fase é do preparativo da viagem. O avatar Camões irá conquistar as fadas que dão acesso ao trecho que vai da estrofe 20 até a 43. Aqui ele já possui o poder da velocidade e consegue utilizar a rede que era lançada pelos corvos após capturar o último verso.

Agora o desafio do Tejo revela uma segunda fase porque oferece também um prêmio extra e as informações a serem levadas para Vasco da Gama em forma de uma luneta de ouro.

As ninfas anunciam que ele irá disputar a posse do livro com um mensageiro de Mercúrio durante uma corrida para obter a posse definitiva do livro mágico.

Deverá também se desviar dos obstáculos existentes em seu caminho durante o trajeto. Além de apanhar os receptáculos no caminho referentes à navegação e tecnologia de navegação portuguesa, que irá levar de dádiva para Vasco da Gama. Camões obtém o livro e uma esfera de cristal das ninfas que lhe concede o poder de evocar a deusa Vênus durante o caminho. Após terem sido recolhidas todas as fadas, também os versos aparecem em formato de texto completo e são recitados.

Tão brandamente os ventos os levavam
Como quem o Céu tinha por amigo;
Sereno o ar e os tempos se mostravam,
Sem nuvens, sem receio de perigo.
O promontório Prasso já passavam
Na costa da Etiópia, nome antigo,
Quando o mar, descobrindo, lhe mostrava
Novas ilhas, que em torno cerca e lava. (Estrofe 43)

Subplot de adaptação interativa:

Em posse dos artefatos recém-conquistados, um mensageiro do rei vem ao encontro de Camões e lhe entrega uma carta proveniente da corte portuguesa. Nela ele é convidado a escrever um poema épico enaltecendo a glória portuguesa e descrevendo a viagem de Vasco da Gama. Também é convidado a integrar a nau como tripulante e acompanhar a aventura.

Camões irá entregar a luneta dourada enviada por Vênus ao navegador. A partir da estrofe 44 começam as aventuras narradas da viagem de Vasco da Gama com a primeira parada no porto, os diálogos, os acontecimentos e os estratagemas do rei Mouro contra o lusitano com a interferência de Baco.

Durante a navegação poderá ser colocado outro item de elementos de jogabilidade como o leitor-interator dirigindo a nau em meio a ondas muito fortes e desviando de grandes peixes marinhos. Ao mesmo tempo, ele iria apanhar tartarugas marinhas douradas que são a função dos *links* mnemônicas para a resolução de enigmas da história portuguesa diante das informações adquiridas até este momento nas terras dos mouros. As informações da luneta dourada irão auxiliar no domínio do entendimento das ações a serem executadas pelos marujos segundo as ordens de Vasco da Gama.

A descoberta da armadilha que está sendo preparada desde a fuga dos lusitanos é um item a ser considerado na adaptação de jogabilidade, também o final de tempestades e tribulações marítimas.

Um encontro com Calipso e uma nova retomada estilística pode ser definida e desenhada.

A proposta de adaptação para esta tese acaba aqui no canto I. A idéia era mostrar a possibilidade de adaptação pela projeção lógica de construção de uma *subplot* interativa procurando preservar o máximo da riqueza do texto original e abrindo as malhas da rede do policódigo literário para o leitor ou interator. Esta proposta constitui uma possibilidade de introdução do cânone para geração digital, oferecendo uma dinâmica que incentive a leitura ergódica do texto.

O desenvolvimento de um projeto desta envergadura demanda uma equipe multidisciplinar que envolva profissionais de programação e especialistas da área de TICs, além de um profissional de literatura.