

NOVAS ESTRATÉGIAS NARRATIVAS NOS MEIOS DIGITAIS

Cristiane Costa

Assim como o desenvolvimento de determinadas tecnologias permitiu o aparecimento da fotografia, do cinema e da televisão, hoje computadores e tablets estão mudando não só nossa maneira de ler como a de escrever. Novas possibilidades expressivas vêm sendo abertas a partir da criação e popularização de ferramentas narrativas voltadas para o meio digital. No entanto, a discussão em torno do fim do livro impresso, substituído por dispositivos eletrônicos de leitura, tende a ignorar o fato de que o próprio livro pode ser visto como uma tecnologia. E o papel apenas uma de suas materialidades. Computadores e e-readers seriam capazes de revolucionar nossas formas de ler e escrever, assim como os códices (que são os livros tais como conhecemos hoje, compostos por folhas dobradas e encadernadas) fizeram com os rolos de pergaminho?

Não vamos aqui discutir o futuro do livro, mas o futuro da escrita. Não devemos confundir texto literário e objeto livro, como se fossem quase sinônimos. Como resume Alckmar Luiz dos Santos (2003, p. 67):

A palavra não foi arquitetada e tramada para o papel, para a folha escrita nem para a página impressa, mas fez desse espaço sua morada e sítio quase como tivesse sido feita e inventada adrede para ocupar esse lugar.

Gradativamente, o livro impresso deixa de ser um modelo absoluto para o escritor, uma vez que hoje narrativas sem

papel, ou até mesmo híbridas, podem se utilizar de vários suportes para sua “publicação” (no sentido original de “tornar público” e não no do senso comum: imprimir). Ao unir texto, som e imagem, ganhamos “uma dimensão a mais para expressar a experiência multidimensional da vida” (MURRAY, 2003, introdução). Surgem daí estruturas inusitadas, que colocam em questão até mesmo o conceito de autoria e a propriedade intelectual. Romances epistolares passam a ser e-pistolares, com símbolos de SMS substituindo os travessões.¹ Ou podem ser narrados a partir de uma página de Google Maps.² Ou ainda emular as mídias sociais.³

Essas novas práticas textuais estão transformando nossas noções de autoria, de leitura e de escrita no mundo todo. Mas e especificamente no Brasil? Para mapear esse universo, este levantamento busca identificar novas possibilidades expressivas que vêm emergindo com o desenvolvimento acelerado das tecnologias digitais de escrita e leitura. Não se trata de fazer uma antologia baseada em obras e criadores/produtores nacionais, como a realizada pela Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia.⁴ Até porque uma nova tecnologia não garante automaticamente o aparecimento de um novo experimento autoral. Por vezes, ferramentas ficam disponíveis por muito tempo até que nossa imaginação perceba como devem ser usadas. Novas tradições narrativas também não surgem do nada, e sim da vontade de contar uma história que nunca foi

¹ Ver interessante exemplo disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=zUe3sbtqI2Q>>.

² Exercício curioso disponível em: De onde vieram os homens que eu beijei —
<<http://tinyurl.com/ydpst8q/>>; De onde vieram os homens com quem dormi —
<<http://tinyurl.com/yfnlbvs/>>; De onde vieram os homens que eu ameiei —
<<http://tinyurl.com/yjk9pvp>>.

³ Possibilidade disponível em: <<http://storify.com/>>.

⁴ Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/home.php>>.

contada, ou de empregar uma forma que nunca foi usada.

Uma particular tecnologia de comunicação – a imprensa, a câmera de vídeo, o rádio – pode causar-nos espanto quando entra em cena pela primeira vez, mas as tradições da narração de histórias são contínuas e alimentam-se umas nas outras, tanto no conteúdo quanto na forma. Os primeiros livros publicados tiveram como base a tradição dos manuscritos. A obra de Malory, *A morte de Arthur* (Morte d'Arthur, 1470), publicada em manuscrito, valeu-se de versões em prosa e poesia da lenda de Camelot, tanto em inglês quanto em francês; estas, por sua vez, valeram-se de narrativas orais seculares [...] Somente então, depois que as longas narrativas episódicas tornaram-se comuns nas publicações, Cervantes pôde escrever uma história contemporânea como *Don Quixote* (1605), que marca o início do romance europeu (MURRAY, 2003, p. 42).

Literatura expandida ou outra coisa?

Se hoje o conceito de livro já não parece tão óbvio, muito menos o de literatura. Um novo espaço expressivo, com sintaxes próprias, se instaura a partir de suportes como computadores, CD-ROMs e, agora, tablets. Tudo isso nos leva a um impasse conceitual. Até que ponto a teoria da literatura pode se expandir para ser usada na análise de experiências com games como *My Life with Master*⁵ ou *Façade?*⁶ Obras assim poderiam ser consideradas literatura? Como se enquadrariam nos valores que, embora tenham se alterado significativamente ao longo dos séculos, consolidaram-se no que hoje identificamos como sistema literário, com seus padrões estéticos, paradigmas

⁵ Disponível em: <<http://www.halfmeme.com/master.html>>.

⁶ Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/>>.

de estilo, gêneros, filiações etc? “Tentar ver e julgar a literatura eletrônica apenas através da lente da obra impressa é, de forma significativa, não vê-la”, adverte Katherine Hayles.

[...] a literatura eletrônica chega em cena após quinhentos anos de literatura impressa (e, naturalmente, após bem mais do que isso de tradição oral e manuscrita). Os leitores chegam a uma obra digital com expectativas formadas no meio impresso, incluindo um conhecimento extenso e profundo das formas de letras, convenções do meio impresso, e estilos literários impressos. Por necessidade, a literatura eletrônica deve preencher essas expectativas mesmo à medida que as modifica e as transforma. (HAYLES, 2009, p. 21).

Assim como boa parte dos autores que se debruçam sobre o tema, Hayles se divide entre enxergar a literatura eletrônica como parte integrante da tradição literária ou algo capaz de expandir a tal ponto as fronteiras desse campo que é preciso repensar se ainda deva ser considerada literatura.

Ao explorar as possibilidades narrativas oferecidas pelas tecnologias já na sua concepção, a literatura eletrônica se distingue das versões digitalizadas de obras originalmente escritas para serem publicadas como livros de papel, como a maioria dos e-books vendidos nas livrarias virtuais. Portanto, não basta estar no digital. O conceito de literatura eletrônica pode ter nascido em contraposição ao impresso, mas está longe de ser abrangente o bastante para abarcar toda e qualquer obra que apenas se utilize de suportes digitais para sua produção e leitura (HAYLES, 2009, p. 21).

Para esclarecer ainda mais o conceito, em seu artigo

“Eletronic literature: what is it?”,⁷ Hayles (2007) narra a formação de uma comissão da Eletronic Literature Organization (ELO),⁸ para chegar a uma definição para o que seria essa literatura *born-digital*. Segundo a ELO, enquadra-se no conceito de literatura eletrônica uma “obra com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede”.

O que seria esse “aspecto literário importante” é que é a questão.

Para fugir dela, alguns pesquisadores usaram saídas mais radicais: simplesmente aboliram o uso da palavra literatura, trocando-a por outros menos carregados, como narrativa, texto digital e *digital storytelling*. Em seu artigo na web *Ergodic Literature*⁹, Espen Aarseth justifica essa posição não por comodismo, mas por estratégia. O objetivo é evitar pisar em solo minado. Aarseth chama a atenção para o fato de que o campo dos estudos literários está em estado permanente de guerra civil com relação ao que seriam seus objetos válidos. Ou seja, brigando para instalar e retirar fronteiras entre obras dotadas ou não do tal “aspecto literário importante”.

Que direito temos nós em exportar essa guerra para países estrangeiros? Ainda que insights importantes possam ser adquiridos do estudo de fenômenos extraliterários com instrumentos de teoria literária (usados cautelosamente), isso não quer dizer que esses fenômenos sejam literatura e que devem ser julgados com critérios literários, ou que o campo da literatura precise ser expandido

⁷ Disponível em: <<http://eliterature.org/pad/elp.html>>.

⁸ Site do ELO: <<http://eliterature.org/>>.

⁹ Disponível em: <<http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html>>.

para incluí-los. No meu ponto de vista, não há nada com que possa se ganhar dessa espécie de imperialismo teórico, mas muito a se perder: as discussões sobre a “literalidade” deste ou daquele meio verbal correm sempre o perigo de se deteriorar em uma batalha de reivindicações apologéticas ou alegações em contrário chauvinistas. Quando muita energia é gasta demonstrando que P é um perfeito tipo merecedor de Q, a questão mais fundamental sobre o que P é será muitas vezes negligenciada. No entanto, essas campanhas não produtivas (e não acadêmicas) em favor das mídias marginais ou formas estéticas de expressão são sinais patéticos de um problema ainda maior: elas ilustram muito bem o estado conservador e parcial das ciências humanas, em que nada pode ser estudado sem que já esteja dentro de um campo; na qual o valor de um objeto como um membro aceito de um cânone ou outro é determinado por seu tipo, em vez das suas qualidades individuais. [AARSETH, 1997].

Embora eventualmente também faça uso do termo literatura eletrônica, Janet Murray é outra autora seminal que vai optar pelo estudo da narrativa, deixando clara essa opção já no subtítulo de seu clássico *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (MURRAY, 2003). Destacando a capacidade de representação do novo meio digital e sua natureza participativa, Murray não busca o que haveria de valor literário em videogames, por exemplo, mas quais as estratégias usadas por estes representantes contemporâneos da “arte narrativa” para engajar seus jogadores, chamados por ela de interatores.

A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem. (MURRAY, 2003, p. 9).

Mas se julgar essas narrativas com base em valores literários pode ser um erro para certos autores, deixar toda essa bagagem conceitual e analítica para trás seria um desperdício. Principalmente quando são as obras literárias que fazem uso de grande parte das ferramentas que serão descritas a seguir.

Experimentando a caixa de ferramentas

Longe de querer ser canônico ou definitivo, este ensaio busca fazer um levantamento das ferramentas próprias das narrativas em meio digital, sem a menor pretensão de identificar novos gêneros literários ou e-literários. Concentrar a pesquisa apenas em obras assumidamente literárias seria fugir ao objetivo final, que é orientar autores, produtores e editores perdidos num labirinto de possibilidades, que incluem *enhanced books* (ou livros turbinados, em tradução nossa),¹⁰ propostas

¹⁰ Exemplo disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=kdiIaIUTBEc&feature=related>>.

comerciais como o *vook*,¹¹ experiências em realidade aumentada¹² e até especialistas que brincam de contar uma história bíblica usando a linguagem das redes sociais.¹³ Ferramentas podem ter diferentes usos que não os literários.

Novas tecnologias, dispositivos, plataformas, programas e aplicativos vêm possibilitando constantemente a criação de novos formatos que algumas vezes incorporam a taxonomia literária tradicional; em outras, a reinventam e hibridizam, como é o caso das hipernovelas, webnovelas, blognovelas e wikinovelas¹⁴ que fazem parte da Biblioteca Digital Miguel de Cervantes.¹⁵ Já a Eletronic Literature Organization, outra instituição que se dedica ao levantamento e à catalogação de narrativas digitais, fornece um quadro diferente do que seriam os novos gêneros e-literários em sua página:

- E-books, ficção hipertextual e poesia digital, dentro e fora da web.
- Poesia animada por Flash e outras plataformas.
- Instalações de arte computadorizada que pedem leitura aos espectadores ou possuem aspectos literários.
- Personagens conversáveis, também conhecidos como *chatbots*.
- Ficção interativa.
- Romances que tomam a forma de e-mails, SMS, mensagens ou blogs.

¹¹ Explicação disponível em: <<http://vook.com/what-is-a-vook.html>>.

¹² Exemplo disponível em <<http://www.editoramelhoramentos.com.br/jogos/>>.

¹³ Exemplo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=vZrf0PbAGSk>>.

¹⁴ Exemplos de hipernovelas, webnovelas, blognovelas e wikinovelas disponíveis em: <<http://bib.cervantesvirtual.com/portal/literaturaelectronica/obras.jsp>>.

¹⁵ Site da Biblioteca Digital Miguel de Cervantes: <<http://www.cervantesvirtual.com/>>.

- Poemas e histórias que são gerados por computador, tanto os interativos como os baseados em parâmetros previamente estabelecidos.
- Escrita colaborativa de projetos que permitem aos leitores contribuir com o texto de uma obra.
- Performances literárias online que desenvolvem novos modos de escrita.

Poucos autores brasileiros estão mapeados nessas bibliotecas ou antologias de obras digitais, como The Electronic Literature Collection,¹⁶ que teve seu segundo volume lançado recentemente. A nova coleção abriga 63 obras de países, produzidas com programas que vão do Flash ao Processing e C++. São trabalhos que incluem categorias emergentes de *e-lit*, como *mash-ups*, geolocalização, *codework*, assim como outras mais tradicionais, como hipertexto e multimídia.

Entre os raros brasileiros que figuram no site da ELO está a pesquisadora Giselle Beiguelman, com obras como *Code up*,¹⁷ *Ceci n'est pas un Nike*¹⁸ O impacto de *O livro depois do livro*¹⁹ se faz sentir até hoje, por apontar mudanças conceituais importantes. Para a autora, o livro deve ser visto de agora em diante como um "complexo digital multimídia" (BEIGUELMAN, 2003, p. 13). Em vez de arte ou literatura digital, seria mais correto falar em

projetos criativos que têm como denominador comum o fato de expandirem e redirecionarem o sentido objetivo do livro, permitindo pensar

¹⁶ Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/>>.

¹⁷ Disponível em: <http://container.zkm.de/code_up/web/english/index.htm>.

¹⁸ Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/nike/>>.

¹⁹ Disponível em: <http://www.desvirtual.com/thebook/o_livro_depois_do_livro.pdf>.

experiências de leitura pautadas pela hibridização das mídias e cibridização dos espaços (online e off-line). (BEIGUELMAN, 2003, p. 31).

Giselle aponta ainda para a insuficiência de antigos critérios conceituais e classificatórios, baseados na divisão de campos artísticos, para dar conta das múltiplas possibilidades abertas por uma escrita digital que não tenta mimetizar o texto impresso, mas criar novas estratégias discursivas. Ou seja, seria preciso também repensar as ferramentas da crítica literária para se poder avaliar as novas possibilidades narrativas dos cibertextos.

Nesse sentido, o que se impõe confrontar hoje é o desaparecimento dos critérios que permitiam ordenar, classificar e distinguir não só os distintos formatos discursivos dos textos, em função de sua materialidade (carta, jornal, documento de arquivo ou livro), mas as próprias especificidades entre as mídias sonoras, visuais e textuais que têm agora seus limites objetivos implodidos pela interface. (BEIGUELMAN, 2003, p. 13).

É sintomático que parte da produção de experiências com narrativas digitais feitas no Brasil tenha sido elaborada por designers e artistas plásticos, como a própria Giselle Beiguelman. Com a notável exceção dos poetas, pouquíssimos escritores contemporâneos vêm utilizando as novas possibilidades abertas pelas tecnologias. Ainda hoje, quando se fala em literatura 2.0 ou jovens autores que se lançam por meio da internet, o que vem à mente são os blogs. A ferramenta utilizada por autores pioneiros como Clarah Averbuck foi banalizada ao passar a ser usada por milhares de aspirantes a

escritor, alguns com enorme sucesso comercial, como Raquel Pacheco, mais conhecida como Bruna Surfistinha. Outras estruturas narrativas com base digital ainda são relativamente desconhecidas pelos ficcionistas e críticos literários, mas não dos poetas.

Poética dos meios

Pioneira no uso de tecnologias computacionais, a poesia comporta provavelmente a maior variação de ferramentas digitais, dando origem a várias categorias, como poesia cinética, holopoesia, hiperpoesia, poesia generativa, poesia código, poesia interativa, *pop up poem* e outras formas emergentes, como a spoem, poema em forma de spam.²⁰ A variação já começa pelo próprio termo, que recebe várias nomenclaturas: tecnopoesia, computer poetry, poésie numérique ou poesia digital, ciberpoesia, poesia eletrônica.

Por sorte, esse campo vasto é um dos poucos já efetivamente mapeados no território da literatura eletrônica brasileira. Sua história, principais nomes, obras e ferramentas utilizadas podem ser acompanhadas no site Brazilian Digital Art and Poetry on Web,²¹ idealizado pelo pesquisador da Unicamp Jorge Luiz Antonio, que também assina obras referenciais como *Poesia digital: teoria, história, antologias* (ANTONIO, 2010). Em sua definição, a poesia eletrônica

É composta por uma linguagem tecno-artística-poética; é um tipo de poesia contemporânea, formada de palavras, formas gráficas, imagens, grafismos, sons, elementos animados ou não, na

²⁰ Disponível em: <<http://toegristle.com/netart/spam/>>.

²¹ Disponível em: www.vispo.com/misc/BrazilianDigitalPoetry.htm>.

maior parte das vezes interativos, hipertextuais e/ou hipermediáticos e constituem um texto eletrônico, um hipertexto e/ou uma hipermissão. Ela existe no espaço simbólico do computador (internet e rede), tendo como forma de comunicação poética os meios eletrônico-digitais que se vinculam a esses componentes; de um modo geral, ela só existe nesse meio e só se expressa, em sua plenitude, por meio dele. (ANTONIO, 2008, p. 114).

O levantamento ²² dá conta desde experiências pioneiras da década de 1960, como o "Poema elétrico", de Albertus Marques (cuja energia vinha de pilhas) e a *Tumba de Mallarmé*, série de 10 poemas criada por Erthos Albino de Souza²³ (considerada a primeira poesia eletrônica brasileira), quanto poemas originalmente concebidos para a mídia impressa, convertidos para o meio digital, como o "Girassol",²⁴ de Ferreira Gullar, animado em Flash.

A diversidade de propostas e ferramentas utilizadas impressiona, uma vez que a poesia eletrônica brasileira sofreu até metade da década de 1990 dificuldades, como a falta de acesso ao hardware (especialmente por causa da Lei da Reserva de Informática - 1984-1992), o que fez com que muitos trabalhos pioneiros fossem desenvolvidos em laboratórios de universidades. Nessa época, a poesia digital muitas vezes era difundida em disquetes, como os poemas em PowerPoint de Lúcio Agra. Só em 1995, temos um livro de poesia eletrônica na

²² Mais detalhes em:
<http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_IC/Enc_Artistas/artistas_imp.cfm?cd_verbete=974&imp=N&cd_idioma=28555>.

²³ Verbetes da série na Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia:
<<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Le+Tombeau+de+Mallarm%C3%A9>>.

²⁴ Disponível em:
<http://literal.terra.com.br/ferreira_gullar/epoemas/index.shtml?epoemas>.

rede, *Poemas em computador* – por Alckmar Luiz dos Santos e Gilberto Prado, com 11 poemas que fazem explorações de ordem poética, visual, digital e sonoras.²⁵

Buscar tipologias na poesia eletrônica é difícil porque não raro os autores fazem uso de várias ferramentas e transitam entre várias categorias, desde a poesia-programa, explorada por Erthos Albino de Souza, passando pela infopoesia, que migra a poesia visual para os meios computacionais, como os clip-poemas digitais de Augusto de Campos,²⁶ ao videotexto de Julio Plaza,²⁷ à holopoesia²⁸ de Eduardo Kac, e à poesia hipertextual, a partir dos anos 1980, quando são criados os primeiros sistemas de hipertexto e a internet começa a se popularizar. A partir dos anos 1990, ganha espaço a poesia cinética de André Valias²⁹ e a poesia multimídia de Lenora de Barros, Arnaldo Antunes e Walter Silveira”,³⁰ além de experiências com poesias interativas, colaborativas e performáticas, que exigem a participação do leitor. Paralelamente, a poesia-código ultrapassa o código linguístico para fazer uso das linguagens de marcação de hipertexto (HTML) e de símbolos matemáticos, como nas obras de José Carlos Silvestre.³¹ Da “poesia migrante”, que faz uma releitura da poesia concreta e de grande parte dos poemas das vanguardas, como as obras de

25 Disponível em <<http://www.cce.ufsc.br/~nupill/hiper01/hiper01.html>>.

26 Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/clippoemas.htm>>.

27 Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Julio+Plaza>>.

28 Disponível em: <<http://www.ekac.org/allholopoems.html>>.

29 Disponível em: <<http://www.andrevallias.com/oratorio/>>.

30 Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=A%20Contribui%C3%A7%C3%A3o%20Multimilion%C3%A1ria%20de%20Todos%20os%20Erros>>.

31 Sobre algumas obras: <<http://bogotissimo.com/silverbox/br/>>.

Philadelpho Menezes,³² Augusto³³ e Haroldo de Campos, Décio Pignatari,³⁴ à poesia performática cíbrida, vivenciada a partir de aparatos como telefones celulares, notebooks, PDAs e GPSs, há toda uma gama de ferramentas digitais que também poderiam ser usadas por ficcionistas para ampliar sua capacidade expressiva e mesmo ganhar outros usos não estritamente literários. Por mais que seja injusto reduzir uma obra de arte à ferramenta usada pelo artista para desenvolvê-la, seja o PowerPoint ou o spam, é inegável que os poetas foram os primeiros a acordar para o potencial expressivo dos meios digitais e a realizar experiências de ponta que alargaram o limite da página impressa no Brasil.

Novos livros, velhos livros

No entanto, os *enhanced books*, livros enriquecidos com recursos multimídia e interativos criados para explorar todo o potencial dos tablets, rapidamente se tornaram privilégio da literatura infantil, seguidas de perto pelos guias de viagem e revistas. O motivo provavelmente é econômico. Desenvolver um livro/aplicativo exige um investimento financeiro considerável, além da contratação de designers e programadores especializados, o que não raro requer uma editora com forte potencial comercial por trás. Na esteira do sucesso da versão de *Alice no país das maravilhas* para iPad,³⁵ surgiram versões de

³² Verbetes sobre o autor e obras na Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Philadelpho+Menezes&highlight=philadelpho%20menezes>>.

³³ Verbetes sobre o autor e obras na Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Augusto+de+Campos&highlight=haroldo+de+campos>>.

³⁴ Verbe sobre poesia e novas tecnologias na Enciclopédia Itaú Cultural Arte e Tecnologia: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=poesia+e+novas+tecnologias>>.

³⁵ Disponível em: <<http://itunes.apple.com/br/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>>.

clássicos nacionais para tablets, como *A menina do nariz arrebitado*,³⁶ primeiro livro infantil publicado por Monteiro Lobato, em 1920. Autores vivos, e muito vivos, resolveram se aventurar no novo dispositivo. Com mais de 2 milhões de exemplares vendidos em papel, em 2011, Ziraldo teve seu clássico *O menino maluquinho*, além do inédito *O menino da terra*, lançado para iPad com um conjunto de recursos de interatividade, animação, jogos, realidade aumentada e documentários.³⁷

Clássicos, como *Chapeuzinho vermelho* e *Os três porquinhos*,³⁸ também foram revisitados em aplicativos para tablets. Na versão contemporânea de Mariana Massarani, o forte é a interação com o leitor infantil, que pode até reger uma orquestra de bichinhos e vestir os personagens conforme seu gosto. São livros sem palavras, que podem ser narrados sob o ponto de vista dos principais personagens, o que levanta a questão: até que ponto *enhanced books* são brinquedos, mais do que livros ou aplicativos?

O discurso do marketing corporativo é convincente e uma gama de produtos e ferramentas promete, diariamente, revoluções nos modos de publicação, distribuição e pensamento que trazem sempre algo novo e que desterram tudo aquilo que lhes é anterior. A lógica da novidade iminente draga não só o passado, mas o próprio presente, arremessando-nos em um estranho estado de expectativa de um pós-futuro que nunca chega,

³⁶ Disponível em: <<http://itunes.apple.com/br/app/a-menina-do-narizinho-arrebitado/id396614333?mt=8>>.

³⁷ Uma amostra em: <<http://www.youtube.com/watch?v=0jBqLacBaFc>>.

³⁸ Disponíveis em: <<http://itunes.apple.com/us/app/id441146373?mt=8>> e <<http://itunes.apple.com/us/app/chapeuzinho-vermelho/id441143602?mt=8>>.

mas que se promete a milhões e milhões de potenciais usuários globais. (BEIGUELMAN, 2003, p. 10).

Livros que leem em voz alta a própria história, definem os rostos dos seus personagens e ilustram as cenas com truques, jogos e efeitos especiais podem intensificar a experiência de leitura. Mas, ao mesmo tempo, diminuir a capacidade de imaginação dos leitores, estimulada durante séculos pelas lacunas e zonas de ambiguidade deixadas pela escrita. O romance, tal como o conhecemos hoje, é fruto de um momento histórico, construído em torno de “uma subjetividade interiorizada, baseada na relação entre som e grafia” (HAYLES, 2009, p. 164). Ao abandonar o suporte em papel, as tecnologias de leitura e estratégias narrativas mudam. Mas o que dizer da subjetividade dos leitores? Elas refletiriam essas mudanças ou seriam refletidas por elas?

O medo de que a tecnologia mate a fantasia tem sido uma constante quando se fala em narrativa eletrônica. Assim como certa ansiedade de obsolescência diante da facilidade das novas gerações para manipular os dispositivos digitais. No entanto, nada indica que o e-letramento desde a mais tenra infância necessariamente gere leitores menos interessados pelo livro impresso. Essa ansiedade não é de hoje e já teve como alvo o cinema, as histórias em quadrinho, a televisão e, mais recentemente, o videogame.

Os autores de mídia impressa temem que o meio impresso possa ser visto como fora de moda e maçante diante das novas mídias, principalmente textos eletrônicos que podem dançar acompanhando a música, mudar de formas

sugestivas e executar outros truques impossíveis para os duráveis registros do meio impresso. Por outro lado, o próprio meio impresso é capaz de novos truques justamente porque se tornou uma forma de produção para o texto eletrônico. (HAYLES, 2009, p. 167).

Mas nem todas as ferramentas apontam para uma separação radical entre livro em papel e livro digital. Prêmio Sesc Rio de Fomento à Cultura, em 2011, na categoria Literatura Jovem, o livro *Eros & Psique.com.br*, escrito e ilustrado por Guto Lins, vem acompanhado por um site, que complementa a narrativa e oferece recursos interativos. Em www.erosepsique.com.br, o leitor pode participar da narrativa escrevendo casos amorosos, por exemplo. A programação deixa os casos abertos para colaboração coletiva e votação dos favoritos, de maneira que as histórias sejam rescritas e ranqueadas o tempo todo. Também é possível construir o retrato falado dos personagens, a partir de pedaços de pinturas consagradas como *A jovem aldeã*, de Van Gogh. O leitor escolhe boca, nariz, olhos, entre as obras disponíveis, criando várias versões.

A história também é construída e modificada no site. Existem páginas que só podem ser lidas com um decodificador de código QR, disponível para download. Caminhos alternativos são percorridos com uso de vídeos e animações, como na escolha da reação de Afrodite, ao saber que Psique era a mais bela. Mas a inovação não acontece só no mundo virtual. O texto impresso oferece uma série de ousadias gráficas e propõe um processo interativo, com o leitor recortando certas páginas e abrindo pop-ups.

A zona de fricção entre o impresso e o digital, o *online* e o *off-line* oferece perspectivas bastante interessantes para autores contemporâneos que buscam novas formas de expressão narrativa. No Brasil, ainda existem poucos projetos híbridos, provavelmente por causa do seu custo de desenvolvimento e pequeno apelo comercial. Assim como *Eros & Psique.com.br*, o livro *OWNED: um novo jogador*, da escritora carioca Simone Campos, é um projeto subvencionado, desenvolvido com o apoio do Programa Petrobras Cultural. Trata-se de um livro-jogo publicado na internet³⁹ e em papel. O personagem principal é André, técnico de informática viciado em videogames cuja vida começa a virar um jogo. Na pele de André, o leitor vai ter decisões a tomar e essas escolhas vão ter consequências. O livro em papel tem 274 páginas e 17 desfechos. O salto entre os trechos é feito por hiperlinks. No livro impresso, folheiam-se as páginas segundo os trechos numerados. A semelhança da obra dessa jovem romancista, pioneira no uso da linguagem da internet,⁴⁰ com obras pré-digitais como *O jogo da amarelinha*, de Júlio Cortázar, não é mera coincidência.

O jogo tem sido mais do que uma metáfora para narrativas produzidas para o meio eletrônico. Games possuem três das características que tradicionalmente distinguem uma obra digital da impressa – o hipertexto, os recursos multimídia e a interatividade. “O leitor de cibertextos (diferente do leitor de literatura normal, um simples espectador, um voyer) é um jogador, um apostador, que pode explorar, perder-se ou descobrir caminhos secretos”, afirma Espen Aarseth (1997), que

³⁹ Disponível em: www.novojogador.com.br.

⁴⁰ Aos 17 anos, Simone Campos foi saudada como uma renovadora da linguagem do romance, com sua obra de estreia *No shopping*. Mais informações: http://pt.wikipedia.org/wiki/Simone_Campos.

cunhou o conceito de “literatura ergódica”, do grego “ergon” (trabalho) e “odós” (caminho), para definir um tipo de texto que exige um leitor ativo na construção da narrativa.

Essa hiperficção pode ser construtiva, em que o leitor tem o poder de modificar a história de forma colaborativa, Ou explorativa, que tem apenas um autor, mas que permite ao leitor traçar o próprio trajeto de leitura a partir de fragmentos de textos (lexias) linkados, como no caso de *OWNED*. Em geral, esse é o modelo mais usado.

Um exemplo do primeiro formato é o projeto de Pedro Chagas Freitas “Uma obra, mil autores”⁴¹ e ainda todos os games em formato MMO.⁴² Mas se, nos games, isso funciona muito bem, com centenas de milhares de jogadores conectados no mundo inteiro em universos paralelos como os de World of Warcraft,⁴³ a eficácia da hiperficção explorativa ainda está para ser comprovada em narrativas com pretensões literárias. A questão é: um coletivo seria capaz de produzir uma voz ficcional coerente?

E um computador? Nos LGOs (sigla para literatura gerada por computador), a elaboração dos textos feita por algoritmos pode ser randômica (quando as palavras são embaralhadas ao acaso) ou contar com a participação do leitor/autor. Basta escolher algumas variáveis (um par de adjetivos e o nome de uma pessoa) e apertar a tecla *enter*. Em poucos segundos essa espécie de karaokê das letras vai gerar um poema a partir de palavras usadas por Clarice Lispector⁴⁴ ou de um parágrafo de

⁴¹ Disponível em: <<http://www.escritacriativa.org/uma-obra-mil-autores.html>>.

⁴² Disponíveis em: <<http://www.mmorpg.com/>>.

⁴³ Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/en/>>.

⁴⁴ Disponível em: <<http://www.telepoesis.net/amorclarice/v2/>>.

Jorge Amado⁴⁵ e até mesmo, usando o Fabuloso Gerador de Lero-lero,⁴⁶ um ensaio talvez tão razoavelmente consistente como este.

Para os autores de carne e osso, hoje há toda uma caixa de novas ferramentas a explorar. Trajetórias de amores fracassados fragmentadas em marcações de geolocalização, diálogos em SMS e uma versão da Natividade desenvolvida por meio das mídias sociais, são exemplos de como se pode contar tanto velhas como novas histórias de uma nova forma. Nos endereços que constam nas notas de rodapé, é possível ter uma ideia dessa produção, que vai dos textos gerados por computador à realidade aumentada, das palavras animadas por Flash da poesia cinética à interface da literatura com os games. Algumas ferramentas ficaram de fora, como os chatbots,⁴⁷ e os exercícios de remix.⁴⁸ O motivo é tanto a falta de espaço para dar conta de um universo tão grande num simples ensaio quanto a impossibilidade de colocar um ponto final numa pesquisa que ainda está em curso, sobre um objeto que se modifica a cada dia e que exige do pesquisador um esforço de atualização constante.

Abrir essa caixa de ferramentas digitais foi justamente o objetivo deste ensaio: apresentar novas estratégias narrativas que podem e vêm sendo usadas em campos que ultrapassam a

⁴⁵ Disponível em: <<http://www.mundoperfeito.com.br/index.php?option=geratexto>>.

⁴⁶ Disponível em: <<http://suicidiovirtual.net/dados/lerolero.html>>.

⁴⁷ O exemplo brasileiro mais interessante foi o projeto brasileiro Sete Zoom (<<http://www.inbot.com.br/sete/>>). Sete Zoom, ou Se7e Zoom, é um chatbot, personagem virtual alimentada por um time de jovens escritores, que produziram várias respostas para tópicos possíveis de conversa, de maneira que elas nunca se repetissem. Cecília Giannetti, Daniel Pellizzari, João Paulo Cuenca, Clara Averbuck, Ricardo Lisias, entre outros, foram os escolhidos para dar o tom satírico e ficcional do bot. A necessidade de apelar para escritores de carne e osso se justifica porque esses personagens digitais só geram verdadeira interação quando deixam de ser marionetes e passam a ter comportamento imprevisível.

⁴⁸ Um instigante exemplo de remix literário no Brasil é o site <<http://mixlit.wordpress.com/>>.

literatura e vão da educação⁴⁹ ao jornalismo⁵⁰. A finalidade é a oferecer aos interessados, criadores e desenvolvedores ferramentas que podem ampliar sua capacidade de expressão muito além da página impressa. É uma proposta menos tecnófila do que utilitarista. Mapear é fundamental para produzir. O que está longe de ser uma tarefa fácil quando se trata de um universo em constante mutação e avesso a marcos fronteiriços como o da narrativa digital.

Referências

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997. A introdução "Ergodic Literature", p. 1-23, está disponível em: <<http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html>>. Acesso em: 31 ago. 2011.

ANTONIO, Jorge Luiz. *Poesia digital: teoria, história, antologias*. São Paulo: Navegar Editora, 2010.

_____. *Poesia eletrônica: negociações com os processos digitais*. São Paulo: Navegar Editora, 2008.

BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.

HAYLES, N. Katherine. *Electronic literature: what is it? The Electronic Literature Organization*. v. 1.0, 2 January 2007. Disponível em: <<http://eliterature.org/pad/elp.html>>. Acesso em: 27 set. 2011.

_____. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*.

⁴⁹ Exemplo: o projeto Lidra, desenvolvido pela Umesp, que pode ser analisado no site <www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/download/527/513>.

⁵⁰ Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=x1rxuoUMzO4&feature=related>>.

São Paulo: Global, 2009.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*. O futuro da narrativa no ciberespaço. Tradutores Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez. São Paulo: Unesp, 2003.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Leituras de nós: ciberespaço e literatura*. São Paulo: Itáu Cultural, 2003. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/bcodemidias/000402.pdf>>.

Acesso em: 27 set. 2011.

ARTIGO PUBLICADO EM

COSTA, Cristiane. In Deslocamentos críticos. São Paulo: Babel/Itáu Cultural, 2011.