

PERFORMANCE E INTERATIVIDADE: A DINÂMICA AUTOR/LEITOR NA LITERATURA ELETRÔNICA

Fabiana Mões Miranda¹

RESUMO: A literatura eletrônica oferece ao autor e ao leitor uma nova dinâmica de interação no ciberespaço. Dessa forma, podemos observar como a literatura, o hipertexto e as outras mídias se “encontram” em novas propostas de interatividade e *performance*, principalmente, quando *softwares* se tornam parte ativa dessas dinâmicas.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura Eletrônica; Estética da Recepção; Interatividade; Autorias.

ABSTRACT: The electronic literature offers to the author and the reader a new interaction dynamics in the cyberspace. This way, we can observe as the literature, the hypertext and the other medias "meet" in new proposed of interactive and performance, mainly, when softwares become active part of these dynamics.

KEY-WORDS: Electronic Literature; Aesthetic of Reception; Interactive; Authorships.

1. Introdução

Os recursos hipertextuais e multimediais do ciberespaço estão renovando a complexidade da literatura e conjugando texto e softwares interativos. Essa nova construção literária pede, além de um autor e um leitor, um programa de computador, que sobreponha mídias e textos verbais e não-verbais (o ciberespaço tem um poder convergente para narrativas orais, textuais, visuais e acústicas).

Como podemos observar, o que ocorre na literatura eletrônica não é apenas a transposição de uma mídia para outra, não é, por exemplo, um texto literário ou uma história em quadrinho que se converte em filme ou em desenho animado, mas uma junção e sobreposição de mídias que resulta numa única obra, numa estrutura indissociável. O que já parece óbvio é o resultado de progressivas pesquisas científicas e artísticas que nos chegam como resultados, deixando mais uma vez os estudiosos em literatura e os professores sem o domínio sobre os meios de produção². Dessa forma, professores e alunos continuam figurando na história da escrita e da leitura como meros espectadores e usuários, que só conhecerão essas novas propostas quando estiverem diluídas e didatizadas ou quando forem inseridas nos parâmetros curriculares.

Na literatura eletrônica, essa justaposição técnico/literária permite uma dinâmica junção de autorias, além de reformular a relação entre a literatura e as outras mídias, como menciona a autora Katherine N. Hayles (2003, p. 4):

¹ Crítica Literária (UFPE), Mestre em Teoria Literária (UFPE) e Especialista em Literatura Infantojuvenil (FAFIRE).

² Essa proposta de tornar os críticos literários, os professores e os alunos agentes em relação ao uso da técnica se encontra em minha dissertação de mestrado *Fandom*: uma análise crítica do texto na era da (re)apropriação digital. Recife: UFPE, 2009. No texto, analiso como as comunidades de jovens da *internet* aprenderam a usar a técnica e os textos para criar novos meios de recepção e recriação das obras literárias.

Electronic literature is normally created and performed within a context of networked and programmable media, it is also informed by the powerhouse of contemporary culture, particularly computer games, films, animations, digital arts, graphic design, and electronic visual culture.

Com a criação e a reprodução desses *softwares* (programas), as primeiras manifestações de literatura eletrônica – as ficções interativas³ (colaborativas e explorativas), como *Afternoon, a story* de Michael Joyce e os *blogs* – já se tornam parte de uma primeira geração de narrativas literárias no ciberespaço. Como o desenvolvimento da técnica é muito rápido e tornam-se obsoletos muitos desses programas, alguns estudiosos, como Montfort e Wardrip-Fruin, discutem a conservação da literatura eletrônica. Uma dessas formas de conservação seria a troca de sistemas, passando o texto de um suporte mais antigo para um mais recente.

A mídia eletrônica digital gerou uma experimentação por parte de autores e leitores, que se colocaram diante da possibilidade de composições de narrativas literárias. Os autores possuem muitas perspectivas e diferentes expectativas diante da técnica e do meio de divulgação descentralizado do ciberespaço. Devido à necessidade de estudo e de divulgação, o diretório do ELO (*Electronic Literature Organization*) surgiu como um desses ambientes no qual se podem agrupar e preservar muitos textos literários eletrônicos.

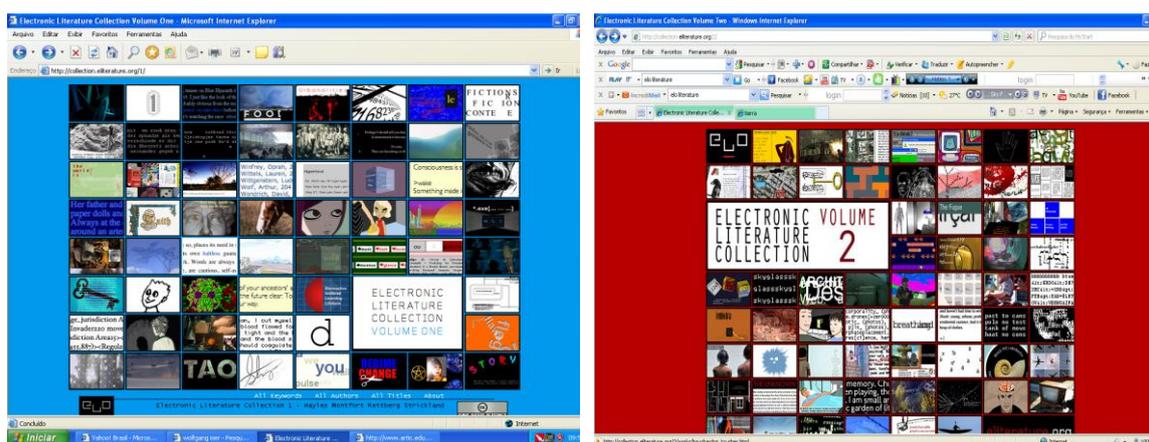


Figura 1. Volume das primeira e segunda antologias de literatura eletrônica, disposta no *site* do ELO.

Literatura Eletrônica ou Literatura Ergódica coloca-se como uma forma literária que depende dos meios eletrônicos para se desenvolver e funcionar. Dessa forma, a ação (*ergo*) torna-se imprescindível como parte do entendimento e da contextualização dessa literatura. Podemos entender como ação, ou interatividade, uma série de procedimentos feitos pelo/s autor/autores e que, digamos, aciona o texto. Já não seria ousadia chamar esse texto de *ação literária* (que pode lembrar bem os *happenings* artísticos).

³ Ficções interativas ou hiperficções são histórias construídas virtualmente em hipertexto e que precisam da “ajuda” do leitor para se realizarem e completarem. Diferenciam-se: 1) daquelas em que o leitor também constrói o texto com o autor, adicionando partes para incluir na história; 2) daquelas em que o leitor escolhe opções de caminhos que o autor deixa na história, possibilitando muitas construções e muitos finais. Como sabemos, no contexto da literatura escrita textual (livro), houve muitas tentativas que também seguiram esta trajetória para envolver o leitor no mundo ficcional.

O que podemos encontrar entre esses textos é um material muito variado que engloba *flash* poemas, holopoesia, ficção interativa, caracterizando uma imensa produtividade literária que já não necessita do suporte impresso para se legitimar. Entretanto, depende de uma postura crítica diferenciada, já que esta produção está integrada ao conceito de arte midiática, que mais uma vez surge da necessidade de colocar em diálogo as artes e a tecnociência contemporâneas.

O mecanismo, ou seja, o meio eletrônico converte-se em ambiente para a interatividade, seja ela performática, seja interpretativa. Como determinava Wolfgang Iser (*apud* LIMA, 1979), na dinâmica interativa entre o leitor e o autor, o texto precisa suprir certos aspectos da interação que numa relação “face a face” não são necessários, pois podemos, no ato de fala, “controlar” o diálogo. O texto escrito, principalmente o literário, pode indicar e esperar que o leitor preencha os vazios, que são espaços em que podemos inferir ou questionar dentro dos componentes de referência deixados no texto.

A aplicação concreta das novas tecnologias em interferência com a cultura literária mostra-se por meio dessas experimentações em que se amplia a questão da referencialidade. O referencial não se constrói com o auxílio apenas da interpretação do sujeito, mas com as permutas criadas pelas probabilidades do recurso eletrônico. Por isso, muitos autores resgatam a ideia do jogo nas etapas em que se constroem as leituras. Assim, James J. Pulizzi, no ensaio *Machine Intelligence and Electronic Literature*, menciona

Interactive fiction programmed with machine intelligence has the ability to engage with the human interactor in a way that makes the word reader a poor description for what human beings and computers could do in the creation of an electronic piece. The intelligent machine can be a partner with the human and integral to the creation of the resulting piece of electronic literature.

Ainda dentro da perspectiva de Iser, a atualização feita pelo leitor no ato de leitura segue ou precisa seguir, para construir uma leitura “correta”, as pistas deixadas pelo autor. Assim, algumas leituras seriam, no mínimo, inadequadas e não válidas para determinadas obras. Entretanto, se seguirmos a vertente da teoria pragmática, podemos acrescentar à ideia de Iser, a proposta de Richard Rorty (2002), em que toda atualização se propõe a uma recontextualização e que o novo contexto determina uma nova leitura. Dessa forma, não é uma interpretação correta ou incorreta sobre o texto, mas uma interpretação que acrescenta ao texto um novo significado.

Então, podemos afirmar que em um texto literário, em geral, recontextualizamos e atualizamos o conteúdo, enquanto em um texto literário eletrônico, além do conteúdo, temos meios de recontextualizar a forma. Isso não quer dizer que a forma seja totalmente aberta a todas as modificações, mas temos certo grau de liberdade em utilizá-la na medida de nossas capacidades e conhecimentos das ferramentas dispostas pelo programa. Assim, o texto assume possibilidades de novas características intratextuais. Um exemplo disso ocorre com ações do leitor, como veremos adiante.

No contexto da autoria, os autores de literatura eletrônica podem se utilizar dos textos aleatórios, produzidos em interação com os *softwares*, reaproveitando-os e os inserindo em novas narrativas. Os leitores podem imprimir ou salvar os textos que

foram criados durante o processo de interação, como alguém que pudesse gravar uma conversa “interessante” que teve com um escritor.

A interação *online* e simultânea é um dos atrativos dessas ferramentas, que permitem que os leitores “joguem” com o texto. Esta atuação dentro do objeto de fruição traz dois dos elementos centrais dos textos eletrônicos: a interatividade e a *performance*. Nesse sentido, os próprios autores criam expectativas diante das possibilidades em seus textos. Como observa Pulizzi,

The eventual introduction of machine intelligence into works of electronic literature opens many possible areas of cooperation and collaboration between the user, computer, and author in the creation and generation of electronic narratives.

Principalmente, quando fica com a máquina uma parcela dessa relação, já que muitas das “interpretações” são mediadas pelo processo aleatório da produção textual. Levantando-se a questão de que pode haver um texto literário que seja processado pelo computador.

2. Autor/programador

Como se trata de uma produção contemporânea, devemos levar em conta que estamos em uma etapa que ainda não se cristalizou totalmente e está afeita a mudanças que serão possíveis mediante os novos avanços das ferramentas técnicas colocadas à disposição no meio virtual, tais como: *softwares* e programas com interfaces cada vez mais “populares”.

A utilização de programas específicos para a literatura permite que muitos autores se reapropriem de sua estrutura e criem novas composições literárias, utilizando dos recursos do *software* para “conformar” o seu texto escrito em formas de apresentação que correspondam à maneira como o próprio autor “vê” o seu texto como um todo. Em outras palavras, o autor tem um recurso a mais para a criação e a interação, pois terá outros recursos semióticos que direcionem a inferência ou completem a descrição.

Outro aspecto que deve ser mencionado é a própria especificidade do autor, já que ele pode assumir a produção total de sua obra nos aspectos tecnológicos, podendo criar um programa específico que atenda às necessidades de seu texto. Com isso, o autor não fica dependendo de programas que não foram criados previamente para textos literários. Dessa forma, o texto eletrônico não se torna apenas um (re)arranjo de palavras aleatórias, sem qualquer aspecto literário. Lembrando que não há uniformidade na literatura eletrônica e cada texto possui suas composição e elaboração particulares.

O que há em comum entre eles, nesse caso, é que são textos literários que já não dependem do objeto livro, mas de uma forma de suporte técnico que também pode influenciar a construção da leitura. E é através deste poder de agregação que permite que vários gêneros literários sejam (re)compostos por recortes e sobreposições. Os ciberautores querem construir textos que sejam como objetos em que possamos ver e perceber, de uma vez, suas várias facetas e em que possamos, assim, interpretar dentro

da sensação criada durante a leitura. Não é uma leitura “apenas” do que se conta, mas do como se conta.

Como afirma Katherine Hayles (2008), a literatura eletrônica é produzida dentro de um contexto performativo do autor com o programa. A máquina e o homem tornam-se híbridos para a produção e a criação de forma e conteúdo literários, numa proposta sinestésica materializada durante a dinâmica de leitura.



Figura 2. A interação do autor com a máquina. Enquanto lê o seu poema, o autor também aparece, através de um *webcam*, sobre a superfície de seu próprio texto. Os movimentos do autor são captados pela câmera e oscilam sobre as letras.

3. Leitor/jogador

Com a Estética da Recepção, a importância do leitor, em sua “competência” de leitura é trazida como um elemento importante na complementação da interação textual. Com o advento da *internet*, um novo conceito se coloca à disposição dos estudos críticos das mídias digitais: o conceito de interatividade.

Já não basta ao leitor apenas ler uma tela de computador ou seguir instruções propostas pelo autor dessas hiperficções, o interesse crescente é por, também, “escrever” a história e, de preferência, se incluir nela. Como vimos, ocorre uma espécie de diálogo entre as mídias virtuais, ou seja, entre *softwares* literários e ambientes de jogos interativos, como *Ragnarok*, e vivências virtuais, como *Second Life*. Nesse processo de interação, as personagens das histórias podem ser avatares que interagem com o leitor.

Janet Murray (2003), no livro *Hamlet no Holodeck*, ressalta a participação ativa de comunidades de leitores/jogadores nas narrativas do ciberespaço. Mas, aquilo que a autora mais enfatiza é a capacidade desses grupos de imergirem num mundo imaginário,

uma vez que, através do mundo digital, temos a sensação de que “também fomos convidados” a participar da narrativa. Murray (2003, p. 11) ainda afirma que,

Por causa do nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência.

Como podemos observar, muito mais que o texto, é o próprio espaço narrativo que se vai construindo durante a “fruição” da narrativa. Da mesma forma, as personagens, que são muitas vezes apresentadas e representadas como avatares e autoinserções do leitor, confirmam que o aspecto lúdico é um dos principais fatores para essas composições, pois recorre à iniciativa do leitor e oferece incentivos para que ele continue interferindo no texto.

Sobre o aspecto lúdico e interativo, tão comum aos textos eletrônicos, podemos utilizar a elucidativa divisão entre *play* e *game*, feita por Frasca (1997). Embora tratando apenas dos aspectos das narrativas dos jogos eletrônicos e das primeiras hiperficções, o autor coloca a distinção entre *game* (*ludus*) e *play* (*paidea*) como os “motores” das narrativas virtuais (estendendo a palavra virtual ao aspecto potencial de intervenção na narratividade). Ainda que não contemple a narrativa literária em toda a sua riqueza – uma vez que se baseia em conceitos “formalistas” do conto, sem levar em conta a colaboração posterior da estética da recepção à “escritura” do texto e a formas mais complexas como os romances – Frasca oferece aos estudiosos de literatura uma ferramenta prática para a literatura defendida em contexto eletrônico, pois os leitores, além de “brincarem” com esses textos, “absorvem” alguns elementos do jogo, quando, por exemplo, aceitam ou não dar início (*start*) ao texto eletrônico e escolhem caminhos e níveis de dificuldade (podendo continuar ou sair da leitura).

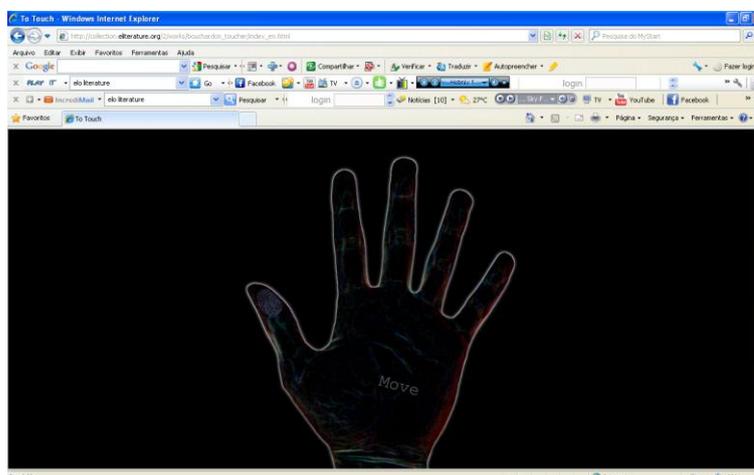


Figura 3 - *Toucher* é um texto construído em co-autoria por Serge Bourchardon, Kevin Carpentier, Stéphanie Spenlé. Para a interação (leitura) ser “concretizada” é necessário ter instalado o programa Adobe Flash Player e periféricos (microfone, *headphones webcan*).

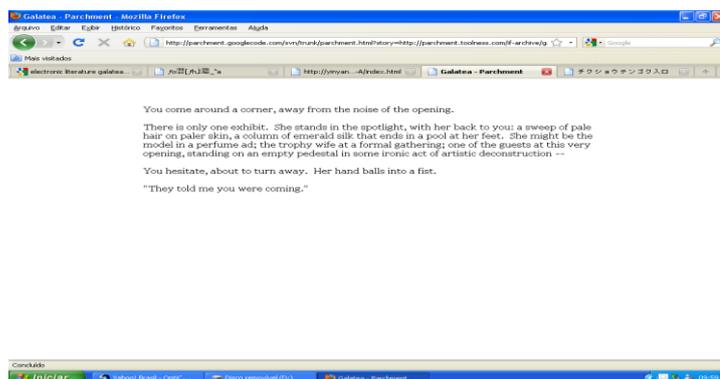
Como podemos observar, além da imersão imaginária, são oferecidos ao leitor os mecanismos de intervenção mecânica no texto literário eletrônico, como o controle pelo *mouse* ou por teclas de comando que funcionam como os *games* (*joysticks*). Isso permite que forma e conteúdo se encontrem na aplicabilidade, ou seja, durante o ato de interferência e leitura, permitindo com que os sujeitos (autorias) se afirmem, na medida em que produzem os resultados dessa aplicabilidade. É nessa aplicação que as narrativas

encontram sua radicalização formal. Assim, o conteúdo só pode ser redefinido por um leitor que interaja com a forma.

Já vimos como a Estética da Recepção “recriou” o papel do leitor na literatura e como a imersão foi-se tornando um elemento mais integrante da parte “formal” da obra. Mas, devemos ter em mente que esses fatores não ficam restritos ao campo do estudo literário, pois possuem relação direta com a maneira como a leitura se coloca na sociedade. Vários pesquisadores se preocupam com os aspectos cognitivos da leitura, e/ou aspectos imersivos (SANTAELLA, 2000), e defendem formas de atenção profunda/*deep attention* e hiperatenção/*hyper-attention* (HAYLES, 2008). Hayles defende que essas formas se integram e se complementam no ato da leitura, mas que uma ou outra podem predominar, dependendo de vários fatores. A atenção profunda, segundo a autora, estaria na leitura tradicional de um livro, já a hiperatenção faria parte do contexto contemporâneo de inter-relação de multimídias. O texto de Hayles se desenvolve com a preocupação sobre as práticas educacionais⁴, que, muitas vezes, persistem em ensinar apenas a leitura mediante a atenção profunda.

Nos estudos literários, considerando-se a recepção das obras literárias, torna-se um aspecto fundamental compreender que grande parte dos leitores - criados diante da tela do computador e vivenciando comunidades de interação *online* - desenvolveu a hiperatenção. Dessa forma, esses leitores não apenas leem de forma diferente, mas “enxergam” de forma diferente a página em hipertexto. Muitos dos textos da literatura eletrônica são produzidos de maneira a estimular a hiperatenção, exigindo do leitor/autor/jogador não apenas a leitura do “enredo” do texto (como as fichas de leituras didáticas e resumos das obras literárias), mas a “história” do texto, que poderá ser lida em diversos graus de percepção semiótica.

Mais uma vez, vemos que a fronteira entre a literatura eletrônica e os jogos parece se estreitar, ou melhor, o leitor precisa ter a vontade de um jogador ou pelo menos manter a vontade de “brincar” viva. O texto literário continua vivendo na concepção de seus autores/programadores, mas, para os leitores, o texto pode ser um enredo, como ocorre nos *games*, que dinamiza as possibilidades diante da obra, desdobrando narrativas.



⁴ Vale ressaltar o trabalho inovador de professores/as que já se utilizam dos recursos eletrônicos (*i-pods*, celulares, câmeras digitais) para a aplicação, em sala de aula, criando novas perspectivas sobre o texto e mediando junto aos alunos as possibilidades de recepção do texto, cooperando com a produção criativa e autônoma dos alunos, além de aprimorar uma percepção multisemiótica. Há uma necessidade crescente de se levar aos professores uma formação “técnica”, para que se familiarizem com os programas que fazem parte da configuração hipermediática.

Figura 4. A ficção interativa Galatea. O autor inicia o texto e o leitor (escrevendo na página) pode continuar o texto. A cada intervenção escrita do leitor, aparece uma resposta no texto, constituindo assim um texto. Esse texto será sempre renovado, dependendo do diálogo criado pelo leitor.

4. Considerações finais

Convivendo ainda com a literatura impressa, a literatura eletrônica não pretende “usurpar” o lugar da forma ainda mais tradicional de leitura e de escritura, mas o seu interesse é despertar para as novas possibilidades do suporte digital.

Há ainda uma indeterminação de papéis no ciberespaço, em que autores são programadores de *softwares* ou precisam ter o domínio dos elementos técnicos disponíveis, que possibilitam experimentações ou transposições de textos que aparentemente “esperavam” essa inovação técnica para serem lidos em sua forma pretendida (muitos poemas concretos são transpostos para o espaço virtual). Por outro lado, o leitor tem, também, se apropriado da técnica para construir uma interpretação que se demonstra muito além de uma recepção “concretizadora” do texto e do que propôs o autor.

De forma geral, podemos dizer que a criação literária em literatura eletrônica segue o gráfico abaixo, ou seja, a sua realização/produção só seria feita a partir da junção de autor (co-autores), ficando para os autores a responsabilidade de idealização do texto e das formas em que se daria a sua intermediação (por exemplo, de projetar “guias” para os leitores). O programa (multissemiótico e hipertextual) é que constituiria o suporte para que as leituras se concretizassem de acordo com a interferência do leitor.

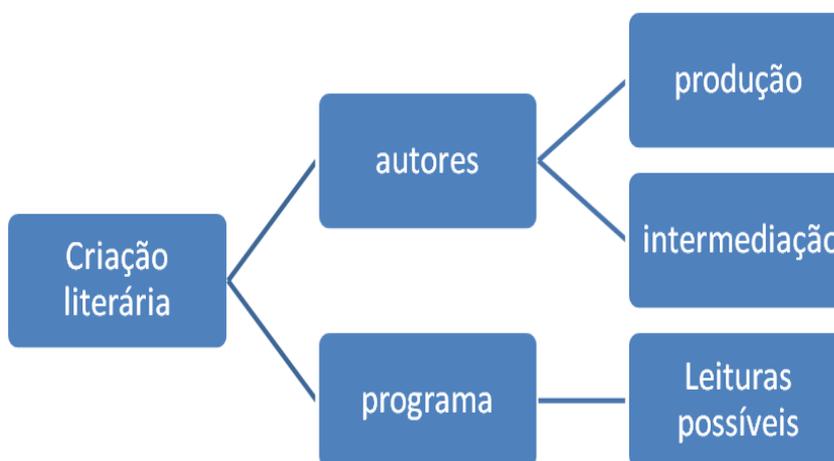


Figura 5. Gráfico feito pela autora

Dessa forma, há várias categorias literárias dividindo o espaço do imenso mundo virtual. Aqueles autores que ainda seguem o modelo do impresso e apenas transpõem para o ciberespaço os seus escritos (como em alguns *blogs* literários) e os autores que utilizam o hipertexto (uma primeira geração de hiperficção colaborativa e explorativa), e os autores que fazem experimentos com *softwares*, tentando explorar ao máximo os

recursos e há ainda os trabalhos em que a máquina se torna a criadora do texto. Todas essas formas já não dependem do livro objeto

Podemos dizer que, na literatura eletrônica, o autor se separa do leitor, na medida em que deixa a máquina mediar parte da construção do textual. Assim, enquanto o leitor assume o papel de “jogador”, sendo a interação sua forma de comunicação com o texto literário eletrônico, o autor pode performatizar a sua obra para um público na realidade ou na virtualidade. O que fica no *software* são as marcas da criação do autor e passamos de uma relação autor/texto/leitor para a relação autor/máquina-texto/leitor.

5. Referências bibliográficas

ALAVA, Séraphin (Org.). **Ciberespaço e Formações Abertas**: rumo a novas práticas educacionais? Trad. Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. Trad. Marcos Vinicius Mazzare. 4ª ed., São Paulo: Summus, 1984.

COHEN, Daniel J. History and the Second Decade of the Web. In: **Originally Published in Rethinking History**. Vol. 08, Nº 2, June 2004, pp. 293-301.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology**: similitude and differences between (vídeo)games and narrative. Parnasso 3, Helsinki, 1997. < www.ludology.org >

FERNÁNDEZ, Karina de Freitas Silva. O corpo lê Holopoesia. **Revista Digital**, ano. 3, n. 2, 2007. <http://www.textodigital.ufsc.br/>

GRAU, Oliver. **Imersion und Interaktion vom Rundfresko zum interaktivem Bildraum**.

<http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/>

Acessado em abril/2008.

HAYLES, N. Katherine. **Electronic**: News Horizons for the Literary. Indiana: University of Notre Dame Press, 2008.

_____. **Hyper and Deep Attention**: The Generational Divide in Cognitive Modes. http://www.arts.rpi.edu/century/nmt11/hayles_attention.pdf Acessado em 2008.

MILLER, Hillis J. **Illustration**. London: Reaktion Books, 1992.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa K. Daher e Marcelo F. Cuzziol. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

POISSANT, Louise. **Conservation of Media Arts and Networks**: Aesthetics and Ethical Considerations. Disponível em: <http://193.171.60.44/dspace/bitstream/10002/340/1/Louise_Poissant_refresh.pdf>. Acessado em março/2008.

RORTY, Richard. **Objetivismo, Relativismo e Verdade**. Trad. Marco Antônio Casanova. Rio de Janeiro: Relume Damará, 2002.

SANTAELLA, Lucia. Três Tipos de Leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo/Matrix: corpo plugado e mente imersa. *In: Navegar no Ciberespaço*. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2000.

_____. Da Cultura das Mídias à Cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, n. 22: Porto Alegre, 2003. pp. 23 a 32.

SHEPHERD, Michael; WATTERS, Carolyn. **The Evolution of Cybergenres**. Disponível em: <<http://www2.computer.org/portal/web/csdl/abs/proceedings/hicss/1998/8236/02/82360097.pdf>>. Acessado em setembro/2008.

SILVER, David. **Indrotucing Cyberculture**. Disponível em: <<http://rccs.usfca.edu/intro.asp>>. Acessado em março/2008.

XAVIER, Antônio Carlos. Hiperleitura e Interatividade na Web 2.0. *In: Questões de Leitura no Hiperespaço*. Miguel Rettenmaier e Tânia M. K. Rösing (Orgs.) Passo Fundo, RS: UPF Editora, 2007.

Site:

<http://collection.eliterature.org/>