



Documento padrão para submissão de trabalhos ao XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

Configurações das cibernarrativas¹

Gabriela Jardim²

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Resumo

Este artigo propõe uma discussão sobre a configuração das cibernarrativas, a partir dos conceitos de mimese em Paul Ricoeur. Para tanto, serão discutidos os conceitos de hipertexto e cibertexto, buscando entendê-los como processos de construção de narrativas e não somente como obras fechadas. As cibernarrativas são caracterizadas como um novo estágio desse processo, no qual o conceito de imersão possui um papel fundamental. A imersão, nas cibernarrativas, permite uma alteração típica nas obras, por parte do leitor; essa alteração reposiciona a relação entre as mimeses que estruturam uma narrativa.

Palavras-chave

Cibernarrativas; imersão; hipertexto; cibertexto; processo de leitura.

As narrativas ao longo dos séculos sofreram alterações em função de novas formas de contar histórias. Diante de novos meios de comunicação, as características inatas às narrativas são potencializadas devido às possibilidades dadas pelo próprio recurso tecnológico. Com a Internet, este processo não foi diferente. Características como processo de leitura, hipertextualidade e imersão são adaptadas à rede e, com isso, potencializadas. Este artigo discute como se configuram as cibernarrativas, o que as compõe, e o que muda em relação às demais narrativas.

Desde a literatura impressa, o processo de leitura é entendido como um tipo de interação diádica e, a partir desta interação, são analisados o texto³ e o leitor. O plano do texto é dividido em repertório e estratégias e o plano do leitor corresponde ao “conjunto de normas, valores, convenções de um sujeito em sociedade, o *leitor real*”. (Borba, 2003, p.42). Nesse sentido, a composição do repertório e das referências no texto condiciona o grau de participação do leitor no mesmo. O leitor passa a identificar e

¹ Trabalho apresentado no III Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação.

² Aluna de graduação (Jornalismo) da PUC Minas desenvolvendo o projeto experimental “Mediações sociais no jornalismo colaborativo: uma análise dos *websites OhMyNews International, Wikinews* e Overmundo. Bolsista da pesquisa de iniciação científica “Camadas temporais em cibernarrativas: cruzamentos múltiplos”, coordenada por Carlos Henrique Rezende Falci. Membro do grupo de pesquisa cadastrado no CNPq “Comunicação e Redes Hipermediáticas”. gjardimr@gmail.com

³ É importante ressaltar que texto³ é aqui entendido, conforme Barthes (2004, p. 277), como “um campo metodológico; não se pode, portanto, enumerar (pelo menos regularmente) textos; tudo o que se pode dizer é que nesta ou naquela obra, há (ou não há) texto”.



sobrepor o repertório e as estratégias que existem no texto. Essa relação entre leitor e texto é explicada a seguir:

“em relação ao texto, isso implica que ele esteja condizente com as noções de repertório e estratégia, pois só assim ele se faz como plano passível de ser construído. Por outro lado, para que o leitor se ponha como agente desta construção, precisa estar, antes de tudo, disponível para adaptar seu plano enquanto *leitor real* àquilo que o texto lhe apresenta, o que só pode se dar em implicitude”. (BORBA, 2003, p. 50).

Desta disponibilidade do leitor resulta a formação daquilo que Borba (2003) define como correlatos de sentença. Os correlatos são formados através de um conjunto de informações oriundo de perspectivas que o leitor adota em relação ao texto. A partir disso, o leitor retém alguns dados em sua memória e projeta outros que podem vir a acontecer. Este processo permite instaurar circunstâncias que posicionam o leitor diante de outras informações que podem tanto confirmar ou negar as informações que já foram formuladas. Em ambos os casos, correlatos são produzidos pelo leitor. “Cada correlato de sentenças contém o que se pode denominar por uma seção oca, que vislumbra o novo correlato, e uma seção retrospectiva, que responde às expectativas da sentença precedente” (ISER *apud* BORBA, 2003, p. 51). O processo de leitura é marcado pela dinamicidade, uma vez que todo o processo ocorre na mente do leitor.

Simultaneamente à formulação dos correlatos, ocorre o percurso de divisões do texto, realizado pelo ponto de vista movente (*wandering point of view*), outro exemplo que marca o dinamismo do processo. Conforme Borba (2003) é através dele que o leitor marca a interseção entre as informações referentes à expectativa e à memória. Essa simultaneidade aponta para um fenômeno dialético entre o ponto de vista movente e os correlatos de sentença. Conforme explica Iser, citado por Borba (2003, p. 51) “transmitindo um horizonte futuro ainda a ser ocupado, paralelamente a um horizonte (continuamente fugidio) passado já preenchido”. O percurso realizado pelo ponto de vista movente leva o leitor a estabelecer constantes cortes no texto. Para que a união destas divisões ocorra, o leitor passa a formular sínteses. Através delas, há possibilidade de conectar os signos e, seus significados podem ser representados. A participação do leitor no texto é que proporciona a multiplicidade de leituras. As diferentes combinações sígnicas que ocorrem na mente do leitor constroem diferentes imagens e este ato singular propicia as diferentes leituras de um mesmo texto. Um processo de



leitura no qual o leitor participa ativamente no texto pode ser descrito da seguinte maneira:

“As sínteses (...) são dirigidas pelos signos e formulam-se na mente do leitor quando aí os signos se projetam. Como o elemento básico da síntese é a imagem e, ainda, como o significado é imagético, não fica difícil concluir que o leitor passa pelo efeito desse significado (experiência estética) se a interação com o texto se revestir de exigências semelhantes àquelas previstas na contigência mútua do contexto pragmático: movimentação adequada entre plano e resposta. De fato, admitindo-se que o texto só se organiza em condições de interação – repertório e estratégia ou plano sujeito à construção -, essa interação por parte do leitor (...) vai concretizar-se através da adaptação do plano desse sujeito histórico (leitor real), ao formular respostas para aquilo que a estrutura lhe apresenta”. (BORBA, 2003, p. 52)

Porém, as sínteses que surgem no processo de leitura não correspondem à síntese dialética, no sentido de consistir em uma solução para o texto. Por serem imagéticas, as sínteses sugeridas por Borba (2003) sempre apontam para algo que falta no texto e não esgotam o processo dialético, mas sugerem configurações temporárias. Por isso, é possível dizer que construir um texto trata-se de estabelecer um processo, como o proposto acima, no qual haja um reagrupamento que implica saber as normas, convenções, valores pelos quais os personagens conduzem as ações.

Quando Borba (2003) explica o processo de leitura de um leitor que participa ativamente, ela coaduna com o que Ricoeur (1994) chamou de *Mimese*⁴ III. Nesta etapa de composição da narrativa - denominada de reconfiguração da narrativa - o sentido é construído de forma “colaborativa”, entre o autor e o leitor. No texto impresso, esse momento é representado pela interpretação do lido que corresponde a uma ação solitária do leitor. Já no cibertexto, este momento pode ser praticado de forma aberta, ou diretamente com o autor ou com outros usuários e é evidenciado através da modificação na obra⁵ física.

Esta abertura das possibilidades permite que o usuário tenha contato com os três tempos do presente de Santo Agostinho. Ricoeur (1994) explica que o tríplice presente

⁴ Para definição deste conceito, o autor utilizou os conceitos de tessitura da intriga e *muthos* proposto por Aristóteles. Ver mais em Ricoeur (1994).

⁵ De acordo com Barthes (2004, p. 277), “uma obra é um objeto finito, computável, que pode ocupar um espaço físico”.



consiste no passado do presente, no presente do presente e no futuro do presente, sendo que estes tempos só existem quando vividos pelo homem.

que é *quando ele* passa que medimos o tempo; não o futuro que não é, não o passado que não é mais, nem o presente que não tem extensão, mas “os tempos que passam”. É na própria passagem, no trânsito, que é preciso buscar ao mesmo tempo a *multiplicidade* do presente e seu *dilaceramento*. (Ricoeur, 1994, p. 35)

Para Ricoeur (1994) o acesso ao tempo é feito sempre indiretamente e, por isso, ele só é percebido quando passa ou escoia. Uma das formas de ver o tempo passando é através da narrativa. Afinal, quando se narra algo, o narrador está no presente, mas preocupado com aquilo que vai narrar no futuro, enquanto a história se distende no passado. Por isso é possível afirmar que a narrativa não está estabelecida em uma ordem cronológica e temporal, mas sim em uma ordem de causa e consequência na qual a dialética da espera, da memória e da atenção se insere.

Ricoeur (1994) se apropria do termo *mimese* para explicar como ocorre o processo de agendamento dos fatos que resultará em uma ação criadora, em que se produz o modo como uma ação pode desenvolver. E define três *mimeses*: *Mimese I*, *Mimese II* e *Mimese III*. Através da conjunção dessas três *mimeses* a narrativa se constituiria como um tempo humano e percebível.

A *Mimese I* corresponde ao tempo pré-figurado ou tempo real. Esta *mimese* relaciona-se com algo que aconteceu; consiste no tempo em si. Ou seja, o tempo da ação se configura na própria ação. As ações aqui presentes possuem traços estruturais, simbólicos e temporais. “Essas articulações simbólicas da ação são portadoras de caracteres mais precisamente *temporais*, donde procedem mais diretamente a própria capacidade da ação a ser narrada e talvez a necessidade de narrá-la”. (RICOEUR, 1994, p. 88).

Já a *Mimese II* corresponde à configuração da ação a partir da narrativa. Ela intermedia as demais *mimeses* por presidir a função de mediação. Nesta etapa, o autor configura uma ordem de causa e consequência entre as ações. Um exemplo no texto impresso seria o livro em si. O livro é o resultado do trabalho de um autor que, a partir da *mimese I*, entra em contato com um conjunto de ações práticas e, através da *mimese II*, ordena estas ações, atribuindo-lhes um sentido pessoal. Assim, “a narrativa faz

aparecer numa ordem sintagmática todos os componentes suscetíveis de figurar no quadro paradigmático estabelecido pela semântica da ação”. (RICOEUR, 1994, p. 103),

A Mimese III consiste na reconfiguração da narrativa e aparece somente através da imersão na mimese II. Esta imersão possibilita a união dos três tempos (tríplice presente do Agostinho) e esta união configura um sentido colaborativo na obra. Afinal, é somente neste ponto que o leitor passa a ter contato com a história, apreende o que a obra comunica e tudo aquilo que a obra projeta. Como dito anteriormente, essa reconfiguração no texto impresso ocorre durante o processo de interpretação do texto, enquanto no cibertexto isso é potencializado, o que permite ao usuário/leitor interferir fisicamente na temporalidade da obra.

Já Santos (2003) considera a existência de zonas de autorias compartilhadas nos cibertextos, nas quais não há um só autor, mas uma junção deles. Dessa forma, abandona-se a noção fechada e personalizada de autor. Autor não é mais uma pessoa empírica, mas uma função no texto.

Para Giannetti (2002) as funções de autor e receptor foram sendo modificadas durante todo o século XX. Para Bakhtin citado por Giannetti (2002), o papel do autor modifica o âmbito da noção fechada de autoria. “O autor não pode nem deve ser definido por nós como pessoa, porque nós estamos nele, vivenciamos sua visão ativa (...) o autor antes de tudo, deve ser compreendido a partir do acontecimento da obra como sua participante”⁶ (BAKHTIN *apud* GIANNETTI, 2002, p. 103).

Quanto ao receptor, este passa a participar mais ativamente no acontecimento da obra, como explica Giannetti (2002). Através do processo de leitura proposto por Borba (2003) anteriormente, é possível identificar que o leitor se transforma em participante do ato de criação e valoriza a interação. De acordo com Giannetti (2002, p. 103), “a arte se abre ao receptor mediante um processo interativo que se configura no processo co-criativo de recepção da obra”⁷. Devido à essa dinâmica interativa surgem as figuras meta-autor e receptor-participante. O meta-autor corresponde ao “autor do autor do resultado”⁸. O meta-autor pode ser entendido, portanto, como aquele autor que propõe um texto aberto no qual os leitores-participantes entram e completam com sentidos. (HOFSTADTER *apud* GIANNETTI, 2003, p. 107).

⁶ “El autor no puede ni debe ser definido por nosotros como persona, porque nosotros estamos en él, vivenciamos su visión activa. (...) el autor ante todo debe ser comprendido a partir del acontecimiento de la obra como sua participante”

⁷ “el arte se abre al receptor mediante un proceso interactivo que se plasma en el proceso co-creativo de recepción de la obra”.

⁸ “autor del autor del resultado”

Outra característica inata às narrativas é o hipertexto. Bolder (2001, p. 27), ao explicá-lo, mostra exatamente esta idéia de processo que corresponde a uma nova forma de escrita. “Tal rede é chamada de hipertexto, e é a criação e a apresentação de tais estruturas hipertextuais que parecem constituir uma nova forma de escrita”⁹.

Segundo Bolder (2001), o hipertexto consiste em tópicos e em conexões desses tópicos com partes do texto. Além disso, é possível entender o hipertexto como uma prática processual estabelecida quando um texto se entrelaça no sentido de outro texto. A diferença desta prática já conhecida há anos para o hipertexto eletrônico é a participação do autor e do leitor no estabelecimento desse processo de construção do sentido de forma física, nesse último caso. “As conexões de um hipertexto constituem os caminhos de sentido para o autor e para o leitor”¹⁰. (BOLDER, 2001, p. 35).

Para Aarseth (1997) o hipertexto 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”¹¹, Aarseth (1997, p. 12).

O hipertexto para Ryan (2001), entretanto, não se configura como interativo. Afinal, o leitor de um hipertexto “não sente compelido a ler o texto inteiramente ou prestar atenção em todas as cenas, porque ele vê o texto não como um trabalho realizado junto através de um *design* global, mas como um *display* de recursos de onde ele pode pegar e escolher livremente”¹². (RYAN, 2001, p. 219). Bolder (2001, p. 44) concorda com essa idéia ao afirmar que o leitor de um hipertexto não consegue imergir em uma história. “O que a captura é a experiência de mover através da história em uma trajetória parcialmente determinada por suas próprias escolhas”¹³.

Essa atividade é caracterizada por Aarseth (1997) como ergódica e caracteriza o cibertexto. Para o referido autor, o cibertexto propõe uma análise sobre a organização mecânica da obra e sobre o usuário do texto como mais integrado no processo de comunicação entre texto e leitor. As diferenças entre o cibertexto e outros textos literários residem na possibilidade do primeiro permitir a intervenção física na obra por parte do leitor, o que consiste em uma nova forma de trabalhar o texto. Portanto, é

⁹ “Such a network is called hypertext, and it is the creation and presentation of such hypertextual structures that seem to constitute a new form of writing”.

¹⁰ “The connections of a hypertext constitute paths of meaning for the author and for the reader”

¹¹ “strategy for organizing textual fragments in an intuitive and informal way, with “links” between related sections of the text or between related parts of different texts”.

¹² “does not feel compelled to read the text in its entirety or to pay attention to every screen, because he sees the text not as a work held together by a global design but as display of resources from which he can freely pick and choose”

¹³ “what captures her is the experience of moving through the story on a trajectory partly determined by her own choices”.

possível concluir que este tipo de conceito está mais próximo da análise processual da produção de narrativas digitais e menos preocupado com a obra em si. Por isso, Aarseth (1997, p. 3) diz que o cibertexto “é uma máquina para a produção de uma variedade de expressões”. Dessa maneira, o cibertexto pode ser considerado como uma perspectiva utilizada para explorar e descrever as estratégias comunicacionais dos textos dinâmicos.

Através de toda esta discussão pode-se coadunar com Aarseth (1997, p. 21) quando este afirma que o prefixo ciber indica máquina, ou seja, “um dispositivo mecânico para a produção e consumo dos signos verbais”. Porém, a máquina sozinha, como já dizia Santos (2003), é um simulacro e sem o ser humano como operador e sem o texto, ela não é capaz de gerar significantes. Portanto, a definição de cada elemento isoladamente não é possível. Só é possível defini-los em conjunto. Além disso, “as possibilidades funcionais de cada elemento combinam com as possibilidades de cada um dos outros dois para produzir um grande número de tipos de textos atuais”¹⁴, explica Aarseth (1997, p. 21).

O texto eletrônico reforça a idéia de processo já percebida na forma como Ricoeur vê as três mídias na construção das narrativas. O reflexo da idéia de processo coloca em questão também as materialidades presente no texto eletrônico, bem como as relações entre o verbal e o visual. Não importa para o texto eletrônico a materialidade e sim o processo. O reflexo da idéia de processo no que tange aos suportes é a relação entre imagético e verbal.

O que se constata é que a união entre imagético e verbal tem caracterizado as produções literárias do ciberespaço. E mais, que estas duas linguagens (verbal e visual) constroem um mesmo espaço expressivo, onde há compartilhamento de sentidos e significados. Somente através dessa conexão é possível abandonar uma forma simplista que existe hoje no meio eletrônico, que se resume a utilizar imagens ou animações como ilustrações do verbal e caminhar para a ciberliteratura.

Segundo Couchot (2003, p. 12), “imagens, sons e textos se associam estreitamente e participam de novos suportes de informação, cujos modos de consulta e utilização induzem hábitos culturais diferentes, como o atestam a multimídia interativa e as redes”. Bolder (2001) propõe ainda a relação denominada de *break out of the visual*. Para o referido autor, a internet potencializou uma nova forma de escrita, a *picture*

¹⁴ “the functional possibilities of each element combine with those of the two others to produce a large number of actual text types”.

writing. Neste tipo de escrita, o alfabeto é substituído por imagens ou símbolos. Em 400 AC, os egípcios já utilizam a *picture writing* para comunicação. No ciberespaço, “a hipermídia remoldou a escrita fonética através do reposicionamento do *status* dos elementos pictóricos”¹⁵. (BOLDER, 2001, p. 64),

Ainda no meio eletrônico, surge a narrativa virtual, Uma narrativa que se diferencia das cibernarrativas porque permite uma imersão participativa para que o usuário imagine a narrativa e os elementos que a compõem. É esta capacidade imaginativa e a de fazer com que o leitor projete-se para dentro da narrativa que Charlotte Brönte citada por Ryan (2001, p. 89) nomeia de imersão.

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

Um autor que queira imergir seu leitor em uma obra necessita atentar para a linguagem utilizada, já que a função da linguagem nesta atividade “é pegar objetos no mundo textual, uni-los com as propriedades para animar personagens e cenário”¹⁶. (RYAN, 2001, p. 91). A linguagem, portanto, cumpre a função de transportar, metaforicamente, o leitor para dentro do mundo textual.

Várias teorias surgem para tentar explicar esse transporte para dentro da realidade virtual do mundo textual. Uma delas é denominada “mundos possíveis”. A base dessa teoria consiste na existência de um mundo central, denominado de mundo atual, caracterizado por ser um universo composto da pluralidade de elementos e mundos distintos. Para que um mundo seja possível deve estar conectado com um outro centro através de uma relação de acessibilidade, enquanto os mundos impossíveis encontram-se na periferia do sistema e inalcançáveis. O modelo de recentralização dos mundos possíveis consiste, portanto, em um hipotético mundo real que existe independentemente da mente. Sobreposto a esse mundo, estão as representações individuais da realidade, denominadas de mundos atuais. E, distanciados e espalhados geograficamente, encontram-se os mundos que cada um de nós espera que sejam possíveis, e que são não-atuais – *nonactual possible worlds*.

¹⁵ “*hypermedia refashions phonetic writing by reasserting the status of pictorial elements*”.

¹⁶ “*is to pick objects in the textual world, to link them with the properties to animate characters and setting*”

Há ainda a teoria do faz-de-conta ou *make-believe*. Essa teoria mostra que o leitor somente se insere na realidade virtual da narrativa se aceitar participar de um jogo, ou seja, se entrar dentro de um mundo que é uma proposição do mundo real. E também a teoria da simulação mental (*mental simulation*). “A simulação mental cria um rico senso de ambiente, um senso de lugar, uma paisagem na mente. Em uma situação de leitura, isso executa o roteiro incompleto do texto em uma realidade tridimensional ontologicamente completa”¹⁷. (RYAN, 2001, p. 112).

Para melhor trabalhar a imersão, é necessário entender a gramática da narrativa e os elementos que a compõem. Através da imersão dos fiéis no conteúdo da narrativa bíblica, Ignácio de Loyolla repassou três modos de imersão: projeção imaginativa do corpo no local representado, participação na emoção dos personagens e, a cada momento, uma rerepresentação da narrativa. Cada uma das experiências está relacionada com cada um dos elementos que constituem a gramática da narrativa: cenário, personagem e enredo.

A resposta para como trabalhar com o cenário é a imersão espacial e trata-se do primeiro nível de envolvimento em uma narrativa virtual. Nos modelos mais completos de imersão espacial, como afirma Ryan (2001), a paisagem particular do leitor mistura-se com a geografia textual. Nesse momento, o leitor desenvolve uma relação íntima com o cenário, assim como com o senso de estar presente na cena na qual os eventos estão sendo representados. Esta relação íntima pode ser composta através do tempo presente, da mudança da locução adverbial e da narração na segunda pessoa (utilização do *você*).

Já a resposta ao enredo pode ser trabalhada através da imersão temporal. Esta consiste no “desejo do leitor pelo conhecimento que o aguarda no final do tempo narrativo”¹⁸, pontua Ryan (2001, p. 140). Essa experiência da imersão temporal consiste em opor o tempo humano ou tempo vivido ao tempo cronológico ou tempo objetivo. Dessa maneira, no decorrer da história, a contagem do tempo cronológico influencia estrategicamente as ações dos personagens. Segundo Ryan (2001), quando isso acontece, o leitor atinge a completude da imersão temporal.

A imersão emocional consegue trabalhar a resposta ao personagem. Esta imersão parte do pressuposto de que todas as pessoas possuem certas emoções em relação a

¹⁷ “*Mental simulation creates a rich sensory of environment, a sense of place, a landscape in the mind. In a reading situation, it executes the incomplete script of the text into an ontologically complete, three-dimensional reality*”.

¹⁸ “*reader’s desire for the knowledge that awaits her at the end of a narrative time*”



situações ficcionais. Para ter tais emoções, a pessoa necessita acreditar naquilo que a situação descreve.

*A presença da cena na mente cria uma resposta emocional que guia para um ataque de adrenalina, uma sensação que nós aproveitamos em determinadas doses, mas o conhecimento secundário que foi todo inventado e que não afeta a vida humana mantém a dosagem dentro dos limites de prazer*¹⁹.
(RYAN, 2001, p. 157)

Trabalhar com o narrador onisciente e técnicas de focalização interna permite uma maior intimidade com a vida mental dos personagens fictícios, o que pode intensificar a imersão emocional.

Uma cibernarrativa que proporcione a imersão total é aquela eletrônica, ergódica e com textos interativos, de acordo com Ryan (2001). Exemplos dos tipos de cibernarrativa que compõem esta categoria são àqueles oriundos de uma interatividade produtiva, como os jogos, dramas interativos e projetos de literatura colaborativos.

As propriedades que caracterizam os meios eletrônicos, segundo Ryan (2001, p. 214) são: mobilidade no texto, habilidades caleidoscópicas que exigem do escritor eletrônico criar um protocolo que lhe garanta permutações significáveis no repertório básico. Além disso, o texto eletrônico é caracterizado pela natureza algorítmica e processual, pelas representações de outras mídias, estrutura ininterrupta, pelo *display* animado e dinâmico e pela exploração da temporalidade. Esta exploração da temporalidade ocorre ao permitir que o leitor experimente um tempo irrestrito para a leitura, e a internet possibilita ainda uma introdução da comunicação em tempo real entre leitor e autor. É essa exploração temporal que “consolida a significância estética do *software-design* do conceito de interface”²⁰. (RYAN, 2001, p. 217). Os textos interativos são aqueles que permitem um envolvimento do usuário em um cenário que exige dele um papel e projeta suas ações como se fossem concretas.

Um exemplo disso é o *website* de cibernarrativas colaborativas *Kollabor8*²¹. Neste site, o usuário é convidado a colaborar seja através da adesão a uma corrente de imagens que já existe no *website*, seja através da postagem de uma nova imagem que seria o início de uma nova corrente. Aqueles que optam por aderir à uma corrente,

¹⁹ *The presence of the scene to the mind creates emotional responses that lead to an adrenaline rush, a sensation we enjoy in certain doses, but the backgrounded knowledge that it was all made up and does not affect a human life holds the dosage within the limits of pleasure.*

²⁰ “consolidate the aesthetic significance of the software-design concept of interface”

²¹ <http://kollabor8.org/index.php> - acessado em 10/05/07.



salvam a última imagem da corrente em seu computador, trabalham em um programa de escolha própria, e postam a nova imagem na mesma corrente. O usuário pode ainda comentar as imagens que estão nas correntes, mas para isso deve ser cadastrado no *website*. As imagens devem ter o tamanho de 640x480 e serem salvas em formato JPEG. Outra especificação feita pelo *website* é que “os membros não podem fazer uma mutação direta na própria imagem para encorajar a colaboração”²². Para encorajar a colaboração, o *website* possui um sistema de créditos. Estes créditos são os que permitem que você crie uma nova corrente. Cada usuário começa com 2 créditos e, a cada cinco imagens de outras correntes modificadas, o usuário ganha 1 crédito. Segundo FAQ do *website*, “a idéia por traz do sistema de créditos é simplesmente encorajar mais o crescimento das correntes do que o número de correntes”²³. O *website* possui 4061 imagens feitas por 202 artistas²⁴.

Pode-se considerar este *website* como uma cibernarrativa que proporciona a imersão por cumprir os três pré-requisitos propostos por Ryan (2001): eletrônica, ergódica e com textos interativos. A mobilidade no texto é comprovada através da quantidade de imagens que uma seqüência pode chegar a ter e da facilidade que é modificar uma imagem e postá-la novamente no *website*. As habilidades caleidoscópicas que fazem com que o leitor mude o repertório do texto são alcançadas no momento em que o leitor modifica a imagem, o que representa o repertório. A natureza algorítmica e processual é exemplificada através das próprias correntes que se configuram como um processo de construção de um texto, aqui entendido como um campo metodológico. A representação das outras mídias torna-se visível na existência das imagens, e não de uma escrita fonética, como componente da linguagem do *website*, o que acaba por refletir no *display* animado e dinâmico.

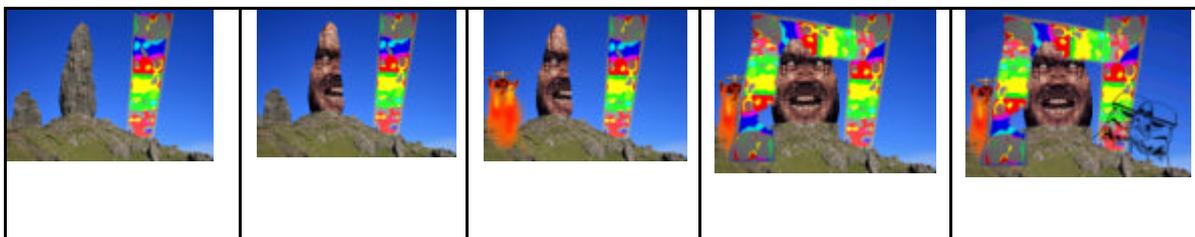
O ponto mais importante, no entanto, fica com a exploração da temporalidade. O usuário, ao salvar a imagem em seu computador, atinge o tempo da mimese I, já que ele toma para si a obra como um todo. É como se aquela imagem fosse única e, ao mesmo tempo em que ela, no conjunto da corrente, significa a obra pronta. Por isso, o acesso do tempo à leitura é irrestrito. A partir do momento que o usuário a salva em seu computador, ela passa a ser mimese I (tempo da ação prática). Nesse momento, a imersão e a interatividade são as responsáveis por fazer com que o usuário modifique a

²² “Members are not able to upload a direct mutation to their own image, to encourage collaboration”.

²³ “The idea behind the credit system is simply to encourage the growth of chains a bit more than the number of chains”.

²⁴ Dados de 16/05/2007.

imagem. Afinal, ele é envolvido pelo cenário que exige a modificação da imagem, um processo no qual o usuário projeta suas ações e cumpre seu papel, sendo que a projeção das ações implica em uma mudança física na obra. A corrente a seguir demonstra as relações propostas anteriormente:



Fonte: <http://kollabor8.org/image.php?id=4067>

Este leitor/usuário, imerso na narrativa, poderia também ser considerado como o protagonista da narração virtual de Ryan (2001). Neste caso, o narrador não é nem o autor nem o personagem do autor, ou seja, não é nem o emissor nem o receptor e sim uma nova figura aqui representada pelo protagonista da narração virtual. A narração virtual, proposta por Marie-Laure Ryan (2001, p. 163), pode ser definida como “um caminho de eventos evocados que resistem à expectativa de realidade inerente à linguagem em geral e ao discurso narrativo em particular”²⁵.

Outro diferencial da cibernarrativa é o processo de leitura. Nas cibernarrativas, o preenchimento do texto pelo leitor é realizado através dos vazios ou *no-thing*²⁶ deixados pelo autor no texto. Nas narrativas impressas, o processo era realizado apenas mentalmente, enquanto na cibernarrativas, ele ocorre fisicamente. O vazio consiste em uma relação que ocorre não no texto, mas entre o texto e a mente do leitor.

Por isso, a cibernarrativa é considerada uma produção colaborativa, produzida para ser modificada fisicamente pelas leituras. Com isso, o que a difere é que ela seria pensada pelo autor como algo passível de alterações físicas pelos leitores. Pode existir uma redação isolada, como ocorre na configuração da narrativa em *Mimese II*, porém esta escrita sempre visará há uma alteração na obra física, que ocorre de forma colaborativa.

No caso dos cibertextos e das cibernarrativas, a diferença reside no fato de que:

²⁵ “is a way of evoking events that resists the expectation of reality inherent to language in general and to narrative discourse in particular”.

²⁶ Trata-se de um conceito utilizado na psicanálise para discutir “acerca da assimetria existente no trânsito entre o texto e o leitor, impulsionando-o para a construção”. (BORBA, 2003, p. 53). Mais informações ver BORBA (2003) e R.D.LAING (1968), este último advém da psicanálise.

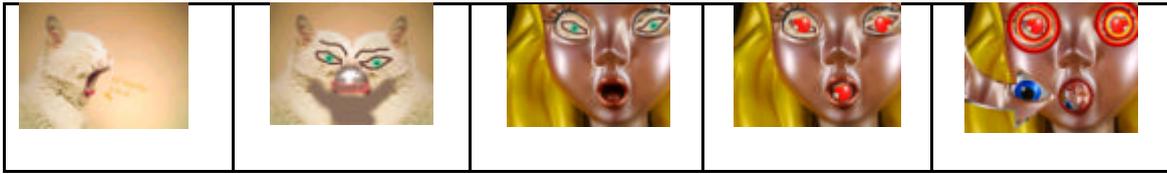
“no caso da tradição impressa, o espaço de intertextualidades (...) é limitado pela capacidade de escritores e leitores manipularem referências e textos outros. No que toca ao ciberespaço, a capacidade do leitor de manipular dados e processos não rivalizam nem de longe com a memória e a velocidade dos sistemas informáticos”. (Santos, 2003, p. 61)

O cibertexto, através desta disponibilidade de espaço e de memória, proporciona uma abertura da obra ao leitor. A obra passa a possuir, no ciberespaço, um caráter mais processual que permite o acesso à temporalidade da obra.

As inúmeras possibilidades criadas pelas tecnologias digitais e a capacidade dos leitores interferirem fisicamente na obra “permitem aos leitores tornarem-se autores, ou pelo menos borrar a supostamente distinção política entre os dois, e que ao leitor está permitido criar sua ‘história’ através da ‘interação’ com o ‘computador’ ”²⁷. (AARSETH, 1997, p.14),

Este vai-e-vem entre autor/leitor propicia a criação do novo (nova leitura, nova escrita, nova sensibilidade artística). É somente no texto eletrônico que o leitor se submete à posição de autor da obra física e com isso, há uma aproximação entre os papéis exercidos pelo autor e leitor. E, ainda neste texto, as várias escritas diferentes são chamadas ao diálogo. Na cibernarrativa, o meta-autor escreve um texto no qual o leitor-participante completa os sentidos, mas através de uma influência física. Esta influência física proporciona ao leitor-participante um contato direto com a mimese I, antes mesmo de chegar em mimese II (como acontece no texto impresso). Nas cibernarrativas, o leitor completa os vazios de um texto já redigido, ou seja, atinge a mimese III e tem acesso à história não contada e, com isso, atinge também a mimese I. Por isso, é possível afirmar que neste tipo de narrativa há uma junção da mimese III com a mimese I. O *website kollabor8* exemplifica o acesso do leitor às três mimeses. O acesso à mimese II ocorre devido à sequência de fotos que ficam disponíveis no *website* que configura a narrativa. E o acesso à mimese I é a possibilidade de modificação de qualquer imagem que constitui a narrativa. A imagem é aqui entendida como aquilo que estrutura a narrativa, a imagem primeira, da qual a sequência começou, consiste no tempo real, e trata-se da própria “articulação real simbólica da ação”, como explica Ricoeur (1994, p. 88). Essa exemplificação pode ser visualizada na figura a seguir:

²⁷ “enable readers to become authors, or at least blurs the (supposedly political) distinction between the two, and that the reader is allowed to create his or her own ‘story’ by ‘interacting’ with the ‘computer’”.



Fonte: <http://kollabor8.org/image.php?id=4080>

Diante de *websites* como o *Kollabor8*, fica a dúvida de como fazer com que este processo imersivo estabeleça sentidos colaborativamente. Ao ver as correntes, como a anterior, é possível notar que não há uma construção de sentido unívoco na construção das mesmas. Seria, portanto, interessante indagar se a colaboração em cibernarrativas é válida por si só, ou seja, pelo ato de colaborar ou se não seria mais interessante que fosse construído um sentido a partir desta colaboração. Diante de correntes como estas do *Kollabor8*, a questão da facilidade da colaboração (através de cliques com *mouse*, de brincar e modificar uma imagem) implica na questão da construção de uma ciberesfera pública na qual haja um compartilhamento de sentidos e diálogos entre os usuários. A pergunta que fica a partir da análise do *kollabor8* é: como os modelos de produção colaborativa criam sentidos? Eles precisam criar os mesmos sentidos presentes na relação entre mimese II e mimese III?

Referências bibliográficas

AARSETH, Espen J. **Cybertext**; perspectives on ergodic literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

BARTHES, Roland. **Inéditos Vol. 1- Teoria**. São Paulo: Martinns Fontes, 2004.

BOLTER, Jay David. **Writing Space** - computers, hypertext and the remediation of Print. Second Edition, 2001.

BORBA, Maria Antonieta Jordão de Oliviera. **Teoria do Efeito Estético**. Rio de Janeiro: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2003.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2003.



GIANNETTI, Claudia. *Estética Digital - Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot, 2002.

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

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo 1. Campinas: Papyrus, 1994.

RYAN, Marie-Laurie. *Narrative as virtual reality*. Baltimore: Johns Hopkins, 2001.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Leituras de nós**: ciberespaço e literatura. São Paulo: Itaú Cultural, 2003