

## Configurações das cibernarrativas a partir do conceito de imersão

Carlos Henrique Falci<sup>1</sup>

Gabriela Jardim<sup>2</sup>

**Resumo:** Os conceitos de mimeses em Paul Ricoeur nos permitem propor uma discussão sobre a configuração das cibernarrativas. Para tanto, é necessário também discutir os conceitos de hipertexto e cibertexto, buscando compreendê-los como processos de construção de narrativas e não como obras fisicamente fechadas. As cibernarrativas são caracterizadas como um novo estágio desse processo aberto, no qual o conceito de imersão possui um papel fundamental. Afinal, a imersão, nas cibernarrativas, permite uma alteração típica nas obras, por parte do leitor. A partir dessa alteração, a relação entre as mimeses que estruturam uma narrativa é reposicionada.

Palavras-chave: cibernarrativas; imersão; hipertexto

**Abstract:** The mimeses' concepts in Paul Ricoeur allow us to discuss about cibernarratives' configuration. To achieve this point, it's necessary to discuss the concepts of hypertext and cybertext, trying to understand them as narratives construction in progress and not as narratives physically closed. The cibernarratives area characterized as a new stage of this open process, in which the concept of immersion plays an important role. After all, the immersion, in the cibernarratives, allows a specific kind of alteration in the narrative, by the reader. Through this alteration, the relation between the mimeses that structuralized a narrative is re-located.

**Keywords:** cibernarratives; immersion; hypertext

A literatura em meio eletrônico é um campo tão instável quanto o é o próprio campo da literatura. Há diversas definições para tentar caracterizar o que sejam hipertextos, cibertextos, textos em meio eletrônico, hiperficções, e tantos outros conceitos que não cabe aqui enumerá-los à exaustão. As abordagens conceituais parecem procurar nas obras o que poderia fazer surgir um termo minimamente estruturado, ao mesmo tempo em que apontam para a necessidade de se olhar para o processo de construção dessas obras como o objeto a ser prioritariamente investigado.

Entende-se aqui como processo de construção a narrativa que permeia essas obras, a forma como elas são “contadas” e as relações estabelecidas entre aqueles que criam tais

<sup>1</sup> Doutorando em Literatura (UFSC) e Mestre em Ciência da Informação (UFMG). Professor do curso de Comunicação (PUC Minas). Membro do GP / CNPq “Comunicação e Redes Hipermediáticas.

<sup>2</sup> Graduanda em Jornalismo (PUC Minas). Email: gjardimr@gmail.com

narrativas e aqueles que lêem essas narrativas. Os processos de construção narrativa são, segundo Paul Ricoeur (1994), o que permite ao homem perceber o tempo e, dessa forma, conseguir falar sobre o tempo, categoria fundante da experiência. Isso se deve ao fato de que as narrativas permitem estruturar o tempo numa configuração em que os fatos aparecem ordenados de determinada maneira, de modo a poderem ser contados com um determinado sentido. Entretanto, as narrativas só se completam quando há a presença do leitor, que se confronta com a organização narrativa sugerida e a reconfigura segundo a sua própria percepção, o que confere a essa relação o caráter de intersubjetividade. Assim, o ato de criação de uma narrativa é também um ato baseado na criação de um processo que exige, em alguma medida, o contato de autores e leitores em partes e momentos distintos da mesma, para que a narrativa apresente completudes, mesmo que temporárias. E é justamente sobre esse contato que se pretende analisar o processo de construção de cibernarrativas.

O ato da escrita é o seu próprio constituinte enquanto experiência e enquanto possibilidade de materialização do escrito. O espaço escrito surge sempre no instante do contato material com o que se deseja escrever, e não é, então, um espaço fixo, mas sujeito ao fluxo temporal da escrita. No momento da escrita, cada frase revela a procura pelo entrelaçamento mais completo de forma incessante, numa busca do olho à volta das palavras, procurando encontrar sob elas o fundo no qual surgem. Nesse sentido, a linguagem permite uma ação de atravessar e ser atravessado. Não é um meio por onde os pensamentos escoam, nem lugar vazio a ser habitado. Não é dela que se faz o que se escreve, mas com ela, entre as palavras que são escritas. O texto é sempre originário de dentro de si mesmo e daquilo que o faz de fora. A criação de um texto é a criação de um acontecimento, é o início de um processo que encontra termo, e não término, no ato de leitura.

O processo de leitura é entendido como um tipo de interação diádica e, a partir desta interação, são analisados o texto<sup>3</sup> 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 condicionam o grau de participação do leitor no mesmo. O leitor passa a identificar e 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

<sup>3</sup> É importante ressaltar que texto 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”.

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 cisões 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<sup>4</sup> 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 obra<sup>5</sup> física.

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

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 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 escoá. 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.

---

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

Alckmar Luiz dos 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, conforme concepção expressada por Foucault em “O que é o autor?”

Para Giannetti (2002) as funções de autor e receptor foram sendo modificadas durante todo o século XX. Bakhtin, citado por Giannetti (2002), define o papel do autor a partir de uma visão muito próxima daquela professada por Foucault. “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”<sup>6</sup> (BAKHTIN *apud* GIANNETTI, 2002, p. 103).

Quanto ao receptor, este passa a participar de uma maneira diferente 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”<sup>7</sup>. Devido a essa dinâmica interativa surgem as figuras meta-autor e receptor-participante. O meta-autor corresponde ao “autor do autor do resultado”<sup>8</sup>. 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).

Se as relações entre escrita e leitura na produção de narrativas apontam para um entrelaçamento constante entre autores e leitores, no caso das cibernarrativas é possível e desejável também pensar em um processo relacional no que diz respeito à materialidade das obras cibernarrativas. Ou seja, para pensar a cibernarrativa adotar-se-á uma perspectiva em que os termos da relação são a obra, fisicamente produzida, e os diversos textos que podem ser produzidos a partir da existência dessa obra. Nesse sentido, o hipertexto, do qual será derivado o conceito de cibernarrativa, não deve ser compreendido como uma obra, mas como um processo.

Segundo Bolter (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” (BOLTER, 2001, p. 35).

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

<sup>6</sup> “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”

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

<sup>8</sup> “autor del autor del resultado”

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” (RYAN, 2001, p. 219). Bolter (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”.

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 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 concordar 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”, 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.

Bolter (2001) defende o fato de que o hipertexto em meio eletrônico promove uma ruptura da hierarquia entre o visual e o verbal, e permite uma reconfiguração da relação entre esses elementos numa obra em meio eletrônico. Entretanto, mais uma vez o autor posiciona sua argumentação dentro de uma análise mais ampla, que reconhece o poder do hipertexto em meio eletrônico de resgatar processos antigos de escrita, em que era possível verificar relações não-hierárquicas entre visual e verbal, ou mesmo relações em que a hierarquia apareceria invertida (o visual não serviria apenas para ilustrar ou completar o verbal). “Hiperídia pode ser reconhecida como um tipo de escrita pictórica, que remodela as qualidades tanto da escrita pictórica quanto da escrita fonética” (BOLTER, 2001, p. 58). Como bem diz Bolter, os manuscritos medievais apresentavam arranjos visuais bem mais complexos que os primeiros livros impressos. Nesses, a imagem era controlada pelo verbal, e devia funcionar como complemento de uma obra feita, em larga medida, a partir do verbal. Ao longo do tempo, os livros adquiriram várias marcas visuais para orientar o leitor através da massa de elementos verbais, mas ainda nesses casos o que se pode constatar é que a informação visual aparece subordinada à informação verbal, fisicamente. Em termos de interpretação, a discussão é de

ordem completamente diversa da que se realiza aqui. Antes mesmo de pensar o hipertexto em meio eletrônico, é possível perceber que os livros impressos atuais buscam também uma reorganização entre os elementos verbais e visuais, talvez buscando resgatar formas expressivas de outrora. O que parece próprio do meio eletrônico, e nesse sentido se pode falar de uma intensificação do que acontecia nos manuscritos medievais, é a fluidez do material digital, de modo que texto e imagem podem se fundir e se metamorfosearem, pois são agora dígitos numa memória também digital. Assim, o meio eletrônico parece permitir um tipo de experiência que remete a formas de “escrita” e “leitura” não mais restritas ao código 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 cibernarrativa.

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”. Bolter (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 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” (BOLTER, 2001, p. 64).

O meio eletrônico também se caracteriza pela existência de uma narrativa virtual, 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)

Segundo essa concepção, um autor que queira fazer o seu leitor imergir em uma obra necessita estar atento em relação à 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” (RYAN, 2001, p. 91). A linguagem, portanto, cumpre a função de transportar, metaforicamente, o leitor para dentro do mundo textual.

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”, 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 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 (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 seria 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” (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.

A perspectiva sugerida pela autora sugere a interatividade imersiva como um processo em que a imersão constrói o próprio mundo ficcional e que aqueles que o constroem o fazem como membros desse próprio mundo. Ao agrupar os conceitos de *mimese*, imersão interativa e cibertexto, o que esse artigo procura é também uma tipologia para as cibernarrativas, mas não como obras e sim como processos colaborativos em rede.

A relação entre as *mimeses* e narrativa engendrada por Paul Ricoeur permite a utilização do conceito de *mimese* I para definir um tipo de imersão relacionada à construção



física do próprio ambiente imersivo. Como a *mimese* I relaciona-se com um tempo ainda não narrado, um tempo pré-configurado, a experiência de contato do leitor com essa *mimese* se caracterizaria pela criação da configuração da narrativa, pelo arranjo primeiro dos elementos do que Ricoeur chama de traços estruturais da ação prática. O arranjo desses elementos é feito através do domínio de padrões discursivos capazes de configurar a ação prática como uma narrativa. Assim, utilizar a *mimese* I para definir a imersão característica das cibernarrativas significa discutir essa imersão a partir de uma ação física sobre a obra.

Nesse sentido, a experiência de contato com a *mimese* I apresenta uma outra perspectiva para a percepção da temporalidade na experiência estética. Ao acessar a *mimese* I o receptor-participante pode trabalhar mais próximo das camadas temporais que estruturam uma narrativa antes que elas estejam já entrelaçadas numa determinada configuração. Isso significa afirmar que a imersão própria de uma cibernarrativa não é uma imersão espacial ou num tempo espacializado, mas sim que essa imersão propicia o trabalho físico com traços temporais da narrativa, estruturados numa obra processual em rede. Afinal, se as cibernarrativas podem ser modificadas pelo leitor no estado de *mimese* I, a percepção temporal nelas e permitida por elas é a de um tempo em estado de formação, mesmo que não seja um tempo puro, como poderá ser visto nas obras analisadas. O tempo não aparece somente configurado, como em *mimese* II, ele pode ser reconfigurado não apenas em termos de interpretação, mas em termos físicos.

Dessa maneira, o caráter de evento que Iser (1996) confere às obras, a partir da sua discussão sobre o efeito estético, surge nas cibernarrativas como um processo de construção física da própria narrativa, em conjunto com a possibilidade de mudanças de perspectiva dentro da obra, em termos interpretativos. Se para experimentar o efeito estético o leitor deve se confrontar com o pólo da obra, esse embate só é intensificado em direção à materialidade dessa obra, quando se trata de cibernarrativas. O que Aarseth (1997) denomina, então, de função “textônica” nada mais é do que uma das características do tipo de imersão defendida nesse artigo.

Ao longo de toda a discussão já realizada, alguns padrões se distinguem de maneira suficientemente clara para serem enunciados como características centrais das cibernarrativas, na relação com os conceitos de imersão, cibertexto e *mimese*:

1. Nas cibernarrativas, a narrativa aparece sempre em estado de *mimese* I – mesmo que a *mimese* II também esteja presente – no momento do tempo pré-configurado –, e sua configuração física em *mimese* II é uma conseqüência do ato de imersão engendrado pelos receptores-participantes. Para essa propriedade, deve-se considerar ainda a seguinte subdivisão:
  - 1.1. a cibernarrativa permite o acesso à *mimese* I, e além disso é estruturada de tal maneira que os receptores-participantes possam acrescentar dados à narrativa ainda pré-configurada; ou
  - 1.2. a cibernarrativa permite o acesso à *mimese* I, mas sem que os receptores-participantes possam acrescentar outros dados ao estado de pré-configuração da narrativa; ou,
  - 1.3. o estado de *mimese* I pode simplesmente não ser acessível ao receptor-participante
2. Nas cibernarrativas, a imersão do receptor-participante não se dá em função da transparência do meio, mas justamente da possibilidade de alteração física do código que estrutura a obra, no momento da sua navegação, o que gera as seguintes subdivisões:

- 2.1. a imersão do receptor-participante permite visualizar as regras de funcionamento da cibernarrativa (tais regras de funcionamento são aqui definidas como a sintaxe da cibernarrativa, ou seja, a lógica de encadeamento dos elementos que compõem a cibernarrativa) e o código de programação do material, com alteração dessas regras e alteração do código;
  - 2.2. a imersão do receptor-participante permite visualizar o código de programação do material, com alteração desse código. No entanto, as regras de funcionamento da cibernarrativa podem ser vistas ou não, mas não podem ser alteradas;
  - 2.3. a imersão do receptor-participante permite visualizar as regras de funcionamento da cibernarrativas, e elas podem ser alteradas. O código de programação que estrutura o material, por sua vez, pode ser visualizado ou não, mas não pode ser alterado;
  - 2.4. a imersão do receptor-participante permite visualizar as regras de funcionamento da cibernarrativa ou o código de programação do material, mas nenhum dos dois pode ser alterado pelo participante;
  - 2.5. o receptor-participante não pode ver o código de programação ou as regras que estruturam o funcionamento da obra, e não pode alterá-los.
3. Nas cibernarrativas, o receptor-participante acessa outras leituras realizadas, mas como componentes da obra e também passíveis de alteração, o que comporta também as subdivisões:
    - 3.1. o receptor-participante pode ver outras leituras já realizadas e pode criar uma cibernarrativa a partir dessas leituras, alterando a ordem e acrescentando elementos à cibernarrativa;
    - 3.2. o receptor-participante pode ver outras leituras já realizadas e pode criar uma cibernarrativa a partir dessas leituras, alterando a ordem dos elementos, mas sem poder acrescentar novos elementos à mesma;
    - 3.3. o receptor-participante pode ver, mas não pode acessar fisicamente outras leituras já realizadas em nenhum aspecto;
    - 3.4. o receptor-participante não pode ver outras leituras já realizadas.

A tipologia sugerida acima procura caracterizar as cibernarrativas a partir do ponto de vista do seu processo de construção, conforme dito nesse artigo. Um ponto parece central: há um ambiente imersivo a ser construído pelo leitor, onde a construção poética se manifesta fisicamente, como fluxo incessante de modificações e recombinações.

Um exemplo disso é o *website* de cibernarrativas colaborativas *Kollabor8*<sup>9</sup>. 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 a uma corrente salvam a última imagem da corrente em seu computador, trabalham em um programa de edição de imagens 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. Neste momento, o *website* permite ao usuário que ele tenha acesso tanto às regras da obra que consistem as

<sup>9</sup> <http://kollabor8.org/index.php> - acessado em 10/05/07.

imagens e as correntes que estruturam o *website* quanto ao código programável que abrange os próprios pixels que compõem a imagem, pois estes podem ser modificados pelo receptor-participante. Por isso, é possível classificar esta obra de acordo com o quesito acesso à código programável e regras como 2.1; total acesso. Isso permite uma imersão cada vez maior do receptor-participante.

Outra especificação feita pelo *website* é que “os membros não podem fazer uma mutação direta na própria imagem para encorajar a colaboração”. 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 modificada, 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”. O *website* possui 4061 imagens feitas por 202 artistas<sup>10</sup>.

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 para a leitura é quase que direto. A partir do momento que o usuário salva uma imagem 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 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>

Quando o usuário atinge a mimese I, é possível concluir que ele ocupa a categoria 1.1 proposta anteriormente. Afinal, a cibernarrativa não só permite um acesso à mimese I, como também possibilita a inserção de novos elementos e dados na estrutura. O usuário, ao salvar a

<sup>10</sup> Dados de 16/05/2007.

imagem em seu computador, entra em contato com a mimese I; e ao modificar a imagem, ele acrescenta dados e informações na estrutura, na cibernarrativa.

Além disso, 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”.

Outro diferencial da cibernarrativa é o processo de leitura. Nas cibernarrativas, o preenchimento do texto pelo leitor também pode ser compreendido através dos vazios ou *nothing*<sup>11</sup> 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:

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).

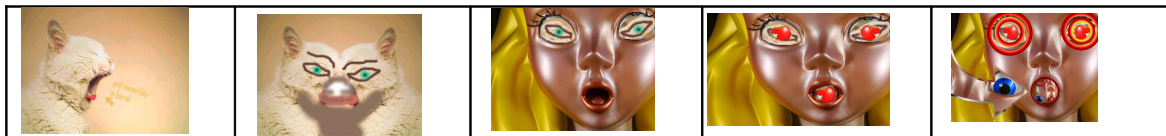
O cibertexto, através desta disponibilidade de espaço e de memória, proporciona uma abertura da obra ao leitor. A obra passa a possuir, no ciberespaço, um caráter mais processual que permite o acesso à temporalidade da obra.

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’” (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

<sup>11</sup> 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.

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 seqüência 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 seqüência 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:



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

O acesso a mimese III é tanto oriundo da corrente criada pelo meta-autor quanto da corrente criada pelos demais autores. As leituras ficam, assim, disponibilizadas no *website*. Além de serem visíveis, elas são passíveis de alterações. Portanto, é possível considerar que este *website* possibilita ao usuário o acesso às demais leituras e pode criar novas narrativas a partir das leituras disponibilizadas no *website*. Com isso, a classificação desta obra no quesito de acesso a demais leituras corresponde a 3.1.

O *website Kollabor8* é um exemplo de cibernarrativa que explora quase todas as categorias de análise proposta por este artigo. Podemos, portanto, considerá-lo como uma cibernarrativa que atinge o grau máximo da imersão, o que possibilita que o processo colaborativo exista de fato.

Diante de *websites* como *Kollabor8* fica a dúvida de como fazer com que este processo imersivo estabeleça sentidos colaborativamente. Ao ver as correntes, como em *Kollabor8*, 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

- 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.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. Vol. 1. São Paulo: Ed. 34, 1996.

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