

2

Novas Tecnologias e a Construção das Narrativas

As possibilidades abertas pela internet criam uma visão diversificada da narrativa, tanto por quem a produz quanto por quem a consome. De uma forma geral, a possibilidade de todos os usuários terem seu próprio *blog* e, portanto serem também autores lidos (diferente do diário íntimo que não tem essa destinação de ser lido por outras pessoas) causa, de imediato, um impacto importante no posicionamento do artista/autor. Não apenas o *blog* como também o próprio *e-mail* também tem sido usado de forma a difundir artigos, notícias e textos de ficção de autores que, sem a internet, teriam muita dificuldade em publicar qualquer coisa e, muitos provavelmente nem mesmo se dariam ao trabalho de tentar.

A facilidade com que a internet permite a publicação e distribuição de informação abala a hierarquia entre autor e leitor. Agora, qualquer leitor pode tornar-se um autor e ser lido por outros leitores. Em muitos casos, o leitor pode, até mesmo, interferir diretamente na obra de outro autor, transformando-se em co-autor ou, pelo menos, em participante ativo na construção da narrativa.

Além da multiplicação do número de autores lidos propiciada pelos *blogs*, outro fator importante para a caracterização da narrativa digital é a vulgarização do hipertexto²⁰ (com o sentido de tornar comum o seu uso), antes usado por pouquíssimos autores e, hoje, com seu uso disseminado pela internet e utilizado pelos milhares de autores no ciberespaço. O hipertexto transforma a linearidade do texto escrito em uma variedade de caminhos que podem ser tomados com diferentes ordens cronológicas de leitura.

²⁰ “Hipertexto é um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links. Histórias escritas em hipertexto podem ser divididas em ‘páginas’ que se desenrolam (como aparecem na world wide web) ou em ‘fichas’ do tamanho da tela (como pilhas de *Hypercad*), mas elas são melhor descritas como segmentadas em blocos de informação genéricos chamados ‘lexias’ (ou unidades de leitura)”. MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. P. 64.

Um hipertexto, como se sabe, jamais é duas vezes o mesmo. Alimentado pela desestabilização de seus referenciais e pelas escolhas múltiplas de seus captadores, ele se abre para um fluxo quase cósmico e para a instabilidade social, gerando um tipo de arte que acontece com certa independência do suporte. Ela se realiza mais pelas interfaces, e, assim, a mesma imagem, apresentada em suportes diferentes, assume outros conteúdos. Muito da atual ficção nos oferece esta tendência de uma narrativa cujas imagens estão em toda a parte e refazem-se a cada instante, mas as referências que lhes serviriam de suporte não se encontram em lugar nenhum, caracterizando um espaço tipicamente hipertextual, complexo, sempre em movimento, disperso, pululante, inacabado, vivo e virtual.²¹

O hipertexto, portanto, é uma das bases fundamentais da narrativa multilinear ou multiforme. Como ensina Janet H. Murray, não se deve confundir a multiplicidade de possibilidades dentro de uma narrativa com a ausência da causalidade narrativa:

O potencial inexplorado do meio parece repousar precisamente nessa área, na possibilidade de oferecer ao interator a percepção de múltiplos destinos possíveis, múltiplos resultados possíveis a partir de uma mesma situação. Descobri que muitas pessoas que tecem comentários sobre os formatos de narrativa interativa confundem as narrativas multisseqüenciais com as não-seqüenciais. Ou seja, acham que a inexistência de um formato linear convencional significa a ausência da causalidade narrativa, da dádiva crucial das histórias para a compreensão do mundo. (...) Uma história multiforme é aquela na qual múltiplas versões podem ser geradas a partir da mesma representação fundamental, como num jogo que pode ser repetido de modos diversos, ou um sistema narrativo como *The Sims*, que pode oferecer muitas versões de colegas de quarto desleixados dividindo moradia com companheiros bem organizados, sendo que cada uma delas terá suas próprias peculiaridades de eventos e caracteres. Histórias multiformes podem ajudar-nos a perceber causas complexas de acontecimentos complexos, assim como imaginar diferentes desfechos para a mesma situação.²²

²¹ PINTO, Sílvia Regina. “Armadilhas de libertação e dominação”. IN: CHIARA, Ana Cristina (org.). *Forçando os limites do texto: estudos sobre representação*. Rio de Janeiro: Sete Letras, 2002. P. 55 e 56.

²² *Idem* p. 9 e 10.

Citado pela maioria dos autores como o melhor exemplo de texto multilinear na literatura impressa “O jardim dos caminhos que se bifurcam”²³, de Jorge Luis Borges, trabalha com a idéia de se incluir a atualização de todas as possibilidades de escolhas que um personagem tem ao longo de sua trajetória no mesmo plano temporal da narrativa. Trata-se da não aceitação de uma escolha única, de uma única possibilidade. Se um personagem pode escolher entre três caminhos a serem seguidos, a história irá desenrolar todos eles, em vez de seguir apenas um. Sílvia Regina Pinto explica como isso ocorre nas narrativas contemporâneas:

Algumas narrativas literárias parecem, então, captar, com sua estrutura verbal, o que seria uma *imagem tecnológica*, ou, quase, criando formas onde o que mais importa não é espelhar o mundo, ou suas estranhezas, como na literatura mais tradicional, mas, sim, fazer projeções possíveis de mundo.²⁴

No cinema também são encontrados ótimos exemplos, cada vez mais influenciados pelas narrativas digitais interativas. “Corra, Lola, corra” (“*Run Lola run*”, 1998), do cineasta alemão Tom Tykwer, é um dos exemplos mais recentes dessa multilinearidade conjugada com a influência da narrativa digital. Trata-se de um filme com linguagem e estrutura de video game. A personagem tem apenas vinte minutos para salvar o namorado de ser morto por gângsters a quem deve dinheiro. Assim, ela tenta pedir o montante a seu pai, dono de banco com quem tem uma relação atribulada. Após encontrar seu pai em seu escritório com a amante e de passar por uma sucessão de eventos que acabam por atrapalhar seu percurso Lola não consegue o dinheiro e seu namorado acaba sendo morto. Assim que ele morre, o filme recomeça do início da contagem de vinte minutos e Lola volta a correr atrás da salvação de seu amado. Só que, dessa vez, ela muda as escolhas que faz durante o percurso, mudando, assim, toda a cadeia de eventos que havia acontecido anteriormente. Nesta segunda chance, Lola também não

²³ BORGES; Jorge Luis. “El jardín de senderos que se bifurcan” (1941/44). IN *Ficciones*. Madri, Espanha: Alianza Editorial, 1997.

²⁴ PINTO, Sílvia Regina. “Armadilhas de libertação e dominação”. IN: CHIARA, Ana Cristina (org.). *Forçando os limites do texto: estudos sobre representação*. Rio de Janeiro: Sete Letras, 2002. P. 56.

consegue salvar seu namorado e acaba ela mesmo sendo morta. Voltando mais uma vez ao ponto de partida, Lola consegue tomar as decisões certas e, finalmente, não apenas salva o namorado como também ficam ricos.

Essa estrutura multiforme também já foi apresentada em diversas outras obras dentre as quais se destacam “Feitiço do Tempo” (“*Groundhog Day*”, Harold Ramis, 1993) e a trilogia de “De Volta para o Futuro” (“*Back to the Future*”, 1985, “*Back to the Future – Part II*”, 1989, “*Back to the Future – Part III*”, 1990), de Robert Zemeckis.²⁵

Mais um elemento que caracteriza as narrativas digitais é ampla disseminação dos textos multi-autorais e, principalmente, dos textos multi-autorais em tempo real. A questão da autoria nos meios de comunicação virtuais é bastante polêmica e não deve ser vista de forma superficial, posto que a própria definição de autor no ciberespaço pode sofrer deslizamentos bastante radicais. Durante esta pesquisa foi possível encontrar dezenas, quiçá centenas, de definições do que é o autor no mundo digital interativo. Às vezes, foi possível constatar diversas fusões de conceitos e várias confusões também. Assim, seguiremos com uma definição que, para fins acadêmicos, pareceu ser a mais estável e, portanto, a mais defensável em termos de análise científica.

A autoria nos meios eletrônicos é procedimental. Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos. Significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes. Significa estabelecer as prioridades dos objetos e dos potenciais objetos no mundo virtual, bem como as fórmulas de como eles se relacionarão uns com os outros. O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas. (...) Talvez se possa dizer que o interator é o autor de uma performance em particular dentro de um sistema de história eletrônico, ou o arquiteto de uma parte específica do mundo virtual, mas precisamos distinguir essa autoria derivativa da autoria original do próprio sistema.²⁶

²⁵ Sobre esses filmes, ver a explicação de Janet Murray nas páginas 48 e 49 de “Hamlet no holodeck”. Op. cit.

²⁶ Idem p. 149 e 150.

Posto isso, a partir deste ponto do trabalho, entenda-se que, quando for feita referência à co-autoria dos usuários e/ou jogadores nos meios digitais interativos, está se falando sobre a autoria derivativa que Murray define no trecho citado. Todavia, esse conceito fornecido por Murray não se aplica diretamente a experiências citadas aqui anteriormente, como as histórias escritas simultaneamente a muitas mãos, como o exemplo do trabalho realizado por Ziraldo²⁷, onde a autoria da obra não obedece a esse caráter procedimental, mas a características mais próximas às das co-autorias tradicionais por correspondência. Já no caso das obras multi-autorais de “colagens” ou “sampleadas” com a inserção de trechos de várias obras misturadas a trechos originais de vários autores, a definição de Murray parece insuficiente, no ponto em que hierarquizaria uma autoria puramente técnica em relação ao trabalho mais artístico de diversos colaboradores. De qualquer forma, é a que se mostra mais aplicável aos casos específicos que serão tratados mais adiante neste capítulo.

Por fim, provavelmente, a mais importante característica das narrativas digitais é o hibridismo. Da mistura de sistemas narrativos (como vídeo, voz, texto, foto, design etc.) à mistura de estilos e técnicas, a narrativa digital parece um gigantesco *melting pot* cultural-técnico-lingüístico. Vale quase tudo para se conseguir os resultados que se buscam. Misturar linguagem poética com prosa numa obra audio-visual-tátil, mesclar gêneros dentro de uma mesma narrativa - o que já é comum na contemporaneidade, mas nos meios digitais interativos se torna fundamental. Blogs, jogos, net-novelas misturam elementos de filmes de ação, com narrativas jornalísticas, com fatos narrados em forma de documentários mesclados a romances ficcionais etc. Nada que não houvesse sido tentado de forma experimental no passado, mas que, agora, fazem parte da estrutura estilística da época. Uma época que não apenas não se envergonha de pegar trechos de diversos autores num plágio explícito, como também faz do “corta e cola”, do *sampling*, do *clipping*, da fusão e de diversas outras formas de hibridização sua marca mais característica.

²⁷ Ver nota 10 no capítulo 1.

Ao invés da questão representativa, as imagens funcionam muito mais por seu efeito de “concretude efetiva”, através das heterogeneidades e hibridismos cada vez maiores entre os diversos modos de sua expressão.²⁸

Não é o objetivo deste trabalho oferecer uma análise profunda desses fenômenos, mas mostrar, em linhas gerais, como a expansão das possibilidades na forma de se contar histórias proporcionada pela tecnologia digital interativa, afeta direta ou indiretamente a produção cultural e a estilística na literatura e no cinema tradicionais.

Assim como os artistas das chamadas artes visuais, os autores das narrativas tradicionais também absorveram as mudanças ocorridas em decorrência das novas tecnologias digitais. Embora não tenham abandonado sua plataforma de expressão, seja o livro ou a tela de cinema, os autores literários e cinematográficos se deixam afetar pelos formatos de ler e de narrar viabilizados pelo computador. Uma vez que o filme e a página impressa não deixam margem às variações provocadas pelos meios interativos, esses autores refletiram as novidades na estrutura e no conteúdo de suas obras.

Nesse sentido, uma das tendências mais notáveis diz respeito à construção das personagens. As personagens das narrativas literárias e cinematográficas contemporâneas muitas vezes não têm um nome, uma aparência física fixa, muito menos desempenham um papel estável no desenrolar da intriga. Um detetive, herói de um conto policial, pode /simplesmente se transformar num mendigo, ou num escritor de contos policiais, ou mesmo no próprio vilão da história, assim como mudar de gênero e aparência física. Filmes como "A Estrada Perdida" (*The Lost Highway*”, 1997) de David Lynch, “Clube da Luta” (*Fight Club*,1999), baseado no livro de Chuck Palahniuk e dirigido por David Fincher, ou "Amnésia" (*Memento*, 2001), dirigido e roteirizado por Christopher Nolan, brincam com a percepção do espectador. Vera Lúcia Follain de Figueiredo comenta o processo de um desses deslizamentos, do filme “Amnésia”:

²⁸ PINTO, Sílvia Regina. Op. cit. p. 60 e 61.

(...) a falta de continuidade que o esquecimento gera e que o personagem tenta minimizar escrevendo mensagens para si mesmo, no papel e no próprio corpo, provoca também a fratura da identidade: Leonard sabe quem era até o acidente, mas depois é obrigado a seguir as instruções de um outro que, no entanto, é ele mesmo e com quem nunca se encontra.²⁹

Também na literatura, o deslizamento e a multiplicação da identidade de uma mesma personagem já não é mais incomum. Histórias como as da “Trilogia de Nova York”, de Paul Auster e “Teatro”, de Bernardo Carvalho, confundem o leitor com os diversos deslizamentos que a identidade dos personagens sofre. No primeiro, um escritor de romances policiais se faz passar por um detetive (que leva o nome do autor: Paul Auster) para desvendar as intenções homicidas de um pai que, antes de ser preso, usava seu próprio filho como cobaia de um experimento doentio. Com o passar da história, o escritor/detetive se torna um mendigo e acaba encontrando Paul Auster. Só que esse Paul Auster não é o detetive de quem ele roubou a identidade, mas o próprio escritor de romances policiais. Isso apenas na primeira história. Nas seguintes, nomes, profissões e identidades são trocados constantemente até que o próprio Paul Auster reaparece na história, só que dessa vez como narrador.

Em “Teatro”, Bernardo Carvalho brinca com a percepção do leitor ao começar com uma narração de intriga policial, onde um homem aposentado de seu emprego na polícia tenta escapar de ser morto por saber demais sobre uma conspiração criada dentro da própria instituição em que trabalhava. Este homem, antes de fugir, encontra com uma paixão de sua juventude, uma mulher chamada Ana C., com um passado cruel de abuso sexual. Na segunda parte do livro, a personagem Ana C. já não é uma mulher, mas um homem. Ana C. é um ator de filmes pornográficos que se tornou um mito na indústria a ponto de levar seus fãs à loucura. Vera Lúcia Follain de Figueiredo, ao comparar “Teatro” com “Amnésia”, explicita uma das principais características das personagens das narrativas contemporâneas, a mobilidade constante de suas identidades:

²⁹ FIGUEIREDO; Vera Lúcia Follain de. “O Sonhador e o Intérprete”. IN GRAGOATÁ Revista do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal Fluminense n. 16. Niterói: EdUFF, 2004. P. 86.

Em *Teatro*, o enredo também não caminha em direção a um futuro, sendo que as repetições de situações, frases e expressões é uma constante. As identidades dos personagens são fluidas, os nomes cambiantes, as motivações, como em *Memento*, são criadas artificialmente.³⁰

Também Sílvia Regina Pinto percebe a dificuldade que tais narrativas levam ao leitor chamando a atenção para a perda do parâmetro representacional:

Há desta forma, no texto de *Teatro*, uma grande complicação para o leitor, que, embora acompanhe o narrado sem grandes problemas, não conseguirá ter nenhuma certeza do que ocorreu, graças à perda do parâmetro representacional desaparecido nesse percurso do acontecer/lembrar. Desta forma, o relato procura evidenciar que se compões de uma *memória* de referências que Iser chama de *produtivas*, porque levam a pensar além do que nos é dado/conhecido. O texto/hipertexto assume, então, seu caráter mutante, enquanto o leitor, liberado de leis mais rígidas, movimenta-se em busca de possibilidades plausíveis, adaptáveis a seus desejos, necessidades ou percepções.³¹

Muitas obras podem ser citadas seguindo uma linha parecida, por isso, escolheu-se algumas das mais características para se analisar com mais profundidade no próximo capítulo.

Agora, ao voltarmos o olhar para as narrativas eletrônicas, a que mais tem despertado a atenção dos pesquisadores é, sem dúvida, a narrativa do jogo eletrônico. Faculdades, programas de pós-graduação, mestrado e doutorados têm sido criados em todo o mundo com foco nessa nova narrativa. De um modo geral, cientistas têm considerado o jogo eletrônico como sendo o novo cinema na ordem de importância narrativa do século XXI.

Um prisma no estudo dos Jogos Eletrônicos, enquanto novos dispositivos de mídia, que merece ser observado atentamente diz respeito à investigação tecida sob um olhar comparativo desta mídia em relação ao cinema. Vale informar que a atual configuração desses jogos passou, ao longo da década de 1990, por um projeto de transformação destes veículos em um modelo cinematográfico que

³⁰ Idem p. 88.

³¹ PINTO, Sílvia Regina. Op. cit. p. 59.

diferiria da mídia do cinema ‘tradicional’ (rolo, sala de projeção, platéia distanciada) a partir da abertura para que houvesse a intervenção do receptor junto ao suporte, através do qual a história era narrada. Tratava-se da concepção dos Jogos Eletrônicos como um modo de ‘cinema interativo’.

Na virada do século XIX, o cinema era descrito pelos críticos do período como uma inexperiente e artisticamente inepta indústria da imagem em movimento, somente vindo a ser encarado como modalidade artística em torno de 1920 (Flaherty, 2000). De maneira semelhante, na virada do século XXI, a mesma questão e discussão vem à tona em relação aos Jogos Eletrônicos os quais, assim como o cinema, sustentam-se *a priori* na expressividade da imagem em movimento.³²

Assim como seu predecessor, o jogo começou como mera curiosidade e passatempo, criado com a finalidade de entreter e divertir. Contudo, na última década, graças à evolução tecnológica, o jogo alcançou o *status* de arte. Gráficos de última geração feitos por artistas de reconhecimento internacional, roteiros escritos por profissionais muitas vezes saídos das indústrias cinematográfica e literária e uma indústria que movimenta bilhões de dólares por ano transformaram o que parecia rele brincadeira em um sério movimento artístico-financeiro. A regra de marketing “leiam o livro e assistam ao filme” agora inclui “joguem o jogo” também, mostrando o que o processo de adaptação já acolheu o jogo eletrônico como uma arte narrativa de dimensões tão amplas quanto seus predecessores.

Por isso, nesta pesquisa, interessam os jogos que têm no desenvolvimento de um enredo mais complexo o principal elemento de interação com o jogador. Os jogos mais baseados na ação, embora tenham uma intriga muitas vezes atraente aos jogadores, não costumam desenvolvê-la muito além da situação básica de um roteiro de filme de ação B, enquanto os outros envolvem os jogadores em situações mais dramáticas que vão além das ações exteriores, aumentando assim, o sentido de imersão já explicado aqui. Afinal, é a qualidade da história que irá refletir melhor os dramas vividos pelos personagens, como afirmou Janet Murray: “o potencial para criar histórias cativantes no computador não provém de animações de alta tecnologia ou de caras produções em vídeo, mas da concepção

³² ARANHA, Gláucio. “Jogos eletrônicos e cinema”. IN SÁ, Simone Pereira de; ENNE, Ana Lucia (orgs.). *Prazeres Digitais: computadores, entretenimento e sociabilidade*. Rio de Janeiro: E-papers, 2004. P. 87.

de momentos dramáticos como esse.”³³

Neste trecho, a autora refere-se a uma cena do jogo *Planetfall* (Infocon, 1983) onde um robô de nome Floyd se sacrifica para salvar o personagem vivido pelo jogador. A união do poder de simular detalhadamente um ambiente e incluir o jogador numa determinada cena de forma interativa potencializa a força dramática do momento. No entanto, o que chama mais a atenção no poder imersivo da tecnologia é o fato de que, quando alguém se envolve em uma cena dramaticamente bem construída, esquece que está diante de uma tela de computador e passa a viver a cena como mais intensidade.

Finalmente, toda a tecnologia bem-sucedida para contar histórias torna-se ‘transparente’: deixamos de ter consciência do meio e não enxergamos mais a impressão ou o filme, mas apenas o poder da própria história. Se a arte digital alcançar o mesmo nível de expressividade desses meios mais antigos, não mais nos preocuparemos com o modo pelo qual estaremos recebendo as informações. Apenas refletiremos sobre as verdades que ela nos contar sobre nossas vidas.³⁴

Atualmente, uma imensa variedade de estilos e formas narrativas foi desenvolvida no ciberespaço. Além das que já foram citadas anteriormente, outras como o ciberfilme, o net-video e outros experimentalismos híbridos povoam o espaço virtual. Um desses híbridos bastante representativo do potencial narrativo do ciberespaço é “*Gabriel Knight: The Beast Within*” (Sierra On-Line, Inc., 1995). Vendido como um jogo eletrônico de mistério, este segundo título de uma, até o momento, trilogia, difere dos demais jogos de sua época. “*Gabriel Knight: The Beast Within*” é um misto de filme, narrativa multilinear, jogo eletrônico, guia de viagem, museu virtual e romance policial. Quase todos os cenários, personagens e objetos de cena são filmados com câmeras digitais e representados por locações, atores e objetos de verdade, como num filme. Ambientado na Alemanha, o ciberfilme/jogo/romance e guia interativo começa no castelo Ritter, herança de família do protagonista, cercado por uma vilazinha no subúrbio de Munique, na região da Bavária.

³³ MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. P. 63.

³⁴ Idem. p. 40.

O jogo começa com uma breve introdução no formato de “cenas dos capítulos anteriores” (típico de seriados americanos e novelas de televisão) passada como um curto filme explicando que Gabriel Knight é um escritor de mistérios bem sucedido que resolveu pessoalmente um caso de uma seita de vudu assassina, em Nova Orleans. Gabriel agora está na Alemanha para cuidar do legado de sua família (ele provém de uma família de *Schattenjaegers*, ou, caçadores das sombras, que têm a obrigação de caçar forças maléficas sobrenaturais). Um velho aldeão vem falar com o jogador que uma menina da vila foi brutalmente assassinada por um lobo e, como os moradores da vila acreditam que o lobo seja uma criatura sobrenatural, eles esperam que o jogador (Gabriel Knight), por ser um *Schattenjaeger*, cuide do assunto. Partindo daí, o jogador deve juntar pistas em locais como a vila, três castelos, um zoológico, um museu, um teatro, a *Marienplatz*, esses últimos localizados em Munique etc. O mais interessante é a riqueza de detalhes e as informações dadas sobre diversos marcos da cultura alemã, tais como: as óperas de Wagner, a história da realeza bávara, dados específicos sobre as obras de arte expostas nos museus de Munique e, mesmo, curiosidades sobre a história dos lobisomens.

Jogar “*Gabriel Knight: The Beast Within*” é como assistir a um filme no qual o jogador não se imagina no lugar do protagonista, ele é o protagonista. A continuidade da narrativa depende do raciocínio meticuloso do jogador. Ao contrário de um filme ou livro de mistério onde o espectador/leitor se frustra com a aparente falta de percepção do personagem, mas nada pode fazer para mudar o rumo da história, em “*Gabriel Knight: The Beast Within*”, ele não controla apenas as ações do personagem, ele tem que pensar por ele. O jogador não apenas diz “vá para a direita, pule, ande etc.”, ele tem que resolver cada um dos *puzzles* para que enredo possa continuar se desenvolvendo, isto é, ele se reveste da identidade do personagem para garantir a continuidade da narrativa. Como explica Murray sobre sua experiência, ao olhar os filhos, assim que terminou de jogar um outro jogo que também usava o elemento cinematográfico para aumentar o efeito de imersão (*Mad Dog McCree*, 1993):

Quando me virei para eles, estava consciente de ser, ao mesmo tempo, duas pessoas bem diferentes: a mãe pacifista fervorosa, que os havia levado a passeatas pela paz e proibira qualquer tipo de brinquedo de guerra ou de arma, e a pistoleira do Velho Oeste, que cresceu imaginando ser Annie Oakley e Wyatt Earp.³⁵

Outros modelos de narrativas do ciberespaço fazem uso de diferentes recursos para causar o efeito de esmaecimento entre o mundo real material e o virtual eletrônico. Dentre os diversos tipos de jogos eletrônicos existentes hoje, chama especialmente a atenção de alguns pesquisadores os chamados jogos persistentes. Estes são grandes narrativas *on-line*, que ficam guardadas nos computadores de determinados servidores e, portanto, se mantêm operacionais vinte e quatro horas por dia e sete dias por semana. Isto quer dizer que, ao contrário do jogo eletrônico tradicional, a narrativa não começa quando o jogador liga o jogo, porque ele fica permanentemente ligado. O que significa que uma mesma e gigantesca narrativa se desenvolve desde o momento em que o jogo é colocado em operação e milhares de pequenas narrativas (ramificações) vão sendo desenvolvidas por cada jogador em particular, que estará acessando o jogo ao mesmo tempo em que outros o estão fazendo.

Traçando um paralelo com o “Jardim dos caminhos que se bifurcam”, de Borges, e o que disse Janet Murray³⁶ sobre as narrativas multi-lineares cada jogador que acessar o jogo vai fazer um número de escolhas dentro dele que vai criar uma linha de eventos exclusiva e paralela a todas as demais, conseqüências das escolhas dos outros jogadores. Embora, muitas vezes, o objetivo do jogo seja comum a todos os jogadores - e todos eles representariam o mesmo papel na história, mesmo com diferenças consideráveis entre os personagens criados por cada jogador, inicialmente, todos eles assumem o papel de “herói” da história, isto é, todos têm o papel principal na trama - cada um deles irá escolher como alcançá-lo e, dessa forma, cada escolha feita gerará uma nova possibilidade e, conseqüentemente, uma nova linha narrativa, um enredo paralelo. E deve ser lembrado que muitos deles estariam acessando o jogo ao mesmo tempo, causando

³⁵ Ibidem. P. 63.

³⁶ Ver nota 21 neste capítulo.

um efeito ainda mais extremo de paralelismo. Exatamente da forma como Borges descreve o livro de Ts'ui Pên em “O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam”, podemos descrever o jogo virtual persistente, com a única diferença de que o livro é limitado pela seqüência das páginas, das letras e das palavras, enquanto o jogo eletrônico não possui tal limitação e, por isso, todos os personagens principais convivem simultaneamente na mesma página da web, inclusive interagindo entre si, ao mesmo tempo em que criam suas histórias paralelas.

Para ficar um pouco mais clara a compreensão do processo, faz-se um pequeno resumo do como funciona a narrativa de um desses jogos: o ponto de partida do enredo do jogo constitui-se na apresentação da história daquele mundo, com direito a geografia e geologia apuradas, tipos de povos e raças que o habitam e o contexto da época em que os personagens vão viver suas aventuras. A partir desse ponto, o jogador é guiado por personagens virtuais a realizar um determinado número de tarefas, visando evoluir o seu avatar para um nível superior (mais poderoso). O que é interessante é que, embora o jogador possa se limitar a seguir a narrativa básica oferecida pelos autores do jogo, ele também pode recusá-la e usar os elementos oferecidos para desenvolver um enredo bastante diferente do que o proposto. O jogador passa a escrever a narrativa juntamente com os demais jogadores e personagens fictícios (autoria derivada³⁷). Um jogador pode assassinar outros jogadores, tornando-se um fora-da-lei, destronar um rei, provocar uma guerra, se aliar a outros jogadores e criar um *guild*³⁸, ficar rico, ou, em alguns jogos até mesmo casar e constituir uma família. A narrativa passa a depender das possibilidades surgidas da interação entre os personagens fictícios previamente construídos e os criados pelos jogadores.

Um calouro do MIT recentemente me confidenciou que ele estava passando tempo demais num MUD apesar de sentir-se entediado com a matança de dragões, que se constituía no foco principal daquela atividade. Ele continuava a se conectar porque descobriu um jeito de organizar festas por lá. Ele não usava mais os comandos para se movimentar, matar, transportar objetos e comer feras com a finalidade de acumular pontos. Em vez disso, ele organizou outros membros do MUD a fim de que usassem os mesmos

³⁷ Ver citação da nota 25 neste capítulo.

³⁸ Um *guild* é um grupo de jogadores que se une como se fosse um pequeno exército ou um clube de aventureiros. Nos *guilds*, os jogadores costumam marcar hora para se encontrar no jogo, conversar, dividir experiências tanto do jogo como da vida real, montar festas dentro do jogo etc.

comandos para acumular provisões e levá-las a um lugar conhecido de todos, num horário pré-determinado. O extermínio de dragões transformou-se numa forma eletrônica de bufê.³⁹

Ao mesmo tempo, é importante ressaltar que isso não significa a inexistência de uma intriga ou enredo, mas apenas uma mudança provocada pela característica multi-autoral do jogo. O jogador, como co-autor da história, decidiu se aposentar das eternas matanças de dragões e iniciou uma nova fase da intriga onde, como líder de um *guild*, seu objetivo no jogo passou a ser organizar festas e, para tanto, ele ainda precisa passar por problemas e situações interessantes como enviar expedições para reunir provisões, criar missões para seus subordinados na arrumação da festa etc. Os personagens do jogo transformam-se de heróis medievais em “nobres decadentes”, que se preocupavam mais em garantir o próprio bem-estar do que em salvar “donzelas em apuros”. Isto é, por causa da autoria derivada permitida pelo ambiente digital, o jogador, que tem um papel muito mais amplo que um espectador ou um leitor, decidiu criar uma nova linha narrativa dentro do enredo do jogo, dando um outro foco para a trama que não havia sido previsto especificamente pelos desenvolvedores do *game*, inclusive mudando os papéis definidos para os personagens. Aqui é importante ressaltar o caráter procedimental da autoria original do jogo. Embora os desenvolvedores sejam incapazes de prever cada ramificação da narrativa criada, eles criam o seu mundo fictício e a narrativa original, pensando em dar subsídios para que os jogadores possam enriquecer o máximo possível a história, encontrando possibilidades às vezes bastante inusitadas.

Uma das hibridizações que o ambiente virtual interativo torna possível e que incrementa as possibilidades narrativas do jogo é a interferência direta que as pessoas do mundo real podem exercer na narrativa ficcional, misturando, muitas vezes, detalhes da vida pessoal com a história vivida por seus avatares. No capítulo anterior, citou-se um estudo sobre o Ever Quest (um dos principais jogos persistentes no mundo virtual), realizado pelo especialista em mundos e personagens virtuais, Nicholas Yee, onde ele elenca várias declarações de pessoas

³⁹ MURRAY, Janet H. Op. Cit. P. 145.

que tiveram alguma parte de suas vidas reais refletidas no mundo virtual. Pessoas que participam do jogo em busca de encontrar um par romântico; pessoas que tornaram a criação, desenvolvimento e venda de avatares seu sustento no mundo real (um avatar poderoso e bem montado pode custar milhares de dólares em leilões no E-bay ou em sites clandestinos de venda de personagens), e isso segue indefinidamente. O estudo de Yee impressiona pelas estatísticas realizadas sempre comparando o cotidiano real com o cotidiano no jogo das pessoas entrevistadas. De toda forma, comprova a interferência direta do mundo fictício na realidade cotidiana dos jogadores e como isso afeta o desenvolvimento das linhas narrativas paralelas mencionadas anteriormente.

Essa mistura entre mundo real e o mundo do jogo ainda é uma questão que vários pesquisadores vêm tentando entender. Isto é, quando a narrativa histórica pessoal encontra a narrativa ficcional.

Afinal, não é apenas com novos meios, mas com novas articulações do pensamento e da sensibilidade com a tecnologia e suas linguagens que o artista inventará o novo que tem que ser dito e experimentado. Se a arte é um pensamento do que pode existir e um “vetor de subjetivação”, como afirma Rogério da Costa (1997:65), a tarefa da arte que se apóia em tecnologia seria a de “instaurar a região de passagem que faz a dobra do humano com o não-humano, desterritorializando nossa percepção antes de reconectá-la sobre outros possíveis”.⁴⁰

Nesta pesquisa, este ponto se torna crucial, pois essa percepção de confusão entre mundos é uma das causas inspiradoras da temática da descentralização da identidade dos personagens nas obras cinematográficas e literárias mais recentes. Sherry Turkle⁴¹ e Howard Rheingold⁴² debruçaram-se sobre o tema da “identidade múltipla” (Turkle) ou “identidade alternativa” (Rheingold) mostrando o potencial dos MUDs e das comunidades virtuais para a criação de novas identidades, com

⁴⁰ GONÇALVES, Fernando do Nascimento. Como Fazer um Corpo Desaparecer e ao Mesmo Tempo se Multiplicar: imagens da presença nas estratégias tecno-poéticas de Laurie Anderson. Trabalho apresentado na INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Belo Horizonte/MG – 2 a 6 Set 2003.

⁴¹ TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: identity in the age of Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995.

⁴² RHEINGOLD, Howard. *Virtual Community: homesteading on the electronic frontier*. Reading, MA; Addison Wesley, 1993.

personalidades complexas e bem construídas que são assumidas pelos usuários/jogadores por longos períodos de tempo.

Uma questão derivada desta é a possibilidade de um único jogador poder “viver” no mundo virtual com vários personagens. Mais que isso, é a possibilidade de se ter vários personagens vivendo em diferentes jogos persistentes e realizar uma verdadeira fragmentação da identidade e dividir os fragmentos em diferentes realidades. O “Agent Smith” do filme “Matrix – Reloaded”, dos irmãos Wachowski é uma referência perfeita a essa capacidade de multiplicação, fragmentação e distribuição da identidade.

A fragmentação da estrutura narrativa representa padrões da fragmentação histórica, e os modelos de leitura ecoam os esforços dos personagens para reconstruírem o passado de modo a restaurar a coerência perdida.⁴³

Essa idéia da divisão e/ou multiplicação da identidade começou no mundo virtual bastante cedo, já com o BBS (uma versão anterior das salas de bate-papo ou *chat-rooms*), onde as pessoas entravam com pseudônimos e, muitas vezes, se faziam passar por uma personagem fictícia. Assim, alguns autores participavam dessa “pré-internet” já começaram a influenciar e serem influenciados pelo uso de “personalidades manufaturadas” na rede. Para um autor, a rede permite um exercício constante de criação de personagens, ao mesmo tempo em que serve de área de teste de coerência e verossimilhança para eles. É, como Sherry Turkle disse sobre os MUDs, uma verdadeira “oficina psicológica para a experimentar múltiplas personalidades”⁴⁴, isto é, um verdadeiro playground para artistas, principalmente escritores, roteiristas e desenvolvedores de jogos.

A partir do próximo capítulo, analisar-se-á como alguns autores trabalharam essa questão em suas obras.

⁴³ MURRAY, Janet H. Op. Cit. p. 49.

⁴⁴ APUD. MURRAY, Janet H. Op. Cit. p. 72.