

PRODUÇÃO COLABORATIVA EM CIBERNARRATIVAS A PARTIR DO CONCEITO DE IMERSÃO

CARLOS HENRIQUE REZENDE FALCI

Carlos Henrique Rezende Falci, doutor em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina. Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professor da PUC Minas na área de Hipermídia e cibercultura. Atualmente desenvolve projeto sobre produção colaborativa e cibernarrativas dentro do Grupo de Pesquisa “Comunicação e Redes hipermediáticas”, da PUC Minas, cadastrado junto ao CNPq. E-mail: chfalci@gmail.com

A construção de cibernarrativas está diretamente associada à possibilidade de criar colaborativamente uma obra cibernarrativa. O conceito central desse artigo baseia-se no seguinte argumento: em cibernarrativas o tempo narrado deve ser, em primeiro lugar, construído fisicamente pelo leitor, que pode interferir colaborativamente nas regras de produção das cibernarrativas ou no código de programação dessas obras. A partir desse conceito são desenvolvidas três categorias para analisar o tipo de imersão em obras produzidas colaborativamente. Para cada uma das categorias são elencadas sub-categorias, no sentido de apresentar a imersão a partir de um ponto de vista processual. A construção da cibernarrativa é feita a partir da combinação entre imersão, mimesis e produção colaborativa, e para discutir esse argumento realiza-se a análise de duas obras em que essa combinação pode ser percebida: kollabor8 e The wall.

Palavras-chave: produção colaborativa, cibernarrativas, imersão

This paper argues how time is experienced in cybernarratives, relating some concepts: time, narrative, cybertext, immersion and collaborative production. The central hypothesis is: in collaborative narratives, narrated time must be, in first place, constructed physically by reader. The narrative construction is made by combination between immersion and collaborative production. Two works were analyzed to discuss this kind of combination: kollabor8 and The wall.

Key-words: time, cybernarratives, immersion

O objetivo desse artigo é investigar de que maneira a imersão é experimentada a partir das formas de colaboração nas narrativas cibertextuais. O ponto de partida para essa investigação diz respeito à seguinte hipótese: em narrativas colaborativas cibertextuais o tempo narrado deve ser, em primeiro lugar, construído fisicamente pelo leitor. Ou seja, em criações colaborativas cibertextuais há um quase encontro entre a configuração da narrativa e, por consequência, do tempo (tarefa que se situa próxima do que denominaremos autoria), e a reconfiguração dessa mesma narrativa e do tempo (tarefa próxima daquela que será denominada como experiência de leitura). Antes de discutir a hipótese, faz-se necessário precisar as relações entre tempo e narrativa adotadas neste artigo, bem como a relação com o conceito de imersão.

A relação entre tempo e narrativa baseia-se na tese defendida por Paul Ricoeur em “Tempo e narrativa”, qual seja, a de que o tempo é um tempo humano à medida que é articulado de modo narrativo. E “a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal”. (RICOEUR, 1994, p.15). A noção de que o tempo torna-se humano somente quando é narrado aproxima-se bastante da discussão que Merleau-Ponty empreende sobre o tempo e o tempo percebido.

Sobre o tempo, Merleau-Ponty afirma:

Os ‘acontecimentos’ são recortados, por um observador finito, na totalidade espaço-temporal do mundo objetivo. Mas, se considero este próprio mundo, só há um único ser indivisível e que não muda. A mudança supõe um certo posto onde eu me coloco e de onde vejo as coisas desfilar; não há acontecimento sem alguém a quem eles (sic) advenham, e do qual a perspectiva finita funda sua individualidade. O tempo supõe uma visão sobre o tempo. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 551)

O tempo, segundo a citação acima, seria aquele que é percebido, embora exista o tempo como fundo desse tempo experimentado. Como fundo, ele não é percebido de forma direta. Na discussão sobre temporalidade, Merleau-Ponty apresenta o tempo pensado pelo homem como algo que surge antes das partes do tempo. Isso significa dizer que as noções de passado, presente e futuro não são necessariamente lineares e sim que a sucessão temporal é já uma relação com o tempo, um acesso indireto a esse tempo de fundo, invisível que sustenta as relações de visibilidade constituídas na e com a experiência do mundo objetivo. O tempo não seria, então, aquilo que nasce da relação do sujeito com as coisas. (Merleau-Ponty, 1999). Há, nessa afirmação, um caráter de intersubjetividade que impossibilita o acesso a um tempo puro de maneira espacializada e independente de uma relação. O caráter temporal do mundo objetivo aparece nas relações estabelecidas entre um passado e um porvir que não se deixariam capturar por completo no presente, ou numa ordem sucessiva de “agoras”. Se há alguma forma de alcançar o tempo ela se relaciona com o desdobramento da consciência no momento em que esta constitui o tempo do mundo objetivo. Tal desdobramento não pode, entretanto, equivaler a um nivelamento do tempo, como o objeto imanente de uma consciência. O caráter temporal do mundo objetivo exige que o tempo esteja sempre sendo feito.

É essencial ao tempo fazer-se e não ser, nunca estar completamente constituído. O tempo constituído, a série de relações possíveis segundo o antes e o depois não é o próprio tempo, é seu registro final, é o resultado de sua passagem que o pensamento objetivo sempre pressupõe e não consegue apreender. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 556).

O tempo em estado nascente é um tempo prestes a aparecer e que “some” no momento mesmo de sua aparição. É tanto a passagem quanto a percepção dessa passagem. Na relação com o que passa e entre o que passa, percebe-se o tempo em constituição ininterrupta, um fazer-se do tempo e não um ser do tempo. Dito dessa maneira, o tempo se configura não como uma série de momentos lineares a serem atravessados por um sujeito; antes, os momentos são constituídos e manipulados pelo próprio ato de realizá-los. A passagem do tempo é construída pela própria experiência que alguém tem do tempo, e não cessa jamais de se fazer. O tempo é estado nascente incessantemente. Ele não pode ser reduzido somente a uma síntese momentânea dos diversos momentos atravessados.

O que há, então, na experiência do tempo é um fenômeno de escoamento e não uma reconstituição de posições objetivas pelas quais o sujeito passou.

Em suma, como no tempo ser e passar são sinônimos, tornando-se passado o acontecimento não deixa de ser. A origem do tempo objetivo, com suas localizações fixas sob nosso olhar, não deve ser procurada em uma síntese eterna, mas no acordo e na recuperação do passado e do porvir através do presente, na própria passagem do tempo. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 563)

Se a maneira de efetuar a síntese do tempo é viver o movimento de uma vida e não necessariamente pensá-la, o tempo não pode ser separado do próprio ato de percebê-lo. Nesse sentido, a narrativa de uma vida, mesmo que ficcional, é já uma maneira de perceber o tempo e, talvez, a única maneira de fazê-lo existir. E, ao mesmo tempo, de compreender o movimento dessa vida.

A narrativa, segundo Ricoeur, seria a forma de perceber o tempo porque através dela o sujeito poderia experimentar o tempo pré-figurado, um tempo semelhante à temporalidade pura, ao se deparar com este mesmo tempo já configurado pela narrativa. Ricoeur se apropria do conceito de mimese e de muthos, da Poética, para descrever a forma da relação acima.

Segundo Ricoeur, a tessitura da intriga, própria do modelo da tragédia, e que ele sugere como modelo de qualquer narrativa, é o que permite conferir à ação um contorno, uma totalidade. Ou seja, é o que conferiria ao tempo dos acontecimentos do mundo, uma vez narrados, a possibilidade de serem percebidos como tendo uma extensão. Extensão está que não está ligada ao caráter cronológico, mas à idéia de lógica. Uma narrativa possui início, meio e fim de maneira lógica e não simplesmente como encadeamento de agora sucessivos sem causa e consequência. Dessa maneira, não se trata aqui simplesmente de organizar cronologicamente a temporalidade, mas de conferir-lhe um contorno, de percebê-la. Através da narrativa, passado e futuro tornam-se qualidades temporais que podem existir no presente, sem que tenham ainda ou necessariamente existência física. Passado e futuro surgem, assim, como impressões, como imagens que compõem a própria experiência com o tempo. Ou seja, as coisas passadas e futuras existem e são enquanto há a experiência com elas. E essa experiência acontece na e através da narrativa. A idéia de passado e presente co-existentes com o presente encontra sustentação na noção de *distentio animi*, em Santo Agostinho.

A noção de *distentio animi* baseia-se na seguinte proposição: o tempo pode ser medido e, por consequência, experimentado, porque o triplice presente é uma distensão do espírito em direção ao futuro e ao passado. Ricoeur afirma, baseado em Santo Agostinho, que é quando os tempos passam que podem ser medidos. Mas essa passagem não implica uma passividade em relação ao movimento, e sim uma atividade em direção às coisas futuras e às coisas passadas. Tal atividade pode ser realizada na construção de uma narrativa. Há uma espera inicial em relação ao que será narrado, uma atenção em relação ao todo da narrativa que ainda se encontra em estado latente, e um movimento da consciência para que a narrativa se inicie. Após essa primeira distensão da alma em direção ao futuro, os elementos que significavam as coisas futuras passam a pertencer a uma camada temporal de coisas já passadas e a alma se distende em direção a eles através da memória, para que possam ser contados. São, aqui, os mesmos elementos que se apresentam como coisas futuras e coisas passadas, mas em camadas temporais distintas e com qualidades distintas ao longo da narrativa. Esse movimento requer uma atenção constante que Ricoeur identifica com o presente. É através do presente que a alma percebe a passagem e faz passarem as coisas futuras em direção às coisas passadas. Dessa maneira, há uma distensão da alma que origina uma extensão do presente. A distensão da alma relaciona atividade e passividade, sem nunca confundí-las ou reduzi-las uma à outra. É na diferença entre a espera e a memória que a consciência percebe a passagem do tempo e cria a própria experiência do tempo.

O modelo da tessitura da intriga permitiria a percepção da distensão da alma ao realizar, através da narrativa, a configuração de um tempo pré-figurado, ou a concordância das diferenças entre futuro, presente e passado. É preciso ressaltar, com Paul Ricoeur, que o modelo de tessitura da intriga não significa que a narrativa fornece acesso ao tempo, mas que ela o configura. Segundo o autor francês, a mimese deve ser compreendida em seu sentido dinâmico, como o processo ativo de representação do agenciamento dos fatos. Ou seja, a mimese produz a imitação da disposição dos fatos, da maneira de agenciá-los, a imitação da tessitura da intriga, que Aristóteles denomina *muthos*. Ricoeur sugere, entre mimese e *muthos*, uma ação criadora, em que a atividade mimética reproduz não uma ação, mas o modo com que essa ação pode se desenvolver. Assim, a narrativa é uma ação criadora de possíveis agenciamentos entre os fatos.

A configuração poética da narrativa, proposta por Paul Ricoeur, se desdobra em três mimeses: mimese I, mimese II e mimese III. Através da inter-relação entre as três mimeses a narrativa tornaria o tempo um tempo humano e o tornaria ser, porque passível de ser percebido. Note-se que, quando se menciona a narrativa como a estratégia para tornar o tempo ser, não significa dizer que a narrativa permite o acesso direto ao tempo, mas que ela permite a percepção do tempo como ser, porque ela confere acesso à passagem do tempo.

Não se permite mais a dúvida; o tipo de universalidade que a intriga comporta deriva de sua ordenação, a qual constitui sua completude e sua totalidade. Os universais que a intriga engendra não são idéias platônicas. São universais parentes da sabedoria prática, portanto, da ética e da política. A intriga engendra tais universais que a estrutura da ação repousa sobre a articulação interna à ação e não sobre acidentes externos. A conexão interna como tal é a isca da universalização. Seria um traço de mimese visar no muthos não seu caráter de fábula, mas seu caráter de coerência. (RICOEUR, 1994, p. 70)

A mimese, base estrutural da narrativa, é uma ação de estruturar os fatos, mas ela começa com a disposição prática dos fatos e a percepção dessa disposição e termina com a leitura. Por isso Ricoeur instiga a pensar a mimese a partir do seu caráter de coerência. Trata-se de investigar, na relação entre as três mimeses, a forma do agenciamento dos fatos. A narrativa estrutura a experiência do tempo a partir da rede de acontecimentos que são engendrados por verossimilhança ou por necessidade. É a forma da rede que deve ser investigada, e não seus nós separadamente ou em repouso. Assim, entre as três mimeses estabelece-se uma relação em constante movimento, em que mimese II realiza a mediação entre mimese I e mimese III. Mas o que são as três mimeses propostas por Paul Ricoeur?

A mimese I seria equivalente a um tempo pré-figurado, que será posteriormente configurado pela mimese II. Compreender mimese significa compreender a ação em geral pelos seus traços estruturais. É somente a partir dessa compreensão que se poderá operar, na mimese II, a configuração dessa mesma ação. Ou seja, se a tessitura da intriga é uma imitação da ação, é fundamental compreender quais são os traços componentes dessa ação. Ricoeur define três traços fundamentais como componentes da mimese I: os traços estruturais, os simbólicos e os temporais. Segundo o autor, toda ação possui traços estruturais relacionados aos agentes da ação, aos motivos da execução da ação e aos fins da ação. Entretanto, compreender esses traços é já ligá-los de alguma maneira, é possuir a competência do que se chama compreensão prática. A compreensão prática seria uma pré-compreensão narrativa, porque ligada à capacidade de acrescentar à estrutura prática da ação, ainda que minimamente, traços discursivos que ligariam logicamente os seus elementos. Para realizar a composição narrativa, seria preciso entender também as características simbólicas da ação. Ou seja, toda ação, se pode ser narrada, é porque já está estruturada em símbolos. Aqui se encontram as características simbólicas da ação, que serão depois traduzidas na narrativa em termos de discurso. E por fim, os traços temporais da ação estariam ligados a construir a ação como um todo, a partir da noção de tríplice presente em Santo Agostinho. A característica temporal da ação só seria percebida a partir de uma intratemporalidade, de uma construção do tempo da ação a partir de dentro da própria ação. Tais traços preparariam o sujeito para empreender a mimese II, a configuração da ação através da narrativa, a mediação da ação prática em direção à mimese III, que seria a reconfiguração dessa mesma narrativa pelo leitor.

Seguir uma história é avançar no meio de contingências e de peripécias sob a conduta de uma espera que encontra sua realização na conclusão. Essa conclusão não é logicamente implicada por algumas premissas anteriores. Ela dá à história um 'ponto final', o qual, por sua vez, fornece o ponto de vista do qual a história pode ser percebida como formando um todo. (RICOEUR, 1994, p. 105)

Seguir uma história é uma experiência de imersão, porque exige justamente o trabalho de deslocamento no tríplice presente a partir de sua própria construção. Ou seja, há uma ação que faz a história se encaminhar para o passado, há um atravessamento de dimensões temporais que será empreendido pelo leitor.

A narrativa é menos a seqüência de acontecimentos lineares e mais a configuração de um processo entre os acontecimentos que se encontravam ainda precariamente interligados em mimese I. A tal processo Ricoeur o denomina tessitura da intriga e não intriga. A noção de tessitura é empregada para enfatizar o caráter de mediação de mimese II, o seu caráter processual. É somente em mimese III que a narrativa permitiria compreender que o tempo percebido é sempre o tempo narrado, o tempo tornado humano na e com a narrativa.

A mimese III é a ação que reconfigura o tempo pré-figurado da mimese I, através da experiência de mimese II. Tal refiguração não se dá apenas em função de uma suposta ordenação dos traços temporais que apareciam de maneira desordenada em mimese I. A configuração proposta em uma tessitura da intriga é apenas uma proposição e, como diz o próprio Paul Ricoeur, é o começo de um processo que encontra um termo em mimese III, e não necessariamente o seu término.

A narrativa é uma entre as várias configurações que se encontram ainda não contadas. As histórias não contadas estariam em estado de potência enquanto situam-se em mimese I. O processo levado a um termo em mimese III é aquele de fazer emergir, através da imersão em mimese II (a tessitura da intriga), tanto o sujeito implicado nessa imersão quanto uma temporalidade própria desse conflito, que é característico da mimese III, e uma das possíveis histórias ainda não contadas em mimese I.

O emaranhamento aparece antes como a pré-história da história narrada da qual o começo permanece escolhido pelo narrador. Essa 'pré-história' da história é o que a vincula a um todo mais vasto e dá-lhe um 'pano de fundo'. Esse pano de fundo é feito pela 'imbricação viva' de todas as histórias vividas umas nas outras. É preciso pois que as histórias narradas 'emergem' desse pano de fundo. (RICOEUR, 1994, p. 115,116)

A experiência da leitura, própria do momento da mimese III, é aquela em que o pólo do texto e o pólo do leitor são imbricados em um sujeito que opera as três mimeses. Através dessa operação, o leitor constitui um texto, apreende o que a obra comunica, mas também o mundo que ela projeta e que constitui seu horizonte. (ISER, 1996) O que permite dizer que a experiência do tempo narrado é uma experiência de construção desse próprio tempo e do seu horizonte. Um texto é aquilo que o leitor acolhe a partir da leitura, mas este leitor acolhe também uma situação ao mesmo tempo limitada e aberta a um horizonte de mundo. As obras literárias trazem algo para a linguagem. Elas não viriam ao mundo por causa da linguagem, mas com uma linguagem, compartilhando a experiência com a linguagem. Essa afirmação abre a possibilidade para dizer que as histórias podem existir em estado de pré-narrativas, e é esse estado que será investigado na discussão sobre o cibertexto, as cibernarrativas e a experiência de imersão.

Segundo Espen Aarseth (1997), o cibertexto exige um esforço de construção física da própria obra, é uma literatura ergódica, o que deixa clara a noção de que as características físicas do meio fazem parte da experiência da obra. Quando Aarseth menciona o termo ergódico, o objetivo é reforçar o ato físico de construção dos significantes no cibertexto por aquele que irá experimentá-lo. Alckmar Luiz dos Santos (2003) parece propor o mesmo quando sugere pensar as práticas de arte contemporâneas – o cibertexto estaria aí incluído – como produção de possibilidades de produção de materialidades. Trata-se de enfatizar os processos de produção e circulação de significantes, de negociação entre aqueles que experimentam a obra e podem modificar suas condições de existência e, portanto, de produção.

Tendo em mente essa proposição, o ato da leitura do cibertexto é o ato de um jogador, de alguém que aposta em determinadas estratégias de construção topológica da obra; de construção, em primeiro lugar da materialidade da obra. O cibertexto seria uma máquina de

produzir variedade de expressões (Aarseth, 1997). Se cada escolha de leitura gera um novo conjunto de significações, no cibertexto cada escolha implica uma mudança física da obra que irá gerar o texto. Dessa maneira, o primeiro processo de significação é aquele em que o leitor escolhe quais os significantes farão parte da obra que irá ler. No caso de uma obra em meio digital, os significantes compreendem desde a palavra na tela até uma animação em que imagens misturam-se com sons e outras palavras. Essa maneira de trabalhar com o cibertexto permite pensar que este tipo de obra sugere uma entrada na materialidade do que virá a existir. Ou seja, o cibertexto exigiria, para ser considerado em toda a sua dinamicidade e amplitude, que o leitor experimentasse o tempo pré-figurado de Paul Ricoeur. Ou ainda, o leitor estaria sempre diante, em primeiro lugar, do tempo pré-figurado e não de um tempo sempre configurado pela narrativa. A diferença é que no cibertexto este tempo pré-figurado aparece fisicamente como a obra com que o leitor tem contato. Entretanto, tal obra já se transforma quase que instantaneamente em texto, que volta a ser obra e assim sucessivamente, a partir das ações físicas do leitor sobre a materialidade do que encontra diante de si.

Aqui se encontra um forte paralelo com a idéia das mimeses desenvolvida por Paul Ricoeur em “Tempo e narrativa”. A hipótese desse artigo é que o cibertexto, para ser considerado em sua forma mais dinâmica, exige que o leitor crie primeiro a mimese I quando reconfigura o tempo configurado pela narrativa. Significa dizer: a obra cibertextual exige do leitor primeiro que a configure enquanto narrativa, para só depois experimentar a reconfiguração dessa narrativa. Essa característica pode estar presente em outras obras, como o *Ulisses*, de Joyce, já citado por Paul Ricoeur. Nesse tipo de obra, o autor francês afirma que o leitor seria abandonado pelo autor, que não lhe daria uma configuração com a qual construir a refiguração, mas antes solicitaria ao leitor primeiro uma configuração do tempo pré-figurado.

Alckmar Luiz dos Santos (2003), ao propor o texto eletrônico como produtividade, parece falar de uma literatura ergódica. No processo de navegação de um texto a outro, através de *links*, haveria não um texto primeiro e um texto segundo, fixados enquanto tais, mas uma relação em que o segundo texto se dá a ler de acordo com o grau em que evoca ou não o texto do qual surgiu. Do processo de diferenciação e das ações exercidas pelo leitor entre os dois textos surgiria um texto terceiro, que seria o texto como produtividade, um texto que o próprio leitor se dá a ler. Ao leitor compete delinear a fisionomia do texto produzido por sua leitura, de modo também a criar uma obra que poderá se desdobrar em outros textos, de acordo com os movimentos de outros leitores.

Para pensar a relação entre uma pretensa cibernarrativa e a imersão, pode-se partir da proposição esboçada por Alckmar Luiz dos Santos em “Leituras de nós”.

O que ocorre com a mudança da base material, da página impressa para o meio eletrônico, é que, em certo sentido, o livro se aproxima do texto, ele se deixa contaminar pela fluidez, por determinada imprevisibilidade, pela não-linearidade que foram, sempre, as do próprio texto. Aquilo que no texto é intertextualidade, no livro eletrônico encontra correspondência na pluralidade de percursos e na heterogeneidade de materiais (associações de matéria verbal, imagens, sons etc.). (SANTOS, 2003, p. 22).

Pensar e produzir uma cibernarrativa relaciona-se, segundo essa proposição, com uma construção sempre provisória em que os gestos de escrita e leitura são realizados diante de imagens, ícones, movimentos e processos que podem ser manipulados, de forma a comportarem também os deslocamentos que autor e leitor realizam durante a construção de um texto. O ciberespaço só será capaz de receber significações se os escritores e leitores souberem experimentar o surgimento de diacronia na sincronia, se conseguirem não espacializar o tempo, mas deixá-lo ser atravessado por significações já sedimentadas em

forma de cultura, para que possam surgir diferenças entre o que é e o que poderá ser. Descrita dessa maneira, a forma de se comportar da cibernarrativa aproxima-se de qualquer narrativa, no sentido conferido ao termo por Paul Ricoeur. Entretanto, na cibernarrativa haveria uma exigência de construir primeiro a configuração da narrativa e essa tarefa seria também do leitor. Ou primordialmente do leitor, sendo que a autoria estaria relacionada à disposição das estruturas pré-figuradas para este leitor. O autor deveria então ser capaz de criar uma obra em que as histórias (ainda) não contadas aparecem como histórias sempre em estado latente. Nesse sentido, a experiência com o tempo, pelo leitor, seria tanto a experiência de um tempo pré-figurado quanto a de um tempo que será reconfigurado por ele mesmo, a partir da configuração que escolher. Haveria, então, na cibernarrativa, a necessidade do leitor ser capaz de se deslocar pelas três mimeses e não apenas mais no processo de leitura, mas já num processo de escritura.

Um primeiro 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. O que caracteriza a experiência de imersão em poéticas digitais parece ser a exigência, em relação àquele que irá colocar a obra em movimento, de uma entrada no código da obra no momento em que esse código digital ainda não está configurado para dar origem a alguma ação, programada ou não. Ou seja, cabe ao receptor-participante¹ criar a obra que ele próprio irá experimentar. Ainda nesse sentido, a imersão do receptor-participante se faz entre as diversas camadas temporais que se cruzam na criação de uma obra poética. O ambiente imersivo surge como um conjunto de linhas de força temporais que não se esgotam quando a obra aparece, uma vez que todo surgimento de uma configuração específica, no meio digital, é sempre temporário, efêmero e marcado pela instabilidade. A imersão, a partir dessa proposta, é bastante diferente daquela presente em *caves*, em ambientes de realidade virtual.

Para definir melhor como a imersão pode ser pensada, propõe-se aqui uma categorização em relação aos elementos que compõem a discussão desse texto, qual sejam: mimese, a imersão na estrutura das obras, e a possibilidade efetiva de produção colaborativa. A categorização seria a seguinte:

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-figurado -, e sua configuração física em *mimese II* é uma consequência 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-figurada; 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-figuração 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

¹ Esse termo é utilizado por Cláudia Giannetti, na discussão sobre estética digital. Essa discussão pode ser encontrada no site http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/. Numa adaptação livre do conceito, o receptor-participante seria responsável por materializar a obra digital, a partir de propostas elaboradas por um meta-autor, que disponibilizaria uma obra ainda não-configurada.

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 já afirmado nesse artigo.

Um exemplo disso é o *website* de cibernarrativas colaborativas *Kollabor8*². 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 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.

² <http://kollabor8.org/index.php> - acessado em 10/05/07.

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 artistas³.

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:

interatividade



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 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”.

³ Dados de 16/05/2007.

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*⁴ 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:

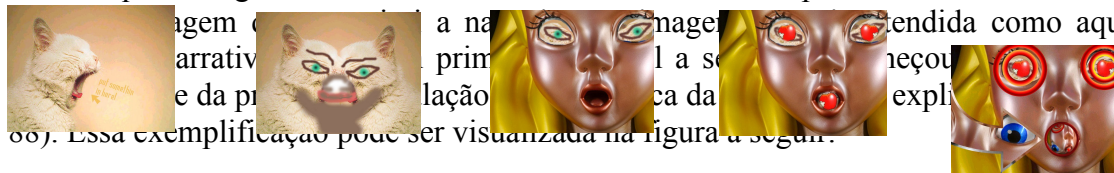
“no caso da tradição impressa, o espaço de intertextualidades (...) é limitado pela capacidade de escritores e leitores manipularem referências e textos outros. No que toca ao ciberespaço, a capacidade do leitor de manipular dados e processos não rivalizam nem de longe com a memória e a velocidade dos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

imagem e a narrativa primária da história contada e a sequência da exploração da história. Essa exemplificação pode ser visualizada na figura a seguir.



--	--	--	--	--

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

⁴ 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.

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 à demais leituras corresponde à 3.1.

O *website Kollabor8* é um exemplo de cibernarrativa que explora 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.

Entretanto, existem obras que não atingem o grau máximo, mas que possibilitam um olhar criativo e diferencial. Um exemplo disso é a obra *The Wall*⁵. Esta obra consiste em um muro esotérico no ciberespaço que faz uma referência às práticas religiosas e diferenças culturais como a árvore budista e o muro das Lamentações de Jerusalém; marcos da cultura mundial.

Nesta obra, o receptor-participante pode postar suas lamentações, desejos, figuras e arrependimentos e os demais usuários podem tanto ver todo esse material quanto escrever um comentário sobre aquele material postado.

Dessa forma, existem tijolos que servem de *links* ou para páginas com comentários e fotos enviados por diversos usuários sobre diferentes temas, ou para imagens de exposições de arte, ou para uma lista de *links* sobre os judeus, ou ainda para animações.

Segundo o autor, este projeto acaba por refletir a opinião dos usuários de todo o mundo sobre os conflitos no Oriente Médio, a guerra no Iraque e os ataques terroristas através dos mais distintos pontos de vista.

Assim, é possível considerar que nesta obra a mimese I aparece no momento em que o usuário acrescenta dados novos na estrutura. Quando o usuário apenas lê o material que a obra disponibiliza, ele não tem acesso à mimese I. Portanto, há momentos em que a participação do usuário faz com que ele tenha acesso à mimese I e acrescenta dados à cibernarrativa, que é, nesse caso, o muro. Nesse caso, a classificação da obra é 1.1, conforme as categorias de análise. Mas, quando o usuário apenas lê o material que já foi postado e não posta nada novo na obra, ele não tem acesso à mimese I, o que corresponde à classificação 1.3.

Mas há um acesso às regras da obra, a partir do momento em que o usuário posta novos textos ou imagens, o que configura a obra em uma classificação de nível 2.3. Entretanto, não há acesso ao código programável já que não é disponibilizado ao usuário acesso à disponibilização dos tijolos em si, ou ao formato dos tijolos, por exemplo. O acesso às leituras dos demais *posts* consiste em dizer que há um acesso às demais leituras, mas sem possibilidade de alteração das mesmas. Por isso, a obra aqui encontra-se no nível 3.3.

Para tornar a obra ainda mais colaborativa, seria interessante uma abertura do código programável. Através disso, seria permitido que o usuário montasse seu próprio muro e, cada tijolo do *The Wall* seria um mural construído por alguém, mas passível de alterações realizadas por demais usuários. Ou se fosse permitido ao usuário criar sua própria organização dos tijolos. Ou ainda se os *links* que aparecem em cada tijolo fossem criados pelos usuários de forma colaborativa, o que iria ampliar a diversidade dos *links* e a criação de sentido dentro da própria obra.

Essa abertura do código programável seria também uma forma de acesso às demais leituras. Uma outra forma de explorar esta categoria é através da disponibilização dos caminhos percorridos por cada usuário. O acesso à mimese I seria, portanto, permanente, já que para participar da obra o usuário teria que postar e trazer algo de novo para a mesma, ou

⁵ <http://www.wailingwall.no/>

seja, através do contato com o muro de um usuário qualquer e da modificação deste muro o usuário passaria a ter o contato contínuo com a mimese I.

Diante de *websites* como *Kollabor8* e *The Wall*, 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 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.

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

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. 2ª. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

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.