



Moisés de Lemos Martins & Manuel Pinto (Orgs.) (2008)
Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação
6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho)
ISBN 978-989-95500-1-8



O papel do leitor nas configurações das narrativas digitais

MARTA DE CASTRO NERY, ANA ISABEL VELOSO

Universidade de Aveiro ~ a35022@alunos.egi.ua.pt ~ aiv@ca.ua.pt

Resumo:

O trabalho que se apresenta tem por objectivo propor uma reflexão sobre o papel do leitor nas configurações das formas narrativas digitais. Tradicionalmente reconhece-se nas obras literárias o resultado da intenção do autor, escritor, em configurar o universo da história com as suas personagens, acções, cenários, conflitos, mantendo-se uma relação unilateral entre o autor, a sua obra e o leitor. Nos *novos media*, a informação digital e a interacção, fazem com que o leitor assuma um novo papel. Deste modo, o processo de configuração (criação, emissão e recepção) das formas narrativas digitais vai estimular uma dinâmica nas posições dos seus intervenientes: o autor, o meio/obra e o leitor.

Palavras-chave:

Narrativa, leitor, novos media, narrativa digital.

1. Introdução

A abordagem seguida neste estudo pretende lançar um olhar sobre a evolução do leitor e do seu papel na narrativa literária clássica e posteriormente na estrutura narrativa digital. Na secção 2.1 apresenta-se a fase de enquadramento teórico, destacando a definição do conceito de leitor nas narrativas literárias clássicas, da sua relação com a obra literária e dos propósitos do autor em definir a estratégia textual. No tópico seguinte, secção 2.2, contrapõe-se o posicionamento do leitor face às narrativas conceptualizadas nos *novos media*. Define-se o conceito de *novos media* e estabelece-se uma confrontação entre o leitor clássico e o *novo leitor*, produto dos media digitais. Na secção 2.3, explica-se o conceito de narrativa digital e é apresentada uma possibilidade de classificação das histórias interactivas onde se apresentam exemplos de aplicações que propiciam um novo leitor, com novas competências.

2. Enquadramento teórico

2.1. O conceito de leitor na narrativa clássica

O conceito de narrativa é muito abrangente pois significa a enunciação de uma história ou acontecimento, real ou fictícia, através de um determinado meio. Situa-se desde “suportes expressivos diversos, do verbal ao icónico, passando por realidades mistas verbo-icónicas (banda desenhada, cinema, narrativa literária, etc)” e em situações que se distanciam dos textos narrativos

clássicos, tais como relatórios, anedotas ou imprensa (Reis & Lopes, 2002: 271). Num sentido mais genérico, da sua definição, pode dizer-se que a narrativa é a declaração de um discurso que descreve acontecimentos ou acções.

Ou seja, a história que precipita o discurso narrativo pode ser veiculada pelas mais diversas formas de expressão. No entanto, este artigo irá circunscrever a sua abordagem ao conceito do leitor nas obras narrativas literárias.

A obra, a narrativa literária clássica, tal como se entende, é “delimitada, acabada, identificada, individualizada” (Babo, 2007: 135). O próprio objecto, o livro, acarreta em si essa característica de imutabilidade. O autor, “o primeiro agente e o primordial responsável da enunciação literária” (Aguilar e Silva, 2006: 220), circunscreve-a a um tempo e um a momento determinados por si. Do outro lado, no final do ciclo comunicativo da obra literária, encontra-se o leitor. Analisa-se, assim, sua pertinência de intervenção enquanto membro dessa dinâmica.

O exercício de leitura faz-se sobre condições que despoletam a reacção do leitor e que o tornam num membro activo, apesar de tal ser feito de forma solitária e livre de fortes estímulos sensoriais. Na actividade da leitura deve reinar acima de tudo a imaginação, porque a descrição dos ambientes, a construção dos personagens, os cheiros, os gostos, entre outros, ficam por construir na imaginação do leitor. Ou seja, “o desempenho do leitor realiza-se todo no seu cérebro” (Mourão, 2007: 37). O autor cria o universo ficcional e o leitor interpreta-o. Todavia, mesmo que o autor recorra ao máximo detalhe na sua descrição pode gerar-se, mesmo assim, uma multiplicidade de interpretações, dependendo do leitor ou até da circunstância em que este lê a obra. Por sua vez, no acto criativo, o autor delinea uma configuração textual com objectivos determinados, os quais irão resultar em possíveis consequências por si idealizadas, mas que serão apenas suposições, daí que possam resultar diferentes interpretações. Assim, por um lado, encontra-se a expectativa do autor, e por outro lado, concretiza-se o impacto efectivo que a sua obra teve ao chegar ao leitor. A causa desta incerteza tem a ver com o facto da descodificação da obra, significar a interpretação de uma mensagem verbal. Nesse acto existem determinadas condições, que vão para além da partilha de códigos e que condicionam a mensagem, quer do ponto de vista do conteúdo emitido, quer do ponto de vista do conteúdo interpretado. Mais uma vez, existe uma série de conhecimentos que o remetente supõe que o destinatário partilhe, que se confronta, no acto da leitura, com o conhecimento real do receptor. É desta distinção que se infere que as condições de recepção devem representar uma conjugação entre aquilo que foi suposto pelo autor e aquilo que o receptor entende efectivamente.

Para apaziguar o aparente constrangimento, o autor define condições capazes de estabelecerem a cooperação entre si e o leitor, são as chamadas *condições de felicidade* (Eco, 1979). Cabe ao autor o papel de delimitar uma estratégia textual que o faça optar por um modo e género literário em detrimento de outros, tendo em pensamento uma construção imaginária que lhe serve de referência – o *leitor modelo*. É um jogo de adições e subtracções onde o leitor se converte num elemento *cooperante*. Entende, por exemplo, que um certo uso verbal supõe determinada acção, ou então realiza um trabalho inferencial que o permite tirar determinadas conclusões. Isto é, o texto deixa em aberto *espaços brancos* que serão preenchidos pelo leitor numa atitude colaborativa.

Neste eixo de previsibilidades o autor antevê o *leitor-modelo* que lhe facilita a construção textual. Esta hipótese de *leitor-modelo* serve de elemento estratégico para estudar ou calcular a reacção do receptor pois “o texto é um produto cujo destino interpretativo deve fazer parte do próprio mecanismo generativo” (Eco, 1979: 39).

Entende-se, assim, que o autor realiza um plano para equacionar a recepção da sua mensagem, faz crer que o acto pode ser premeditado e que influencia directamente a construção do texto.

O leitor final é o *leitor real* do texto literário. Será o receptor que descodificou a mensagem constituída pelo texto e que nesse acto de leitura consume o *processo da comunicação literária* (Aguiar e Silva, 2006). Todavia como é que ele reage à obra? Ser-lhe-ia mesmo destinada a si a obra literária? É que o *leitor real*, não é aquele leitor invocado nas obras ficcionais, também intitulado, como já se viu, por leitor fictício ou *leitor-modelo*, ou seja, aquele que tem uma identidade prevista pelo autor e que faz parte da narrativa, ajudando o autor a dar sentido à sua história. O leitor real é o receptor, a figura que consegue descodificar a mensagem e que em cada leitura que efectua modifica-se enquanto entidade semiótica, “(...) que um leitor leia Tolstoi depois de ter lido Proust ou que leia Proust depois de ter lido Tolstoi pode ser muito importante para a recepção concreta” (Karlheinz Stierle citado em Aguiar e Silva, 2006: 315). O receptor é quem acima de tudo nos poderá dizer se a narrativa cumpre as intenções comunicativas do autor.

2.2 O Conceito de leitor nos novos media

O leitor perante os meios digitais passa a utilizador/leitor e ganha uma nova identidade face à sua atribuição nas narrativas clássicas. “A acessibilidade da navegação em rede permitiu atribuir uma nova função ao leitor, justamente aquela que o autor estaria prestes a perder. O autor dilui-se no dispositivo da rede, enquanto o leitor se torna decisor, senão mesmo co-autor” (Babo, 2007: 137).

O autor, o meio e a obra, e o leitor encontram-se perante uma reorganização de influências que cada um exerce no processo comunicativo. Destaca-se, neste contexto, a função do leitor que na sociedade massificada do século XX que era entendido como um todo e que com a sociedade da personalização do século XXI ganha uma identidade particular que o faz ascender a um dos elementos fulcrais na construção da mensagem narrativa.

2.2.1 Conceito de novos media

Os meios de transmissão, armazenamento e emissão comunicacionais digitais, entre outras valências, exponenciam a partilha de narrativas. São mais democráticos e acessíveis. Hoje contam-se mais histórias e conhecem-se mais autores. Estes meios modernos, por dificuldade de delimitação das suas fronteiras, intitulam-se pelo termo genérico de *novos media*. Representam a transmissão de meios tradicionais num meio de representação genérico que foi despoletado com o aparecimento do computador.

“As propriedades representacionais que constituem o âmago de qualquer novo medium são independentes das plataformas particulares em que essa tecnologia se manifesta, e no caso das tecnologias digitais, podem ser aplicadas quer se esteja a falar de televisão digital ou de bases de dados on-line. (...) Tal como a fotografia, a gestualidade, a escrita, o desenho, o alfabeto ou o cinema, o computador constrói-se sobre todos os sistemas anteriores e acrescenta a estes as novas possibilidades de expressão e comunicação facilitadas tecnologia digital” (Damásio, 2003: 331).

À definição anterior falta acrescentar a visão da historicidade dos novos media, tal como, é descrita por Lev Manovich (Manovich, 2001). O autor refere que os *novos media* surgem da convergência, a meados do séc. XX, de dois percursos históricos independentes. Um nasce da ascensão de tecnologias mediáticas modernas que permitiu a armazenagem de imagens, a sequência de imagens, de sons e de texto, utilizando diferentes formas de materiais (chapas fotográficas, películas de filme, discos em vinil). Outro, surge quando, este percurso a um dado momento se encontra com o avanço do computador, o qual evoluiu a sua utilização, para além dos cálculos, para a armazenagem da informação dos media.

Em contexto computacional a escrita fica sujeita à fragmentação e à recombinação. O escritor electrónico, no modelo de criação que parte de si em direcção ao leitor, desbrava um caminho onde as possibilidades textuais são vastas. O percurso perde a sua rigidez característica do triângulo comunicativo clássico. Pode, por exemplo, chegar ao leitor e retornar ao autor. Enquanto que a estrutura narrativa clássica, ainda herdada da noção Aristotélica da sequência fixa dos acontecimentos relatados (princípio, meio e fim), era considerada imutável a partir do momento da sua criação (Aristóteles, 2006), com os *novos media* a obra liberta-se da pressão autorial e possibilita a construção de diversas leituras perante uma só unidade narrativa.

“The conceptual space of a printed book is one in which writing is stable, monumental, and controlled exclusively by the author. (...) The conceptual space of electronic writing, on the other hand, is characterized by fluidity and an interactive relationship between writer and reader.” (Bolter, 1991: 11).

Numa reflexão final comprova-se que, os autores que se dedicam ao estudo multimediático são unânimes na definição dos *novos media* como veículos de comunicação onde os meios são programáveis e, como tal, passam pelo ambiente computacional. São características que proporcionam a participação, a ligação em rede, o acesso e a organização de, e a, uma vasta informação registada em forma de representação digital não-linear. O que vai soltar a obra literária para novas configurações. Permitindo contar a história a alguém de diversas formas, por diferentes caminhos, estreitando a ligação entre o escritor e o leitor. Nasce, assim, a partir dos *novos media* um *novo leitor*.

2.2.2 Um novo leitor

Tal como se viu, os novos media suscitam novas formas de comunicar, que caracterizam a acção do leitor num movimento livre, ordenado por si. O leitor participa activamente na construção do texto, seleccionando uma ordem particular no momento em que está a ler. *“The movement between episodes is determined by the responses of the reader, his interactions with or intrusions into the text, and the reader’s experience of the fiction depends upon these interactions”* (Bolter, 1987: 2). Este contexto em que operam os diferentes elementos do ciclo comunicativo, para além de poder gerar novas incursões textuais, caracteriza-se por uma nova dinâmica, tal como é representada seguidamente (Figura 2).

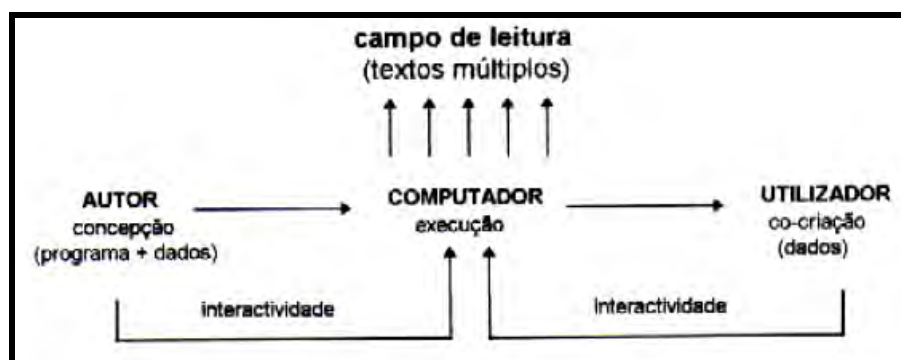


Fig.2- Representação do Contexto Comunicacional (Barbosa, 2001)

Esta representação (Figura 2) será retomada mais à frente, contudo, facilita a análise que se sugere, ou seja, confrontar o leitor clássico, analisado na secção 2.1, com o *novo leitor*. Na Figura 2

estão representados os caminhos dinâmicos que são suscitados pela entrada da narrativa em meio digital, que em oposição ao meio tradicional são multidireccionais.

Destaca-se, assim, a confrontação do leitor clássico versus *novo leitor*:

Leitor Clássico	<i>Novo Leitor</i>
O leitor é activo apenas de forma inferencial	O leitor pode ser co-criador
A leitura efectua-se de forma solitária e livre de fortes estímulos sensoriais	A leitura pode ser partilhada e é representada por uma forte estimulação sensorial
O autor cria o universo ficcional e o leitor interpreta-o	O leitor pode reinterpretar e recriar o mundo ficcional
O leitor tem alguma facilidade em construir uma imagem do autor e em definir o género literário	No digital, com a fusão das representações textuais, o leitor tem mais dificuldade em construir a imagem do autor e do género
Na obra impressa a história decorre de acordo com a ordem determinada pelo autor	Na obra digital a história pode decorrer de acordo com a acção do leitor. A experiência do leitor sobre a obra depende dessas interacções

Como pode constatar-se a obra digital torna-se num organismo em reconstrução, próximo do leitor, o qual tem agora a facilidade de poder assumir novos papéis. O leitor encontra uma variabilidade de opções de participação no plano ontológico:

- Pode visitar um ambiente de simulação do real dentro da história sem interagir sobre ela;
- Pode ser um personagem da história e agir sobre ela;
- Pode controlar um personagem, construído por si, e alterar o rumo da história;
- Pode decidir activamente sobre a construção da narrativa;
- ...

Entre outras inúmeras capacidades que existem e que continuarão a surpreendê-lo enquanto leitor, o *novo leitor* pode ser agente, ou actor, personagem ou co-autor. Deriva daqui a necessidade terminológica que é típica nas áreas emergentes do conhecimento. Por isso têm surgido alguns termos com o objectivo de reforçar esta nova atribuição do leitor no ambiente digital. Observa-se que surgem termos, muitas vezes recorrendo a metáforas ou a imagens da vida real, que facilitam a transposição para o ambiente virtual ainda pouco explorado terminologicamente. Por exemplo, o caso do *leitor e co-autor* (Heim, 1987), que se refere a uma entidade resultante das múltiplas leituras

proporcionadas pela actividade de interpretação digital, ou o *escreitor*, numa visão de unicidade do fenómeno de escrita e leitura entendido como acto único (Barbosa, 2001). Este último conceito reflecte o abandono da unilateralidade que vigora no ciclo comunicativo literário da obra clássica. As novas formas de criação literária resultam da utilização do computador enquanto *máquina semiótica* que recebe informação num determinado estado e a cria sobre a forma de informação nova, facto que dinamiza o circuito comunicacional da literatura (Figura 2).

A atenção que recai sobre o leitor não deixa contudo de reservar o mérito da criação ao autor se este fizer parte do contexto comunicacional. Já em 1977, Roland Barthes, anunciava que para a escrita seguir o seu caminho futuro, o autor teria de sacrificar a sua posição mítica, para libertar o nascimento do leitor (Barthes, 1977). As novas formas de escrita, na sua visão, propiciariam terreno fértil à inversão de papéis: de leitor consumidor, para leitor produtor. O fenómeno da reconfiguração analisada por diferentes críticos elege o leitor como o agente de uma dinâmica determinante no acto criativo da obra literária.

Descobriu-se a sua capacidade de acção mas, por vezes, esse papel é condicionado à criatividade literária. Significa que a escrita se poderia reduzir ao acto de publicar e de seguir momentos de interacção no ecrã, substituindo o papel do criador, pelo papel de leitor. Deste modo, todos podem ser criadores literários. Ironizando, conclui-se que a redefinição do leitor passa pela redefinição do criador, que se reduz a uma só entidade, o que facilita ao autor a agonia da página em branco (Ryan, 2001). Aliás, como reforça Michael Heim, a questão da autoria, apesar da libertação do leitor, não deixa de ser fundamental na linguagem: "*I think there will always be the need for an individual to feel fully responsible for statements and expression*"¹.

Como tal, não será, pela anulação do criador que o futuro deve seguir. A nova vaga de formas narrativas digitais ainda procura o seu lugar e a sua exacta delimitação. O poder da interactividade e da democraticidade dos meios digitais fez emergir o leitor, contudo, o mérito da criação permanece no autor. O caminho entre os dois é que se transformou, convertendo-se num trajecto interactivamente dinâmico.

2.3 O conceito de narrativa digital

A narrativa digital encerra no seu conceito duas características indissociáveis: a narrativa entendida como o modo de relatar conteúdos representados por um enunciado (Reis & Lopes, 2002) e o ambiente computacional onde ela é veiculada.

Pode enumerar-se quatro propriedades fundamentais do sistema digital potenciadoras das estruturas narrativas (Ryan, 2006):

A capacidade de reagir e interagir, característica dos computadores, conduz a uma resposta de acordo com os *inputs* (dados) recebidos;

1. A conjugação de pixels que mudam de cor e atingem variações cromáticas que formam imagens fluidas;
2. A multiplicidade sensorial e os canais semióticos que facultam ao computador a agregação de todos os outros media;
3. As capacidades de rede que proporcionam o encontro dos utilizadores em ambientes virtuais.

A *capacidade de reagir e interagir* é o elemento que acrescenta à narrativa tradicional a acção do utilizador. Esta será a condição que melhor simboliza os novos percursos dinâmicos que se estabelecem entre autor, meio/obra e leitor referenciados na secção 2.2.2.. Contudo, a introdução do

¹ Retirado de uma entrevista disponível em <http://www.mheim.com/files/21c-heim.pdf>

leitor como elemento actuante na acção envolve uma atenção redobrada por parte do criador, a qual se consubstancia no intitulado *paradoxo narrativo*.

“The concept of “narrative paradox” (...) revolves around the conflict between pre-authored narrative structures – especially plot – and the freedom a virtual environments offers a user in physical movement and interaction, integral to a feeling of physical presence of emergent narrative” (Louchard & Aylett, 2003: 248).

De forma a tornar a história apelativa, o autor terá de encontrar um compromisso entre a lógica que lhe confere inteligibilidade e a autonomia do leitor no acto de interacção.

A criação de tensão está fortemente dependente da ordem de apresentação da narrativa. Se o autor perde o controlo sobre essa ordem torna-se difícil gerir a criação de expectativas ou aumentar a tensão.

“In other words, interactive narrative involves allowing the user to influence and shape the story, but also ensuring that a narrative structure and dramatic tension are present.” (Gelmini et al, 2006: 4).

A fórmula para resolver a questão da coerência na configuração da narrativa digital tem sido estudada numa perspectiva da multidisciplinaridade aliada à evolução tecnológica. O desenvolvimento informático proporcionou recursos de software que podem ser calculados para gerar narrativas digitais. As aplicações vão desde programas de tratamento de dados estatísticos até linguagens especializadas, como são exemplo as linguagens de gestão de drama ou percepção de linguagem natural.

Um exemplo concreto da aproximação entre tecnologia, programação, e narrativas digitais é o projecto *Inscape*² (Gelmini et al, 2006). Os seus estudos abordam a temática das narrativas digitais, o seu estado de desenvolvimento actual e as suas possibilidades aplicacionais. No final do projecto os seus mentores, 14 entidades europeias, representados sobre a forma de consórcio, construirão uma ferramenta colaborativa integrada³ capaz de providenciar o planeamento, a construção, a experimentação e a publicação de histórias interactivas independentemente do seu género digital. O sistema dirigir-se-á à criação de uma multiplicidade de representações de histórias interactivas em ambiente intuitivo, como são os seguintes exemplos: teatro, vídeo, poesia, arte, animação, vídeo jogos, manuais interactivos, simuladores científicos e industriais.

Numa perspectiva genérica, o software terá como capacidades de edição: a criação de ambientes e de modelação em 2D e 3D, com a introdução de elementos textuais, de imagens, animações, vídeo, som ou voz; do planeamento à experimentação com módulos de storyboard integrado, com modelos avançados de cenas, personagens e efeitos especiais e um editor de representação gráfica da história para unir unidades de interacção sem precisar de programação; a possibilidade de edição avançada sobre linguagens de programação complexas de comportamentos interactivos.

No estado actual da investigação o grupo já construiu o conhecimento que permitiu a idealização do sistema. A progressão do projecto passou pelo levantamento do estado de arte na área das histórias interactivas. Efectuaram uma análise a vinte sistemas existentes e classificaram-nos em três tipos de aproximações distintas. O resultado deste trabalho é pertinente na medida em apresenta uma categorização com o objectivo de ordenar a dispersão de géneros disponíveis no mundo digital e facilita a percepção sobre o estado actual das narrativas digitais e da sua ligação interdisciplinar.

² Disponível em <http://www.inscapers.com>, acedido a 20 de Junho de 2007.

³ Os autores do *Inscape* prevêem a sua comercialização só a partir de 2009.

Classes de história interactivas definidas no estudo *Inscape*:

Sistemas baseados no enredo

Os sistemas baseados no enredo estabelecem-se através de laboriosos desenhos e esquemas da história que é contada. Na maior parte destes sistemas, o seu criador retalha a história em peças, as quais relaciona através de ligações causais e temporais. Esta estratégia permite um maior controlo e conseqüentemente retira ao utilizador poder de acção sobre a estrutura narrativa. É uma atitude necessária para manter o nível de coerência e de tensão dramática obrigatória para a preservação do sentido da história. Na interacção, é permitido ao utilizador personalizar a história a nível representacional, podendo escolher: o ponto de vista sobre o qual os eventos são contados, a ordem de apresentação dos eventos, a quantidade de informação providenciada pela história e o género narrativo no qual a história é apresentada.

A ferramenta *Agent Stories* é um exemplo deste sistema de manipulação do enredo que se destaca pela visão que oferece sobre a manipulação das narrativas em camadas lineares e por proporcionar ao utilizador diferentes pontos de vista sobre a acção.

1.1 *Agent Stories*

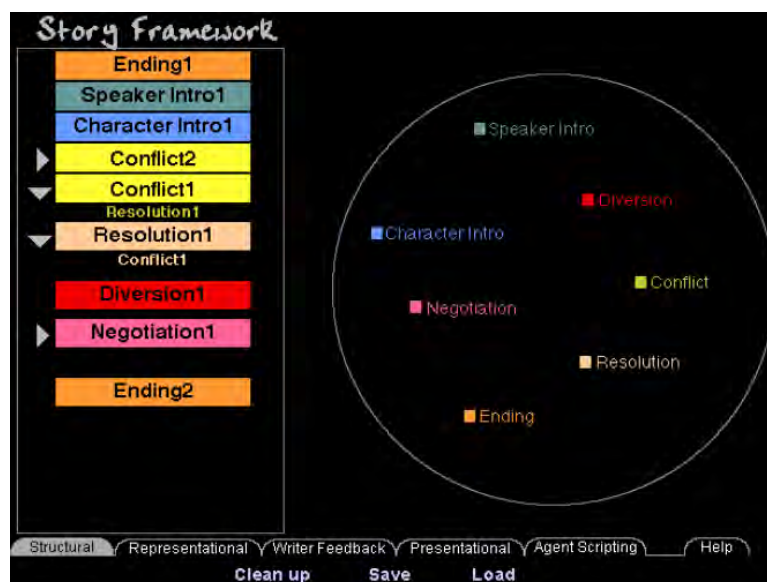


Fig. 2 - Interface retirado da aplicação *Agent Stories*.

Esta ferramenta foi concluída em 1999 com o intuito de facilitar ao criador uma multilinearidade narrativa. Facultando-lhe a composição de uma história suportada por uma narrativa que reúna a coexistência de várias histórias lineares – narrativa metilinear⁴.

“The metilinear narrative is a collection of small related story pieces designed to be arranged in many different ways, to tell many different linear stories from different points of view, with the aid of a story engine which sequences the story pieces. With tools and frameworks such as metilinear structure, new types of stories can be written and new methods of learning employed in ways not available today” (Brooks, 2000: 1).

⁴ Kevin Brooks na sua tese de doutoramento do Media Lab do MIT, em 1999, propôs o nome de Narrativa Metilinear para designar esta nova forma narrativa.

A aplicação oferece ao escritor a opção de criar os seus próprios agentes da história. Por defeito já existem cinco agentes com uma actuação que lhes é característica. Isto é, ao construírem a narrativa os agentes seguem um leque de opções que têm a ver com o seu estilo narrativo particular. Por exemplo, podem escolher determinados personagens e o seu respectivo ponto de vista sobre o enredo, o que irá condicionar o decorrer da história.

“Ted is a point-counterpoint story agent. Ted will try to show lots of perspectives of conflicts and resolutions. Ted's strong point is depth, but not brevity. (...) Ted is a good agent for constructing an entire narrative in the form of a debate” (Brooks, 1999: 32).

Sistemas baseados em agentes emergentes:

Os sistemas baseados em agentes emergentes colocam a tónica nas variantes que acontecem na história a partir da interacção com agentes autónomos. Assim, a ênfase recai sobre o comportamento do actor e não sobre a explícita representação do enredo ou sobre o controlo da narrativa; por oposição aos sistemas indicados na secção anterior. Desta forma, os sistemas baseados em personagens permitem interacção a qualquer momento, facto que não é possível nos sistemas baseados no enredo que restringem a intervenção do utilizador a pontos-chave seleccionados (Cavazza et al, 2002).

O desenvolvimento da história é conseguido por meio de uma dicotomia entre agente e utilizador e a progressão na narrativa depende inteiramente das interacções entre ambos. *The Woggles* (Reilly, 1993) é um exemplo onde a interacção com agentes emergentes pode tornar-se bastante apelativa pois estimula a acção do utilizador com criaturas amáveis. Este projecto iniciou uma linha de investigação própria na área dos sistemas de simulação com agentes emergentes. A partir deste projecto encontram-se variadas investigações que tiveram como base o comportamento dos *Woggles*⁵.

2.1 *The Woggles*

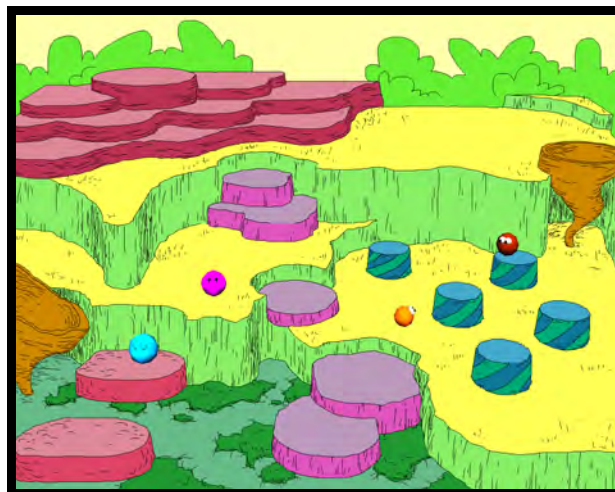


Fig. 3 - Interface retirado da aplicação *The Woggles*.

⁵ Consultar por exemplo Personality-Rich Believable Agents that use Language, A. Bryan Loyall & Joseph Bates, School of Computer Science, Carnegie Mellon University, 1997.

Os *Woggles*⁶ são três criaturas elípticas, coloridas, capazes de mostrar emoções e de se relacionarem socialmente. Vivem num mundo simulado, que se molda em tempo real, local onde interagem com o utilizador e entre si. Cada *Woggle* tem personalidade própria, desloca-se saltando e move os olhos para ver o que o rodeia. No desenrolar da acção propriamente dita, o utilizador controla um *Woggle* enquanto os outros três são controlados pelo computador. Não há história definida, a acção acontece despoletada por mecanismos inteligentes e influenciada pelos *inputs* do utilizador (Pierce, 1993).

Sistemas guiados baseados em agentes emergentes

Estes sistemas são sistemas mistos que contemplam a coexistência de agentes inteligentes com o controle sobre o enredo. São métodos combinados, apresentados como solução para os constrangimentos indicados nos dois sistemas anteriores. Têm a intenção de resolver, por um lado, o *paradoxo narrativo* e, pelo outro, enriquecer a história com a interacção de e sobre os agentes emergentes.

“Since, as narrative psychologists argue, humans use narrative in particular for understanding intentional behavior, several researchers argue that agents will be more comprehensible if their visible behavior is structured into narrative (...). This generally involves the construction of agent architectures that allow agents to make behavioral choices based on the narrative structure of the resulting behavior, often including transition behaviours that knit the agent's various activities into a coherent, narrative whole” (Mateas & Sengers, 1998: 4).

Nesta categoria apresenta-se uma aplicação que congrega a evolução da investigação na área emergente dos agentes e da narrativa. O *Façade*⁷ é um drama interactivo que proporciona um envolvimento emocional do utilizador face ao destino dos personagens.

3.1 – *Façade*



Fig. 4- Interface retirado da aplicação *Façade*

⁶ Para consultar informações adicionais e conhecer trabalhos desenvolvidos ao abrigo do *OZ Project*, da Carnegie Mellon University, consultar o seguinte endereço: <http://www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/project/oz/web/worlds.html#woggles>.

⁷ <http://www.interactivestory.net>

O *Façade* demonstra o resultado de uma vasta investigação que reuniu uma colaboração interdisciplinar para o desenho de uma arquitectura de suporte emocional, de comportamento interactivo de personagens e de gestão de enredo de drama. A história desenrola-se na primeira pessoa e conduz o utilizador à visita a um casal seu conhecido e a manter com este um diálogo que se vai precipitando para um ambiente conflituoso entre o casal e, em alguns casos, entre o próprio convidado. A narrativa incorre sobre a gestão de emoções entre personagens, modulada segundo o arco de tensão aristotélico: crescimento da tensão, crise, clímax e desfecho. Cada vez que se inicia um novo jogo e se escolhe um nome e um género o desenrolar da narrativa ocorre de forma distinta. As personagens ganham expressividade através do diálogo, das expressões faciais e da linguagem corporal. As principais formas de interacção acontecem através da edição de texto escrito, da incursão pelo cenário (apartamento), da manipulação dos objectos e da manifestação do afecto podendo beijar os personagens.

O *Façade* é o caso que apresenta a perspectiva mais flexível em relação à gestão do enredo quando comparado com os outros sistemas e categorias analisadas. O desfecho tem uma forma aparentemente imprevisível. Uma vez que o texto permite variações no desenrolar da história, o desfecho fica pouco definido, sendo o seu resultado um compromisso entre uma história previamente desenhada e um sistema emergente. Cada vez que se inicia o sistema acontecem uma série de eventos e combinações que são numerosas de mais para serem apreendidas pelo utilizador, todavia, apesar de tudo, o desenrolar da acção segue sempre o mesmo padrão (Mateas & Stern, 2003).

3. Conclusões

A enunciação de um discurso narrativo realizada numa obra clássica apela à imaginação do leitor, o qual estrutura esse discurso de forma linear. Quando se entra no universo dos *novos media* o mundo ficcional pode ser visitado de forma participada, não-linear e a obra pode decorrer dependente da acção do leitor. Neste contexto, fala-se do aparecimento de um *novo leitor* que adquire novas competências.

Com a interactividade e o poder de agir sobre a narrativa o utilizador coloca-se numa posição simultaneamente de jogador/actor/agente. O ambiente onde interage tem amplas possibilidades, porém, constata-se que a conjugação dos vários meios digitais é difícil porque tem de resultar num produto final coerente e com lógica narrativa. Esta exigência tem sido colmatada com a constituição de equipas multidisciplinares que agregam conhecimentos diversos, tais como, inteligência artificial, criação artística, narratologia, game design, ciências cognitivas, entre outras. A estratégia utilizada para tornar a narrativa mais inteligível é a utilização e/ou criação de sistemas de gestão de drama, sistemas de compreensão de escrita, sistemas de inteligência artificial, entre outros.

Pode daí inferir-se que a experiência do utilizador enriquece à medida que as estruturas se tornam mais robustas. Isto é, quando há ligações multilineares, quando os agentes têm comportamentos inteligentes ou quando as variações gráficas entre os ambientes são ricas. A par do desenvolvimento dos cenários e das linguagens também se desenvolve a acção do utilizador sobre a acção. Mas, tal como se viu, surgem alguns constrangimentos no facto de dar excessivo poder de interacção ao utilizador pois corre-se o risco de prejudicar a viabilidade da enunciação narrativa. Pensa-se que o compromisso das narrativas digitais resida no equilíbrio entre a evolução tecnológica, o poder de manipulação do utilizador e a utilização de sistemas inteligentes.

4. Bibliografia

- Aguiar e Silva, V. M. (2006). Teoria da Literatura, 8ª Edição, Livraria Almedina, Coimbra.
- Aristóteles (2003). Poética, 7ª Edição, Tradução, prefácio, introdução, comentário e apêndices de Eudoro de Sousa, Estudos Gerias, Série Universitária, Clássicos de Filosofia, Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Babo, M. A. (2007) 'A Rede e as suas Intermediações', in Revista de Comunicação e Linguagens – Arte e Comunicação, 37: 135-142, CECL, Relógio D'Água Editores.
- Barbosa, P. (2001). O Computador como Máquina Semiótica, disponível em http://www.pedrobarbosa.net/artigos_online-pdf/artigo-rcl.pdf, a 03/07/2007.
- Barthes, R. (1977). O Prazer do Texto, Edições 70, Coleção Signos, Lisboa.
- Bolter, J. D. (1987). Hypertext and Creative Writing, Conference on Hypertext and Hypermedia, Proceeding of the ACM Conference on Hypertext, North Carolina, United States.
- Bolter, J. D. (1991). Writing Space, The Computer, Hypertext, and the History of Writing, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Hove and London.
- Brooks, K. (1999). Metalinear Cinematic Narrative, disponível em <http://www.media.mit.edu/%7Ebrooks/dissertation.html>, a 03/07/2007.
- Brooks, K. (2000). Storytelling and Computational Narratives, disponível em <http://alumni.media.mit.edu/~brooks/storybiz/Brooks-NILE%20paper.pdf>, a 03/07/2007.
- Cavazza, M., Charles, F. & Mead, S. J. (2002). Character-Based Interactive Storytelling, IEEE, Intelligent Systems.
- Ceia, C. (2006). E-Dicionário de Termos Literários, disponível em: <http://www.fcsh.unl.pt/edtl/index.htm>, a 03/07/2007.
- Damásio, M. J. (2003) 'A Produção de Conteúdos Ficcionais em Ambientes Multimédia', in Revista de Comunicação e Linguagens - Ficções, nº32: 331-342, CECL, Relógio D'Água Editores.
- Eco, U. (1979). Lector in Fabula, Editora Perspectiva, São Paulo.
- Gelmini, G., Schnädelbach, H, Gelmini, G.; Madden, N.; Koleva, B.; Logan, B. & Lloyd, D.; NU (2006). Inscape Storytelling - A Review of Storytelling Systems, Public Deliverable.
- Heim, M. (1987). Electronic language: A Philosophical Study of World Processing, New Haven, Yale University Press.
- Loyall, A. B. & Bates, J. (1997). Personality-Rich Believable Agents that use Language, Proceedings of the first international conference on Autonomous agents, :106-113, Marina del Rey, California, United States.
- Louchart, S. & Aylett, R. (2003). Solving the Narrative Paradox in VEs, : 244-248, IVA 2003 Proceed..
- Manovich, L. (2001). The Language of New Media, Cambridge, MA, MIT Press.
- Mateas, M. & Sengers, P.(1998). Narrative Intelligence, American Association for Artificial Intelligence, disponível em <http://www.lcc.gatech.edu/~mateas/nidocs/MateasSengers.pdf>, a 03/07/2007.
- Mateas, M. & Stern, A. (2003). Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama, disponível em: <http://www.quvu.net/interactivestory.net/papers/MateasSternGDC03.pdf>, a 03/07/2007.
- Mourão, J. A. (2007) 'O Fantasma da Criação - O que é gerar um texto', in Revista de Comunicação e Linguagens – Arte e Comunicação, nº37: 37-50, CECL, Relógio D'Água Editores.

- Pierce, B. C. (1993). Woggles from OZ: Writing Interactive Fiction, Leonardo: Journal of the International Society for the Arts, Sciences, and Technology, disponível em <http://www.cis.upenn.edu/~bcpierce/papers/woggles.ps.>, a 03/07/2007.
- Reis, C. & Lopes, A. C. M. (2002). Dicionário de Narratologia, 7ª edição, Livraria Almedina, Coimbra.
- Reilly, W.S.; Bates, J. (1993). Emotion as part of a broad agent architecture, In Working Notes of the Workshop on Architectures Underlying Motivation and Emotion, Birmingham, England.
- Ryan, M. L. (2001). Narrative as Virtual Reality, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London.
- Ryan, M. L. (2006). Avatars of Story, University of Minnesota Press, Minneapolis/London.
- Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (2004). First Person, New Media as Story, Performance and Game, MIT Press, Massachusetts.