

## *Cibertexto:* Perspectivas sobre a Literatura Ergódica\*

**D**iante das possibilidades permitidas pelo uso crescente dos computadores, o pesquisador norueguês Espen J. Aarseth propõe no livro *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica* uma nova forma de encarar os desafios apresentados à linguagem e à criação literária. Publicado em 1997 pela The Johns Hopkins University Press, o livro tem se firmado como uma das principais perspectivas para o entendimento das novas práticas literárias praticadas com o auxílio do computador, ganhando tradução para o português pelas mãos de Maria Leonor Telles e José A. Mourão, com revisão científica a cargo de Luís Filipe B. Teixeira, em edição publicada pelo selo lisboeta Pedra de Roseta, em Maio de 2006.

Embora reconheça a importância da semiótica, do pós-estruturalismo, da teoria da recepção e da pós-modernidade; Aarseth promove uma revisão crítica da abrangência desses estudos na análise de fenômenos comuns à chamada literatura de computador. Segundo ele, por se prenderem a uma perspectiva tradicional de literatura desenvolvida em *códex*, esses estudos se revelam insuficientes para abraçar a complexidade imposta pelos novos gêneros desenvolvidos com o auxílio do computador, deixando escapar características importantes para a análise dessas obras.

Assim, diante de novas propostas artísticas, o teórico norueguês defende uma nova teoria, com novos termos que possam preencher as necessidades de se ater às problemáticas impostas pelas obras. Aarseth então opta pelo termo cibertexto:

O conceito de cibertexto centra-se na organização mecânica do texto, reconhecendo as implicações do medium como parte integrante do

---

\*. Espen Aarseth (2006), *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica*, tradução por Maria Leonor Telles e José Augusto Mourão, revisão científica de Luís Filipe B. Teixeira, Lisboa: Pedra de Roseta.

intercâmbio literário. Contudo, também centra a sua atenção no consumidor ou utilizador do texto como uma figura ainda mais integrada do que os próprios teóricos da recepção reivindicariam. O desempenho do seu leitor realiza-se todo no seu cérebro, enquanto que o do utilizador do cibertexto também se exerce num sentido extranoemático. (AARSETH, 2006, p. 19).

E pelo conceito de literatura ergódica:

Durante o processo cibertextual, o utilizador terá efectuado uma sequência semiótica, e este movimento selectivo é obra de uma construção física que os diversos conceitos de “leitura” não contemplam. É esse fenómeno que eu chamo *ergódico*, utilizando um termo retirado da física que deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, que significam “obra” e “via”. Na literatura ergódica, exigem-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto. Para que a literatura ergódica faça sentido como conceito, tem de haver também literatura não-ergódica, onde o esforço para percorrer o texto é trivial, sem que o leitor assuma responsabilidades extranoemáticas à exceção de (por exemplo) movimentar a vista e virar as páginas periódica ou arbitrariamente. (AARSETH, 2006, pp. 19-20)

Diferente de outros teóricos que privilegiam a mídia como fator diferencial, as citações indicam que a distinção passa pelo papel do leitor. Para evidenciar isso, Aarseth compara o leitor tradicional como um torcedor de futebol, que por mais que grite, não possui o mesmo poder de um jogador, mostra-se impotente para influenciar o resultado. Já no cibertexto, a exigência de esforço e a energia por parte do leitor é tamanho que eleva a interpretação ao nível de intervenção. No entanto, o teórico reconhece que, na maioria dos casos, o resultado alcançado é ilusório, embora “o aspecto de coacção e manipulação é (*seja*) real” (AARSETH, 2006, p. 22).

Ainda que considere o suporte um importante fator a ser analisado, Aarseth não considera o papel do computador determinante para o surgimento de obras ergódicas. E isso ele expõe empiricamente na comparação entre obras de diferentes naturezas através do programa Analytica, traçando gráficos a partir de sete variáveis: dinâmica (variação de significantes e significados da obra), determinabilidade (variação de resultados), transiência (respectivo ao papel do leitor na passagem do tempo da obra), perspectiva (referente ao controle do leitor sobre o personagem), acesso (disponibilidade dos textos), ligações (se os links são condicionados, explícitos ou independentes) e funções do utilizador (papel do leitor, que pode variar entre interpretativo, exploratório, configurativo ou textónico).

Assim, ele constata que o fato da obra ter sido publicada em papel não a impede de ser ergódica. Com base nesse levantamento de dados, ele reafirma a importância do leitor para que se estabeleça a diferenciação: “podemos definir um texto ergódico como aquele em que está presente, além da função interpretativa obrigatória, pelo menos uma das quatro funções do utilizador.” (AARSETH, 2006, p. 86). Ou seja, para um texto ser ergódico, o leitor precisa não só interpretá-lo, como também explorá-lo, configurá-lo e mesmo produzi-lo. Dada a importância dessa função, o teórico norueguês acha por bem usar o termo utilizador para se referir ao leitor de cibertexto.

No entanto, esse processo ergódico de participação do leitor não implica necessariamente o enfraquecimento da figura do autor. O grau de influência do leitor varia de acordo com o tipo de obra. Nos jogos de aventura, que começaram a se popularizar lá nos anos 1970 e inicialmente sua interface era apenas textual, a participação do leitor (por mais exploratória que seja) é limitada, fica restrita ao roteiro desenvolvido pelo autor, tendo que cumprir uma sequência de objetivos pré-estabelecidos. No caso de jogos do tipo *Multi-User Dungeon* (MUDs), onde cada jogador cria o seu personagem e até novos cenários, a autoria é compartilhada, coletiva, fruto da interação entre pessoas reais em tempo real.

Já em sua análise sobre os geradores de textos, Aarseth aponta para simbiose entre homens e máquinas, tratando o produto desses programas pelo termo literatura ciborgue, definido como “textos literários produzidos pela combinação de atividades humanas e mecânicas.” (AARSETH, 2006, p. 159). Nesse ponto, o teórico elenca três modos de colaboração entre o homem e a máquina: o pré-processamento (quando a máquina é programada pelo homem), o co-processamento (quando o homem produz junto com a máquina) e o pós-processamento (quando o homem atua sobre a produção da máquina, selecionando e editando resultados).

Mais do que problematizar na função do leitor, Aarseth sugere outras revisões de termos imprecisos, mas comumente incorporados aos estudos de obras eletrônicas (como não-linearidade, interatividade, virtual e hipertexto), revelando o viés ideológico que existe por trás deles e a prática acrítica na transferência de termos industriais para o meio acadêmico. Ao atacar essa terminologia, ele põe sob suspeita a condição de

narrativa das obras ergódicas. Em sua análise sobre a obra *Afternoon, a story* de Michael Joyce, Aarseth aponta para a estrutura aporia-epifania (aporia como a dúvida e epifania como o momento de revelação dessa aporia, dando sentido ao todo) que rege a dinâmica do discurso do hipertexto não necessariamente se constitui uma narrativa. Pode até se transformar em narrativa, mas não são condições fundamentais. Enquanto uma narrativa se constrói nos níveis de descrição e narrativa, a ergódica exige a participação do leitor (AARSETH, 2006, p. 115).

Quando analisa os jogos de aventura, Aarseth ataca outra vez a associação feita com a narrativa. Para isso ele cita as ideias de Iser sobre o papel dos vazios significativos das histórias tradicionais na intenção de evidenciar que o mesmo não ocorre com os jogos, onde os leitores (ou melhor, utilizadores) é forçado a se concentrar apenas no enredo para alcançar o objetivo. Ao invés de complementar o sentido de uma obra, os vazios dos jogos de aventura atuam como filtros para limitar as ações do leitor, levando-o a solução dos desafios.

Numa narrativa, o discurso consiste no plano dos acontecimentos, onde se dá a narração dos acontecimentos, e também o que chamo o plano de progressão, que é o desenrolar dos acontecimentos tais como são recebidos por um leitor implícito. Aqui, estes dois planos são idênticos porque a progressão do leitor segue a linha dos acontecimentos. Num texto ergódico exploratório como o hipertexto, o plano de progressão está divorciado do plano dos acontecimentos, visto que o leitor tem de explorar activa e consequentemente para que o plano dos acontecimentos faça sentido. Nos jogos de aventura, a relação entre acontecimentos e progressão é definida por um terceiro plano do discurso: um plano de negociação, em que o intrigário defronta a intriga para atingir um desenrolar desejável dos acontecimentos (AARSETH, 2006, pp. 147-148).

Com esses dois exemplos, Aarseth mostra que os parâmetros da narrativa não são suficientes para abraçar as especificidades dos cibertextos. Assim, após analisar esses diferentes exemplos de obras praticadas no universo digital, Aarseth indica que existem três categorias de literatura ergódica: romance (que abarca as hiperficções), anamórfica (obras que apresentam desafios a serem solucionados) e metamórfica (onde os textos são regidos por mutações e pelo imprevisível).

*Thiago Corrêa Ramos*