

Aula 7

CIBERCULTURA E CIBERLITERATURA

META

Mostrar como a sociedade se apropriou das novas tecnologias de informação e comunicação possibilitando o surgimento de novas formas de expressão cultural como a cibercultura e a ciberliteratura.

OBJETIVOS

Entender o que é a cibercultura;
Refletir sobre os novos recursos tecnológicos que possibilitaram o surgimento da cibercultura;
Entender como a cibercultura exige um novo tipo de leitor;
Ponderar sobre como trabalhar essas novas produções com os nossos alunos.

REQUISITOS PREVIOS

Ter estudo as aulas de 1 a 6

Ana Flora Schlindwein
Paulo Roberto Boa Sorte Silva

INTRODUÇÃO

O contato que as crianças têm com os livros dependerá muito da região em que elas moram, de sua situação econômica e de uma série de outros fatores, por isso talvez nem todos tiveram contato ou saibam sobre os livros-aventura. Na década de 1980, começaram a ser publicados no Brasil livros que nos davam a possibilidade de escolher de que forma queríamos continuar a aventura. Essa série se chamava *Choose Your Own Adventure* (ou *Escolha sua Aventura*) e funcionava da seguinte forma: geralmente, no final de determinados capítulos, o autor apresentava escolhas que o leitor deveria fazer, cada uma era acompanhada pelo número da página que a pessoa deveria ir se tomasse aquela decisão. Por exemplo: você consegue entrar na masmorra e depois de percorrer um longo corredor se depara com uma bifurcação: a da direita, que é iluminada, mas que parece ter um cheiro de carne podre e a da esquerda, que não possui cheiro ruim, mas não tem nenhuma iluminação. Caso você escolhesse a opção da direita, você deveria ir para a página 20; porém, se você escolhesse a opção da esquerda, deveria ir para a página 35.



Legenda: Capa de livro de aventura-solo

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/kaeru/8184505361>

Autor: Kars Alfrink

Além da diversão proporcionada por esse tipo de livro, sua leitura também nos ensinava, mesmo que indiretamente, que nossas decisões têm consequências que podem nos afetar. Afinal, decidir pelo caminho da direita ou da esquerda poderia conduzir o leitor tanto à sala do tesouro quanto à toca do monstro de onde, provavelmente, não conseguiria mais sair.

A forma como as tramas dessas histórias era estruturada buscava burlar a linearidade engessada dos livros tradicionais, nos quais o autor construía uma história com um começo, um meio e um fim. Em obras como *Escolha sua Aventura* o começo até poderia ser sempre o mesmo, mas o meio e o fim iriam variar de acordo com as decisões tomadas pelo leitor.

Se mesmo limitados pela estrutura do livro tradicional alguns autores conseguiram criar formas mais flexíveis de leitura, quais seriam as possibilidades se considerarmos as novas tecnologias de informação e comunicação? Teria o tipo de escrita presente em obras como *Escolha sua Aventura* sido “transportado” para o mundo virtual? Faria ele parte da cibercultura?

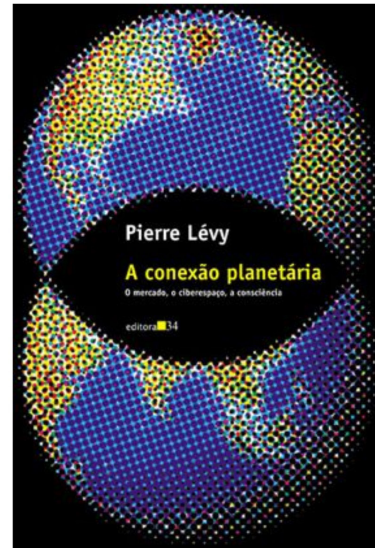
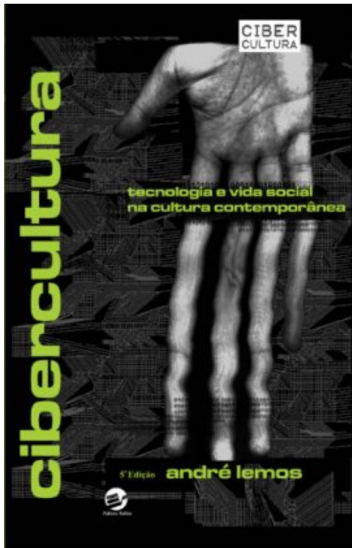
Iremos responder a essas questões começando pelo entendimento do termo cibercultura.

CIBERCULTURA

Em 1997, o pensador Pierre Lévy publicou o livro *Cyberculture* que, dois anos depois, foi lançado também em português. Por que esse fato é importante? Porque Lévy é visto como referência nos debates sobre internet e cibercultura. Veja como ele entende o conceito de cibercultura:

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (p.17)

Você se lembra na Aula 1 quando estudamos que o termo tecnologia não significa apenas as máquinas, os aparelhos, mas também as questões sociais envolvidas na sua criação, produção, distribuição e uso? Podemos perceber essa ideia na fala de Lévy, quando ele afirma que o termo ciberespaço não é apenas a “infra-estrutura material da comunicação digital” mas inclui coisas imateriais como as informações e as relações criadas pelas pessoas “que navegam e alimentam” o ciberespaço. O mesmo ocorre quando ele define a cibercultura.



Legenda: Livros interessantes sobre o tema “Cibercultura”

Fonte: Montagem dos autores

Alguns estudiosos, como Lemos (2005), acreditam que a semente que deu origem à cibercultura começou a brotar muito antes da internet ganhar as proporções que tem atualmente, como mostra a passagem a seguir:

O desenvolvimento da cibercultura se dá com o surgimento da micro-informática nos anos 70, com a convergência tecnológica e o estabelecimento do personal computer (PC). Nos anos 80-90, assistimos à popularização da internet e a transformação do PC em um “computador coletivo”, conectado ao ciberespaço, a substituição do PC pelo CC (Lemos, 2003). Aqui, a rede é o computador e o computador uma máquina de conexão. Agora, em pleno século XXI, com o desenvolvimento da computação móvel e das novas tecnologias nômades (laptops, palms, celulares), o que está em marcha é a fase da computação ubíqua, pervasiva e senciente, insistindo na mobilidade. Estamos na era da conexão. Ela não é apenas a era da expansão dos contatos sobre forma de relação telemática. Isso caracterizou a primeira fase da internet, a dos “computadores coletivos” (CC). Agora temos os “computadores coletivos móveis (CCm)”. Trata-se da ampliação de formas de conexão entre homens e homens, máquinas e homens, e máquinas e máquinas motivadas pelo nomadismo tecnológico da cultura contemporânea e pelo desenvolvimento da computação ubíqua (3G, Wi-Fi), da computação senciente (RFID, bluetooth) e da computação pervasiva, além da continuação natural de processos de emissão generalizada e de trabalho cooperativos da primeira fase dos CC (blogs, fóruns, chats, Software livres, peer to peer, etc). Na era da conexão, do CCm, a rede transforma-se em um “ambiente” generalizado de conexão, envolvendo o usuário em plena mobilidade.

Entre o texto de Lévy e o texto de Lemos temos quase uma década de modificações tecnológicas, porém ambos ainda são muito relevantes quando refletimos sobre a cibercultura. Ambos mostram que ela passou por ‘fases’ nas quais as formas das pessoas interagirem foram mudando conforme a tecnologia se tornou mais barata e menor, e, portanto, mais acessível e mais difundida. Quando Lemos (2005) fala em computação ubíqua, ele está se referindo a presença constante (onipresença) da informática na vida das pessoas. A “computação pervasiva” tem seu sentido muito próximo à ideia de estar presente em todos os lugares (ubiquidade), mas há a especificidade de como essa presença ocorre, e se caracteriza pela introdução de chips em dispositivos (ou objetos) que passam a trocar informações. Já a computação “senciente” diz respeito à capacidade de estabelecer conexões entre computadores e outros equipamentos por meio de sensores que se reconhecem de forma autônoma (processo de identificação) e passam a trocar dados. Basicamente, os computadores estão conversando entre si. Qual será a próxima invenção?

DEFINIÇÕES DE LITERATURA

Antes de começarmos a debater o que é ciberliteratura, temos que nos perguntar o que entendemos por literatura. Se você já cursou alguma disciplina de teoria literária deve se lembrar dos debates entre teóricos que tentam estabelecer uma definição para ‘literatura’. Por exemplo, esse termo pode ser estabelecido a partir da sua função social. Partindo dessa perspectiva, a pesquisadora Lajolo (2001, p.19) ressalta que a escola tem funcionado como “avalista e fiadora do que é literatura”, sendo o contexto educacional apontado como um dos “maiores responsáveis pela sagração ou pela desqualificação de obras e de autores” desfrutando de “grande poder de censura estética (...) sobre a produção literária”. Em outras palavras “literatura é aquilo que nos é ensinado” (LOVELL, 1996, p.434).

Há outras instituições que determinam o que devemos entender como “grandes obras” literárias: “a universidade, os suplementos culturais dos grandes jornais, as revistas especializadas, os livros didáticos, as histórias literárias etc.” (ABREU, 2006, p.40).

A partir da fala desses pesquisadores, podemos concluir que o que torna um texto literário não é a forma como ele é construído (suas características internas), mas sim o lugar que lhe é determinado, por exemplo, pela crítica e pela escola (ABREU, 2006).

Se definir o que é literatura não é exatamente uma tarefa fácil, definir o que é a ciberliteratura também traz alguns desafios. Por exemplo, quando pensamos na questão de suporte material do texto, a associação entre literatura e livro impresso é quase automática, o que aumenta a discussão se determinados textos que circulam em meios não impressos são, ou não, literatura, como observa Zilberman (2001, p.119):

Livro e literatura constituem, por força da índole da escrita e da materialidade do papel, as duas faces de uma única moeda. A expansão do primeiro garantiu a ascensão da segunda, que, até a invenção da imprensa, circulava entre grupos seletos e aristocráticos; ou então se sustentava graças à circulação oral, efêmera, por natureza.

A pesquisadora Murray (2003, p.23) faz um comentário irônico sobre essa relação entre literatura e livros, dizendo que o ser humano se agarra aos livros como se acreditasse que o “pensamento humano coerente só fosse possível sobre as páginas numeradas e encadernadas”. Porém, mesmo em materiais impressos, alguns autores buscaram inovar a forma de narrar. Alguns exemplos dessas tentativas são o livro *Jogo de Amarelinha* de Julio Cortázar (1963), que é uma obra estruturada de forma labiríntica, possibilitando que o leitor tome diferentes caminhos de leitura, e a *Composition n.º 1* de Marc Saporta (1973), que é um livro não-costurado, ou seja, suas folhas são soltas e é o leitor que deverá escolher em que ordem irá ler as páginas.

Conforme comentado no começo desta aula, se com a limitação do papel alguns autores já conseguiram quebrar a linearidade da leitura – entendida aqui como algo que tem um começo, meio e fim pré-estabelecidos pelo autor – imaginem o que é possível fazer ao utilizarmos as novas tecnologias de informação e comunicação.

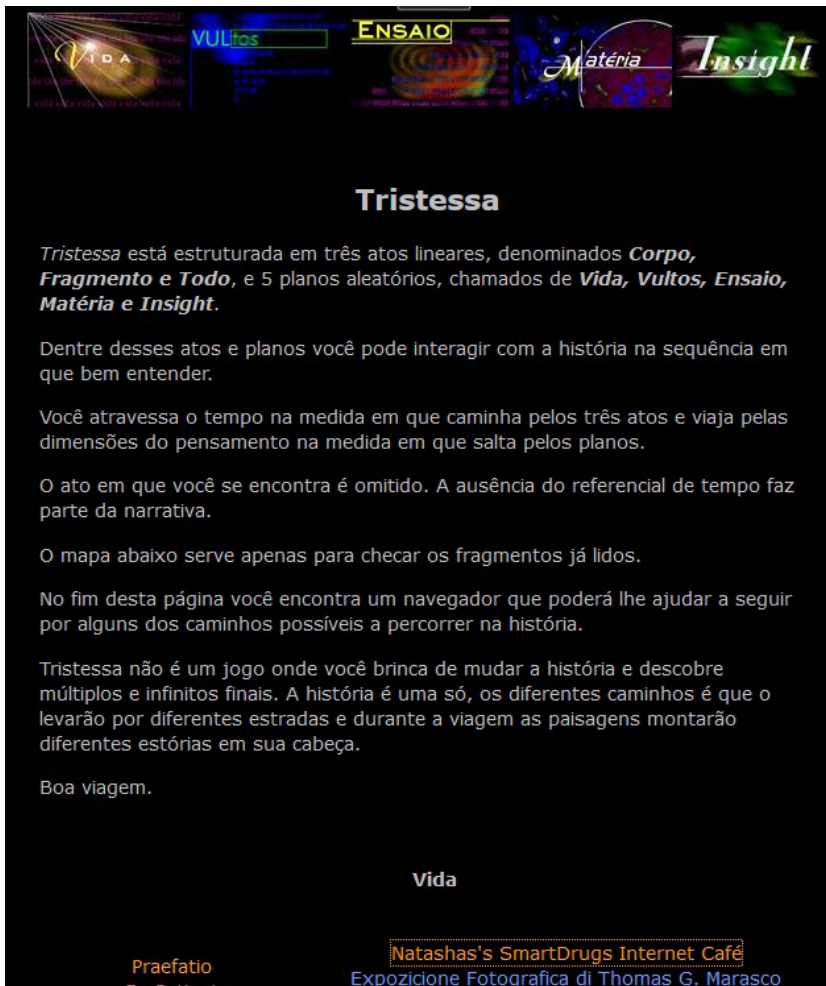
CIBERLITERATURA

As novas tecnologias de informação e comunicação possibilitaram formas de criarmos histórias mais interativas e novas adaptações de textos literários pré-existentes. Vários termos foram usados na tentativa de nominar essas produções, tais como “Literatura Gerada por Computador” (LGC), “Hiperficção” ou “Ciberliteratura” e sua adoção vai depender de como as pessoas percebem o lugar da tecnologia no processo de criação literária. Por exemplo, geralmente o termo “Literatura Gerada por Computador” (LGC) é usado apenas quando programas que trabalham sistemas de combinação são usados para “escrever textos”. Em outras palavras, o computador usa um banco de dados e um sistema de combinação aleatório para criar textos.

Já o termo “Hiperficção” geralmente é adotado quando os textos criados têm como base a estrutura hipertextual (estudada na Aula 2). Aarseth (1997), ao questionar o papel do leitor na construção da coesão das hiperficções, encontrou na denominação literatura “ergódica” uma forma de significar a participação ativa desse leitor. Tanto ‘ergon’ como ‘hodos’ são palavras de origem grega e significam, respectivamente, ‘trabalho’ e ‘caminho’. Assim Aarseth (1997) ressalta o papel do leitor como co-autor da história, pois é ele que decide os caminhos da leitura através dos acessos aos **links**. A hiperficção se assemelha ao desejo do escritor Umberto Eco por um livro sem páginas fixas:

as páginas [de um livro] não deveriam obedecer a uma ordem fixa: deveriam ser agrupáveis em ordens diversas, consoante leis de permutação. Estabelecida uma série de fascículos independentes (não reunidos por uma paginação que determinasse sua seqüência) (...) no interior dela deslocar-se-iam folhas soltas, simples, móveis, intercambiáveis, mas de tal maneira que, fosse qual fosse a ordem de sua colocação, o discurso possuísse um sentido completo (ECO, 1991, p. 52-3).

No Brasil, a hiperficção também ganhou corpo com produções como *Tristessa* (1998), de Marco Antonio Pajola, *Baile de Máscaras* (1998), de Vera Mayra, *A Dama de Espadas* (1998), de Marcos Palacios, entre outros (SCHLINDWEIN, 2014).



Tristessa

Tristessa está estruturada em três atos lineares, denominados **Corpo**, **Fragmento e Todo**, e 5 planos aleatórios, chamados de **Vida**, **Vultos**, **Ensaio**, **Matéria** e **Insight**.

Dentre desses atos e planos você pode interagir com a história na seqüência em que bem entender.

Você atravessa o tempo na medida em que caminha pelos três atos e viaja pelas dimensões do pensamento na medida em que salta pelos planos.

O ato em que você se encontra é omitido. A ausência do referencial de tempo faz parte da narrativa.

O mapa abaixo serve apenas para checar os fragmentos já lidos.

No fim desta página você encontra um navegador que poderá lhe ajudar a seguir por alguns dos caminhos possíveis a percorrer na história.

Tristessa não é um jogo onde você brinca de mudar a história e descobre múltiplos e infinitos finais. A história é uma só, os diferentes caminhos é que o levarão por diferentes estradas e durante a viagem as paisagens montarão diferentes estórias em sua cabeça.

Boa viagem.

Vida

Natashas's SmartDrugs Internet Café
Expozidione Fotografica di Thomas G. Marasco

Legenda: Imagem da primeira página de *Tristessa*

Fonte: Captura de tela feita dos autores

Definir o que é ciberliteratura não é tão simples como foi definir a “Literatura Gerada por Computador” (LGC), “Hiperficção”. Segundo Viüres (2006, p. 2), o termo ciberliteratura pode estar designando:

- a) Todos os textos literários disponíveis nas redes, cobrindo tanto a prosa quanto a poesia que aparecem em sites e blogs de escritores profissionais, em antologias digitais e em revistas literárias *online*.
- b) Textos literários não profissionais disponíveis na internet, cuja inclusão na análise literária expande as fronteiras da literatura tradicional. Aqui a rede funciona, antes de tudo, como um espaço independente de publicação, abraçando os sites de escritores amadores, portais de grupos de jovens autores ainda não reconhecidos. Também se incluem aqui as periferias da literatura, como a ficção fanzine, textos baseados em games e narrativas coletivas *online*.
- c) Literatura hipertextual e cibertextos que incluem textos literários de estrutura mais complexa, explorando várias soluções possíveis de hipertextos e intrincados cibertextos multimídia que fazem a literatura misturar-se com as artes visuais, vídeo e música.

Santaella (2012, p. 231) comenta que essa dificuldade em delimitar tal conceito ocorre por não haver uma unanimidade, pois a produção ciberliterária transgride “as bordas estabelecidas da teoria literária e que resultam em construções teóricas refinadas tanto pró quanto contra esse campo emergente”.

Essa dificuldade fica bem evidente quando tentamos entender criações como as chamadas narrativas transmídia (transmedia storytelling), como veremos a seguir.

TRANSMEDIA STORYTELLING

Transmedia storytelling, geralmente é traduzido em português como narrativas transmidiáticas ou transmídia e:

Refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta a convergência das mídias (...) narrativa transmidiática é a arte de construir um mundo. Para vivenciar plenamente qualquer mundo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores; perseguindo pedaços de histórias através de diferentes mídias (JENKINS, 2008, p. 21).

Em outras palavras, ela ocorre quando a construção de uma trama é feita através de diferentes plataformas ou mídias. Podemos citar como exemplo o universo dos filmes Matrix, que foi considerado por Jenkins (2008, p.97) como “o entretenimento para a era da mídia da convergência”. Fazem

parte desse universo os filmes *Matrix* (1999), *Matrix reloaded* (2003); *Matrix revolutions* (2003), as animações *Animatrix* (2003) e jogos como *Enter the Matrix* (2003) e *The Matrix: Path of Neo* (2005). Mais recentemente, o universo Marvel tem despontado como uma popular narrativa transmidiática e é constituído por tramas baseadas em inúmeras histórias em quadrinhos e relatadas em filmes (*Homem de Ferro* 1, 2 e 3; *Thor* 1 e 2; *Os Vingadores* 1 e 2, *Capitão América* 1 e 2, o *Homem-formiga* e etc.), curta metragens e seriados de televisão (como *Marvel Agents of S.H.I.E.L.D.* e *Agente Carter*).

Caso o leitor/expectador não consiga acompanhar todas essas formas de contar a trama, ele não terá problemas para entender as histórias de forma isolada. Porém, o leitor/expectador não será capaz de perceber certas piadas ou perderá certos sentidos que se encontram nas ‘entrelinhas’ da trama.

É possível afirmar, então, que as narrativas transmidiáticas podem ser de vários tipos, usando mídias diversas e comprometendo em diversos níveis a compreensão da história como um todo.

Como seria usar uma narrativa transmidiática para ensinar inglês?

CONCLUSÃO

Ao refletir sobre a relação entre tecnologias e sociedade, White (1978, p. 28) afirmou que “um novo aparelho simplesmente abre uma porta; ele não obriga alguém a entrar”. Quando pensamos sobre essa afirmação em relação à cibercultura e a ciberliteratura percebemos que, se não fosse o interesse dos indivíduos, o desejo de escritores experimentarem os limites já conhecidos para a criação de histórias, talvez não tivéssemos obras como *Tristessa* (1998), de Marco Antonio Pajola e *Baile de Máscaras* (1998) de Vera Mayra. Da mesma forma, se os educadores não tiverem o interesse em repensar a forma como eles estruturam e oferecem as suas aulas, considerando o mundo que os rodeia, a presença de inúmeras tecnologias será ignorada e sua existência não fará a menor diferença.



RESUMO

Vimos nesta aula que a cibercultura diz respeito tanto às práticas sociais quanto às técnicas presentes e derivadas do ciberespaço. A ciberliteratura foi desenvolvida a partir do potencial – tanto tecnológico quanto artístico – propiciado pela cibercultura. Um exemplo de produção ciberliterária são as narrativas transmidiáticas, que podem ser de vários tipos, ocorrendo em diversas mídias e exigindo diferentes níveis de participação do leitor/expectador. Essas novas formas de expressão cultural abrem novas possibilidades de trabalhar tanto a leitura quanto o ensino de línguas.



ATIVIDADES

Para esta atividade você precisará de um computador, tablete ou celular que tenha conexão com a internet. As etapas desta proposta são as seguintes:

1. Utilizando um buscador (como o Google), pesquisar produções ciberliterárias disponíveis gratuitamente na internet. De preferência procure textos em inglês.
2. Escolha uma das obras que você encontrar.
3. Leia essa obra.
4. Durante o processo de leitura, anote o que você considerou diferente, ou seja, compare a sua leitura desse material com a leitura que você faria de um texto presente em um livro.
5. Terminada sua reflexão, como você trabalharia esse material com o seu aluno?

COMENTÁRIO SOBRE AS ATIVIDADES

Nesta atividade você deverá, primeiramente, exercitar sua capacidade de buscar informações na internet. Em segundo lugar, você precisará refletir sobre as diferenças estruturais entre um texto impresso tradicional e uma produção que usa recursos oferecidos pelas novas tecnologias de informação e comunicação. Finalmente, você precisa aprender a como trabalhar esse tipo de material com os seus (futuros) alunos. Você precisará fazer adaptações? Se sim, de que tipo?



AUTO-AVALIAÇÃO

Ao finalizar esta aula eu sou capaz de entender os conceitos apresentados durante a aula, como o de cibercultura, ciberliteratura e narrativas transmidiática? Consigo perceber que mudanças culturais e artística dependem da vontade das pessoas mais do que das tecnologias disponíveis?



PRÓXIMA AULA

Na próxima aula, continuaremos nossa discussão sobre a ciberliteratura, porém, com a introdução de um novo conceito: a gamificação. Você consegue deduzir o que esse termo quer dizer?

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E.J. **Cybertext, perspectives on ergodic literature**. Baltimore, U.S.A.: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- ABREU, M. **Cultura letrada** – literatura e leitura. São Paulo: Editora UNESP, 2006.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- HAYLES, N.K. **Leitura eletrônica** – novos horizontes para o literário. São Paulo: Global; Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.
- JENKINS, H. **Convergence Culture** – where old and new media collide. New York: New York University Press, 2008.
- LAJOLO, M. **O que é Literatura**. Vol. 07. São Paulo: Círculo do Livro, 1992.
- LEMOS, A. Cibercultura e Mobilidade. A Era da Conexão. **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação e XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Uerj). 5 a 9 de setembro de 2005. Disponível no endereço: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1465-1.pdf>>. Acessado em maio de 2016
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LOVELL, T. Literatura. In OUTHWAITE, W.; BOTTOMORE, T.; GELLNER, E.; NISBET, R.; TOURAINÉ, A. (ed.) **Dicionário do pensamento social do século XX**. Rio de Janeiro, Zahar, 1996.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck** – o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itá Cultural; Unesp, 2003.
- SANTAELLA, L. Para compreender a ciberliteratura. **Revista Texto Digital**. v. 8, n. 2, 2012. Disponível no endereço: <<http://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/index>>. Acessado em maio de 2016.
- SCHLINDWEIN, A.F. **You tell stories, we click on them: Ciberliteratura(s) e novas experiências na criação de histórias**. 227f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada). Universidade Estadual de Campinas, Campinas-SP, 2014.
- VIIRI, P. **Literature in cyberspace**. 2006. Disponível em: <<http://www.folklore.ee/Folklore/vol29/cyberlit.pdf>>. Acessado em maio de 2016
- WHITE, L. **Medieval Technology and Social Change**. New York: Oxford University Press, 1978.
- ZILBERMAN, R. **Fim do livro, fim dos leitores?** São Paulo: SENAC SP, 2001.