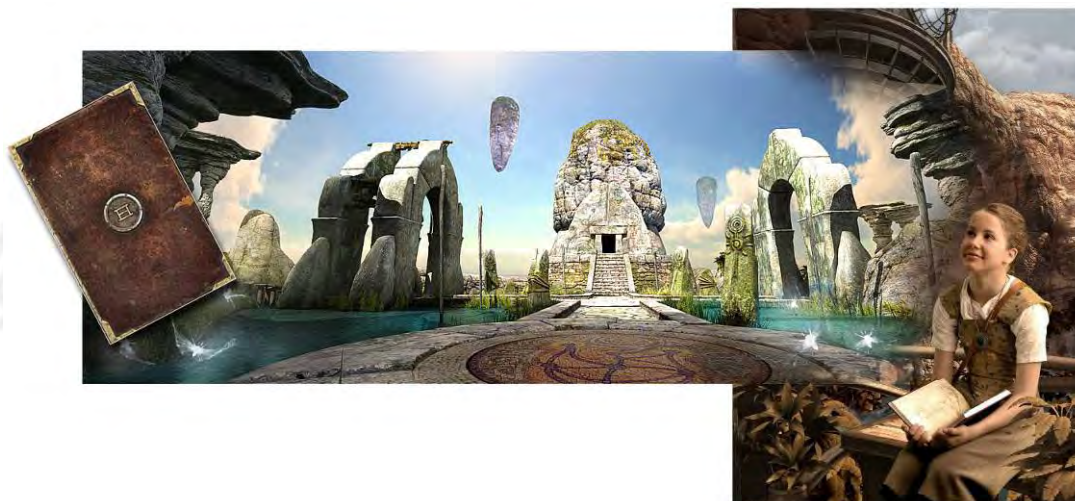


A JORNADA DA NARRATIVA: A HISTÓRIA¹ DE MYST CONTADA EM DOIS MEIOS.

Drew Davidson²



Histórias são contadas através de uma variedade de meios. Uma narrativa não necessita ter um único meio, pode ser conectada e continuada entre outros meios. Um bom exemplo de uma narrativa carregada por meios diferentes é o jogo/história do CD-ROM *Myst* por Rand e Robyn Miller. A história inicia-se em um jogo de CD-ROM e prossegue em três aventuras – romances³ – subseqüentes e, então, novamente em outro

¹ As palavras “estória” e “história” são aceitas por diversos autores, com significados distintos: estória para a exposição romanceada de fatos imaginários, narrativas, contos, fábulas; história para dados históricos, que se baseiam em documentos ou testemunhos. Estas duas palavras constam do Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa da Academia Brasileira de Letras, e o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa recomenda simplesmente a grafia história, nos dois sentidos. E o dicionário de Caldas Aulete refere-se à forma estória como um brasileirismo, isto é, apenas um “aportuguesamento” da forma inglesa “story”.

² Drew Davidson é professor, produtor e jogador de meios interativos. Seu *background* inclui os meios acadêmicos, indústria e o mundo profissional, seu interesse está voltado para as histórias através dos textos, dos *comics*, dos jogos (*games*) e dos outros meios. Ph.D. em Estudos de Comunicação pela Universidade do Texas em Austin. Antes daquele, recebeu título de B.A. e M.A. em Estudos das Comunicações pela Universidade da Carolina do Norte em Chapel Hill. É professor de *Game Art & Design and Interactive Media Design* no Instituto de Arte de Pittsburgh e no Instituto de Arte Online além de ensino e pesquisa em diversas universidades. Web site: <<http://waxebb.com/>>.

³ O Romance é o gênero mais conhecido da literatura. Herdeiro da epopéia, é tipicamente um gênero do modo narrativo, assim como a novela e o conto. A diferença entre romance e novela não é clara, mas costuma-se definir que no romance há um paralelo de várias ações, enquanto na novela há uma concatenação de ações individualizadas. No romance uma personagem pode surgir em meio a história e desaparecer depois de cumprir sua função. Outra distinção importante é que no romance o final é um enfraquecimento de uma combinação e ligação de elementos heterogêneos, não o clímax. Há de notar que o romance tornou-se gênero preferencial a partir do Romantismo, por isso ficando o termo *romance* associado a estes. (Wikipedia. Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Romance>>. Acesso em 28 mai 2009).

CD-ROM, *Riven*⁴. Nosso interesse está em explorarmos como a narrativa é desenvolvida nestes dois meios diferentes (o CD-ROM e os romances). Facilmente percebemos que se trata de uma experiência diferente, o ato de ler um livro do ato de jogar um jogo de computador, hipertextual, multimídia. O que nos parece interessante é observarmos as diferenças e as similaridades de ambas as experiências e, em como o significado é desenvolvido nelas. Se pudermos compreender melhor como uma mensagem é transmitida por diferentes meios então poderemos nos valer de diferentes meios, um como complemento do outro, isto a fim de melhor transmitirmos as mensagens, examinando dessa forma as vantagens destes meios, suas forças e fraquezas.

Neste artigo queremos estender nosso olhar para compreendemos como a narrativa em *Myst* e *Riven* desenvolveram-se por dois meios, do romance – história – e do CD-ROM. Para focalizarmos nossa discussão utilizaremos as três classes das determinações de *Gerard Genette* (*Tempo, Modos de Narrativa e Voz*). O *tempo* refere-se aos aspectos da narrativa, aqueles que referem as relações temporais entre a narrativa e a história. O *modo* consiste em uma consulta aos aspectos que tratam das modalidades (formas do verbo e as graduações de distância) da “representação narrativa”. E, finalmente, a *voz* refere-se aos aspectos que tratam da maneira que o narrar implica a narração, ou seja, da situação narrativa ou as instâncias e seus dois protagonistas: o narrador e suas audiências, reais ou implícitas.

Queremos explorar e definir o que é narrativo e como é construído em maneiras similares e diferentes por meio de um romance e de um CD-ROM. Compararemos e contrastaremos esta discussão do desenvolvimento da narrativa em *Myst* e *Riven* com um olhar na narrativa progressiva de *A Guerra dos mundos*, romance de *H.G. Wells*, bem como da sua transmissão de rádio por *Orson Welles* e, subsequente, a sua retransmissão em uma versão atualizada pela WKBW. Durante todo este artigo, listaremos diversos teóricos para ajudar-nos de forma adicional a nossa premissa, a qual se insere na possibilidade de nos utilizarmos de múltiplos meios a fim de ampliarmos a forma de expressar as várias narrativas quanto ao que temos a dizer.

A narrativa permite que o leitor, ou o ouvinte, estabeleçam uma relação com a informação localizando-a no tempo e no espaço. É com a narrativa que nós construímos nossos significados no fluxo de nossas vidas. Usamos histórias para contextualizar o que estamos dizendo e, assim, o ouvinte ou leitor estabelece um sentido de tempo, de lugar que ocupamos na história. Ao verificarmos as narrativas de *Myst* e *A Guerra dos mundos*, utilizaremos três aspectos da narrativa de *Genette*: *História, narrativa e narração*,

⁴ *Nota do Revisor*: maiores informações sobre os episódios da epopéia *Myst* (1994) e *Riven* (1988) em: <http://www.grandecaverna.com>. Lá você encontrará informações sobre toda a Ópera *Myst* completa, até os dias de hoje: *MYST I, Real MYST, MYST II Riven, MYST III Exile, MYST IV Revelation, MYST V End of Ages, URU Ages Beyond MYST, URU to D'ni* e *URU The Path of the Shell*

juntamente com suas determinações do *tempo*, do *modo* e da *voz*. *História* é o significado ou conteúdo da narrativa. *Narrativa* é o significante ou sentença. A *narração*, ou narrar algo, é a produção da ação narrativa, a situação em que a ação ocorre.

Em ambos os exemplos – *Myst* e *A guerra dos mundos* – os meios envolvidos são o romance e um novo meio tecnológico (a hipermídia, o hipertexto e rádio, respectivamente). Nossa questão está no âmbito em que a experiência e os significados da narrativa estão modificados, isto porque os novos meios enfatizam a relação entre eles. Ambos, o rádio e o jogo hipertextual fazem do leitor ou ouvinte parte da narrativa, embora de diferentes modos, os quais exploraremos mais adiante em nosso texto.

O Fenômeno Myst



Myst foi lançado em 1994 e imediatamente se tornou um sensacional sucesso no mundo dos jogos para computadores. É atualmente o jogo mais-vendido dos últimos tempos⁵. Em função de sua imediata popularidade, *Myst* inaugura um novo modo de “contar histórias”. Como muito bem observou Jon Carroll, *Myst* foi o “primeiro artefato interativo a sugerir que uma nova forma de arte poderia ser plausível, tal como um tipo da ‘caixa de enigmas’ contido em um romance, dentro de uma pintura – crescido de música, ou algo mais” (Carroll, 1993: 1). Um aspecto ao mesmo tempo divertido e

⁵ Nota do revisor: o texto do Professor Miles data de 1996. Após esta data alguns jogos para computadores e consoles atingiram marcas de vendas realmente notáveis. Entretanto, do ponto de vista global, considerando a série *Myst*, que possui ao menos sete partes ou episódios, ainda pode ser considerada como um dos maiores sucessos de vendas no campo dos games.

frustrante de *Myst* consiste no entrelaçamento entre a história e o jogo. Para ler a história você precisa resolver o jogo: os dois são concomitantes. Para aqueles que desejam tomar *Myst* como um romance multimídia, os enigmas (*puzzles*) são partes singulares que ajudam ao leitor manter-se na leitura. Se você quiser tratá-lo como jogo, a história ajudá-lo, permitindo ao jogador concluir os *puzzles* e terminar o jogo.

A narrativa continuou além do *CD-ROM* em mais três romances, lançados em 1995, em 1996 e em 1997. O grande ímpeto para ler o romance seria o leitor encontrar na história do *CD-ROM* atração suficiente para querer saber mais. Acrescentam-se detalhes à história, e amplia-se o seu contexto a partir da história do *CD-ROM Myst*. Após ter lido os romances, chegamos até *Riven*, lançado no final de 1997, acoplado-se à história novamente. O termo, "ambiente imersivo" é, como alguns descrevem atualmente a mídia ou *CD-ROM Myst* e *Riven* (Carroll, 1997: 3). Estes ambientes imersivos como são descritos e se apresentam como algo que simplesmente vai além de um jogo e de um romance. São mundos nos quais o leitor pode entrar e se perder.

Para entrar nestes mundos, necessitamos de um computador com potencialidades para executar os gráficos (imagens), o som e o vídeo do ambiente imersivo. Por meio do computador, exploramos, com auxílio do *mouse (point and click)*, os caminhos e mundos ao nosso redor. Ao iniciarmos *Myst*, assistimos a animação de um homem que cai em direção a uma fenda. A figura desaparece, mas um livro continua caindo na escuridão. Enquanto cai, uma voz diz:

*Eu me dei conta no momento que eu caía dentro da fissura junto com aquele livro...
Ele não foi destruído como eu pensava que iria acontecer.
Ele continuou caindo até uma área expandida cheia de estrelas...
a qual me deu o vislumbre de uma teoria.
Eu tentei especular onde ele poderia aterrissar.
Mas eu devo admitir que esta conjectura era inútil na ocasião.
Ainda assim, as questões sobre quem, um dia poderia encontrar o meu Livro MYST
aos poucos tornaram-se irrelevantes para mim. Eu conheço minhas apreensões,
elas nunca poderão ser aplacadas, e eu estou tão perto. Então lembrei que o final
talvez não esteja escrito ainda.*

Quando a voz termina, o livro aterrissa e podemos apanhá-lo. Somos o novo início deste capítulo, o livro *Myst* caiu em nossas mãos. Ao abrirmos o livro vemos a figura de uma ilha. Ao clicar com o mouse sobre a figura somos transportados para esta ilha. Estando em uma pier e próximos da água, novamente, a narrativa começou.

A partir desta pequena introdução o leitor/jogador é deixado com os enigmas como aspectos da narrativa da história. Essencialmente, é um mistério. Estamos tentando imaginar o que aconteceu a *Atrus* e *Catherine*, e seus dois filhos, *Sirrus* e *Achenar*. Como



leitores, somos como um investigador nesta aventura. O aspecto narrativo de *Myst* é a multimídia, um discurso hipertextual em si mesmo. Somos uma parte ativa das ligações hipertextuais, a história não continua até que solucionemos o próximo *puzzle* (enigma). A narrativa surge com nossa navegação (*point and click*), com nossa maneira de ultrapassar os mundos misteriosos no qual caímos.

O tempo desta narrativa é duplicado, temos a história imediata na qual nós, como leitor/jogador, tentamos resolver no jogo e, por outro lado, temos a história de *Atrus*, a qual ocorreu no passado e, assim mesmo, estamos trabalhando no presente com ela. O modo da narrativa apresenta-se como uma introspecção visual e acústica. É um hipertexto multimídia com as paisagens e sons abundantes. Passamos a maior parte de seu tempo perambulando ao redor dos mundos “vazios” e “assombrados”. Vemos e ouvimos fenômenos atmosféricos, porém dispendemos parte de nosso tempo sozinhos, tentando “resolver” a história. A voz é completamente atraente porque, tanto o narrador como o ouvinte, de certo modo, colapsam-se. Ou, para ser mais específico, somos a principal peça da descoberta atual da história passada narrada por *Atrus* e seus filhos. A história não avança, a menos que resolvamos os enigmas (*puzzles*). Ao contrário de um livro, no qual podemos continuar lendo até chegar ao seu final, o “jogo” *Myst* somente progride com a resolução de seus *puzzles*. Somos nós, o leitor, o impulso para a narração.

Após “vencermos” o jogo (pois há 3-4 finais possíveis dependendo das decisões do jogador), a narrativa se desloca do hipertexto interativo de *Myst* para a narrativa linear dos três romances de *Myst*: *O livro de Atrus*, *O livro de Ti'ana*, e *O livro de D'ni*⁶. Cada um dos romances se estrutura como uma etapa para trás no tempo em consideração à estória narrada. Assim, no final de *O livro de Atrus*, início de *Myst*, ao final de *O livro de Ti'ana* o início de *O livro de Atrus* e assim por diante. Nos romances, dois dos aspectos narrativos destacam-se. A estória permanece a mesma. Agora estamos aprendendo mais sobre a aventura de *Atrus* e a história por trás do jogo. De fato, os romances servem como uma espécie de “*backstory*” de *Myst*. Os irmãos *Millers* desenvolveram o *backstory* ao trabalhar sobre *Myst* para acrescentar detalhes e, assim, compor as ligações entre os mundos que os jogadores exploraram (Carroll, 1997: 2). O aspecto narrativo mudifica-se e assume o formato padrão dos romances *sci-fi/fantasy*⁷. No decorrer da história do livro os personagens revelam mais aspectos acerca dos personagens do *game* (muitos dos personagens aparecem em ambos os meios). A mudança mais significativa reside no aspecto narrativo. Em vez de um narrador/jogador/leitor hipertextual, a narração decorre de um narrador onisciente limitado que possui as informações a respeito de todos os

⁶ Nota do revisor: Os três livros, *O livro de Atrus*, *O livro de Ti'ana*, e *O livro de D'ni*, foram reunidos em um único volume intitulado *The Myst reader*, no qual reúne os irmãos Miller, Rand e Roby, juntamente com um de seus maiores comentadores, David Wingrove, classificado com o ISBN: 1-4013-0781-7.

⁷ Science Fiction and Fantasy: Ficção científica e fantasia.

pensamentos dos personagens de determinado capítulo que está focalizando. Agora estamos prontos para o passeio, lendo para ver o que acontece em seguida.

O tempo dos livros é diferente daquele dos jogos. A história é desdobrada enquanto é contada. Existem pequenos sinais, “ganchos” e suspense. Ambos, personagens e leitor descobrem o que está acontecendo juntos. O modo é a representação textual com o conhecimento limitado dos desenhos colocados aqui e acolá durante todos os livros. As palavras suscitam as imagens, mas os *Millers* também incluem imagens junto ao texto para ampliar a experiência da leitura. A voz é menos problematizada nos romances. O leitor é a audiência implicada e suposta do narrador. Como um leitor, você está sendo mencionado na aventura pelo narrador, e apenas senta-se e escuta sua leitura.

A história da narrativa prossegue novamente no interior de *Riven*. O leitor transforma-se em jogador, um participante da narrativa, por meio dos enigmas da história segue na descoberta de novos mundos. Um novo desvio para a mídia é adicionada. Em *Myst*, basicamente utilizamos quase o tempo todo do jogo na solidão, em uma busca solitária para descobrir o que aconteceu. Em *Riven*, há personagens com quem podemos “falar”, fazer perguntas, e lhe responderão, alguns sinceramente, alguns não. Parte do enigma é integrada ainda mais na história, você decide se acredita em determinado personagem baseado em seu conhecimento da história. Assim, a história enigmática é ainda mais uma parte da experiência. Uma vez que, novamente, somos uma parte ativa no desenvolvimento da história. A narrativa está esperando-nos para figurá-la.



Imagem by czarnyrobot, in http://www.renderosity.com/mod/gallery/index.php?image_id=1179882&member

O Fenômeno “A Guerra dos mundos”

H.G. Wells escreveu “*A guerra dos mundos*” em 1898. Tratava-se de um romance de ficção científica, cujo tema principal era uma invasão extraterrestre. Primeiramente, há crença de Wells no “gigantismo mental”, tal como imaginado para os Marcianos. Em outras palavras, quanto mais esperto ou inteligente você é, maior será sua cabeça. Um segundo ponto: ele estava interessado na psicologia. Em saber como os povos reagiriam a idéia do apocalipse. Terceiro ponto. Ele ilustrou seu problema pessoal com as hierarquias institucionalizadas, mostrando como estas desmoronam sob o *stress* do ataque. O romance é notável por sua representação imaginativa de uma invasão (Hughes e Geduld, 1993: 1-10).

Em 30 de Outubro de 1938, o teatro *Mercury* de Orson Welles adaptou e transmitiu uma versão da história por meio do rádio. Uma adaptação de rádio de um trabalho literário não é nenhum feito original, porém o pânico público que se seguiu a esta adaptação foi notório. Mesmo com intervalos comerciais durante a transmissão, os quais lembravam aos ouvintes que se tratava somente uma peça teatral – uma novela – as pessoas acreditaram realmente no que estavam ouvindo no rádio, acreditaram que era realmente verdadeiro. Uma parte dos ouvintes pensou que estava ocorrendo uma invasão marciana e, assim, tomaram as ruas para fugir do perigo (Hughes e Geduld, 1993: 245).

Desde o livro original e a transmissão inicial, a história da *Guerra dos mundos* foi atualizada em diversas ocasiões. Temos uma versão de Hollywood em 1954⁸. A película teve pouco a ver com a história da novela e mais com os efeitos especiais, mostrando uma invasão (Hughes e Geduld, 1993: 247). WKBW, uma pequena estação de rádio em Búfalo, *New York*, realizou uma transmissão mais moderna no *Halloween* de 1968. Uma vez que sempre com o amplo aviso que a mostra radiofônica era apenas um drama, causou um pânico menor (Hughes e Geduld, 1993: 171). William Rushton escreveu uma sátira, uma parte dois da farsa, intitulada, “*Último caso de W.G. Grace*”. Este livro não era realmente sobre a história de H.G. Wells, em vez disso foi inspirada por ela. E finalmente (atualmente), um *comic book* foi lançado em 1996 que apresenta a estória de H.G. Wells, explorando somente a narração da invasão marciana. Os Marcianos teriam aprendido o que necessitavam saber para assegurar sua vitória e, agora, retornavam para conquistar a Terra, mas desta vez, pacificamente.

Há algo importante a ser observado a respeito de todas as versões atualizadas. Cada uma das versões, incluindo a versão de Orson Welles, reajustou a história ao dia

⁸ Nota do revisor: muitas foram as re-edições e versões de *Guerra dos mundos*, como por exemplo, o filme *Marte ataca* (1996) e, mais recentemente, em 2005, dirigido por Steven Spielberg, *War of Worlds*. Para maiores detalhes, bem como sobre a complexidade do tema, veja o verbete da Wikipédia: http://en.wikipedia.org/wiki/The_War_of_the_Worlds.

atual e à região local na qual era realizada. Desta maneira, a invasão sempre ocorreu próximo do ouvinte, ou da audiência. Como o propósito deste texto é ser breve, isto limitar-se-á a reflexão da narrativa de *A guerra dos mundos* de H.G. Wells e as duas transmissões de rádio por Orson Welles pela WKBW.

A narrativa de H.G. Wells, *A Guerra dos mundos*, é similar nos aspectos aos livros de *Myst*. A história é aquela de uma invasão Marciana da Terra. Wells acrescentou detalhes ao cenário de uma invasão de Marcianos, examinando os níveis de pânico e da destruição de uma guerra alienígena. A narrativa é formada por meio do romance (história). Lemos e acompanhamos assim o progresso da história. O aspecto narrativo é em primeira pessoa com trocas para a terceira pessoa onisciente. Wells valeu-se destas trocas a fim de proporcionar o suspense. Nós vislumbramos o que está ocorrendo nas seções de terceira pessoa, mas como narrador em primeira pessoa, nós não sabemos realmente o que está acontecendo. Descobrimos lentamente a história da invasão juntamente com o narrador.

O tempo da narrativa é um, no qual a história ocorreu e o narrador está relacionando os eventos passados para nós no presente. Geralmente esta é a estrutura da narrativa que se realiza em um tempo atual, no qual nós aprendemos junto com o narrador sobre algo do passado. O modo é aquele de um romance de suspense contendo uma lição de como o planeta Terra é vulnerável a uma invasão alienígena. O romance serve como um aviso, mostrando ao leitor o terror que poderia suceder-se. A voz é aquela que proporciona a conversação entre o narrador e o leitor. Ela está dizendo para a audiência de sua aventura, a fim de ajudar-nos a aprender como melhor preparar-nos para uma outra potencial invasão Marciana.

Orson Welles adaptou então a história de H.G. Wells de *A guerra dos mundos* para uma transmissão de rádio. Existe um sentido progressivo na narrativa, como o que existe em *Myst* por meio dos livros e dos CD-ROMs, mas existem as mudanças feitas à narrativa que ajudam a adaptar para o tempo e lugar da transmissão. Welles tornou a história mais contemporânea para seus ouvintes, ele trouxe a história até sua morada. A história foi ajustada a Europa, a transmissão foi ajustada aos Estados Unidos. A história foi convencionalmente atualizada a 1938; a linguagem foi modernizada, e a narração é aquela de uma transmissão de rádio (Hughes e Geduld, 1993: 243).

Assim, enquanto o conteúdo básico é o mesmo, o formato é atualizado. A história é essencialmente a mesma que a que ocorre no livro. A terra está sendo invadida outra vez pelos Marcianos. A narrativa é uma transmissão de rádio. Os ouvintes ficam confusos e apavorados quando um cientista anuncia que a Terra está sob ataque. A narração segue do ponto da vista dos personagens enquanto estes tentam descobrir o que está

acontecendo. Os ouvintes descobrem junto com os personagens o que realmente está acontecendo.

A transmissão de rádio aumenta o suspense da história e reforça seu realismo. Os eventos estão ocorrendo no momento presente para os personagens da história e para os ouvintes. O modo é a maneira pela qual se constitui o formato da transmissão. Os ouvintes fazem parte do terror dos personagens que entram em pânico pelo que ouvem. A voz neste momento é o cientista que tenta explicar a história para as ouvintes. Isto tem como efeito o posicionamento dos ouvintes como participantes na história. Os ouvintes quiseram saber de onde, e para onde, devem evacuar a fim evitar os invasores de Marte.

A transmissão de rádio da WKBW em aspectos e em determinações narrativas é similar à transmissão de Welles, mas ligeiramente diferente no *design* do projeto. Assim enquanto mantém a mesma história que o romance e a transmissão original, atualizam novamente o local, a época e o formato da narrativa. A história é modernizada outra vez, o "jogo" agora é em Buffalo, New York em 1968. Uma característica interessante da modernização é o uso de novas rotinas de rádio que haviam sido desenvolvidas desde a versão de Welles (Hughes e Geduld, 1993: 171). WKBW usou estruturas do rádio como os anúncios do tempo, as rupturas para relatos dos esportes e a música regular programando, junto com as últimas notícias de forma rápida e "quebrando" os eventos para relacionar a invasão (174). Em vez de ser uma amostra de rádio teatro, como a produção de Welles, a WKBW a relizou à parte, em um "pedaço" de sua transmissão normal, aumentando novamente o suspense da história. Os personagens eram os radialistas regulares da estação de rádio, assim os ouvintes estavam escutando vozes familiares. A história da invasão foi sendo transmitida lentamente e sem costura, filtrada em um dia normal. A programação do rádio era regularmente interrompida para um boletim urgente a respeito da invasão da Terra. Assim, a voz possui um formato diferente da versão utilizada por Welles onde, ao invés de um cientista, o ouvinte tinha um repórter de rádio tentando cobrir os eventos, a notícia do dia, a Terra sendo invadida.

Myst e A guerra dos mundos



O fenômeno destas duas narrativas compartilha de algumas similaridades e diferenças. Ambos partem da forma romance como parte do fluxo narrativo total. *A guerra dos mundos* iniciando-se como romance, sendo posteriormente adaptada para o rádio. *Myst* iniciando-se e prosseguindo no formato de CD-ROM tendo, entretanto, um intervalo em três romances. Ambas as narrativas são desenvolvidas por meio do formato do romance. E ambas narrativas souberam tirar vantagem de um novo e diferente meio a fim de prosseguir a narrativa. Orson Welles e a WKBW utilizaram o imediatismo do rádio para inserir seus ouvintes no drama. Os ouvintes eram uma parte da história, escutando os eventos “reais” e suas conseqüências. *Myst* explora as potencialidades do hipertexto para permitir uma experiência de “leitura” não-linear e interativa. O visitante é uma parte integrante da história, pois a menos que o leitor/jogador resolva os puzzles, a história não se desenrola. O visitante é o responsável pelo ímpeto e pelo o progresso da narrativa.

A principal diferença entre os dois fenômenos se dá na progressão das narrativas. As versões de rádio adaptadas de *A guerra dos mundos* eram a mesma história que a do romance. A diferença estava em atualizar no tempo e no lugar. Ambas as transmissões ajustaram a história ao local e ao tempo atual. Isto fez com que, por meio do imediatismo do rádio, as transmissões, teatrais, adquirissem a aparência de eventos reais. Assim, enquanto a história de uma invasão de marcianos permanece a mesma, o momento e o lugar foram alterados com o intuito de fazer com que a sua audiência se tornasse parte da história em andamento. Em contraste *Myst*, na forma de seu romance,

promoveu o desenvolvimento de uma história que as leitores/jogadores conheceram no CD-ROM. Assim, a história não era a mesma através de diferentes meios, ela continuou a crescer e a mutacionar-se. Os romances adicionais e o CD-ROM original ajudarão os visitantes a compreender *Riven*. Por certo que não necessitamos ler os romances “para poder jogar” *Riven*, mas eles nos ajudam a compreendermos melhor o contexto da nova história e seus enigmas.

Uma similaridade interessante entre esses dois fenômenos deve-se ao fato como as novas tecnologias são utilizadas para incluir ativamente as audiências dentro da narrativa. Welles e a WKBW usaram o imediatismo do rádio para conseguirem esta inclusão, dentro do qual o ouvinte ouvia a reportagem com o relatório dos eventos atuais que têm conseqüências reais. Assim verificamos que o pânico público como sendo o como as pessoas cumprem com as implicações de seu papel participante na narrativa. Os ouvintes eram uma parte da história em andamento. O CD-ROM é uma parte do todo que forma a narrativa de *Myst* e conta igualmente com o leitor/jogador. O visitante necessita imergir no ambiente e, por meio de suas explorações, a história continua. Somos um habitante desta história que não progride a menos que tivermos progredido na solução dos *puzzles*.

Myst como uma nova narrativa



O formato hipertextual do CD-ROM *Myst* torna manifesta uma teoria pós-estruturalista da leitura na qual o leitor é visto como um criador ativo do significado do texto, juntamente com o autor. Enquanto leitor hipertextual, começamos a escolher a maneira pela qual a narrativa deverá prosseguir. Entretanto, todas as escolhas foram escritas e determinadas pelo autor. Assim, a interativamente apresentada não é ilimitada, como que sem estrutura alguma. Mas isso não reposiciona a voz da narrativa para leitor/jogador. Não é o narrador, mas o leitor/jogador que se constitui na força motriz da progressão da história.

Uma pergunta justa a se fazer a partir da manifestação desta teoria é a seguinte: é melhor ou pior podermos agora fazer e experienciar o que a teoria pós-estruturalista descreve como um processo de leitura? Ou, em outras palavras, até que ponto realizamos a teoria? A questão não se traduz em ser melhor ou pior, e sim em saber mais e melhor sobre como utilizar este meio hipertextual. A questão inicial é a qualidade do conteúdo. Assim, enquanto *Myst* não representa nenhuma grande obra prima da literatura ou arte, é o melhor representante deste novo meio (*new medium*). O objetivo deve ser o de explorarmos os modos de melhorar o conteúdo deste novo meio, a fim de um dia nós tenhamos uma obra prima do hipertexto, comparável àquelas da literatura e da arte.

Um dos pontos fracos de *Myst* consiste no fato de que ele utiliza demasiadas referências dos meios da literatura e do design gráfico. Os criadores têm a tarefa de descobrir uma forma para utilizar melhor as vantagens deste meio. Como David Miles escreveu, *Myst* está de acordo com a quarta lei dos meios de Marshall McLuhan; o desenvolvimento inicial de um novo meio recuperará formas dos meios anteriores (Miles, 1996: 4). Assim, os criadores de *Myst* estão recuperando convenções e formas da literatura, do cinema e do design gráfico e, com isso, estão re-combinando-os neste novo meio multimídia-hipertextual-CD-ROM. Eventualmente, a natureza original dos meios será desenvolvida, mas no momento estamos presenciando as recuperações ressoando através dos CD-ROMs.

A realização desta teoria estrutural da leitura não se constitui no “prego final no caixão do autor”. Ao contrário, o papel do autor foi reposicionado igualmente. O autor é um diretor, um escritor, um pintor, um coreógrafo, um curador⁹, um artista, um programador e um designer, tudo de uma vez. Ao se utilizar de meios múltiplos, o criador tem que se certificar para múltiplas e abertas possibilidades que o hipertexto reserva, de modo que o leitor tenha mais escolhas e se torne mais implicado na narrativa e mais imerso no ambiente.

⁹ Referente a curador de museu.

Em *Riven*, os criadores tentaram utilizar a narrativa a fim de criar a ilusão da vontade livre para o “leitor” (Carroll, 1997: 2). Mas era difícil misturar a *história do leitor* e a *história da narrativa*. No hipertexto é difícil contar uma história. Devido a não linearidade do CD-ROM torna-se difícil para que os criadores construam realmente uma narrativa que possa evocar respostas emocionais de seus leitores (Carroll, 1997: 4). Quanto mais estruturamos uma narrativa, mais limitadas ficam as possibilidades.

Entretanto, os romances servem como uma maneira de se estruturar a narrativa que os CD-ROMs, interativos e hipertextuais não permitem. A força do CD-ROM se constitui também em sua fraqueza. Sendo o leitor ser uma parte integrante da história, torna-se difícil determinarmos as suas interações com a peça. Assim, a história deve ser aberta e fluida, em vez de fixa e dirigida. Um novo caminho para a “escrita” e a “leitura” certamente.

O meio da hipermídia hipertextual, no formato CD-ROM abre novas possibilidades para a narrativa. Segundo George Landow, o hipertexto é composto por palavras, imagens, sons ligados por múltiplos trajetos formados por infindáveis caminhos de finais abertos (Landow, 1992: 3). É permitido ao “leitor” explorar a escala das possibilidades dentro da narrativa de *Myst* (novamente, existem alguns finais possíveis para *Myst* e *Riven*). Acreditamos que esta declarada multiplicidade introduz uma nova dimensão de temporalidade no *game*. A experiência do “leitor” proporciona uma presença no tempo e espaço, sendo a sua leitura que dá sentido à história. Podemos confundi-lo tão rapidamente ou tão cuidadosamente quanto pudermos ou desejarmos. Enquanto possam existir por aí, talvez, uns milhões de cópias de *Myst*, a sua leitura particular tem um sentido original no tempo e no espaço. Podemos resolver a narrativa à nossa maneira, sozinhos; podemos resolvê-la com o auxílio de um livro que nos forneça os indícios dos enigmas ou, ainda, falar com os amigos sobre como “estão jogando” com a história ou como a resolveram. Presumimos assim que a *aura* temporal do jogador não é fixa, tal como Benjamin (1968) o compreendeu. Ao contrário, trata-se de uma performance que ocorre e ressoa com a experiência do “leitor”, dentro da exploração da narrativa.

A natureza performativa deste meio computacional conduziu Brenda Laurel ao olhar para os computadores como o teatro. Para Laurel, computadores têm a “capacidade de representar uma ação na qual os seres humanos pode [interagir] participar” (Laurel, 1993: 1). O “leitor” é um ator dentro da narrativa hipertextual, moldando as ações e resultados por meio das escolhas que realiza. Atuamos na história participando da

narrativa, nos “misturamos” ao processo. Será atuando, no sentido de Derrida¹⁰, que estaremos encenando dentro de um contexto “codificado” ou “repetido” (aqueles obstáculos impostos pelo autor as nossas escolhas). Assim, quando você pode fazer algo diferente, de um instante para o outro, dentro da história, o será também dentro de um contexto do qual a nossa atuação se repete.

Os aspectos hipertextuais são uma incorporação do paradoxo deleuziano do puro devir. O significado é fixo, mas está aberto. Você tem a noção do potencial da “infinita identidade de ambas as direções e sentidos ao mesmo tempo” (Deleuze, 1969: 2). A audiência possui um “demasiado e não o bastante” (Deleuze, 1969: 2). Este meio permite uma miríade de possibilidades mas, ao mesmo tempo, torna-se difícil construir uma narrativa que possa evocar todas as respostas. Ao mesmo tempo, o “leitor” desenvolve-se dentro da história enquanto prossegue nela. Entretanto, as inúmeras possibilidades podem deixar abertas algumas lacunas na narrativa, uma vez que é difícil a um autor adivinhar cada ação possível que o seu público pode tomar.

Hayden White afirma que uma característica geral da narrativa consiste no preenchimento das aberturas e das descontinuidades dos eventos (White, 1987: 9). Aqui temos uma fraqueza do hipertexto, pois as aberturas são abundantes, sempre correndo o risco de interromper a história. Mesmo os criadores de *Myst* admitem que nem tudo faz sentido às vezes (Carroll, 1997: 2). Outra característica da narrativa é o desejo de uma conclusão. *Myst* e *Riven* possuem diversos finais mas, como Landow indica, o hipertexto pode ser uma “perpétua incompletude – sem fim perpétuo” (Landow, 1992: 3). Mesmo assim, para que o leitor siga a história, ele deve esperar um “ponto final” ou algo conclusivo (Landow, 1992: 110). Existem diversas maneiras de tratarmos isto. Primeiro, o hipertexto, como a WEB, pode ser “infinito”, risomaticamente aberto. Segundo, pode oferecer diversos finais. Terceiro, a narrativa pode ser multilinear na medida em que suas ações do começo da interação com a história ao final, todas determinarão o como a história terminará.

A segunda opção é a maneira fácil de se usar. Adiciona-se, por exemplo, um final em se perdendo e, outro, em se ganhando ao jogo. O primeiro é a realização mais pura da teoria estrutural da leitura, mas cresce (e amplia-se) infinitamente. O terceiro é o mais interessante, e é esse usado parcialmente dentro de *Myst* e, mais inteiramente dentro *Riven*. Com esta opção, o autor constrói uma variedade de trajetos narrativos que são trançados juntos, cruzando-se, divergindo-se e influenciando todos os outros trajetos. Assim, todas as escolhas do “leitor” são pré-escritas, mas cada escolha ajuda a

¹⁰ Jacques Derrida (*El Biar*, Argélia, 15 de julho de 1930 — Paris, 8 de outubro de 2004) foi um importante filósofo francês de origem argelina, conhecido principalmente como criador da *desconstrução*. Seu trabalho (frequentemente associado com o pós-estruturalismo e o pós-modernismo), teve um profundo impacto sobre a teoria da literatura e a filosofia continental. (Wikipédia. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Jacques_Derrida>. Acesso em 6 jun 2009).

construir a narrativa para uma conclusão. Desta maneira, o “jogador” não é prejudicado caso perca uma pista, a história ainda progride, apenas que por meio de um trajeto diferente. Por meio de suas escolhas, o leitor/jogador pode viajar por uma variedade de trajetos e resolver toda a história. Assim, na realidade, uma leitura pode ser diferente de outra, e podemos alcançar um “fim” sem “ter lido” toda a história.

O “leitor” de *Myst* está constantemente ciente do meio hipertextual. A história não progride a menos que a resolvamos – seus *puzzles*. E as partes da história nem sempre fazem sentido. Então, a única maneira de lhes dar sentido é lermos os livros. Como Richard Shiff escreveu, “os significados dos meios evoluem em consequência de suas interações” (Shiff, 1996: 8). *Myst* pode não ser um bom exemplo do “realismo de baixa definição”, mas do significado da história em associação a interação dos dois meios. A justaposição dos meios (hipertexto e romance) com a narrativa mostrou as potencialidades e as fraquezas de um CD-ROM multimídia hipertextual. Para experimentar a totalidade da história de *Myst*, a o leitor-jogador deverá acoplar-se a ambos os meios (o digital e os livros).

O fenômeno narrativo de *Myst* é hipertextual. Este fenômeno consiste nos ambientes imersivos dos CD-ROMs, bem como na história linear nos romances. Lendo os romances e acoplando-se aos CD-ROMs teremos o todo da história de *Myst*. O que falta ao hipertexto é compensado nos romances. A narrativa é associada entre os meios (o digital e os livros). Uma crítica justa desse fenômeno pode ser dada pelo fato de uma história de qualidade deve ser capaz de existir por si própria em qualquer suporte. Atualmente, aqueles que trabalham com os recursos do hipertexto e e da multimídia não alcançaram ainda o desenvolvimento de uma obra-prima comparável à da literatura e da arte. Mas, como o meio ainda encontra-se em sua infância, ainda está ocupado com a recuperação das velhas mídias. Com o passar do tempo, uma obra-prima pode ser desenvolvida, a qual utilizará totalmente as capacidades únicas do hipertexto e da multimídia, não tendo mais a necessidade de contar romances complementares. A questão é saber se as pessoas irão ou não continuar trabalhando e desenvolvendo neste novo meio de comunicação que promove a reificação da função do público-leitor-jogador na criação efetiva da história, ou se irão decidir pela idéia de que realizar a teoria da leitura se constitui em um processo demasiado auto-recursivo, em detrimento do uso ou do interesse. Somente o tempo e a experiência irá demonstrar esta questão.

Eu continuo a pensar que ainda é útil para analisar como uma narrativa pode se desenvolver através de meios diversos. A história que é relatada em *Myst* não poderia ser desenvolvida em um único meio. Se assim fosse, perderíamos as qualidades únicas e originais de qualquer um dos médiuns, se usássemos somente um ou outro. Os romances nos fornecem a estrutura linear para “contarmos histórias”. Por outro lado, os



CD-ROMs nos atiram para dentro da própria história, misturando-nos com a narrativa. Combinando a narrativa através de dois meios, temos uma história na qual não somos apenas um “leitor”, mas “um co-autor, um personagem do teatro, um protagonista do filme, um visitante do museu e um jogador: tudo ao mesmo tempo” (Miles, 1996: 4).

Referências:

- BENJAMIN, Walter. *Illuminations*. Schocken Books, New York, 1968.
- CARROLL, Jon. *(D)Riven*. <http://www.wired.com/wired/5.09/riven.html>. @22 pages. September, 1997. (*)
- _____. *Guerillas in the Myst*. <http://www.wired.com/wired/2.08/features/myst.html>. @10 pages. 1993. (*)
- DELEUZE, Gilles. *First Series of Paradoxes of Pure Becoming*. 1969.
- DERRIDA, Jacques. *Margins of Philosophy*. U of Chicago P, 1982.
- GENNETTE, Gerard. *Narrative Discourse*. Cornell UP, New York, 1980.
- HUGHES, David Y., and Harry M. Geduld. *A Critical Edition of The War of The Worlds*. Indiana UP, Indianapolis, 1993.
- LANDOW, George P. *Hypertext*. John Hopkins UP, Baltimore, 1992.
- LAUREL, Brenda. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley, New York, 1993.
- MILES, David. *The CD-ROM Novel Myst and McLuhan's Fourth Law of Media: Myst and Its 'Retrievals.'* *Journal of Communication*, 46(2), Spring, 4-17. 1996.
- Shiff, Richard. *Realism of low resolution*. *Apollo*. 144 (November 1996): 3-8.
- WHITE, Hayden. *The Content of the Form*. Johns Hopkins UP, Baltimore, 1987.

*Nota do autor: Os dois artigos de Jon Carroll foram publicados na *Wired Magazine* e compilados para os sites mencionados. Os artigos estão no formato web, sem o uso de páginas, foi utilizado o sistema de quartos de página para citar estes artigos, ou seja, todo o documento dividido em 4 partes.

Nota do tradutor: originalmente o texto não possui notas de rodapé, no entanto por se tratar de um texto que se utiliza de autores e referências pouco conhecidas na América Latina, este recurso tornou-se necessário a fim de manter a integridade do texto original

Tradução: Cristiano Natal Tonéis: Graduado em Matemática pela Universidade Estadual Paulista – UNESP – Bauru e mestrando do Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP – Brasil, sob orientação do Prof. Dr. Luís Carlos Petry. E-mail: cristoneis@gmail.com

Revisão da Tradução: Luís Carlos Petry: Doutor em Comunicação e Semiótica, Pesquisador e Professor no Departamento de Computação da PUC-SP e no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP. E-mail: petry@pucsp.br