

"Afinal, quem é o autor?": autoria em tempos digitais

"In the end, who is the author?": authorship in digital times

Bryan Rafael Dall Pozzo

Universidade Federal do Paraná

Sergio Marcone Santos

Universidade Federal do Paraná

Resumo: Neste trabalho buscamos discutir as diferentes formas de autoria que surgem através de colaborações diversas proporcionadas pela Rede. Para tanto, exploramos um pouco da tensão entre a propalada liberdade na internet em face dos aspectos de subversão e coerção. Em seguida, analisamos como estes influenciam produções de literatura e de jogos digitais no século XXI. Por fim, constatamos que a colaboração por fãs é capaz de exercer grande influência em produtos digitais, contudo, essa liberdade está sujeita a regras, pois, embora jogos e textos literários flertem com maiores possibilidades de agenciamento, a própria mecânica da rede tende a coibi-las.

Palavras-chave: Literatura digital; Mods; Coerção; Subversão

Abstract: In this research, we aim at discussing the different forms of authorship that arise through various collaborations provided by the Network. In this sense, we explore the tension between the publicized freedom of the internet in relation to aspects of subversion and coercion. Then we analyze how these can influence the production of literature and digital games in the 21st century. Finally, we found that collaboration by fans is able to exert great influence on digital products; however, this freedom is subject to rules, since, although games and literary texts flirt with greater possibilities of agency, the very mechanics of the Network tends to restrain them.

Keywords: Digital literature; Mod; Coercion; Subversion

Introdução

Guto Requena é um designer brasileiro que trabalha na fronteira entre o digital, o biológico e a matéria. Suas peças consistem, geralmente, do transporte do material produzido pelo corpo humano – a voz, as batidas do coração ou o humor estampado em rostos – para o imaterial da linguagem de máquina para serem devolvidos em forma de objetos.

Em *Luminária life*, três arquivos de áudio são utilizados na programação do design generativo. Os arquivos continham o volume dos batimentos do coração acelerado de um bebê ainda na barriga da mãe, os do coração de um adulto com 35 anos e, por fim, os batimentos de um idoso de 80 anos. Os dados foram usados como parâmetro para que o software desenhasse as linhas mais ou menos espessas e mais ou menos ramificadas que compõem a luminária. Após o desenho, uma impressora 3D concluiu a obra.

Na coleção de vasos *Era uma vez*, as peças são compostas a partir da audição de histórias contadas pela avó do artista, as quais, gravadas e transformadas em gráficos de entonação de voz, ganham, via computador, o formato de vasos moldados em vidro.

Em outra de suas obras, *Cadeira nóize*, ele se apropriou da cadeira Girafa, desenhada por Lina Bo Bardi, transformando-a em arquivo digital. Em seguida, captou vozes aleatórias com um gravador na Rua Santa Ifigênia, centro de São Paulo, e os registros vocais foram processados com o uso da linguagem de computação em conjunto com a imagem do objeto de Bardi. Enviada para impressão 3D na Bélgica, o resultado é a cadeira da arquiteta transformada, em proporções fiéis, pelas vozes dos anônimos. Em um episódio do programa *Designers do Brasil*, exibido pelo canal de TV Arte 1, Requena, a respeito da obra, pergunta: “afinal, quem é o autor: eu [ou] a Lina?” [s/d]. Poderíamos acrescentar à dúvida as tantas participações de técnicos que trabalharam na produção, programadores e dos transeuntes, cujas vozes foram emprestadas à obra, para complexificar ainda mais a questão da autoria.

Podemos dizer, ainda, que a prática usada pelo designer é calcada em processos colaborativos que encontram consonância em condições de compartilhamento suscitadas pela Rede. É na Rede que se vivencia maiores experiências quanto à permuta de materiais, fazendo do ciberespaço ambiente propício à prática.

Entretanto, como poderemos observar, tal prática coabita em tensão com outros aspectos, que vão do exercício de subversão, como no caso dos mods (abreviação de modification) de jogos digitais, a elementos coercitivos presentes na literatura digital. No formato mod, embora em um determinado jogo haja permissão para que a comunidade de jogadores faça alterações/subversões completas - como a inserção de novos personagens, locais, objetos, modos de jogo e até de linhas narrativas -, o jogador ainda se mantém preso à estrutura do jogo, de acordo com a lógica pré-determinada pelo formato. Quanto à literatura digital, mesmo com menos recursos subversivos, experimentamos a sensação de liberdade quanto aos desígnios da história, que simulam uma co-autoria, mas que esbarram nos limites impostos pela página baseada em hiperlinks.

Este trabalho quer explorar um pouco da tensão entre a propalada liberdade na internet em face dos aspectos de subversão e coerção (Cf. HAYLES, 2009, p. 44). Veremos que os fenômenos

remontam aos primórdios da Rede. Dessa forma, verificaremos em seguida, como tais aspectos se desenvolveram já na segunda metade do século XX, e como pautam algumas produções de literatura e de jogos digitais no século XXI.

“1970”: as práticas colaborativas

A década de 1970 está marcada como a responsável pelo conjunto de mudanças frente ao paradigma do campo das artes consolidado, ao menos, desde o século XVIII. Para Reinaldo Laddaga, neste período começava-se um processo de mudança comparável, em sua extensão e profundidade, à transição ocorrida entre o final do século XVIII e meados do XIX (2012, p. 9), período no qual se deflagrou a figura do autor que, sob os auspícios da Natureza, criaria sempre do original, consolidando o “gênio” e a “Grande Arte” em detrimento da arte popular.

Laddaga reitera que, a partir da segunda metade do século XX, novas formas de subjetivação e associação transbordaram as estruturas organizativas do Estado. Ele diz: “na época, um número crescente de artistas, escritores ou músicos começava a desenhar e executar projetos que supunham a mobilização de estratégias complexas” (id., p. 10). Esses projetos implicaram a implementação de formas de colaboração que permitiram associar durante tempos prolongados a números grandes de indivíduos de diferentes proveniências, lugares, idades, classes e disciplinas (ib.). Tal fenômeno acarretou abandonar a maior parte dos gestos, as formas, as operações constituídas e herdadas pela cultura das artes desde o final do século XVIII (ib., p. 12).

Pedro Dolabela Chagas, por sua vez, ressalta que as mudanças nos anos 1970 ocorreram, sobretudo, no bojo das convulsões de 1968, quando uma série de revoltas ocorridas, sobretudo na Europa, acabaram por “dividir as águas” da era moderna (2018, p. 43). O “1970”, como chama o crítico, fez um giro em direção ao “comum”, ao passo que visava a expansão do universo artístico (idem, p. 29). Como característicos dessa expansão, ele cita a perda da universalidade da arte, tornando-se forma local de produção, a importância à cultura popular e o fato de os paradigmas estéticos passarem a ser historicizados, acarretando o desenvolvimento de ferramentas analíticas para o estudo das práticas estéticas comuns (2018, p. 27-8). Segundo Chagas, “não havia mais arte em geral, mas, sim, práticas que subsistem com outras funções sociais, dentro de redes socialmente instituídas de produção e distribuição da informação”. Como resultado, passou-se a uma “diminuição da importância da ‘autoria’” em favor de uma autoria plural, colaborativa (idem, p. 28).

Também nesse período, mais precisamente entre os anos 1968-69, surgia a **ARPANET**, gênese do que conhecemos hoje como internet. O projeto contava com as participações do mundo acadêmico e militar norte-americanos em conjunto com algumas empresas de comunicação, permitindo que “vários centros de computadores e grupos de pesquisa que trabalhavam para a agência” compartilhassem “on-line tempo de computação” (CASTELLS, 2003, p. 14). Nesse período, já circulavam pesadamente jogos como o *Spacewar!* (1962), desenvolvido por cientistas e alunos do MIT (Massachusetts Institute of Technology), pela **ARPANET**, proliferando-se por diferentes campus e laboratórios de universidades onde pessoas com acesso à essa tecnologia “[...] adicionavam características e gráficos, fazendo

disso uma instância inicial de design participativo, freeware e desenvolvimento de código aberto” (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, p. 45-46, 2009, tradução nossa), demonstrando claramente, mesmo que de forma embrionária, uma expressão da autoria em colaboração.

Concomitantemente, os computadores começaram a ser disseminados para uso civil, atingindo seu auge dez anos depois como produto de forte apelo popular nos Estados Unidos. Aqui, é preciso um parêntese para falarmos de uma figura importante que acabava de ganhar espaço: o hacker; mas não no tom depreciativo pelo qual pode se apresentar hoje, mas como sinônimo de uma juventude que, embalada pela contracultura, sonhava com um espaço virtual – o ciberespaço – livre tanto para a criação quanto para a disseminação de dados.

No ideal hacker, que remonta à década de 1950, a ideia de uma humanidade irmanada na e pela Rede foi essencial. Embalado pela onda do período, que se baseava no uso de ácido lisérgico e pela ligação a religiões orientais como o budismo, além do libertarianismo – ideia econômica radical baseada na plena liberdade –, o ideal atingiria o grau máximo da utopia ao pensar a internet como um espaço que prescindiria de regulação comercial, onde as mercadorias circulariam livremente de um lado a outro sem as amarras da burocracia ou de impostos. Foi por essa ocasião que surgiram grupos como o TMRC (Tech Model Railroad Club), formado por alunos do MIT com acesso a essas tecnologias, que “acreditavam em uma sociedade colaborativa e... [em um] mundo utópico no qual pessoas dividi[ri]am informação, às vezes sem consideração pelos direitos de propriedade” (KENT, p. 17, 2001). O próprio Spacewar! (1962), citado um pouco acima, surgiu da cultura hacking, cujo software era de uso livre entre os jogadores, com a possibilidade de tomarem várias liberdades para criar sistemas, itens e visuais que não tinham sido pré-planejados, compartilhando-os livremente na Rede e completamente de graça.

Alguns acontecimentos ocorridos anos depois, no entanto, minaram os ideais de liberdade total da Rede. Primeiramente, o vigor da Microsoft (surgida da própria contracultura hacking), em transformar sistemas livres, ou open source, em commodities, produtos pesadamente licenciados, ameaçando judicialmente quem os usasse sem pagar (DYER-WITHEFORD; DE PEUTER, 2009). Outros exemplos vêm do fenômeno Napster, uma plataforma de livre troca de músicas que fora impedida de fazê-lo devido a reclamações da indústria fonográfica em favor de direitos de propriedade, e que acabou transformando-a, também, em commodity. Por fim, o evento que acabaria por selar a intervenção estatal e, conseqüentemente, das bigtechs: os ataques do 11 de setembro de 2001. O século se iniciava com o maior evento terrorista que o planeta já havia assistido. Através dos chamados Patriotic Acts, uma espécie de decreto presidencial, o governo norte-americano passava a ter plenos poderes sobre a circulação de dados: conversas telefônicas poderiam ser escutadas, e-mails lidos, etc. Enfim, os dados passaram a ser alvo de forte interceptação, tudo isso em nome da proteção do território doméstico, quiçá do mundo. Depois desses e de outros eventos, a ideia de ciberespaço, como espaço livre, estava totalmente corrompida (LOVELUCK, 2018).

Como pudemos ver, o embate entre o desejo de liberdade e as regras impostas por fatores externos parecem compor a lógica da Rede. Passemos agora a como esse fenômeno se relaciona com os jogos e a literatura digital.

Formas de autoria - A cultura Mod

A chamada “cultura modding”, dentro dos jogos digitais, mostra a reorganização de autores e a (re)transformação de jogos digitais, aos quais, pela simples diversão de adicionar novos itens ou formatos aos jogos, ensejam a subversão e a resistência de grupos minoritários que habitam o ambiente online.

Popularizada nos anos 1990, e ainda bem ativa conforme as tecnologias de software avançam, os mods são feitos por pessoas que alteram o código do jogo, no sentido de modificar o conteúdo original, seja para adicionar novas armas e skins, criar novas missões e áreas ou mesmo novos jogos inteiramente baseados nos sistemas do jogo anterior, como é o caso do Counter-Strike (1999), jogo de terroristas versus contra-terroristas que surge como uma modificação no jogo base Half-Life (1998), inicialmente feita por Minh Lee, um aluno canadense de ciências computacionais, filho de imigrantes vietnamitas que fugiram da guerra (DYER-WITHEFORD; DE PEUTER, 2009).

Devemos ressaltar que pode ser atribuída aos mods, num primeiro momento, uma perspectiva romântica e utilitária dos jogos, na qual desenvolvedores, ou modders, trabalham gratuitamente, melhorando e modificando sistemas, na esperança de que, um dia, suas produções sejam vistas e recrutadas por grandes desenvolvedoras. No entanto, interpretar todos os modders como trabalhadores “livres” e flexíveis descartam as potenciais contribuições surgidas de suas modificações. Em particular, muitos modders projetam conteúdos desafiadores e subversivos oferecidos gratuitamente que, por diversas vezes, criticam o próprio sistema de trabalho e capital que buscam absorver o modding para as triple A (AAA), sigla que representa as gigantes da indústria de jogos. Nesse sentido, Matthew Bohunicky, que analisou o potencial subversivo dos mods como uma ferramenta ecológica, expõe:

Ao contrário da distribuição restrita e autenticada de atualizações ou de DLC por canais controlados pela empresa, os mods emergem e criam uma ampla ecologia de canais não oficiais que hospedam pedaços de dados de jogos. Nesse sentido, então, os dados do jogo se estendem muito além dos limites dos computadores do desenvolvedor e reúnem uma comunidade maior de agentes que agem e mudam radicalmente o jogo. Além disso, alguns mods redirecionam o código e outras mídias para fins humorísticos e subversivos, incorporando uma força de renovação e preservação de paisagens digitais desertas e abandonadas. Embora essas práticas possam e devam ser lidas em termos de exploração, a produção de mods também modela a prática de trabalho ecológica que renova, reutiliza e recicla (BOHUNICKY, p. 79, 2017, tradução nossa).

Nesse contexto, de os jogos serem formados por códigos que rodam em diferentes dispositivos e que também utilizam diferentes sistemas para funcionar, quem possui a expertise necessária pode “[...] subverter a sua programação para responder aos seus anseios, [dessa forma,] são colocados problemas novos àquela produção que [passa a] precisa[r] de uma solução que instiga uma aprendizagem inventiva” (MAIA et. al., 2019, p. 757).

Mods, são, portanto, uma subversão inventiva de um jogo que pode alterar conceitos-chaves por inserir novos autores; é uma forma popular para os jogadores estenderem a vida útil

de um jogo a partir da criação do próprio conteúdo e de sua distribuição gratuita para outros jogadores. Assim, não somente produtos completamente novos surgem dessa hacking culture, como também é distribuída por jogadores e para jogadores, promovendo desde pequenas alterações e correções até trabalhos monumentais, chegando à produção de jogos completamente novos com base nos antigos. Eis que encontramos, a partir desse ambiente colaborativo e tenso, diríamos, conteúdos que não só reforçam o caráter interativo, mas que também questionam e desafiam, com suas inserções, os jogos a partir de modificações (e as empresas que os criam).

Por óbvio, o trabalho desses desenvolvedores individuais chama a atenção das empresas que possuem, por lei, os produtos que estão sendo modificados. Este foi o caso do Counter-Strike que, ao atingir grande renome, fez com que a Valve, companhia responsável pelo jogo "base" Half-Life, comprasse os direitos do mod, contratando seus desenvolvedores, entre eles Minh Lee. Sim, o trabalho desenvolvido pode ser feito para portfólios desses desenvolvedores, contudo, o potencial do modding é muito maior até mesmo do que as empresas podem ou conseguem ditar, uma vez que são produzidos conteúdos de inúmeras áreas do conhecimento.

A internet é um espaço aberto à colaboração que proporciona um caminho livre para a circulação e a difusão do conhecimento, ademais, a atividade dos modders parte da cultura maker que:

[...] surge como uma das principais atividades no que tange à democratização de conhecimento e na agilidade de confecção de produtos, absorvendo, como ideal, uma premissa de ausência de regras restritivas - uma subversão do status quo. [...] Essa subversão traz como resposta o ideal de que as pessoas possam e devam materializar suas próprias ideias e as desenvolvam, por meio de tecnologias, dispositivos e ferramentas, em projetos que reforcem leituras de suas experiências e da cultura na qual estão inseridas. (MAIA et. al. (2019, p. 758, grifos dos autores)

Dentro desse contexto, citemos algumas formas pelas quais os jogadores-autores contribuem para formas de alterações subversivas que inserem contradições, questões ambientais, éticas e culturais dentro dos jogos.

Minecraft (2011) é um jogo no estilo survival-crafting que, em muitos aspectos, copia o modus operandi do capitalismo tecnocrático tal qual podemos nos encontrar hoje. Como exposto por Abraham (2018, online, tradução nossa):

Acho a presença de lógicas econômicas (capitalistas) em ambos: no primeiro (survival), os aspectos de “sobrevivência” da maioria desses jogos guiam os jogadores para a dinâmica da acumulação industrial e da vida sob o capitalismo, onde comer é um incômodo ou problema a ser administrado. No último (crafting), localizo uma reprodução específica do tropo do progresso tecnológico, associada a representações das relações humano-ambientais que reproduzem narrativas de domínio sobre o mundo natural .

Dessa forma, a lógica estruturante do jogo, com “blocos de montar” que são coletados e transformados em coisas mais “úteis”, como árvores que se transformam em tábuas, guia seus jogadores através de uma forma de exploração ambiental bem conhecida e bem implementada ao redor do mundo. Assim, podemos nos questionar se há alguma maneira de demonstrar ao

jogador de que forma estes recursos, extraídos aos montes, chegam até nós no mundo real.

É o que o mod Resourceful, do artista visual Ken Sheely, faz. O mod, segundo a página do artista, é “uma modificação para o jogo de construção de mundos Minecraft que troca as texturas dos recursos e materiais construídos para as logos das corporações que os consomem e utilizam estes materiais em seus produtos” (SHEELY, 2014, tradução nossa).

Figura 1 – Blocos de materiais transformados nos logos das empresas que os extraem e manufaturam no mundo real



Fonte: autores (2021)

Destarte, as empresas que consomem e utilizam esses materiais, como madeira e carvão por exemplo, são expostas ao jogador, e assim o que a intervenção de Sheely faz é não somente explicitar ao jogador a extração de recursos do meio ambiente em que a lógica de Minecraft se estrutura sobre, mas além disso, demonstra que o nosso próprio consumo, que envolve estes recursos, é mediado via empresas que possuem registros ecológicos danosos ao ambiente (SMITH, 2017, p. 115).

Outra forma de subversão pode ser encontrada em sites brasileiros de mods, como é o caso do Site do GTA e do GTA SA que fornecem mods que “abrasileiram” os jogos da série Grand Theft Auto - GTA (1997-2013), com a inserção de locais e ambientes nacionais, como o GTA RIO, ou com a inclusão de veículos, empresas, armas ou personalidades famosas no Brasil. Sendo este um caso explícito de uma co-autoria que transporta todo o ambiente de jogo para mais perto da cultura e formação social de quem está jogando. Feito este de grande importância, dado que, como posto por Witherford e De Peuter (2009), embora GTA satirize através de sua estrutura de jogo a violência do Estado em nome de políticas neoliberais, e possua missões que expõem a corrupção massiva das classes mais altas, ele ainda é produto de uma megacorporação que lucra com funcionários que trabalham longas horas sem remu-

neração extra: “GTA é um jogo cínico que simultaneamente satiriza, satisfaz e normaliza a hiperpossessividade, estereótipos racializados e violência liberal em um auto-cancelamento que permite que esses elementos permaneçam intactos, uma estrutura que é, de uma forma muito precisa, conservadora” (WITHERFORD; DE PEUTER, p. 181, 2009, tradução nossa) .

Fazer subversões no jogo base consequentemente traz parte desse conteúdo original para (ainda mais) perto o público brasileiro, mas dessa vez através de concepções locais que dialogam melhor com esse público, evidenciando, assim, as relações sociais que conhecemos e em que vivemos cotidianamente, como que em um caráter de resistência em prol de uma cultura nacional.

Figura 2 – Mod que transforma San Andreas no Rio de Janeiro. Destaque dos autores



Fonte: autores (2021)

É inegável hoje que os mods contribuem para a longevidade de diferentes títulos de jogos, para inovações criativas feitas no âmbito da gameplay e de melhorias não somente técnicas, como bug fixes e patches de correção, mas também narrativas e de imersão, como a adição do canto de pássaros em Skyrim (2011), o quinto título da saga The Elder Scrolls, e de missões completamente novas em áreas do jogo fabricadas pelos jogadores. Ademais, dentro do próprio há o ambicioso mod Skyrim Together, que almeja transformar o mundo solitário do jogo em uma plataforma multijogador que, hoje, permite mais de 500 jogadores online simultaneamente.

Desse modo, podemos ver, através da cultura modding, que o desenvolvimento por parte do consumidor se tornou indispensável, tornando possível argumentar que a prática seja uma extensão do próprio ato de jogar ao se criar e experimentar de que maneiras podemos fazer inserções nos produtos que jogamos, inserções estas que de alguma forma dialogam conosco. A prática permite-nos dar continuidade às histórias que experimentamos, ressignificando a obra a partir de uma experiência imersiva mais completa.

Literatura digital e coerção

Uma das premissas com a qual este trabalho vem dialogando é de que a técnica de cada período afeta as formas de produção artística. Foi assim com os primórdios de nosso modernismo, quando autores como Lima Barreto e João do Rio passaram a incorporar uma tecno-lógica peculiar às alterações experimentadas entre o final do século XIX e início do XX (SÜSSEKIND, 1987).

Nesse período, o cinematógrafo, o fonógrafo, a imprensa, que acolhia e estilizava os textos dos autores, além da ideia de voar, dos reclames etc., acarretaram mudanças não só nas formas de produção, mas na mentalidade dos criadores, tornando-as mais interessantes de observar que se vistas como escolas literárias, de acordo com Flora Süssekind (1987).

Acreditamos na possibilidade de pensar similarmente em relação ao digital, pois não é demais lembrarmos da presença quase ubíqua nas sociedades mundo afora, e das mudanças operadas nas coisas e em como nos relacionamos com elas, conforme já visto. A literatura, de um modo geral, possui um profundo envolvimento com os processos de digitalização. O texto é escrito e armazenado em computadores domésticos, editores são contatados por e-mails, os livros são diagramados e impressos em máquinas computadorizadas e vendas são feitas por e-commerce. Como afirma Katherine Hayles, “a literatura, hoje, é computacional” (2009, p. 61). E como tal, parece se aplicar à mesma tônica da Rede: estar sempre numa encruzilhada típica de ambientes contraculturais, cuja síntese é a queda de braço entre a utopia de um espaço livre e a realidade baseada na coerção (BASTOS, 2014). Vejamos como essa tensão permeia as produções literárias produzidas na e para a rede, a chamada “literatura digital”.

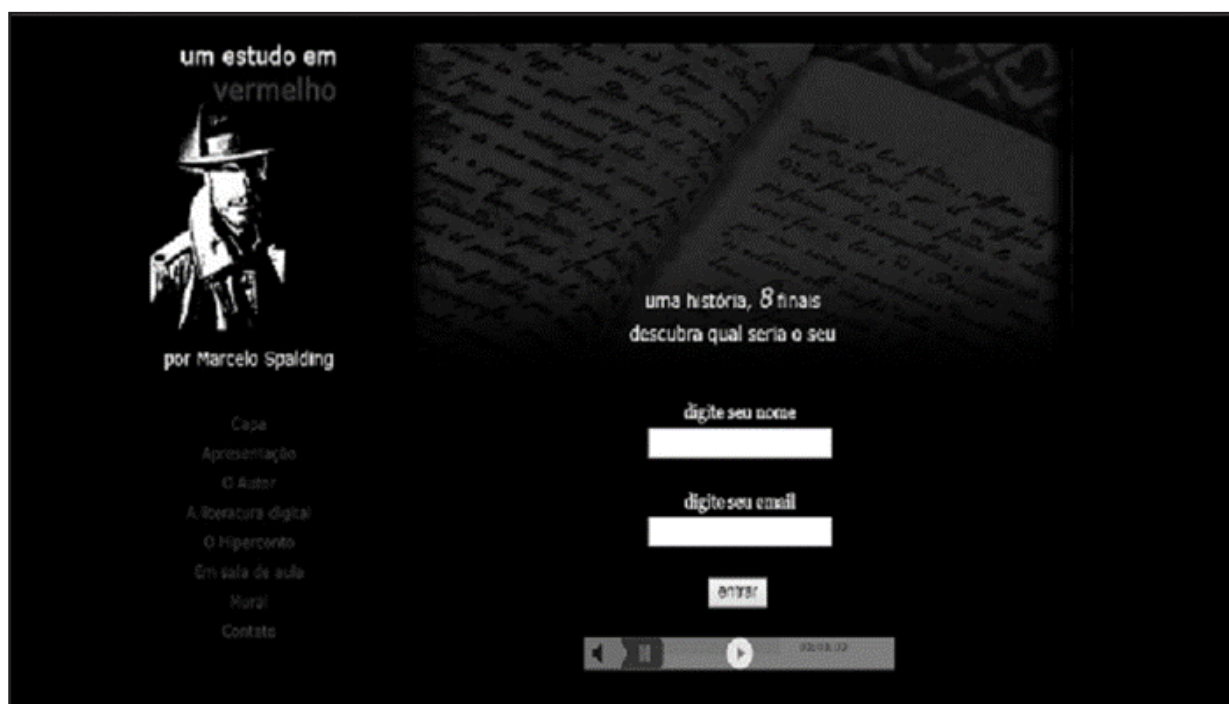
A ideia de link – nó –, quando pensada por Vannevar Bush ainda na década de 1940, era fazer uma grande biblioteca que se assemelhasse à mente humana a partir de uma sinergia com a máquina, afinal, assim como um clique se liga a outro, um pensamento se ligaria a outro. Essa relação é o que chamamos “interatividade”, nada menos que o cerne da existência digital.

A interatividade é regida por dois característicos: o procedimental e o participativo. O procedimental permite à máquina mapear as regras exatas ou gerais de comportamento procedidas através de algoritmos para que o usuário atinja uma finalidade. O programador, então, de posse das ferramentas que traduzem a linguagem da máquina, conseguiria induzir certo comportamento no usuário (MURRAY, 2003).

O segundo, participativo, diz respeito à nossa capacidade indutora de comportamentos no ambiente maquinal, pois elas, as máquinas, reagem às informações que inserimos através de uma “reconstituição codificada de respostas comportamentais” (MURRAY, 2003). Em meio a esse jogo, há a sensação de comando que nos é dada, chamada por Murray “agência”, que consiste na realização de ações a que vemos resultados, como quando clicamos duplamente para abrir arquivos. Dessa forma, podemos dizer que estamos sujeitos, no ambiente maquinal, a estes três aspectos: a indução feita por programadores através de algoritmos; nossa resposta, que produz mudanças ao ambiente; e a agência, que é a nossa impressão de comando. Vejamos, agora, como esses elementos aparecem em duas produções brasileiras de literatura digital.

Em *Um estudo em vermelho* (2009), de Marcelo Spalding, a partir de um pequeno cadastro, colocamos nosso nome e endereço de e-mail e uma correspondência eletrônica é enviada ao “Sr. Dupin”, no intuito de contratá-lo como detetive para que encontre nossa irmã desaparecida. A partir daí, a cada e-mail trocado entre nós e o detetive, questões do tipo “sua irmã pode estar fugindo” ou “você realmente acha que é caso de sequestro?” são feitas para que, depois de escolhida uma delas, o enredo vá se formando, sempre através da troca de e-mails.

Figura 3 – Print da tela inicial de *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding (2009)



Fonte: autores (2009)

Embora o uso de hiperlinks possibilite uma leitura não linear, dando ao leitor a sensação de escolha dos caminhos por onde a história deve trilhar a partir de cliques, percebemos que a indução perpetrada pelos autores é considerável, uma vez que há forte direção aos rumos da história. Se o compararmos ao códex, veremos que esse ganha em mobilidade, pois o trânsito entre páginas consegue ser mais eficiente, permitindo-nos ir adiante e retroceder, mesmo sendo o livro uma mídia fechada, isto é, a interatividade se dá em seu próprio espaço.

Já *É preciso aprender a ficar submerso* (2011) é um vídeo-poema do poeta Alberto Pucheu e da artista visual Danielle Fonseca. Para falar dele, é preciso nos lembrarmos de que está assentado no YouTube, a plataforma de vídeos criada em 2005 cujo algoritmo opera em favor de o espectador permanecer, o quanto possível, cativo aos produtos ali veiculados. Isso, inclusive, é preponderante para a chamada monetização, a remuneração que os produtores de vídeos têm direito a partir dos números da audiência. Além disso, a plataforma possibilita a interação entre espectadores e artistas através de comentários, e seus conteúdos podem ser reproduzidos.

Figura 4 – Frame do videopoema *É preciso aprender a ficar submerso*, de Alberto Pucheu e Danielle Fonseca (2011)



Fonte: autores (2011)

O vídeo *É preciso aprender a ficar submerso* não faz uso da lógica do hiperlink, logo, ao invés da possibilidade de se dar saltos em busca de novos desdobramentos para a história, a obra, de 2 minutos e 43 segundos, deve ser pensada levando em conta como “a imagem, tal qual apresentada, é consequência lógica do seu meio de produção” (PLAZA; TAVARES, 1998, p. 120).

É preciso aprender a ficar submerso, ao conjugar a poética de imagem e som enseja um novo produto, mesmo que o caráter da plataforma restrinja a participação interativa da audiência. Enquanto a literatura baseada em hiperlinks oferece uma participação mesmo que de forma coercitiva (HAYLES, 2009, p., 44), pois embora pulemos de um link a outro os passos foram ditados pela autoria, durante a exibição do vídeo-poema as possibilidades de “agência”, ou “intervenção”, por parte do leitor/espectador tornam-se nulas.

O vídeo-poema, assim, adere à lógica da plataforma, e isso sugere algo muito interessante: mesmo estando em função dos aspectos dominantes da plataforma onde está hospedado, *É preciso aprender a ficar submerso* torna patente a possibilidade de se criar a própria qualidade a partir de uma sinergia que amplifica as capacidades criativas dos autores. Embora o YouTube limite a agência por parte do interator, a obra é pensada levando em conta a forma como será assentada e apresentada, numa junção entre criatividade e adequação à uma “nova” (i)materialidade. Dessa forma, seria possível amplificar o criativo, sobretudo, se o compararmos, novamente, à mídia livro.

Considerações finais

A colaboração por fãs é capaz de exercer grande influência em produtos digitais, pois o consumidor, como os exemplos evidenciam, não seria mais um simples espectador que interage passivamente com a obra, mas passa a fazer parte de sua produção, sendo uma peça importante no desenvolvimento e remodelamento dessas obras (MAIA *et. al.*, 2019).

Desde sua gênese, quando se estabeleceu o embate do uso civil ou militar da internet, passando pelos ideais utópicos de zona livre e métodos de subversão de produtos oficiais surgidos pela hacking culture, como no caso dos mods, a internet e seus subprodutos oscilam entre a liberdade e o controle.

Em meio a disputas, a ideia de colaboração sempre esteve presente, pois é da natureza da Rede o compartilhamento. O ciberespaço existe porque trocamos, a todo instante, dados e cada um deles se sujeita a tipos múltiplos de intervenção. Arquivos podem ser copiados, hackeados, editados, tornados memes, música, transformados em outros arquivos sob extensões diversas, deletados etc. Isso faz de cada curador um autor, por assim dizer, e como os arquivos não são estáveis quanto ao local de assentamento – hoje é uma foto no computador, amanhã um meme que corre o mundo –, cada criação possui, ainda, os caracteres de anonimia e fluidez. A autoria, portanto, se dilui e isso parece ser o *modus operandi* de algumas produções artísticas do presente.

Mas, conforme pudemos ver, essa liberdade está sujeita a regras, pois, embora jogos e textos literários flertem com maiores possibilidades de agenciamento, a própria mecânica da rede tende a coibi-las. No caso do mod, mesmo com o acesso a códigos de computação que permitem ao usuário alterar condições dos jogos, há barreiras impostas quer pela indústria de games, quer pelo ambiente maquinal. Quanto à literatura digital, os esforços para uma maior liberdade ao leitor encontram resistência tanto no formato hiperlink quanto em plataformas consagradas como o YouTube.

Esse trabalho não conta com a pretensão de esgotar os temas. Antes, espera demonstrar como obras digitais operam a lógica da Rede.

Referências

ABRAHAM, B. **What is an Ecological Game?** Examining Gaming's Ecological Dynamics and Metaphors through the Survival-Crafting Genre, 2018. Disponível em: <<http://tracejournal.net/trace-issues/issue2/01-Abraham.html>>. Acesso em: 28 jul. 2020.

BASTOS, M. **Limiares da rede:** escritos sobre arte e cultura contemporânea. São Paulo: Intermeios/Fapesp, 2014.

BOHUNICKY, M. Ecomods: An Ecocritical Approach to Game Modification. In: **Ecozon@**. European Journal of Literature, Culture and Environment 8.2, p. 76-87, 2017.

BETHESDA. **The Elder Scrolls**. 1994.

BETHESDA. **The Elder Scrolls: Skryim**. 2011.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CHAGAS, P. D. **"1970"**: Arte e pensamento. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2018

Designers do Brasil, exibido pelo canal de TV Arte 1 [s/d].

HAYLES, N. K. **Literatura eletrônica**. Novos horizontes para o literário. Trad. de Luciana Lhullier et. al. 1. ed. São Paulo: Global/Fundação Univ. de Passo Fundo, 2009.

KENT, S. **The Ultimate History of Video Games**. Roseville, Calif.: Prima Publishing, 2001.

LADDAGA, R. **Estética da emergência**: A formação de outra cultura das artes. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

LEHNER, A. Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus. In: **Ecozon@**. European Journal of Literature, Culture and Environment 8.2, p. 56-71, 2017.

LEVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos I. da Costa. 1. ed. 5a. reimp. São Paulo: Ed. 34, 2005.

LOVELUCK, B. **Redes, liberdades e controle** – Uma genealogia política da internet. Trad. Guilherme João de F. Teixeira. Petrópolis/RJ: Vozes, 2018.

MAIA, A.; DIAS, C; COSTA, A.; SILVA, R. N.; FREITAS, E.; MARQUES, B. Modificações em Videogames para Além da Produção: Uma investigação sobre o fenômeno dos mods como uma forma de interação jogador-jogo. In: **XVIII SBGames**, 2019, Rio de Janeiro. XVIII SBGames. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. v. 1. p. 757-765.

MOJANG STUDIOS. **Minecraft**. 2011.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck** - O futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa K. Daher, Marcelo F. Cuzziol. São Paulo: Itáu Cultural/Unesp, 2003.

PLAZA, J.; TAVARES, M. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: Poéticas digitais. São Paulo: FAEP-Unicamp/Ed. Hucitec, 1998.

PUCHEU, A.; FONSECA, D. **É preciso aprender a ficar submerso**. 2011. (2m43s). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=jGwY2daOJGs&t=17s> >. Acesso em: 14 jul. 2018.

ROCKSTAR. **Grand Theft Auto**. 1997.

RUSSELL, S. **Spacewar!**. 1962.

SMITH, B. Resources, Scenarios, Agency: Environmental Computer Games. In: **Ecozon@**. European Journal of Literature, Culture and Environment 8.2, p. 103-120, 2017.

SHEELY, Kent. **Resourcefull**. 2014. Disponível em: <<https://www.kentsheely.com/resourcefull/index.html>>. Acesso em: 17 ago. 2021.

SPALDING, M. **Um estudo em vermelho**. 2009. Disponível em: <http://www.artistasgauchos.com.br/_estudovermelho/>. Acesso em 23 nov. 2018.

SÜSSEKIND, F. **Cinematógrafo de letras** - literatura, técnica e modernização no Brasil. São Paulo: Companhia das Letras. 1987.

VALVE. **Half-Life**. 1998.

VALVE. **Counter-Strike**. 1999.

WITHERFORD, N., de PEUTER, G. **Games of empire**. Global capitalism and video games. Minneapolis: University of Minnesota, 2009.