

CHARACTERS DON'T NEED CLOSURE: A AVENTURA IMPRESSA E DIGITAL

Daniela Côrtes Maduro

Bolseira de Investigação FCT
Universidade de Coimbra

DESFECHO ADIADO

Entre a tradição oral, a invenção da escrita e a tipografia surgiram várias transformações que alteraram não só a forma como uma história é veiculada, mas também o processo de criação de personagens. Segundo Walter Ong, a tradição oral estaria repleta de personagens ilustres que representavam diferentes valores e princípios. A construção de personagens modelo era necessária porque, como a difusão de uma história dependia do momento único da sua narração, estas teriam uma maior probabilidade de prevalecer na memória da audiência (Ong, 1982: 68). Contudo, esta situação condicional das personagens viria a alterar-se com a introdução da escrita. Graças ao registo escrito, o autor tinha a oportunidade de rever um texto. Para além de poder centrar a sua atenção na construção do enredo, poderia igualmente completar as suas personagens, tornando-as mais densas. As personagens planas da literatura oral seriam substituídas por personagens cada vez mais complexas. A sua construção passaria a ser inspirada na existência humana, e não na relação entre o divino e o terreno. Por seu turno, o narrador, que antes era o responsável pela transmissão oral de conhecimento, viria a surgir no texto de forma fugaz e restrita, limitando-se a fornecer vida às personagens.

Com a introdução da tipografia, o texto ficaria circunscrito a um número finito de páginas. O autor teria de organizar o enredo de forma a causar um maior impacto no leitor. Assim como na tragédia clássica, o desfecho tornava-se num momento crucial da narrativa. Segundo Walter Ong, aos olhos do autor, o texto surgia como uma linha dividida entre início, meio e fim. O formato encorajava-o a pensar no seu trabalho como uma unidade discreta, fechada em si mesma e definida por um desfecho (145). Porém, Ong sublinha que na “era electrónica” o enredo linear e dividido entre início, meio e fim começa a ser desmistificado e a ser considerado como “demasiado fácil”, quer para o autor quer para o leitor (128). Por este motivo, Ong refere que a literatura vanguardista viria a ser obrigada a “obscurecer os seus enredos” (148). Segundo Ortega y Gasset, o público leitor, cada vez mais exigente, havia forçado o romance a perseguir um estado de perfeição inalcançável. Os leitores seriam “melhores psicólogos do que os antigos autores” e esperavam conhecer histórias sobre personagens com uma riqueza psicológica sem precedentes (313). A influência da psicanálise na literatura havia promovido a construção de personagens com um mundo interior cada vez mais rico¹. Ortega y Gasset referia-se à “psicologia imaginária” como uma alternativa à escrita de romances baseada unicamente na originalidade do enredo. Para Ortega y Gasset, a criação imaginária de “almas humanas” e a representação da vida interior das personagens constituíam elementos promissores. “A esperança do romance reside na invenção de personagens interessantes, não na invenção de enredos”, afirmava Ortega e Gasset (Ortega y Gasset, 2000: 315).

A construção de enredos com uma estrutura rígida e linear viria a ser contrariada por ficções labirínticas, que reflectem um conflito entre domínios ontológicos e que mantêm uma estrutura episódica

1 De acordo com Ong, estas começavam a assemelhar-se a pessoas reais (149).

e fragmentária. Tal é o caso das narrativas rizomáticas escritas por Julio Cortázar ou Jorge Luis Borges que vieram a influenciar a ficção digital. O desejo de alcançar o desfecho (e de assistir à resolução da narrativa) mantém o leitor concentrado na finalização da leitura. No entanto, em narrativas multilíneas, esse desejo é frequentemente frustrado. No caso da ficção digital, a procura de uma resposta emocional por parte do leitor é contrariada pelo apelo constante à interação ou à montagem do texto. Esta resposta emocional – que no enredo descrito pela *Poética* de Aristóteles é provocada pelo coerente desenrolar de eventos até ao culminar da trama – é, não raramente, adiada pela fragmentação estrutural da narrativa e deslocação de entidades (narrador, personagens ou leitor) entre camadas diegéticas.

Embora um livro seja considerado como um produto acabado, uma história inscrita nas suas páginas pode persistir para além deste habitat. A história, e todo o conjunto de personagens, podem ser transferidas para outros média (ou para outro livro) e aceitar alterações infinitamente. Como sabemos, as coletâneas de contos tradicionais criadas por Charles Perrault e pelos irmãos Grimm oferecem versões diferentes das mesmas histórias. Antes de terem sido registadas num livro estas eram partilhadas pela comunidade e veiculadas através de um contador de histórias. Na ausência de um registo escrito, cada história era contada de forma diferente. Retomadas pela memória coletiva, estas histórias não tinham uma existência para além do momento e do local onde eram contadas ou recordadas. Os contos populares transmitidos pelos irmãos Grimm e por Perrault através de folhas de papel resistiram ao tempo, não só porque foram reunidos numa colectânea, mas também porque foram revisitados continuamente por diversos média e formas de expressão. As apropriações de que foram objeto colocaram as personagens perante novos caminhos a percorrer. Por vezes, a viagem foi de tal forma inusitada que, assim que elas ultrapassaram as páginas de um livro, um novo capítulo da

sua obra (ou vida) começou a ser construído. Na introdução à obra *Frankenstein* (1831), Mary Shelley escreve o seguinte: “I bid my progeny go forth and prosper”. Mary Shelley refere-se à sua obra, ou seja, a uma história sobre uma criatura construída artificialmente. De facto, a história desta personagem terá sido apropriada por vários discursos, o que veio a permitir que ela sobrevivesse ao passar dos séculos e adotasse a forma de um mito moderno.

A obra *Patchwork Girl* (1995), uma hiperficção eletrónica criada por Shelley Jackson, tem como personagem principal a irmã da criatura de Victor Frankenstein. Esta personagem feminina não chegou a ser criada na obra de Mary Shelley mas ganha vida em *Patchwork Girl*. Para conhecê-la, o leitor terá de visitar a secção “Graveyard” onde se encontram depositadas as partes do seu corpo. Cada uma delas é representada por uma lexia com uma história para contar. Cabe ao leitor suturar o seu corpo para garantir a leitura do texto. Embora o número de lexias seja circunscrito e o leitor possa ler a totalidade do texto (quer aceitando percorrer a sequência de *links* quer escolhendo os pontos de leitura através de mapas da obra) o tipo de leitura sugerido em *Patchwork Girl* é multilinear ou rizomático. Por seu turno, o desfecho da narrativa é inexistente. Em vez deste, podemos considerar que existe a finalização do processo de leitura, um processo que pode ser concluído assim que o leitor cesse de interagir com o corpo de *Patchwork Girl* (ou com o próprio hipertexto). Tal como o seu irmão – a Criatura de Victor Frankenstein – ela não apresenta um corpo uno. Também ela foi construída com pedaços de cadáveres. Cada pedaço do seu corpo tem uma história para contar.

Patchwork Girl é uma hiperficção eletrónica que parte da narrativa de *Frankenstein* para contrariar características – como a linearidade, a rigidez da forma e a leitura baseada num desfecho – frequentemente associadas ao romance tipográfico. Contudo, a obra de Mary Shelley tinha já uma natureza transgressiva. Dado o tema controverso

explorado nesta obra, Mary Shelley não assumiu imediatamente a sua autoria pelo que, até à sua segunda edição, esta terá chegado ao público sem uma autora. Posteriormente, com a finalidade de aumentar o grau de aceitação por parte do público, Mary Shelley terá optado por oferecer à sua obra um tom moralizante. Esta decisão traduziu-se em inúmeras alterações entre edições.

Frankenstein tem uma estrutura epistolar, pelo que a narrativa está fragmentada em vários textos que dão a conhecer vários narradores (Walton, Victor Frankenstein e a Criatura). Poderemos ainda considerar que a obra tem um final em aberto: embora exista a promessa de auto-imolação por parte da Criatura, o leitor não chega a assistir à descrição deste acontecimento. Dadas as inúmeras invocações de que é alvo, a Criatura de *Frankenstein* ainda caminha entre nós.

ENCARNAR A PERSONAGEM

A ficção digital oferece às personagens uma nova forma de existência e novas possibilidades de interação entre estas e o leitor. Um outro exemplo de uma personagem que foi lançada numa aventura impressa e digital é a história do *Capuchinho Vermelho* reformulada por Donna Leishman. Recebido por uma banda sonora sofisticada, o leitor é primeiramente apresentado ao título da obra. Quando seleciona a opção “Skip” surge uma nova janela com um conjunto de opções. Em “Thesis”, é colocada a seguinte pergunta: “Does point and click interactivity destroy the story?: the convergence of interactivity with narrative.” Esta obra divide a atenção do leitor entre a riqueza do grafismo, mensagens subliminares de teor feminista e a sua própria arquitetura. Em *RedRidinghood* não existe apenas um caminho a seguir. Ela implica um tipo de leitura que, para além de fragmentária, exige do leitor uma maior intervenção. Este encontra-se perante uma superfície dinâmica. A ele não é pedido que descodifique o código alfabético a cada virar de uma página. Para ler a

narrativa, o leitor terá primeiramente que conhecer o funcionamento do texto ou do software. Ele pode também tornar-se no jogador ou utilizador que deseja vencer o desafio proposto. *RedRidinghood* efectua uma fusão entre jogo e narrativa com múltiplos desfechos, através da apropriação de um conto popular.

Marie-Laure Ryan referiu que os jogos de computador mantêm o utilizador preso a desafios semelhantes aos descritos em contos fantásticos:

Adventure and role-playing games implement the archetypal plot that has been described by Joseph Campbell and Vladimir Propp: the quest of the hero across a land filled with many dangers to defeat evil forces and conquer a desirable object. The main deviance from the archetype is that the hero can lose, and that the adventure never ends. (Ryan, 2001)

Sarah Sloane identificou a mesma tendência em ficções digitais. As personagens das primeiras ficções digitais são caracterizadas da seguinte forma, por esta autora:

“shallow characters questing, hacking, and slashing across unlikely lands in a quest for some treasure, key, or goal (...) warriors hoping to slay the dragon; and a whole set of tales, fables, and lessons, suggested behaviors or qualities, and story-outcomes that distill our culture’s primary aims and motivations” (Sloane, 2000: 22).

Por seu turno, a ficção digital – particularmente a ficção interativa – partilha um passado com jogos de computador e divide com eles algumas características, como por exemplo, a existência de um desafio, regras, objetivos, resultados variáveis ou a possibilidade de encarnar uma personagem. Esta última característica é frisada por

Sloane: “digital fictions are stories in which the reader takes on the role of a central character and writes into an evolving narrative” (22).

De acordo com Markku Eskelinen, as personagens da literatura impressa são “cadeias de sinais” que permanecem inalteradas nas folhas de um livro. Já na literatura digital, as personagens poderão alterar a sua posição, identidade e características, independentemente da ação do utilizador. Estas poderão igualmente tornar-se comunicativas enquanto entidades de inteligência artificial. Eskelinen refere que o leitor de um texto impresso apenas lê uma descrição sobre as personagens e não consegue estabelecer um diálogo com estas. As personagens de papel permanecem estáticas nas folhas. Por isso apelida estas personagens de “objetos”. Já as personagens da ficção digital, porque exibem um comportamento autónomo (ainda que limitado), são intituladas “sujeitos”. Segundo a teoria cibertextual, descrita por Espen Aarseth no livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), textos indeterminados, com acesso controlado e hiperligações condicionais podem interferir na transmissão da informação ao leitor. Para além disso, o leitor pode desenvolver uma perspectiva pessoal e tornar-se num interveniente assíduo na construção da narrativa em MUDs (multiuser domains/multiuser dungeons) ou jogos que tenham em vista o desempenho de um papel (role-playing games). Nestes casos, o texto exige constantes intervenções por parte do leitor, o que pode vir a alterar a forma como a informação é transmitida ou recebida.

Enquanto os significantes permanecem inscritos e imóveis na folha de papel, o funcionamento do computador encontra-se dividido entre interface, ou tudo aquilo que acontece ao nível do ecrã, e a memória, ou tudo que acontece internamente e que não está ao alcance do leitor. Espen Aarseth traduziu a relação entre interface e memória através da diferença entre textões (cadeias de sinais tal como estão no texto) e escritões (cadeias de sinais apresentadas ao leitor após serem geradas pelos textões). Eskelinen defende que a

diferença entre textões e escritões permite a passagem de personagens textónicas (tal como permanecem no texto) a escritónicas (tal como são apresentadas ao leitor). Isto significa que o leitor pode não vir a conhecer ou a interagir com o número total de personagens criadas pelo autor/programador porque as personagens textónicas fazem parte dos dados textuais inacessíveis ao leitor². Para conhecer estas personagens, o leitor tem de despertá-las através da sua interação com o texto.

Muitas obras de ficção digital exigem, não apenas a interpretação, mas também um esforço ergódico³ para serem lidas. O leitor poderá ter de levar a cabo decisões que alteram por completo o rumo (ou o desfecho) da história. A participação do leitor⁴ ao nível da narrativa entra em conflito com o enredo aristotélico dividido entre início, meio e fim, o que inviabiliza a análise de um texto recorrendo apenas à narratologia tradicional. O próprio leitor pode ocupar um papel de personagem na narrativa. Esta situação leva Marie-Laure Ryan a perguntar o seguinte:

What kind of gratification will the experienter receive from becoming a character in a plot patterned after a novel or drama? (...) The personal experience of many fictional characters is so unpleasant that

2 Em *Expressive Processing* (2009), Noah Wardrip-Fruin refere que na obra *Universe* elas encontram-se numa lista de espera ("queue") até serem despertadas pelo leitor (237).

3 O adjectivo "ergódico" foi introduzido no campo dos estudos literários por Espen Aarseth para descrever todos os textos (impressos ou digitais) que exigem do leitor um "esforço não-trivial" para proceder à sua leitura. Isto significa que o leitor tem de levar a cabo um conjunto de escolhas que alteram a própria configuração do texto. Sem este movimento selectivo, a leitura de um texto ergódico não tem lugar.

4 Esta forma de participação não pode, no entanto, ser confundida com um contributo criativo para a construção da narrativa. Na verdade, as escolhas efetuadas pelo leitor já foram previstas pelo autor e pelo programador. Enquanto textos multineares, as ficções digitais exploram frequentemente esta ilusão.

users would be out of their mind – literally as well as figuratively – to want to live their lives in the first-person mode. (Ryan, 2006: 124-125)

Ryan refere-se aqui ao uso de realidade virtual que, à semelhança do holodeck de *Star Trek* (1988)⁵, confere uma experiência imersiva superior à da leitura através de um ecrã. Embora tal tecnologia esteja ainda distante do utilizador comum, ela foi projetada para cumprir o velho sonho de transparência do medium e de experiência direta de eventos. Até agora, esta não passa de uma ambição acalentada pela investigação na área da simulação percetiva e da inteligência artificial. Contudo, os seus efeitos na literatura eletrónica já há muito se fazem sentir. O drama interativo *Façade* (2005) permite ao leitor inserir frases e comunicar com duas personagens que se encontram no centro de uma crise conjugal. A interação com as personagens acaba quando o leitor decide abandonar o apartamento dos seus cicerones (ou quando é convidado a sair). Durante o período em que permanece em cena, o leitor pode alterar a disposição de diversos objetos e estabelecer um diálogo com relativa coerência. Ao longo da troca de acusações, Grace e Trip apelam constantemente à intervenção do leitor colocando perguntas e reagindo a todas as interpeleções. Embora apresente uma estrutura linear, que recorda a divisão da tragédia grega convencionada pela *Poética* de Aristóteles (*Façade* apresenta uma estrutura dividida entre introdução, complicação, clímax e resolução), o diálogo pode variar drasticamente entre sessões. Os autores desta peça interativa, Michael Mateas e Andrew Stern, convidam o leitor a conhecer mais possibilidades de desfecho e a aceder mais do que uma vez a esta obra. Este é um texto ergódico amplamente influenciado por *Eliza* (1966), o chatterbot criado por Joseph

5 Janet Murray deu uma ênfase particular a este dispositivo no seu livro intitulado *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1998).

Weizenbaum durante a sua investigação sobre inteligência artificial. *Eliza* permitia manter um diálogo com o utilizador à semelhança de uma consulta de psicanálise. Para tal, utilizava as frases inseridas pelo utilizador (ou paciente) transformando-as em perguntas⁶.

A VIDA EM JOGO

O chatterbot *Eliza* está na base da criação de ficções interactivas como *All Roads* (2001) de Jon Ingold, *Galatea* (2000) de Emily Short ou *Whom the Telling Changed* (2005) de Aaron A. Reed⁷. Perante a ausência de gráficos, a interação com as personagens é feita através da linguagem verbal. O leitor/utilizador tem de fazer uso de comandos como “LOOK” OU “TOUCH” para conseguir uma resposta textual. *Galatea* é uma estátua que responde verbalmente, quando interpelada pelo leitor. À semelhança desta, o interlocutor não poderá mover-se no espaço. Já as ficções interativas *All Roads* e *Whom the Telling Changed* permitem construir um diálogo com várias personagens e, através da introdução do nome de diversos pontos cardeais, oferecem também a possibilidade de explorar espaços e interagir com o ambiente (ou com o universo ficcional).

Eliza está igualmente na base da criação de jogos como *Dungeon* (1975), um dos primeiros jogos RPG ou role-playing games. Devido ao seu carácter ergódico, muitas das obras de literatura eletrónica partilham características com jogos do computador, o que inviabiliza uma abordagem baseada apenas na narratologia tradicional. Markku Eskelinen defende que existem textos que continuam inabordáveis

6 Uma simulação de *Eliza* pode ser conhecida em: <http://www.masswerk.at/elizabot/>.

7 Estas obras pertencem ao primeiro volume da *ELO Collection*. Entretanto a keyword *Inform*, junto da qual estas obras estavam organizadas, não foi mantida no segundo volume desta colecção. *Inform* é simultaneamente uma linguagem de programação e um sistema de design que permite a construção de ficções interactivas. Como categoria de classificação, exemplifica a importância do software na configuração das possibilidades textuais.

porque a narratologia, baseada na existência de narração, narrador e sequência de eventos, bem como em mundos coerentemente interligados, não se coaduna com a multilinearidade, segmentação e aleatoriedade deste tipo de textos. Este autor defende que a implementação de uma narratologia complementada com a ludologia e a teoria do cibertexto pode ajudar na abordagem de textos que, embora centrados na problematização da leitura e na sua própria geração, apresentam camadas narrativas. Este é também o caso das metanarrativas pós-modernistas que são categorizadas como experimentais e relegadas para os limites da literatura.

As personagens permitem constatar que um texto persiste para além do desfecho. Elas escapam muitas vezes à influência do autor, tornando-se autónomas e acrescentando novos capítulos à obra de onde partiram. Graças ao computador, é possível assistir a um novo processo de construção de personagens. Elas podem ser entidades autónomas na iminência de serem apresentadas ao leitor, podem tornar-se comunicativas e sobreviver num ambiente extradiegetico ou mergulhar entre o fluxo de operações para a seguir serem projetadas na narrativa através de um salto metalético. Com a oportunidade de interagir com o texto através de respostas corporais – uma possibilidade prevista por Eskelinen mas patente desde que a realidade virtual foi associada à literatura eletrónica – a relação entre leitor e personagem alterou-se significativamente. A aplicação de sensores de movimento pode tornar a leitura de um texto numa experiência corpórea. Os dispositivos de detecção de movimento já estão a ser usados criativamente em performances. A obra *Voiced/Unvoiced or Body Text*⁸ (2013), apresentada no E-POETRY FESTIVAL 2013, recorre à tecnologia para encontrar novas respostas textuais. Nesta

8 Esta obra pode ser conhecida na página da própria performer, Catherine Siller, *Voiced/Unvoiced or Body Text*: <http://catherinesiller.com/work/voiced-unvoiced>.

obra, os movimentos da performer (Catherine Siller) são detetados pela máquina. No seu corpo, escondido sob um pano branco, surge projetada uma boca ou um ouvido que pairam sobre uma tela textual. A dança executada por Catherine Siller surge assim como uma enenação do gesto de leitura.

No caso da literatura eletrónica já são conhecidas obras em que a interação é proporcionada por esta tecnologia. Os textos criados para o teatro de realidade virtual CAVE⁹ (Cave Automatic Virtual Environment) refletem a chegada de novos paradigmas. Na obra *Screen* (2003-2007), por exemplo, o leitor equipado com óculos de realidade virtual e sensores pode tocar nas palavras que se encontram dispostas nas paredes ou suspensas no ar. Durante este “jogo literário alternativo”, os movimentos do utilizador apagam ou deslocam palavras, o que impossibilita a leitura total do texto.

Um outro exemplo de interação através de sensores de movimento será a obra *Transient Self-Portrait* (2012) de María Mencía¹⁰. Ao ser filmado através de uma webcam o leitor depara-se com um autorretrato construído através das palavras do poema que o perseguem ao longo do ecrã. O poema torna-se assim numa mancha de letras transiente que acompanha os movimentos do leitor e que o torna na figura central da geração textual. O carácter abstrato e conceptual da poesia adapta-se facilmente a este tipo de exploração artística do meio digital mas a narrativa depende de uma coerência mínima que nem sempre se coaduna com a leitura meramente exploratória, em que apenas é possível reunir alguns pontos de ligação fugazes e restritos entre significantes, ícones ou imagens. Porém, na ausência

9 O espaço pode ser conhecido no seguinte endereço: <http://www.evl.uic.edu/core.php?mod=4&type=1&indi=161>.

10 O projeto ligado a esta obra pode ser conhecido através da consulta de http://www.mariamencia.com/pages/transientself_portrait.html.

de um desfecho ou sequência coerente de eventos, as personagens persistem. Elas auxiliam o leitor a acompanhar uma história ou narrativa, mesmo quando esta não tem qualquer coerência estrutural. São portais de acesso, adjuvantes ou oponentes, esfinges inquisitivas que aguardam pela resolução do enigma ou que indicam instantaneamente o caminho. Elas recebem o leitor em território desconhecido e inóspito, tornando-o muitas vezes num membro do seu mundo possível. Por este motivo, elas são pontos de resguardo quando o emaranhado de trilhos começa a dominar toda a obra. Dentro delas existem histórias que nunca conhecem um desfecho.

REFERÊNCIAS

- ESKELINEN, Markku (2012). *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. New York: Continuum.
- GASSET, José Ortega y (2000). "From Meditations on D. Quixote", in *Theory of the Novel: a Historical Approach*. Michael McKeon (ed.). Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 271-316.
- INGOLD, John (2001). *All roads*, in *Electronic Literature Collection*, vol. 1, disponível em http://collection.eliterature.org/1/works/ingold_all_roads.html (consultado em 10/06/14).
- JACKSON, Shelley (1995). *Patchwork Girl*. Cambridge: Eastgate Systems.
- LEISHMAN, Donna (2006). *RedRidinghood* [2001], in *Electronic Literature Collection*, vol. 1, disponível em http://collection.eliterature.org/1/works/leishman_redridinghood.html (consultado em 10/06/14).
- MATEAS, Michael e Andrew Stern (2005). *Façade*, in *Electronic Literature Collection*, vol. 2, disponível em http://collection.eliterature.org/2/works/mateas_facade.html (consultado em 10/06/14).
- MENCÍA, María (2012). *Transient Self Portrait*, in http://www.mariamencia.com/pages/transientself_portrait.html (consultado a 10/06/14).
- ONG, Walter J. (1982). *Orality and Literacy: the technologizing of the word*. New York: Methuen & Co.

- PIRANDELLO, Luigi (1995). *Six Characters in Search of an Author and Other Plays*. Londres: Penguin Books.
- REED, Aaron A. (2005). *Whom The Telling Changed*, in *Electronic Literature Collection*, vol. 1, disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/reed_whom_the_telling_changed.html (consultado em 10/06/14).
- RYAN, Marie-Laure (2001). 'Beyond Myth and Metaphor, Narrativity in Digital Media', in *Game Studies*, Vol.1.1, disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (consultado em 10/06/14).
- SHELLEY, Mary (1994). *Frankenstein or, the Modern Prometheus* [1831]. London: Penguin Popular Classics.
- SHORT, Emily (2000). *Galatea*, in *Electronic Literature Collection*, vol. 1, disponível em: http://collection.eliterature.org/1/works/short_galatea.html (consultado em 10/06/14).
- SILLER, Catherine (2013). *Voiced/Unvoiced or Body Text*, in <http://catherinesiller.com/work/voiced-unvoiced> (consultado a 10/06/14).
- SLOANE, Sarah. (2000). *Digital Fictions: Storytelling in a Material World*. Stamford, CT: Ablex Press.
- WARDRIp-FRUIIN, Noah *et alli* (2003-2007). *Screen*, in *Electronic Literature Collection*, vol. 2, disponível em http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html (consultado em 10/06/14).
- WARDRIp-FRUIIN, Noah (2009). *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

RESUMO

“Quem teve a sorte de nascer personagem pode rir até da morte. As personagens não morrem”, escreveu Luigi Pirandello em *Seis personagens à procura de um autor* (1921). Mesmo que estas sejam executadas pelo autor podem permanecer camufladas entre as letras até serem despertadas. A sua morte é apenas ensaiada e nunca é sinónimo de despedida. Porém, não é

apenas o acto de leitura que estende a mão às personagens e que as resgata do esquecimento. Muitas vezes elas são reanimadas por outros média ou por outras formas de expressão. Elas comprovam que um livro não tem um carácter ensimesmado, nem está circunscrito ao seu peso e medida. Ao extrapolar a fronteira de papel e ao instalarem-se noutros formatos, elas permitem igualmente concluir que o livro mantém um diálogo contínuo com outras formas de representação.

As personagens não temem a ambiguidade. Tanto embarcam numa sequência linear de eventos, como caminham sobre terreno irregular e enfrentam trilhos bifurcados. A noção de texto como um todo tem vindo a ser contrariada pela literatura impressa e pela literatura electrónica através das suas personagens. A construção de uma narrativa rizomática, a transgressão da barreira entre planos ficcionais, bem como a alteração do contrato entre autor e leitor antecederam a emergência do romance pós-modernista. Na literatura electrónica é possível assistir a uma extensão desse processo com a adopção do computador como instrumento expressivo. Graças à sua capacidade de armazenamento de informação e velocidade de processamento, bem como à divisão entre interface e memória, é possível criar personagens dinâmicas que trocam autonomamente de posições ou identidade. Isto significa que o texto pode revelar um comportamento emergente e imprevisível. Este artigo pretende abordar o conceito de desfecho através da invocação de algumas personagens que embarcaram numa aventura impressa ou digital.

Palavras-chave: personagem, desfecho, narratologia, ludologia, cibertexto, literatura electrónica

ABSTRACT

In *Six Characters in Search of an Author* (1921), Luigi Pirandello claimed that “he who has had the luck to be born a character can laugh even at

death. He cannot die.” Even when executed by the author, characters can remain concealed among the letters, until they are awakened again. Their death is merely staged and never a synonym for a farewell. They can be rescued from oblivion through the act of reading. However, they can also be re-animated by other media and forms of expression. They are living proof that books are not self-enclosed objects. Every time characters extrapolate barriers made of paper, they shed light on a long-lasting dialog among different forms of representation.

Characters are not afraid of ambiguity. They can follow a linear chain of events, but they can also walk over uneven ground or face bifurcated paths. The notion of text as a whole has been undermined by electronic and print literature through characters. The construction of a rhizomatic narrative, the transgression of the boundaries between narrative levels, as well as the alteration of the contract between author and reader happened before the post-modernist novel. As for electronic literature, it is possible to meet an extension of this process. Due to the computer’s data-storage capacity and processing speed, as well as the division between interface and memory, it is possible to create dynamic characters that can autonomously alternate among positions and identities. In so doing, the text may show an emergent and unpredictable behaviour. This article aims to address the concept of closure through the summoning of several characters that have set sail on a print and digital adventure.

Keywords: character, closure, narratology, ludology, cybertext, electronic literature.