

Literatura 2.0 ou como criar um romance digital interativo?

Isa Mestre

CIAC/Universidade do Algarve, Portugal

O Homem interroga-se. A sua essência não lhe permite outra coisa que não interrogar-se, inquietar-se, trilhar caminhos, procurar respostas. É, afinal, para isso que vive, para não se ficar pelos pontos de interrogação que lhe assaltam a mente.

Há aproximadamente seis séculos que nos interrogamos formalmente sobre o que é a literatura. Conhecendo-a, sobretudo através de dois milénios de produção literária, continuamos, muitas vezes, a desconhece-la, encaixando-a à força dos conceitos numa noção de universalidade que se revela inadequada e pobre para olhar um fenómeno rico e dinâmico. Ignorar a sua evolução seria como insistir em vestir roupas de criança num jovem adolescente. Porque não há como negar que “a literatura, enquanto sistema, foi e continua a ser um sistema aberto, cuja evolução no futuro pode modificar de maneira relevante a ideia que hoje existe de literatura” (Aguiar e Silva, 1994:31).

Precisamente por este motivo, e dada a abertura do sistema literário, voltamos a reiterar a impossibilidade de “formular quaisquer regras historicamente recursivas dotadas de capacidade preditiva em relação aos textos que, no futuro, se hão-de integrar nesse conjunto aberto e que hão-de introduzir alterações na dinâmica significativa e axiológica de todo o conjunto” (*idem*, 1994:31).

É a partir desta perspetiva, e da ideia que “a literatura não consiste apenas numa herança, um conjunto cerrado e estático de textos inscrito no passado” (*idem*, 1994:14) que procuramos hoje, face ao “ininterrupto processo histórico de produção de novos textos” (*idem*, 1994:14) olhar o fenómeno da literatura digital.

No entanto, estudar literatura digital implica sobretudo não perder o foco, não cair na falácia pós-moderna de acreditar que falamos de algo completamente novo que, apoiado por um suporte digital, em breve suplantará todas as formas de literatura que lhe antecedem.

Pelo contrário, pensar a literatura digital é sobretudo manter a perfeita consciência de que ao fazê-lo estamos inevitavelmente a pensar a literatura no seu todo, enquanto percurso de inovações técnicas que começa aproximadamente no ano 3500 a.C. e se estende à atualidade.

Um percurso de renovação de suportes mas, sobretudo, um processo de evolução da própria literatura que, ao incluir novas formas de textualidade, está, como nos diz Laura Borrás a

redefinir-se, “a expandir as nossas noções a esse respeito, a modificar a percepção do que é literário” (2005:49).

São estas novas formas de textualidade ou, dito de outro modo, estas novas formas de fazer literatura, que estão hoje na base do nosso trabalho. Partindo daquilo que Xavier Berenguer (1998) designa como novos modos de narrar propomo-nos dar a conhecer o processo de criação do romance digital interativo *Amar em Círculo*.

Ao leitor começamos por solicitar um pequeno pedido: imagine-se confortavelmente sentado no seu sofá. Subitamente é atingido por uma vontade voraz de ler um livro. Desta vez não se dirigirá à estante. Pegará no seu iPad. Aceitará entrar na história, colaborar para o seu desenrolar, conviver com personagens que abandonam o mundo ficcional do papel para passar a ter uma existência real nas redes sociais. Não se limitará a ler palavras, assistirá também a vídeos, ouvirá músicas, clicará em hiperligações. Terá, em suma, uma nova e diferente experiência de leitura.

O Projeto Amar em Círculo

É deste modo que vos damos as boas-vindas ao Projeto Amar em Círculo, um projeto criado em 2013 com o objetivo de cruzar literatura e novas tecnologias, sob o viés da criação literária em ambientes digitais.

Criado inicialmente no papel, com o lançamento da versão impressa, em 2011, o romance *Amar em Círculo* ganhou, em 2015, novas valências ao ser recriado para o universo digital através da produção de um livro digital interativo (para iPad) com recurso a vídeo, áudio, fotografia e interação.

O resultado deste projeto materializa-se, assim, na produção do primeiro romance digital interativo português. *Amar em Círculo* pretende, deste modo, afirmar-se não apenas como um conteúdo literário relevante mas também como um paradigma daquilo que poderá vir a ser uma nova linha de criação, marcada pela utilização dos novos media e novos recursos digitais ao serviço da literatura e, mais especificamente, ao serviço da narrativa e da sua exploração em novos suportes e novos ambientes.

Produzido por uma equipa multidisciplinar, e desenvolvido no âmbito do Doutoramento em Comunicação, Cultura e Artes, da Universidade do Algarve, o romance digital interativo *Amar em Círculo*, afirma-se, na sua génese, como um desafio, do ponto de vista da criação, para novas formas de experimentação literária. Numa profícua relação com o universo hipermediático esta

obra propõe-nos experimentar, a partir do objetivo livro, uma hibridização entre diversas linguagens, que dialogam entre si, numa experiência que se revela lúdica, inventiva e criativa. Tendo como base o romance *Amar em Círculo*, lançado em julho de 2011, pela Publidisa, o livro digital interativo para iPad sucede a produção do *audiobook*, em suporte cd, narrado pelo declamador e ator Afonso Dias. Completa-se assim a tríade – livro, *audiobook*, livro digital interativo – mostrando como é possível, com a mesma história como pano de fundo trazer um novo fôlego à narrativa e convocar para o caminho da literatura digital novos modos de narrar que se aliam ao mágico prazer da leitura.

Num momento em que muito se fala em perda de hábitos de leitura, sobretudo no que toca aos públicos mais jovens, foi também uma prioridade na criação deste livro digital interativo pensar em novos modos de cativar os leitores para um livro que, só por si, se assume como diferente da maioria dos livros que conhecemos. Essa diferença é marcada sobretudo pelo facto de não podermos olhar para este produto apenas como um livro (ou, pelo menos, como um livro tradicional) na medida em que ele representa mais do que isso assumindo-se, ao mesmo tempo, como uma narrativa literária, fílmica, visual e hipermediática.

Focados na tarefa de contar histórias de um modo inovador, pretendemos criar com *Amar em Círculo* uma narrativa digital convergente que combina, em apenas um elemento – o livro interativo – uma curta-metragem, uma história de amor e uma aplicação interativa.

Amar em Círculo tem a sua origem na história de Daniel, um médico solitário que se vê subitamente arrebatado por um acontecimento que alterará toda a sua vida. A morte da sua esposa, Filipa, é o mote para um desencadear de memórias que se sucedem continuamente e que convidam o leitor a mergulhar no universo interior de um homem ferido pela dor da perda. Envolto em recordações e amarrado pela saudade Daniel inicia uma procura por si mesmo. Poderá ele arrumar a dor? Será a dor suficientemente fraca para um dia deixar de doer? Com o hospital como pano de fundo, personagens e vidas cruzam-se e entrelaçam-se no seio de um coração descompassado que deseja apenas encontrar uma razão para voltar a bater.

Em termos globais *Amar em Círculo* afirma-se essencialmente como uma obra que une dois meios de expressão – o cinema e a literatura – em apenas um objeto global, a aplicação, que se concretiza com a produção do livro digital interativo.

O processo de criação do romance digital interativo *Amar em Círculo*

O processo de criação do romance digital interativo *Amar em Círculo* inicia-se então com a adaptação do texto literário do romance para argumento, dando origem à curta-metragem homónima, concebida com o objetivo de integrar a aplicação e complementar a narrativa em termos visuais.

Da produção da curta-metragem resultam um conjunto de 18 fragmentos vídeo, selecionados com base nos momentos chave da narrativa, e integrados em cada capítulo do livro digital interativo como recurso adicional a ser explorado pelo leitor. Assim, em cada página, o leitor terá a oportunidade de contactar não apenas com o texto literário do romance mas também de assistir, através dos trechos da curta-metragem, a parte da ação que é narrada pelo texto.

Podemos afirmar, então, que a curta-metragem funciona de modo complementar ao texto, ilustrando-o e servindo-lhe de espelho. Empréstando uma imagem àquilo que a literatura apenas nos permite imaginar, servindo-se da impressão de realidade que o cinema, melhor que qualquer outra arte, consegue proporcionar.

Todavia, os recursos deste romance digital interativo vão além da integração do vídeo oferecendo ao leitor a responsabilidade de contribuir para o desenrolar da narrativa. Enquanto romance interativo *Amar em Círculo* exige do leitor uma postura ativa e de exploração, concretizada pelo toque. Ao interagir com os conteúdos de cada página abre-se diante do leitor um universo de possibilidades: desde aceder ao perfil das personagens nas redes sociais (e poder interagir com elas em tempo real) até à possibilidade de ouvir as suas músicas preferidas no *Youtube*.

Ao longo de todo o livro é ainda dada ao leitor a possibilidade de contar com a presença de um narrador que lhe conta a história ou fazer acompanhar a sua leitura por uma banda sonora disponibilizada para o efeito. Caso deseje, o leitor pode ainda navegar por um menu de capítulos que lhe permitirá de modo rápido e eficaz avançar, a qualquer momento, para qualquer parte da narrativa.

Em termos gerais, *Amar em Círculo* pode ser definido como um sistema complexo de fragmentos textuais, sonoros e multimédia, unidos por hiperligações, que constituirão o percurso do leitor no interior da história. Aqui, ele deixará de ser apenas aquele que lê para passar a ser o que atua sobre o conteúdo, unindo as peças do *puzzle* e conferindo-lhe um sentido.

Composto por 44 capítulos com acesso direto a recursos textuais, visuais, sonoros e interativos, *Amar em Círculo* afirma-se diante do leitor como um desafio a uma nova forma de leitura onde

convergem diversos códigos e diversas linguagens. Ler *Amar em Círculo* é continuar a ler um livro mas aceitar que, ao fazê-lo, estamos também a assistir a um filme, a acolher uma experiência híbrida onde as linguagens se misturam e se confundem, uma plataforma de diálogo frutuoso ao abrigo das potencialidades da interatividade e dos novos media.

Conclusão

À pergunta: o que é a literatura? Respondemos: progresso. Um percurso de inovações técnicas, um percurso de renovação de suportes, mas também um percurso de investigação, de experimentação artística.

Porque é precisamente disso que se trata o nosso trabalho – de criar mas também de compreender.

Numa época de viragem, em que novos e inéditos desafios se colocam às Humanidades, a sua integração no digital, nomeadamente através da inauguração de um novo campo de reflexão – as humanidades digitais – afirma-se como uma possibilidade para pensar novas matérias, enfoques e aproximações. Nesse contexto, a literatura digital assume-se como uma das matérias que, pela sua pertinência, não pode e não deve ser deixada de lado.

Criar literatura é também pensar sobre literatura. Assumir que o escritor deixou de munir-se apenas de caneta e papel e tem hoje ao seu dispor todos os recursos da tecnologia digital. Reconhecer a necessidade de olhar de modo profundo para um fenómeno rico e dinâmico que, de modo algum, pode deixar-se conceptualizar por uma perspetiva pobre e limitada.

Referências Bibliográficas:

AGUIAR E SILVA, Vítor Manuel de. (1990) *Teoria e Metodologia Literárias*. Lisboa: Universidade Aberta.

BERENQUER, Xavier. (1998). "Historias por ordenador", in La Ferla, Jorge (ed.). *El diseño es el medio audiovisual*. Universidade de Caldas & Universidad de Buenos Aires.

BORRÁS, Laura. (2005). *Textualidades Electrónicas: Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial UOC.

LANDOW, George. (1997). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

_____ (2006). *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in na Era of Globalization*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

RUIZ, Jaime. (2006). *El Relato Digital: Hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá: Libros de Arena.

RYAN, Marie-Laure. (2004). *Narrative across Media*. Nebraska: University of Nebraska.

MESTRE, Isa (2011). *Amar em Círculo*. Portugal: Publidisa.

_ (2011). *Amar em Círculo* [Audiobook]. Projeto Amar em Círculo: Portugal.

_ (2015). *Amar em Círculo* [Livro Digital Interativo]. Projeto Amar em Círculo: Portugal.