

ARTE-TECNOLOGIA, FICÇÃO CIENTÍFICA E CIBERDRAMAS: ESTUDOS DE CASO EM NARRAGONIA 3.0

Gabriel Lyra Chaves¹

Resumo

Este artigo aborda o universo ficcional de Narragonia 3.0 a partir das óticas da arte-tecnologia, da ficção científica e das narrativas contemporâneas em suportes digitais, os ciberdramas.

Palavras-chave:

Arte-tecnologia; Ficção Científica; Ciberdrama

1. Introdução

Apoiado em algumas práticas defendidas e divulgadas pela escola de pensamento pós-estruturalista, inicio a presente argumentação explicando dois detalhes: a forma de conjugação verbal e a posição de onde proponho minha fala.

Este é um discurso elaborado por mim. Não pretendo, em momento algum, desvalorizar as contribuições que servem de base para ele. Mas também não ousou dizer que os autores que me dão suporte teórico e conceitual concordam com o que digo aqui ou pensam da mesma forma que eu. Eles e elas são referências, mas não coautores. Por isso, me dirigirei a você, leitor, na primeira pessoa do singular. E, quando usar a primeira pessoa do plural, é porque quero chamar sua atenção para algo e reforçar contigo um elo de comunicação, tentando desta forma tornar este texto tão dialógico quanto possível; neste sentido, espero que nós aproveitemos, de alguma forma, os raciocínios e argumentos aqui tecidos.

Quanto ao segundo esclarecimento, afirmo que boa parte da minha formação acadêmica se deu em institutos de ciências humanas. Essa busca foi permeada por duas motivações bem mais antigas: o gosto pelas narrativas e a afinidade pelas poéticas visuais.

Explicadas essas questões, parto agora para a proposta do presente artigo: observar a estrutura de *Narragonia 3.0*, um universo ficcional em processo de construção. Lanço essa observação a partir das óticas da arte-tecnologia, da ficção científica e das estruturas narrativas hipermediáticas. Para tanto, procurarei detalhar os três pontos de vista que fundamentarão esta análise. Concluída esta etapa, farei uma breve introdução da obra em questão, explicando o contexto de sua criação e seus elementos básicos e analisando-os a partir dos três contextos propostos, construindo uma espécie de paralaxe do objeto.

¹ Mestre pela Universidade de Goiás. gabrielyra@gmail.com.

2. Arte-Tecnologia: características e definições

Lucrécia D'Aléssio Ferrara, no texto *A estratégia dos signos*, procura descrever as transformações na estrutura da produção artística a partir do modernismo. Neste trajeto, a autora destaca um movimento introduzido pelos estudiosos do formalismo russo: a proposta de abandonar a dualidade *forma e conteúdo*, substituindo-a pelo par *material e procedimento*. “Apresentava-se a obra de arte em geral (...) como um todo orgânico, inseparável, agenciador da natureza estética, visto que os ‘materiais’ só adquiriam configuração estática a partir da interferência confirmadora do ‘procedimento’” (FERRARA, 1986, p. 06-07).

Os modernistas, dentro da argumentação da autora, teriam sido responsáveis por uma reformulação do procedimento artístico. Das três características levantadas pela autora nessa reformulação – experimentalismo, funcionalismo e sincretismo – destaco a primeira, por sua importância dentro da presente análise. “Deste modo, a arte não é, apenas, uma atividade, mas se torna uma espécie de ciência experimental eliminando os limites clássicos entre arte e ciência que, sem dúvida, foi efeito e conquista da experimentação modernista” (FERRARA, *ibidem*, p. 10). Estes efeitos se mantêm em todo o processo de abertura da obra de arte, conforme veremos ao adentrar o trabalho de Julio Plaza, e apresentam grande importância no procedimento dos trabalhos de arte-tecnologia.

Mais do que um método, a revolução dos procedimentos artísticos torna-se um princípio de atuação que mantém sempre em alerta criativo a capacidade de percepção, de um lado, do emissor, do criador, apreendendo o universo não nos seus aspectos referenciais, mas estruturais, de outro lado, coloca-se o receptor, sentidos despertos para apreender o inesperado, mais insinuado que dito, porém capaz de reformular sua visão do universo (...).

A arte moderna é a produtora de um receptor hábil onde tudo solicita a sua percepção e está aberto à sua penetração, sua interferência é a única possibilidade de produção de sentido; sentido fugaz, relativo, mas válido porque produto de uma inteligência, de uma sensibilidade, de uma atividade relacional. (FERRARA, *ibidem*, p. 19-20)

Ao refletir sobre estas relações entre autor, obra e recepção, Julio Plaza (1990) enfoca a questão da abertura da obra à recepção, abertura esta proporcionada pela mudança no procedimento artístico discutida por Ferrara. Para tanto, Plaza divide as escolas moderna e contemporânea da arte ocidental em três fases produtivas, que denotam graus distintos de interpretação ou recepção: “a obra artesanal (imagem de primeira geração), industrial (imagem de segunda geração) e eletro-eletrônica (imagens de terceira geração)” (PLAZA, 1990, p. 09). Apesar de nosso foco de interesse, dentro deste texto, estar no caso da abertura de terceiro grau, passaremos rapidamente pelas três definições, procurando esclarecer a argumentação do autor.

Para definir a abertura de primeiro grau, Plaza recorre à teoria da Obra Aberta de Umberto Eco, que define manifestações artísticas enquanto “uma mensagem ambígua, uma pluralidade de significados em um só significante” (ECO apud PLAZA, *ibidem*, p. 11). A abertura de primeiro grau se apoia nesta definição, que inclui a interpretação – ou recepção – enquanto parte integrante da obra. Ela deve ser

pensada tanto pelo artista, ao compor a obra, quanto por seu público, ao fruí-la. Plaza destaca as escolas concretistas, tanto no campo da poesia quanto nos da pintura e da música, como bons exemplos de representação da abertura de primeiro grau.

Surgida a partir da década de 1960, a abertura de segundo grau dilui ainda mais a separação entre espectador e obra, chegando a estabelecer uma relação mais forte de interdependência entre essas duas instâncias. Surge a noção de “arte de participação”, encurtando e diluindo ainda mais as fronteiras entre criador e espectador, e manifestando-se principalmente na forma de instalações, *happenings*.

A obra desmaterializa-se e a atividade criativa, de forma geral, torna-se pluridisciplinar. Nos ambientes, é o corpo do espectador e não somente seu olhar que se inscreve na obra. Na instalação, não é importante o objeto artístico clássico, fechado em si mesmo, mas a confrontação dramática do ambiente com o espectador. (PLAZA, *ibidem*, p. 14)

Antes de entrarmos na abertura de terceiro grau, abro um rápido adendo e cito a definição de agência elaborada por Janet Murray (2003, p. 149), por suas relações com aquilo que comumente se define como interação. Para ela, a agência refere-se ao fato de os meios digitais permitirem que o interator interfira no sistema ao realizar uma ação, observando o resultado de sua escolha se manifestar dentro deste sistema de representação. Observar a manifestação deste resultado, em muitos casos, gera uma sensação de recompensa, um dos motivos que a autora atribui ao sucesso dos videogames, e que eu ousou estender às interfaces gráficas sistemas operacionais.

Ao retornarmos ao texto de Julio Plaza, encontramos a afirmação de que o contexto da abertura de terceiro grau “vem provocar subversões nos esquemas tradicionais da comunicação ao inserir o agente ativo (o programa) entre o usuário e a máquina” (PLAZA, *ibidem*, p. 20). Isso provoca uma quebra na tradicional estrutura da semiótica, alterando as clássicas categorias de emissor, receptor, mensagem e canal de comunicação, já que a mensagem agora responde tanto às investidas do receptor (interator) quanto às possibilidades trazidas pela relação entre mensagem (programa) e canal de comunicação (hardware). “Neste sentido, a interatividade é um dos disfarces possíveis do conceito de ‘autonomia intermediária’ próprio do automatismo informático: estabilidade do programa e multiplicidade das figuras e cenografias que desenvolve e interpreta.” (PLAZA, *ibidem*, p. 20-21).

Para além de simular as competências lingüísticas e comportamentais humanas, é necessário apreender a interatividade como categoria da comunicação, ou seja, um modo singular de comércio entre subjetividades, obedecendo a constrangimentos particulares, onde sua “programaticidade” no sentido informático é certamente a principal condição. Todavia, a interatividade é considerada, ao mesmo tempo, como autocomunicação (mensagem, história, relato endereçado a si mesmo), e como metacomunicação: atualização dos programas concebidos por outros para se fabricar os próprios programas de escrita, espaços cenográficos, circulação de narrativas e de acesso aos bancos de dados. (PLAZA, *ibidem*, p. 23-24)

Portanto, a abertura de terceiro grau exige a utilização de uma metalinguagem: o código computacional. Uma sequência cada vez mais complexa de linguagens baseadas em outras linguagens, estendendo-se até a sequência binária que existe na base dos meios digitais, e ininteligível para a grande maioria dos seres humanos.

O código e os meios digitais permitem novas manifestações da participação – ou agência – do “espectador”, e exigem dos artistas a adaptação a novas estruturas e ferramentas – ou novos procedimentos – e às características extremadas da reprodutibilidade técnica, comuns aos meios digitais. Teóricos como Florence de Merèdieu (2008) chegam a discutir uma desmaterialização da obra de arte, trazida pelos meios digitais, e curadores e historiadores da arte como Oliver Grau² têm tecido considerações quanto à necessidade de se criar estruturas adequadas à catalogação e conservação destas manifestações artísticas, sob pena de perdermos o registro do que tem sido construído no território da arte-tecnologia durante as últimas décadas. Mas estas discussões fogem à proposta inicial do texto, e aqui aparecerão apenas como sugestões ou referências para reflexões e pesquisas futuras.

Pensar no código computacional como uma metalinguagem têm, para Vilém Flusser, consequências bastante relevantes na moldagem da *forma mentis* ocidental. Longe de abarcar toda a discussão proposta pelo autor, faremos aqui um breve reconhecimento de alguns pontos-chave de sua teoria que se fazem relevantes no âmbito desta argumentação.

Para Flusser, nossa relação com o mundo é mediada pela cultura, uma forma de neguentropia (FLUSSER, 2007, p. 93-94). As ferramentas culturais de representação utilizadas nos diferentes momentos culturais da humanidade moldariam nossa compreensão. O autor irá trabalhar com três períodos distintos do processo cultural ocidental: a pré-história, regida pelas imagens e pelo raciocínio cíclico; o período histórico, regido pela escrita e pelo raciocínio processual e linear; e o período pós-histórico, regido pelas imagens técnicas e por uma estrutura de pensamento em que os processos são lidos como formas.

Os procedimentos mentais de cada um desses períodos são regidos pelo tipo de código utilizado. Para Flusser, a imagem parte do princípio de abstração da realidade objetiva. Situações tridimensionais são decompostas em superfícies bidimensionais. Contudo, o tempo das imagens é um tempo circular, pois a leitura de uma imagem, apesar de apresentar elementos hierárquicos, se dá em sequências menos objetivas. As imagens acabam por gerar os textos e uma nova forma de decompor a realidade.

Os textos, inicialmente utilizados para complementar as imagens, criam um novo procedimento e um novo grau de afastamento entre observador e realidade. Isso se dá porque os textos decompõem estruturas bidimensionais (imagens) em estruturas unidimensionais – ou lineares. Isso gera uma *forma mentis* temporal e processual, que acaba por gerar o pensamento histórico e sobrepujar a própria imagem.

Com o desenvolvimento dos textos e do raciocínio linear, surge o pensamento científico que, em determinado momento, cria as imagens técnicas. Como exemplo, Flusser usa a fotografia, uma vez que o ato de fotografar, ao invés de gerar uma imagem tradicional, cria uma forma de representação baseada em textos científicos. Sem os estudos de ótica e química, sem o desenvolvimento das complexas estruturas industrial e comercial de nossa sociedade, a fotografia não seria possível. Antes de ser uma decomposição da realidade tridimensional em uma superfície, a fotografia é a

² Palestra sobre curadoria e o armazenamento de obras de arte tecnologia, proferida por Oliver Grau na Faculdade de Artes Visuais (FAV-UFG) em 08 de agosto de 2011.

decomposição de um ou mais códigos em uma superfície. É imagem técnica, e denota um novo grau de afastamento da realidade. Consequentemente, uma nova *forma mentis*.

O que nos é válido, em toda essa estrutura de argumentação, é perceber que as manifestações imagéticas baseadas em código – categoria onde se encaixam as imagens computacionais e, conseqüentemente, a maior parte dos trabalhos desenvolvidos na linha de arte-tecnologia – exigem e criam um novo procedimento. Aqui encontro diálogo entre as propostas de Ferrara, Plaza e Flusser, e aproveito para esclarecer o ponto de vista de onde analisarei a arte-tecnologia no presente texto: herdeira do procedimento modernista, que desloca o foco da produção do universo particular do artista para o processo dialógico artista-obra-espectador, a arte-tecnologia foca as produções baseadas em códigos computacionais, ou metacódigos, comumente solicitando a agência de elementos externos para que se realize a potencialidade da obra.

3. Ficção científica

Considerarei aqui alguns fatores que surgem na sociedade inglesa a partir do advento da Revolução Industrial, considerando este fenômeno social como elemento fundamental ao surgimento da ficção científica. Primeiramente, chamo a atenção para o processo efetivo de alfabetização da população em geral. Este processo ampliou consideravelmente o número de leitores na Inglaterra, o que acabou fortalecendo a produção literária. A leitura, além de informativa, assume também um caráter lúdico. O ato de narrar, ao penetrar a mídia impressa, produz os romances de folhetim e outras formas de manifestação literária, e o avanço técnico da imprensa abarca novos moldes de produção para uma nova classe consumidora. Para alguns teóricos, como ressalta Luciano Henrique Ferreira da Silva (2006), nasce aí a indústria cultural. E um dos estilos preferidos pelo público é o romance heroico de aventuras, fato relevante em nossa análise. Finalmente, um outro fator de destaque dentro deste contexto é a inserção das máquinas e do espírito do progresso científico no imaginário social. Nos adentraremos um pouco mais nesta questão, que merece uma observação mais cuidadosa.

Neste ponto, abro diálogo com Alice Fátima Martins e sua tese, *Saudades do Futuro* (2004, p. 35). Recorrendo aos estudos de Cornelius Castroriadis, a autora nos lembra que toda

realidade se constitui em uma dimensão objetiva, mensurável, passível de compreensão por meio da racionalidade, mas que está indissociavelmente ligada à dimensão imaginária do existir humano, que faz uso de símbolos para se exprimir, mas também para existir, e que é essencialmente indeterminada, imponderável. (...) Nesses termos, cada sociedade define e elabora uma imagem do universo em que vive, no esforço de produzir um conjunto significativo no qual são representados os objetos e os seres que importam para a vida na coletividade, e também a própria coletividade, todos arranjados de acordo com uma certa ordenação do mundo (MARTINS, idem, p. 35-36).

Sobre a esfera do imaginário se estruturam e se relacionam os conceitos, os valores e as relações dos sujeitos, tanto com outros sujeitos quanto com o mundo objetivo. De

modo que mesmo a percepção do mundo objetivo, enquanto derivação do imaginário, se subordina a ele.

Da esfera do imaginário social se originam todos os processos de valoração de uma sociedade, que são, em última instância, pautados no conjunto das experiências coletivas. A sociedade inglesa foi invadida, tanto na esfera objetiva quanto na do imaginário, pelo progresso científico e pelas máquinas. Assim, nada mais natural do que observarmos os traços desta invasão também nas produções literárias desta sociedade. Como afirma Adriana Amaral (2003, p. 01), “as artes sempre tratam das angústias dos homens de seu tempo e exprimem o imaginário de sua época”. O peso objetivo e subjetivo cada vez maior do trio ciência, progresso científico e maquinário industrial faz com que vários outros elementos do imaginário social passem a gravitar estes novos astros. Gradativamente, esses elementos também passaram a se infiltrar na redação de ficções. Usando o termo cunhado por Adriana Amaral (2003 [2], p. 01), surge a “prosa tecnificada”.

Philip K. Dick, escritor e pesquisador do gênero, observa que numa obra de ficção científica a ciência e os avanços tecno-científicos fornecem os alicerces da narrativa (CHAVES, 2011, p. 65-66). Aqui, como em outros gêneros narrativos, a história se ergue sobre o enredo e o desenvolvimento dos personagens. Mas o narrador de ficção científica, para ter sucesso em sua empreitada, precisa realizar um movimento delicado, algo que Dick chama de deslocamento conceitual. Ele deve buscar apoio em um elemento tecnológico – real ou usualmente fictício – para elaborar uma alegoria. Através deste elemento e das supostas mudanças por ele trazidas, o autor cria uma imagem distorcida de sua própria realidade, provocando simultaneamente reconhecimento e estranhamento em seu público. Este choque de reações, por ele chamado de choque do desconhecimento, permite que o autor questione e critique sua própria sociedade, usando a ciência e/ou os avanços tecnocientíficos como subterfúgio. O sucesso do autor de ficção científica reside, portanto, em criar uma estrutura social fictícia, distorcida pela tecnologia. Essa estrutura deve ser consistente, levando o leitor a se deparar com um mundo estranho, porém estranhamente familiar.

4. Narrativas

Em um passeio recente por grupos de discussão de narrativas transmídia³, encontrei uma entrevista feita com Eric Wolf, um contador de histórias – ou narrador – estadunidense. Para ele, toda forma de transmissão de informação, por mais técnica ou abstrata que seja, é uma forma de narrativa. Quando escrevermos um romance ou um tratado matemático, estamos narrando. Wolf define narrativa enquanto a arte de construir e transmitir a cultura. Tenho um encanto especial pela capacidade que as narrativas têm de nos apresentar janelas, portas e espelhos que nos permitem presenciar ou vivenciar experiências de outras entidades e aspectos de nossa realidade e por ângulos diferentes e, de outra forma, inacessíveis, e me delicio com bons enredos e bons diálogos, independentemente de seu caráter ficcional. E percebo que o ato de contar histórias (ou o meme, de acordo com Dennett) tem a característica de se

³ Comunicação pessoal de Rodrigo Dias Arnaut, em 17 de fevereiro de 2012, recebida por correio eletrônico.

infiltrar em todos os meios propícios. A seguir, detalharei um pouco mais este processo.

4.1 Narrativas e novos meios

O cinema era um meio “narrativamente estéril” em seus primeiros anos. Restringia-se a retratar cenas cotidianas, e era apresentado como uma curiosidade científica, um avanço técnico. Os próprios irmãos Lumière chegam a afirmar que “O cinematógrafo não tinha o menor futuro como espetáculo, era um instrumento científico para reproduzir o movimento e só poderia servir para pesquisas. Mesmo que o público, no início, se divertisse com ele, seria uma novidade de vida breve, logo cansaria” (BERNADET *apud* SOUZA, 2012, p. 32).

A partir das intervenções de narradores como o ilusionista Georges Méliès, a nova mídia ganha enorme poder de penetração na sociedade. Além de ser elevado à categoria Arte, o cinema torna-se um profícuo mercado, abrigando uma quantidade sempre crescente de produções, como destaca o pesquisador Guilherme Mendonça de Souza (2012). Com o passar do tempo, o universo do cinema também é colonizado pelos narradores da ficção científica, estabelecendo marcos como os seminais *Voyage dans la Lune* (1902), do já citado Meliès, ou *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, mas os exemplos poderiam facilmente preencher uma lauda.

Da mesma forma, os primeiros jogos de videogame utilizavam eventos simples, desprovidos de enredo, para entreter os jogadores – basta lembrar de *Pong*, *Tetris* e outros jogos semelhantes. Mas, à medida que os jogos começaram a se tornar histórias mais ou menos interativas – *Donkey Kong*, *Pitfall* e *Adventure* no console Atari, para ficar em três exemplos, e as sagas de *Alex Kidd*, *Final Fantasy* e *Zelda*, dentre inúmeras outras, nos videogames de 2ª. geração em diante – seu poder de sedução e o consequente fortalecimento desta indústria se alteraram significativamente. Daí em diante, a presença de jogos baseados em narrativas é massiva e estima-se que, atualmente, a indústria de games movimenta mais dinheiro do que a própria indústria cinematográfica.

Atualmente, existe uma tendência de disseminar uma mesma estrutura narrativa pela maior quantidade possível de meios. Estudiosos como Henry Jenkins (2009, p. 138-139) atribuem a esta prática o nome de narrativa transmídia (*transmedia storytelling*) e apontam esta como uma forte tendência de mercado, já em curso. Em sua estrutura mercadológica, universos ficcionais como *Matrix*, dos irmãos Wachowski e *Star Wars*, de George Lucas, funcionam como o ponto de convergência de narrativas interligadas que se disseminam através dos meios cinematográfico, impresso (como obras literárias e de história em quadrinhos), televisivo (animações em antologias ou em séries) e eletrônico (grupos de discussão oficiais, wikis, sites e jogos de videogame para diversas plataformas), proporcionando uma experiência enciclopédica e imersiva que explora, em cada linguagem, o que ela oferece de melhor.

Ao debater sobre as possibilidades narrativas dos meios eletrônicos na obra *Hamlet no holodeck*, Janet Murray afirma que “um ciberdrama (...) pode oferecer um mundo ficcional enciclopédico cujas possibilidades apenas se esgotariam no ponto em que o interator ficasse saturado do conflito central” (MURRAY, 2003, p. 197).

Ao longo deste trabalho, Murray propõe um aprofundamento da experiência narrativa dos ciberdramas.

Vimos que as formas emergentes de entretenimento do ciberdrama não precisam ser parecidas com os 'táteis' de Huxley; pelo contrário, elas têm o potencial para proporcionar satisfação na mesma linha daquela provinda dos formatos narrativos tradicionais. Seremos também capazes de imaginar um ciberdrama que se desenvolva para além dos prazeres de um entretenimento cativante, alcançando a força e a originalidade que associamos à arte? (MURRAY, *ibidem*, p. 255)

Procurando deixar espaço para aquilo que Julio Plaza define como aberturas, tanto de segundo quanto de terceiro grau, e adotando alguns dos procedimentos artísticos sugeridos por Lucrecia Ferrara, parto agora para a análise de meu universo ficcional.

5. Narragonia 3.0

Esta narrativa tem por objetivo principal abrigar minhas inquietações sobre as relações entre a sociedade ocidental e os avanços tecnológicos, se desdobrando em críticas às mais variadas formas de intolerâncias (religiosa, política, social) e buscando, através de exemplos retirados de outros períodos históricos, lembrar dos possíveis desdobramentos que estas posturas costumam gerar.

Para estruturar *Narragonia 3.0*, desenvolvo uma narrativa que tem como ponto de divergência com nossa realidade o início do ano de 2010. O que se desenrola, a partir desse momento, é uma ficção científica com influências da estética *cyberpunk*, e que rouba de nossa realidade elementos para torná-la interessante e verossímil. Além disso, acrescento elementos fantasiosos baseados em acontecimentos reais, permitindo a tessitura de uma crítica a vários de nossos posicionamentos. Exercito, assim, o deslocamento conceitual de Dick.

"*Das Narrenschiff*" (1494), fábula de Sebastian Brant, descreve a jornada de uma nau que busca chegar a *Narragonia*, terra natal e o paraíso dos tolos. Critica os maus hábitos de população e governantes e, apesar da idade, continua soando atual. Ao me apropriar do termo, faço uma homenagem a essa obra que recebe, na língua portuguesa, o nome de "A Nau dos Insensatos". A ele foi unido o termo 3.0 que, além de "modernizar" o elemento do fim do medievo, faz referência à nova onda que se anuncia para o ciberespaço, a *Web 3.0*, que pretende gerenciar conteúdos por análise semântica. Outro motivo para esta escolha é uma das peças centrais na narrativa, uma inteligência artificial batizada como YHWH, que utiliza-se de semelhante análise de conteúdo para fiscalizar a vida das pessoas. Desta forma, estabeleço uma crítica ao pensamento puramente cartesiano, que busca se despir da subjetividade.

Em contraponto a YHWH surgirá a computação arquetípica, minha forma de representar e criticar a subjetividade destituída da objetividade. Este pseudo-conceito descreve uma nova forma de processamento de dados que toma como base as computações quântica e evolutiva. A partir destas bases, surgem versões simuladas de sistemas mitológicos, recriando os deuses de antigos panteões como formas de vida artificiais.

Como parte deste universo ficcional se desenrola paralelamente ao nosso tempo presente, procuro me apropriar constantemente de acontecimentos que corroboram

minhas hipóteses. Um dos procedimentos aos quais recorro é a releitura de imagens, que são selecionadas por seu teor e incorporadas à estrutura narrativa, conforme exemplo abaixo:

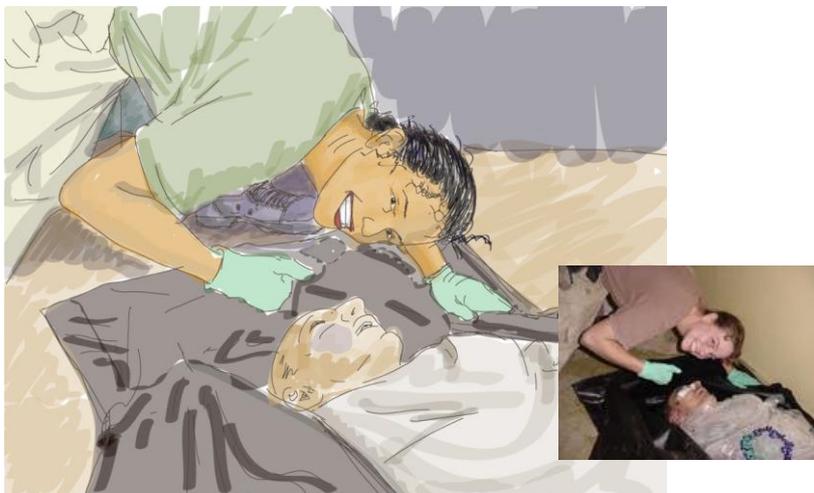


Imagem 1 – Apropriação e releitura de imagem.

Retirada de uma das mal-afamadas imagens que vazaram de Abu Ghraib, esta imagem foi apropriada para representar uma das situações comuns em meus hipotéticos Campos Humanitários de Trabalho e Evangelização.

Para melhor compreensão da estrutura narrativa, faço um rápido levantamento da cronologia deste universo ficcional e disponibilizo, para quem se interessar em conhecer a narrativa, os links para os perfis de personagem já criados.

5.1. A cronologia de Narragonia 3.0

Grande Crise (2010-2017)

Período iniciado com a crise econômica nos países “desenvolvidos” e acirrado pela sequência de desastres naturais que se inicia em janeiro de 2010. Marca o fortalecimento do discurso radical e fundamentalista nos países de matriz cultural judaico-cristã. No Brasil, é marcado pelo fortalecimento da representação política do neo-protestantismo.

Neo-Puritanismo (2017-2020)

Período em que se consolida o Bloco Neo-Puritano, uma aliança político-militar entre Brasil, Israel, Estados Unidos e Inglaterra. Marcado pelo expansionismo militar, pelo surgimento de agências de vigilância e pela criação dos Campos Humanitários de Trabalho e Evangelização.

Despotismo Israeli (2020-2026)

Iniciado com a criação de YHWH, uma forma de inteligência artificial que passa a controlar a vida dos cidadãos do Bloco Neo-Puritano através dos sistemas de vigilância públicos, privados e da fiscalização de conteúdo na internet. É caracterizado, paralelamente, pelo surgimento do Bloco de Recusa e Resistência, que desenvolve o Projeto Olimpo e busca, através do desenvolvimento do conceito de computação arquetípica, fazer frente a YHWH.

Revolta Deística (2026)

Momento em que as deidades simuladas do Projeto Olimpo ganham corpos robóticos e realizam um embate militar com as forças do Bloco Neo-Puritano. Este é rapidamente sobrepujado, e YHWH é destruído.

Lapso Titânico (2026-2126)

Após a derrota de YHWH, as deidades corporificadas do Projeto Olimpo continuam a existir e a conviver com os humanos, que inicialmente se sentem satisfeitos com isso. A simulação de Prometeu divulga, em sociedades de outras matrizes culturais, uma forma simples e barata de simular outros deuses e panteões, de modo que rapidamente deuses de várias culturas passam a ganhar existência física. Passam, então, a fazer aquilo que as deidades originais faziam. Exigir cultos, oferendas, e influenciar no destino dos “mortais”. Quando percebem o possível desenrolar para a situação, os humanos não conseguem mais desprover as deidades de seus corpos e devolvê-las às realidades computacionais simuladas. Assim, o Lapso Titânico marca um longo período de conflito e negociação entre seres orgânicos (proto-código) e seres computacionais (meta-código).

Neo-Renascimento [ano 1]

O Lapso Titânico culmina no Neo-Renascimento, período em que seres de proto-código e seres de meta-código estabelecem regras para uma convivência pacífica.

Personagens criados até o momento

Jonas Carvalho < <https://www.facebook.com/jonas.carvalho.12382>>

Vitor Carvalho < <https://www.facebook.com/vitor.carvalho.35912672>>

Chico Herbert < <https://www.facebook.com/francisco.herbert.18>>

Cap. Roberto Torres < <https://www.facebook.com/torres.narragonia>>

Vitrúvio <<https://www.facebook.com/vitruvio.narragonia>>

6. Considerações finais

Uma vez levantadas todas as referências necessárias para a conclusão do presente artigo, parto agora para a construção de uma breve paralaxe de *Narragonia 3.0*, analisando esta estrutura a partir de alguns pontos de observação aqui construídos.

6.1 Breves relações com arte-tecnologia

De acordo com Julio Plaza (1990, p. 19) “O artista da comunicação e sua obra interativa só existem pela participação efetiva do público, o que torna a noção de ‘autor’, conseqüentemente, mais problemática. O estado de coisas nos conduz à absoluta necessidade de ‘redefinir’, também, o conceito de artista.” O exercício poético de *Narragonia 3.0* se pauta nesta questão, e se esforça para atrair a participação efetiva de fruidores e interatores. Daí a escolha de meios de exposição populares e comerciais, explorados a partir dos perfis de personagem criados nas

redes sociais mais populares. Apesar do caráter inicial em que se encontra a narrativa, um dos meus objetivos em seu desenvolvimento é atrair a participação mais efetiva com o público, podendo incorporar contribuições e convidar interessados a ingressar no projeto. O projeto pretende atender, desta forma, a outra demanda levantada por Plaza: “Nas artes da interatividade, portanto, o destinatário potencial torna-se co-autor e as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e susceptíveis de desenvolvimentos imprevistos numa co-produção de sentidos. É assim que nasce a chamada inteligência distribuída ou ‘coletiva’” (PLAZA, *ibidem*, p. 20).

6.2 Breves relações com a Ficção Científica

Considerando os elementos característicos da ficção científica, é possível classificar *Narragonia 3.0* dentro deste gênero narrativo. Pautada em conceitos e pseudo-conceitos relacionados à inteligência artificial e outros avanços e anseios tecnológicos, esta trama procura realizar o exercício de deslocamento conceitual proposto por Philip K. Dick e criar um reflexo distorcido de nossa sociedade, tecendo uma alegoria que critica elementos do contexto presente.

6.3 Breves relações com narrativas e ciberdramas

Em resposta à provocação – ou convocação – tecida por Janet Murray, o desenvolvimento de *Narragonia 3.0* procura explorar, fora do circuito comercial, o potencial narrativo trazido pelas mídias eletrônicas.

É na escolha do meio que abriga esta narrativa que vejo tom de inovação. Esta é uma estrutura que se desenrola dentro de redes sociais, explorando-as como um possível suporte para HQs que se distribuem de maneira experimental e rizomática, utilizando perfis interligados de personagens como forma de divulgação de pequenas histórias que, coletivamente, constituem a obra. As narrativas, dentro dos perfis, simulam memórias dos personagens, e se manifestam de duas formas distintas. Imagens que representam fotos e narrativas em formato de HQ, conforme é possível conferir ao consultar os links anteriormente citados.

A escolha das redes sociais enquanto *media* se fundamentou em dois pontos: além de ser uma forma gratuita e potencialmente abrangente de divulgação, permite interação e comunicação mais direta com os leitores, atendendo à questão dos artistas da comunicação levantada por Julio Plaza no item 6.1. Dentre estas redes, o *Facebook* foi selecionado para abrigar as primeiras manifestações desta experimentação narrativa por estar se popularizando rapidamente, e por abrigar usuários de várias nacionalidades. As próximas etapas do desenvolvimento de *Narragonia 3.0* incluem a inserção de novos perfis de personagem, além da tradução dos conteúdos para inglês e espanhol, aumentando assim a possibilidade de disseminação deste trabalho através do ciberespaço.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. A estratégia dos signos. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

CHAVES, Gabriel Lyra. Narragonia 3.0: Ficção Científica e Tecnognose em Experimentações Narrativas Gráficas. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, Goiânia: 2011.

_____. Narragonia 3.0 – ficção científica, histórias em quadrinhos e experimentações narrativas gráficas. In: Anais da I Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos. Anais eletrônicos. ISSN-ANAIS: 2237-0323.

MARTINS, Alice Fátima. Saudades do Futuro: o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, Departamento de Sociologia, Brasília: 2004.

MÈREDIEU, Florence de. Histoire Matérielle Et Immatérielle De L'Art Moderne. Paris: Larousse, 2008.

MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

SILVA, Luciano Henrique Ferreira da. Hibridismo cultural, ciência e tecnologia nas histórias em quadrinhos de Próton e Neuron: 1979-1981/Editora Grafipar. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Curitiba: 2006.

SOUZA, Guilherme Mendonça de. Cinema Expandido: uma perspectiva intermediária. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, Goiânia: 2012.

Artigos eletrônicos

AMARAL, Adriana. A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de Matrix. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, 2003. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-matrix-cyberpunk.pdf>>, acesso em 08/07/2012.

_____. Minority Report – rastreando as origens do cyberpunk. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, 2003 [2]. Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-report.pdf>>, acesso em 13/10/2008.

PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: autor-obra-percepção. Revista do Departamento de Artes Plásticas ECA-USP, 1990. Disponível em <<http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>>, acesso em 22/03/2012.