

**(Meta)literatura eletrônica:
metaficção contemporânea em *visual novels*¹**

***Electronic (meta)literature:
contemporary metafiction in visual novels***

Pedro de Souza MELO²

Resumo

Há posicionamentos variados sobre o que caracterizaria o romance na Contemporaneidade. Enquanto alguns defendem que esse seria um gênero morto, estagnado, outros procuram nos romances atuais traços que poderiam indicar tendências e propostas pouco evidentes em períodos históricos anteriores. Um desses traços é a metaficção. Neste artigo, discutimos como esse tipo de narrativa também pode ser encontrada em obras de literatura eletrônica, frequentemente excluídas dos debates sobre literatura contemporânea. Como recorte, selecionamos um *visual novel*, um gênero de jogo eletrônico com propostas literárias. Desse modo, analisamos a obra *Doki Doki Literature Club!*, cuja narrativa expressa autoconsciência em relação ao suporte digital e a convenções narrativas desse gênero. Para isso, realizamos uma revisão teórica sobre metanarrativas no romance contemporâneo, definimos literatura eletrônica e *visual novel* e, em seguida, analisamos a obra, inserindo o texto digital nessas discussões.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Literatura eletrônica. Metaficção. Romance contemporâneo. Visual novel.

Abstract

There are diverse viewpoints on what would characterize the novel in Contemporaneity. While some argue that this is a dead, stagnant genre, others look for traces in current novels that could indicate trends and proposals that were not evident in previous historical periods. One of these traits is metafiction. In this article, we discuss how this type of narrative can also be found in works of electronic literature, often excluded from debates on contemporary literature. As a sample, we selected a visual novel, a video game genre with literary purposes. Therefore, we analyze the work *Doki Doki Literature Club!*, whose narrative expresses self-awareness concerning both digital medium and narrative conventions of this genre. To achieve this, we perform a theoretical review on

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Federal de Pernambuco (PPGL/UFPE). E-mail: pedrosouzamel@yahoo.com.br

metanarratives in the contemporary novel, define electronic literature and visual novel and then analyze the work, inserting the digital text in these discussions.

Keywords: Contemporary novel. Electronic literature. Metafiction. Video games. Visual novel.

Introdução

Compreender o valor do romance na contemporaneidade é um desafio nos estudos literários. Afinal, a ascensão de sua forma moderna no século XVIII deixou um marco na Literatura, não só desenvolvendo novas formas de expressão como também inserindo-se em novos públicos e processos produtivos (WATT, 2010). Já no início do século XX, houve experimentações profundas tanto em relação ao uso da língua quanto às narrativas, explorando os potenciais psicológicos e reflexivos dessa forma literária (PERRONE-MOISÉS, 2016).

Assim, com tanto já feito, muitos autores questionam se o romance não teria alcançado um ponto de estagnação. Como aponta Leyla Perrone-Moisés (2016), já se realizou um trabalho tão subversivo que um retorno à linearidade narrativa e a descrições realistas parecia impossível. Portanto, o romance não traria mais inovações e permaneceria como um gênero supostamente morto.

No entanto, o romance ainda vive. Seja na sua contínua e notável presença no mercado editorial ou na sua relação com contextos sociais e políticos, o romance não desapareceu - ele ainda é escrito e lido. Perrone-Moisés (2016) atribui sua sobrevivência a uma de suas características fundamentais: a plasticidade. O romance não é estático. Ele se apropria dos mais variados gêneros, discursos e linguagens para sempre se reinventar, abraçando desde a criação de mundos fantásticos ao registro histórico.

Desse modo, não é de se surpreender que o romance e a cibercultura tenham entrado em contato na virada do século. Afinal, como Pierre Lévy (1999) aponta, as formas de produção cultural estão entrelaçadas com as técnicas e tecnologias disponíveis, como as noções de autoria, por exemplo, mutáveis de acordo com a sociedade de origem. Mesmo o romance só se estabeleceu graças a todo um contexto profissional, social e comercial de formação de público leitor, ainda que pequeno, segundo Watt (2010).

Ou seja, quando o romance e a cibercultura, por meio da literatura eletrônica, entram em contato, há o encontro de um gênero literário notável pela absorção e transformação com a ascensão de dispositivos tecnológicos que afetam campos variados da sociedade, da educação às artes, produzindo novas práticas que, em muitos casos, convivem com as tradicionais. Desse contato, nasce o *visual novel*, que usa as capacidades computacionais para cruzar linguagens e produzir experiências narrativas exclusivas da mídia digital.

Apesar do surgimento desses novos gêneros, análises sobre literatura contemporânea frequentemente excluem essas práticas. Seja pela sua natureza incipiente, pela associação à cultura pop, por desconhecimento ou mesmo pela desconsideração dessas obras como literárias, as inovações e experiências da literatura eletrônica aparentam ser ignoradas por quem clama a morte do romance. Contudo, elas pertencem à contemporaneidade e se relacionam com a literatura impressa.

Para ampliar o diálogo entre o romance contemporâneo e as obras de literatura eletrônica, trazemos para o contexto digital uma característica muito associada à literatura desse período: a metaficção. Após um momento de discussão sobre o que são essas metanarrativas e qual sua conexão com a contemporaneidade, analisamos a obra *Doki Doki Literature Club!* (2017, Team Salvato), explicitando seus comentários sobre a linguagem digital e o gênero de jogo e literatura eletrônica *visual novel*.

Metaficção na contemporaneidade

Linda Hutcheon (1980) define a metaficção como uma ficção autoconsciente, que se põe como objeto de discussão, ou seja, obras que tecem comentários sobre seu próprio modelo de narrativa ou linguagem utilizada. Esses comentários podem se apresentar de diversas formas: evidente, explícita, no texto, como também encoberta, sugerida, sendo auto-reflexiva sem ser necessariamente autoconsciente.

Assim, alguns exemplos de metaficção seriam um romance que tenha como cerne a escrita de um romance ou que contenha diálogos sobre as características de um romance. A presença desses comentários nessas obras causa um paradoxo: por um lado, por ser uma ficção, uma situação imaginária precisa ser apresentada ao leitor de modo crível, convencendo-o a crer nela durante o ato da leitura. Por outro, a autoconsciência

da narrativa faz com que o leitor veja-a como uma produção que segue convenções e linguagens específicas. Ou seja, nela, ao mesmo tempo que o leitor é convencido da realidade ficcional da obra, ele também é levado a enxergar o que há por trás da “ilusão” da narrativa.

Perrone-Moisés (2016), que emprega metaficção e metanarrativa como expressões sinônimas, ressalta que essa não é uma prática inventada na modernidade. Por exemplo, em *Dom Quixote*, escrito por Miguel de Cervantes em 1605, há um forte diálogo em tom paródico com convenções dos romances de cavalaria. Mas, se não há novidade nessa prática, qual o motivo da associação com a literatura contemporânea? Para Hutcheon (1980), agora o leitor não se interessa apenas pelo que a arte tem a dizer, mas também como a arte é realizada e como seus elementos podem ser destrinchados. Há, portanto, uma intensificação desse tipo de narrativa incomum na época de Cervantes.

Em síntese, apesar de não ser uma exclusividade do período atual, a produção de metaficção tem um crescimento notável na contemporaneidade e é uma das principais discussões sobre a literatura atual. São narrativas que convidam o leitor a reconhecer e refletir sobre a estruturação do enredo que ele lê, sejam apontando contradições ou distinguindo as especificidades de cada linguagem, suporte ou gênero literário. Por ser um movimento novo, a ascensão da cibercultura também levanta questionamentos e reflexões sobre o uso de tecnologias computacionais nas artes. Com isso, há obras de literatura eletrônica que refletem esse misto de inquietação e excitação com as possibilidades e práticas que surgem desse movimento. A seguir, contextualizamos e caracterizamos essa vertente literária para, em seguida, analisar como elas tomam o próprio funcionamento do computador como objeto de discussão.

Conceituando literatura eletrônica e *visual novel*

As tecnologias computacionais oferecem diversas possibilidades além do comumente encontrado em um livro impresso em papel. Com o hipertexto, por exemplo, o texto é inserido em uma rede de sentidos e percursos, em oposição à linearidade do passar de páginas de uma obra impressa. Além disso, o computador pode em uma única

mídia conter linguagens diversas, como músicas, textos verbais, vídeos, imagens, havendo um apelo a múltiplas percepções sensoriais (LÉVY, 1996).

Mas, como Lévy (1996) explica, essas não são práticas ou experiências nascidas das culturas digitais. Enciclopédias, dicionários e índices são instrumentos de leitura hipertextual por guiar o leitor a navegar entre unidades de sentido sem seguir um rumo necessariamente linear. Em relação à multiplicidade de linguagens, livros ilustrados ali-am há décadas o texto à apresentação visual da obra. Desse modo, onde estaria a inovação dos computadores?

Todos os processos citados ocorrem, no computador, em uma velocidade e proporção muito superiores. Seja pesquisando uma palavra em um documento ou clicando em um *hyperlink* em um ebook, o texto é percorrido em segundos enquanto o livro impresso exigiria o manuseio de seu leitor. A ampliação também é vista em relação aos livros ilustrados, já que vídeos e sons não podem ser impressos como uma foto ou desenho. “(...) o hipertexto digital seria, portanto, definido como uma coleção de informações multimodais disposta em rede para a navegação rápida e ‘intuitiva’” (LÉVY, 1996, p. 44). Ou seja, o computador possui capacidade de agrupar informações textuais, visuais ou sonoras em um mesmo espaço e com uma velocidade de processamento consideravelmente superior.

O uso dessas potencialidades para fins literários é o que define a literatura eletrônica. Artistas e empresas exploram a multimodalidade cibernética e suas particularidades para realizar uma das principais atividades humanas: contar histórias. N. Katherine Hayles (2009) afirma que essas são obras produzidas em computadores e cuja leitura pode apenas ser feita em dispositivos digitais, como *notebooks* e smartphones. Uma obra de literatura eletrônica não pode ser impressa - ou seja, algo escrito em um editor de texto não se enquadraria nessa denominação: é preciso depender das especificidades computacionais. Um exemplo de metaficção pertencente a esse contexto está na obra *Blue Company*, realizada em 2001 e em 2002 por Rob Wittig. A história foi contada por meio do envio de e-mails a uma lista de cadastrados, que liam as correspondências de modo semelhante às cartas de romances epistolares.

Nessa obra, por mais que a metanarrativa não esteja explícita, afinal a história não é sobre e-mails, o uso do recebimento de correios eletrônicos para o desenvolvimento do enredo promove um direcionamento do foco do leitor para a estrutura dessa

ferramenta, tão comum na Internet. A espera pela próxima mensagem, a caixa de entrada, a interface do provedor do e-mail, os arquivos anexos, a linguagem empregada em mensagens eletrônicas - tudo isso é ressignificado como componentes de uma experiência literária e artística, produzindo novos olhares sobre o uso das ferramentas computacionais.

A definição de literatura eletrônica citada pode soar ampla, mas isso é devido à diversidade de seus exercícios. Entendemos ela aqui como um termo geral para as obras textuais feitas em ambientes digitais. As poesias hipertextuais, por exemplo, “representam a convergência da linguagem verbal, da imagem (fixa e móvel) e do áudio na poesia” (CAPPARELLI; GRUSZYNSKI; KMOHAN, 2000, p. 77). Já a ficção interativa tem fortes elementos dos jogos eletrônicos, o que faz com a distinção entre ambos nem sempre seja clara (HAYLES, 2009). Aqui analisamos uma obra pertencente a um gênero de jogo e literatura eletrônica, o *visual novel*.

O *visual novel* é um gênero que, apesar de pouco estudado, tem apresentado um notável crescimento desde seus primórdios nos anos 80, no Japão, e seu estabelecimento na década de 90. Com bastante influência das culturas dos jogos eletrônicos, animações e quadrinhos japoneses, esse formato alia a narração textual com recursos sonoros e visuais. Alves e Taborda (2015, p. 485) definem o gênero da seguinte maneira:

As visual novels (VN) têm uma mecânica simples, em que o jogador tem como maior objetivo acompanhar a história por meio de textos apresentados a ele, tais como pensamentos, diálogos, músicas, ruídos de ambiente e imagem que funcionam como os olhos do jogador para os cenários e personagens do contexto – que geralmente é em primeira pessoa sendo este o jogador.

Apesar desse ser um conceito bastante sintético e não englobar todas as particularidades narrativas, estéticas e mecânicas desse gênero, principalmente as especificidades das produções japonesas em contraste com as ocidentais, temos aqui o cerne de uma visual novel: programas que contêm histórias narradas verbalmente de modo similar a um romance moderno mas com significativa participação de linguagens visuais, além da presença de sons e mecânicas de interação variadas. Mesmo não sendo frequente, há *visual novels* com conteúdo metanarrativo, propondo reflexões sobre narrativas em interfaces computacionais. A obra que discutimos aqui, *Doki Doki Literature Club!*, se enquadra nessa categoria.

Metaficção em *Doki Doki Literature Club!*

Lançado em 2017 gratuitamente pelo grupo Team Salvato, *Doki Doki Literature Club!* é um *visual novel* escrito originalmente em inglês e com traduções feitas por fãs para chinês, português brasileiro, russo, japonês, francês, italiano, espanhol, polonês, vietnamita e turco. A obra pode ser lida em computadores com sistemas operacionais Windows, Mac ou Linux e ainda em smartphones com sistema Android.

Narrada em primeira pessoa, a história mostra um narrador-personagem sem nome sendo convidado por sua amiga de infância, Sayori, a participar do clube de literatura da escola em que estudam. Após relutar um pouco, o protagonista aceita e passa a fazer leituras e discussões diárias sobre poesia com as participantes: Monika, a líder do clube, Natsuki, uma garota baixa e irritadiça que gosta de poemas simples e claros, e Yuri, uma jovem tímida com uma escrita obscura.

Por meio de um sistema de escolhas, o protagonista pode se aproximar mais de uma dessas personagens. No entanto, uma das garotas acaba cometendo suicídio. A narrativa, por meio do monólogo do protagonista, sugere que o interator foi o responsável pelo ocorrido devido às decisões tomadas e que refazendo-as, ela poderia ser salva: “This isn’t some game where I can reset and try something different”³ (DOKI... 2017, n.p.), reflete ele ao encontrar o corpo da garota. O interator, no entanto, sabe que isto é possível em uma obra eletrônica. Assim, este é o primeiro momento de metaficção - a obra, tendo a autoconsciência explicada por Hutcheon (1980), reconhece a sua natureza de narrativa digital não-linear que possibilita a leitura de desfechos diferentes, enquanto ao leitor, por sua vez, é sugerido um poder de influência no enredo.

Ao reiniciar a obra, porém, a expectativa de refazer as escolhas é quebrada. A narrativa começa do início sem a personagem que cometeu o suicídio, como se ela nunca tivesse existido antes. Apesar disso, o modelo do enredo, com as leituras diárias de poemas e interações com as garotas do clube, continua. No entanto, a obra começa a exhibir imagens dissonantes da narrativa e a apresentar supostos problemas de funcionamento.

³ “Isto não é um jogo onde eu posso reiniciar e tentar algo diferente” (tradução nossa)

Figura 1 - Alteração na ilustração de Natsuki (direita



Fonte: Captura de tela de Doki... (2017)

Por exemplo, em um momento, a ilustração de Natsuki é apresentada com quadrados negros no lugar dos olhos. Além disso, uma fotografia de uma boca humana se sobrepõe à da personagem, se movendo e formando palavras aparentemente aleatórias (fig. 1). Mas, nenhum personagem repara na transformação e nem no texto há alguma explicação ou reação ao ocorrido, como se apenas quem interagisse com a obra pudesse observar o fenômeno. Já em outro, o interator deve escolher quem ele deve ajudar a organizar um evento que o clube irá promover. Para isso, ele deve clicar com o mouse no nome da personagem desejada. No entanto, o ponteiro passa a se mexer sozinho em direção a uma delas.

Todos esses fenômenos foram planejados pelo autor e constituem em metanarrativas. Existem expectativas de consistência visual, de inter-relação das ilustrações com o texto verbal e de como o programa deve funcionar. Ao realizar uma ruptura, a obra expõe ao leitor como certas convenções são naturalizadas, promovendo a reflexão indicada por Hutcheon (1980). O mouse é considerado um instrumento de controle do usuário de um computador. *Doki Doki Literature Club!*, no entanto, tira esse controle. O resultado é um desconforto pela imprevisibilidade de um programa que recusa a imposição

do leitor e exibe imagens dissonantes, transformando a narrativa em um terror psicológico, mesmo que o texto verbal pouco apresente esse aspecto.

No clímax, a metaficção fica mais evidente. Uma das garotas, Monika, olha diretamente para o leitor através da tela do computador e revela que tem consciência de que é uma personagem em um ambiente digital e que estava insatisfeita com o seu papel na narrativa. Procurando mudar o destino que estava programado para ela, Monika decide alterar os códigos e arquivos que faziam o *visual novel* funcionar. Isso resultou em todos os fenômenos citados anteriormente, incluindo o suicídio, já que a personagem estava tanto “quebrando” o programa quanto afetando o psicológico das outras garotas.

A autoconsciência, termo chave no estudo de Hutcheon (2018), de Monika sobre fazer parte de um ambiente virtual também é expressa nos poemas que ela escreve. Analisemos o seguinte poema lido por ela nos encontros do clube:

Hole in Wall

It couldn't have been me.
See, the direction the spackle protrudes.
A noisy neighbor? An angry boyfriend? I'll never know. I wasn't home.
I peer inside for a clue.
No! I can't see. I reel, blind, like a film left out in the sun.
But it's too late. My retinas.
Already scorched with a permanent copy of the meaningless image.
It's just a little hole. It wasn't too bright.
It was too deep.
Stretching forever into everything.
A hole of infinite choices.
I realize now, that I wasn't looking in.
I was looking out.
And he, on the other side, was looking in. (DOKI... 2017, n.p.)⁴

O poema pode ser interpretado como uma metáfora para o momento em que ela descobriu a verdade sobre o mundo onde ela vivia. O eu-lírico encontra um buraco na parede e decide olhar para dentro dele, mas o que vê o surpreende: é para fora que ele olha, para além das fronteiras de infinitos hipertextuais do computador. E, por meio do

⁴ “**Buraco na Parede**/Não poderia ter sido eu/Veja, a direção em que o concreto se projeta./Um vizinho barulhento? Um namorado furioso? Nunca saberei. Eu não estava em casa./Olho dentro dele procurando uma pista./Não! Não consigo ver. Eu cambaleio, cega, como um filme deixado no Sol./Mas está tarde demais. Minhas retinas./Já queimadas com uma cópia permanente da imagem sem sentido./É apenas um buraco pequeno. Não era muito brilhante./Era muito profundo./Alongando-se eternamente em tudo./Um buraco de escolhas infinitas./Percebo agora que eu não estava olhando para dentro./Eu estava olhando para fora./E ele, no outro lado, estava olhando para dentro.” (tradução nossa)

computador, Monika é quem era observada por um terceiro (o leitor da obra). A meta-narrativa fica mais explícita ainda em outro poema:

Save Me

The colors, they won't stop.
Bright, beautiful colors
Flashing, expanding, piercing
Red, green, blue
An endless
cacophony
Of meaningless
noise

The noise, it won't stop.
Violent, grating waveforms
Squeaking, screeching, piercing
Sine, cosine, tangent
Like playing a chalkboard on a turntable
Like playing a vinyl on a pizza crust
An endless
poem
Of meaningless

Load Me (DOKI... 2017, n.p.)⁵

Uma interpretação do poema é a autocompreensão da personagem como tendo um corpo eletrônico. Um corpo feito pelo piscar das luzes dos pixels do computador em tons de vermelho, verde e azul, referenciando o sistema de cores RGB utilizado em dispositivos eletrônicos. Sendo um arquivo, a personagem pode ser tanto salva quanto carregada, como evidenciado pelo título e último verso. Desse modo, o leitor é levado a relacionar o corpo imaginário de um personagem à estrutura do computador que exhibe-o visualmente. Ou seja, a obra produz uma discussão autoconsciente sobre seu suporte, constituindo uma metaficção (HUTCHEON, 2018).

⁵ “**Salve-me**/As cores, elas não param./Cores lindas, brilhantes/Piscando, expandindo, perfurando/Vermelho, verde, azul/Uma infinita/cacofonia/de insignificante/ruído/O ruído, ele não para./Ondulações violentas, dissonantes/Chiando, guinchando, perfurando/Seno, cosseno, tangente/Como tocar um quadro-negro em um toca-discos/Como tocar um vinil em uma borda de pizza/Um infinito/poema/de insignificância/Carregue-me” (tradução nossa)

Considerações finais

Por mais que o romance seja condenado à morte seguidamente, o que vemos é sua continuidade e transformação. Novos temas, novos suportes, novos contextos - o romance é flexível e adaptável, acompanhando as sociedades que produzem-no. Com a cibercultura, há uma miríade de possibilidades onde o romance pode dar continuidade a seu processo de aglutinação e expansão.

Com este artigo, apresentamos a presença de um dos traços da pós-modernidade, a metanarrativa, em uma obra de literatura eletrônica. Ainda que esse seja apenas um pequeno recorte de ambos campos, com ele pode ser discutida a relevância de incluir obras eletrônicas nos estudos sobre produções literárias contemporâneas.

O que propõe-se aqui é um diálogo: literatura eletrônica e literatura impressa não precisam e nem devem ser encaradas como expressões artísticas e culturais desconexas, como territórios divergentes separados pela muralha do suporte midiático. Isto não equivale a afirmar que elas são idênticas - cada uma possui suas especificidades. No entanto, suas distinções não podem justificar uma ruptura, onde só se fala de textos digitais em estudos sobre cibercultura, isolando essas produções em uma ilha acadêmica.

Mesmo que os conceitos citados sobre metanarrativa e metaficção tenham sido cunhados por meio da análise de obras impressas, observamos que eles também poderiam ser observados em obras eletrônicas. Imagens, textos verbais e mecanismos de interação atuaram dialogicamente para produzir uma autoconsciência desconfortável, uma desconexão entre expectativas do leitor e obra propícia a reflexões sobre a natureza de um *visual novel*.

O *visual novel*, como vimos, apesar de estar ainda bastante fechado no nicho de apreciadores de cultura pop japonesa, já realiza esses diálogos ao se denominar uma forma de romance, *novel*. A compreensão do que constitui esse gênero pode tirá-lo desse isolamento, pondo em um construtivo diálogo com as outras formas de literatura.

Referências

ALVES, Adriana Gomes; TABORDA, Paolla Kulakowski. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. In: SBGAMES, 14., 2015,

Teresina. **Proceedings...** Teresina: Sbgames, 2015. p. 483 - 492. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/#/anais>>. Acesso em: 11 jun 2019.

CAPARELLI, Sérgio; GRUSZYNSKI, Ana Cláudia; KMOHAN, Gilberto. Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia. In: **Revista Famecos**, [s.l.], v. 7, n. 13, p.68-82, dez. 2000. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2000.13.3082>. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3082>>. Acesso em: 17 jul. 2019.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. São Paulo: Global Editora, 2009. 208 p. (Estudos e Propostas). Tradução de: Luciana Lhullier e Ricardo M. Buchweitz.

HUTCHEON, Linda. **Narcissistic narrative: the metafictional paradox**. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press, 1980. 168 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 250 p. (Coleção TRANS). Tradução de: Carlos Irineu da Costa.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996. 160 p. (Coleção TRANS). Tradução de: Paulo Neves.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Mutações da literatura no século XXI**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

DOKI Doki Literature Club! [s.l.]: Team Salvato, 2017. 1 jogo eletrônico, son., color. Legendado.

WATT, Ian. **A ascensão do romance: estudos sobre Defoe, Richardson e Fielding**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. 347 p.