

# Narrativas Digitais — Teorias, Crítica(s), Resultados: Introdução

**RUI TORRES**

University Fernando Pessoa; ICNOVA, Portugal  
rtorres@ufp.edu.pt

**JILL WALKER RETTBERG**

University of Bergen, Norway; Center for Digital Narrative  
jill.walker.rettberg@uib.no

**SCOTT RETTBERG**

University of Bergen, Norway; Center for Digital Narrative  
scott.rettberg@uib.no

**JOSEPH TABBI**

University of Bergen, Norway; Center for Digital Narrative  
joseph.tabbi@uib.no

As narrativas digitais incluem histórias em jogos de computador, literatura eletrônica, realidade virtual e aumentada, *chatbots* e aplicações *web* e móveis, bem como histórias que circulam nas redes sociais ou são geradas por inteligência artificial. Os algoritmos desempenham um papel fulcral na nossa experiência cotidiana com essas histórias, contribuindo crescentemente para a organização, geração e estruturação de narrativas.

A publicação deste número temático coincide com o lançamento do Center for Digital Narrative (CDN), um Centro de Excelência na Investigação norueguês. O Centro debruça-se expressamente sobre a «narratividade algorítmica»: em termos simples, esta consiste na capacidade humana de contar histórias com os efeitos da capacidade do computador de gerar e manipular símbolos. As nossas formas de contar histórias alteraram-se significativamente nos últimos anos, dado que a mediação dos computadores nos seus contextos de rede acrescentou um outro agente ao processo narrativo. As narrativas digitais já não são meramente negociadas entre um contador de histórias e um público: os

sistemas influenciam, possibilitam e limitam essas histórias através de uma camada de processamento algorítmico. O CDN investigará manifestações dessa narratividade algorítmica em cenários que vão da literatura eletrónica aos sistemas narrativos computacionais, dos computadores às redes sociais.

Este número da RCL alinha-se com as preocupações do CDN de várias formas. Nele se aborda, em particular, o modo como o conhecimento de tecnologias, plataformas e algoritmos digitais nos pode ajudar a compreender as novas narrativas digitais emergentes na nossa atual sociedade em rede e globalizada. O nosso objetivo foi o de fomentar a análise de como as narrativas digitais remedeiam os nossos contextos culturais e reintegram modos e metodologias literários, confirmando ou opondo-se às possibilidades específicas das plataformas, e de como esse intercâmbio cria oportunidades para a literacia mediática, a educação e a justiça social. Para o concretizarmos, convidámos académicos e artistas a apresentarem artigos que verssem sobre a interação entre narrativas humanas e métodos computacionais, definindo uma estrutura triangular que incluía abordagens baseadas em *Teorias* (com especulações e reflexões sobre línguas transdisciplinares e estrangeiras e uma adaptação dos géneros narrativos ao digital), *Crítica(s)* (interpretação e discussão de narrativas que antecederam a imprensa e novamente se centram em temas, controvérsias, interações culturais e deslocalizações hipertextuais, mais do que na imersão solitária numa narrativa linear) e *Resultados* (apresentação de processos e modelos integrados nas narrativas digitais).

A investigação sobre narrativas digitais requer não só investigação interdisciplinar, mas também inclusão transcultural e criação de comunidades, como defende Hannah Ackermans no seu contributo para a presente recolha. Para Ackermans, o campo da literatura eletrónica «assenta numa narração transmediática do próprio campo» por uma comunidade. Esta «autonarração» do campo ocorre «em vários meios, desde artigos académicos a conferências, exposições, bases de dados, reuniões Zoom e alguns trabalhos artísticos e comunicações pessoais». A *inclusão* de várias línguas e nacionalidades é, para Ackermans, fulcral para «a institucionalização da literatura eletrónica, na academia e para lá dela». Também a comunidade é apresentada por Ackermans como elemento constitutivo da literatura eletrónica. Com efeito, a criação e o ato coletivo de criar comunidades emergem, no seu artigo, como um conceito essencial para a compreensão das narrativas digitais na sociedade em rede e globalizada em que surgem.

O destaque dado por Ackermans à inclusão comunitária coincide com aquilo que Diogo Marques e Ana Gago consideram ser uma «(Re)criação» do nosso «Património através da Literatura Digital». O objetivo do seu projeto de investigação artístico e ciberliterário é o de utilizar a criação artística como plataforma, mas não para fazer algo “novo” ou colocar em exposição, por si só, algoritmos e dados acumulados. Diversamente, as suas recriações, reinterpretações e remediações visam reconstruir um património cultural emergente que pode ser encontrado fora dos museus.

De modo semelhante, Ana Monteiro e Miguel Carvalhais consideram as narrativas digitais «essenciais para nossa perceção do mundo». No seu contributo, percorrem parte

da história das narrativas digitais interativas, discutindo em especial a agência do leitor e defendendo uma abordagem enativa. Como podemos ver em cada um dos contributos para este número da *Revista de Comunicação e Linguagens*, o projeto das narrativas digitais «glociais» não se cinge à novidade. Atualmente, após décadas de criação algorítmica (e arquivamento digital estruturado) das artes literárias, os autores da literatura digital de raiz canalizam os seus interesses computacionais e a sua «criação sensório-motora incorporada» (Monteiro e Carvalhais) para uma formação narrativa emergente feita a partir de elementos que representam, e que nalguma medida geram, comunidades em formação.

David Thomas Henry Wright e Chris Arnold adotam uma abordagem à narrativa digital baseada na prática. O seu artigo para este número começa por discutir o romance maximalista através da teoria de Stefano Ercolino e dos romances de Zadie Smith e Jonathan Franzen, apresentando depois a investigação conduzida pela prática que realizaram e por meio da qual criaram um romance digital, *The Perfect Democracy*, como resposta aos romances maximalistas em suporte impresso. Com ambição maximalista, propuseram-se «apreender a totalidade da cultura (australiana) contemporânea». Wright e Arnold defendem que criar um romance digital em resposta à teoria e à literatura em suporte impresso permite «ampliar, delimitar e resolver a investigação literária».

Em «Computational Models for Understanding Narrative» [Modelos Computacionais para a Compreensão da Narrativa], Montfort e Pérez y Pérez defendem, de modo semelhante, que a teoria devia ser operacionalizada, como escrevem, embora para o fazer tenham desenvolvido modelos generativos em vez de uma obra individual. No seu artigo, Montfort e Pérez y Pérez demonstram como não só as teorias de modelagem computacional da narração criam sistemas que podem gerar narrativas, mas o processo de operacionalizar as teorias em código de *software* também ajuda a aperfeiçoar as teorias ao identificar lacunas e falta de especificidade. Através de uma discussão sobre dois geradores de narrativas computacionais, o MEXICA de Pérez y Pérez e o Curveship de Montfort, os autores aprofundam os específicos conhecimentos obtidos acerca das teorias que modelam: a explicação cognitiva da escrita criativa com base no modelo *Engagement-Reflection* [Ensimesmamento-Reflexão] e a narratologia de Genette.

Essas modificações, que nos dotam de maior consciência da nossa própria cognição e do nosso próprio fluxo de ideias irrefletido (muitas vezes inconscientes), revestem-se de valor literário e cultural através de processos refletidos que estabelecem uma ligação entre o nosso trabalho em curso e a consciência que (nós e os nossos leitores) temos, a cada momento, de nós mesmos e dos outros. Uma obra digital poderá, por vezes, produzir encontros multivocais vagamente estruturados, embora a nossa cognição refletida (e reflexiva) seja igualmente capaz de converter esses *engagements* [ensimesmamentos] vagos e de livre fluir em narrativas sustentadas e interativas. Tudo depende de como autores e leitores, conhecedores envolvidos e refletidos, adotem e se adaptem aos meios digitais, de como as obras circulem entre autores, coautores e leitores e de como usemos, criativa e criticamente, as formas de escrita multimodal e em rede.

Enquanto Pérez y Pérez e Montfort desenvolvem modelos computacionais para reforçar a nossa compreensão da teoria narrativa, Davin Heckman desenvolve a teoria para reforçar a nossa compreensão de grandes modelos linguísticos e de inteligência artificial. O autor afirma arrojadamente que «o humano tornou-se num texto, e o dispositivo maquinaico no seu leitor e escritor». Heckman recorre a teorias de Foucault, Barthes e Simondon para compreender a prosopopeia ou personificação da inteligência artificial pelos humanos, servindo-se destes conhecimentos para analisar uma seleção de obras da literatura eletrónica que utilizam a aprendizagem automática de diversas formas, incluindo *Chimeria* (2014), de D. Fox Harrell, *The Listeners*, de John Cayley, *Reconstructions*, de Allison Parrish, *Prosthesis*, de Ian Hatcher, a netprov [narrativa improvisada em rede] *Grand Exhibition of Prompts, Introducing Lary* (2023), de Talan Memmott, entre outras. Heckman descreve estas obras como “literatura eletrónica/generativa que espelha a situação atual e talvez, em certo sentido, a torne mais habitável e/ou legível”. A concluir o artigo, Heckman lança um breve olhar retrospectivo sobre algumas das antecipações genéricas e narratológicas. Apoiando-se assim na história daqueles que o precederam e antecipando aqueles que futuramente virão, Heckman alude ao modo como a literatura sempre imaginou o seu próprio futuro através do ato de recordar. Reinventando, e não meramente citando, obras anteriores.

Por último, publicamos a apreciação crítica de Tegan Pyke do The New Media Writing Prize 2022, a 13.<sup>a</sup> edição de uma iniciativa que envolve narrativas digitais. Pyke descreve pormenorizadamente e analisa as obras de arte dos três vencedores: *Anonymous Animal*, de Everest Pipkin; *Future is Uncertain, Memory is Real*, do Media-Lab Glagol, da Belarusian Touristic Union e da Fundação EVZ; e *Penrose Station*, uma narrativa de realidade virtual de Kathryn Yu.

À medida que os ambientes computacionais vão emergindo da nossa ecologia mediática distribuída e em constante mutação, também os nossos contextos culturais se vão alterando e transformando. O impacto da narratividade algorítmica em formas narrativas renovadas e em desenvolvimento requer estudos contextualizados e situados sobre o modo como são produzidas, como circulam e como são recebidas, bem como autoavaliação e crítica para explicar de que forma as interações de autores humanos com agentes não humanos são programadas, estruturadas e comunicadas.

Os editores gostariam de agradecer a todos os autores que contribuíram para este número, bem como aos revisores que deram o seu contributo sob a forma de apreciação e avaliação das propostas recebidas.

Estamos igualmente gratos a Talan Memmott pela autorização para usar uma imagem de *Introducing Lary*, um projeto impulsionado por IA relacionado com a sobrevivência ao cancro, na capa desta edição. O projeto é um exemplo de como as plataformas emergentes podem ser aproveitadas para novas formas de narrativa digital. Mais informações sobre o projeto podem ser encontradas em: <https://talanmemmott.info/?tag=introducing-lary-project>

**RUI TORRES**

Rui Torres is Professor of Communication Sciences at University Fernando Pessoa. He has books, articles and other publications about semiotics, media, and electronic and experimental literature. He is the director of the *Cibertextualidades* book collection (FFP Press) and is a co-editor of the Electronic Literature Series (Bloomsbury Publishing). He is a Member of the Board of Directors of ELO — Electronic Literature Organization, and the Coordinator of the Digital Archive of Portuguese Experimental Poetry.

**ORCID**

[0000-0002-3337-0863](https://orcid.org/0000-0002-3337-0863)

**Morada institucional**

Universidade Fernando Pessoa  
Praça 9 de Abril, 349  
4249-004 Porto  
Portugal

**JILL WALKER RETTBERG**

Jill Walker Rettberg is Professor of Digital Culture at the University of Bergen (UiB) in Norway, Co-Director of the Center for Digital Narrative, also at UiB, and Principal Investigator of the ERC project “MACHINE VISION.” Jill’s book *Machine Vision: How Algorithms are Changing the Way We See the World* is forthcoming on Polity Press in September 2023. Her previous book, *Seeing Ourselves Through Technology: How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*, was published as an open access monograph by Palgrave in October 2014, and can be freely downloaded. Her book *Blogging* was published in a 2nd edition by Polity Press in 2014, and she has also co-edited an anthology of critical writing on *World of Warcraft* (MIT Press 2008).

**ORCID**

[0000-0003-2472-3812](https://orcid.org/0000-0003-2472-3812)

**Morada institucional**

University of Bergen  
Department of Linguistic, Literary  
and Aesthetic Studies  
Postboks 7805  
NO-5020 Bergen  
Norway

**DOI** <https://doi.org/10.34619/dmmc-vpmx>

**SCOTT RETTBERG**

Scott Rettberg is the Director of the Center for Digital Narrative, a Norwegian Center for Research Excellence. He is professor of digital culture in the department of linguistic, literary, and aesthetic studies at the University of Bergen, Norway. Rettberg is leader of the Bergen Electronic Literature Research Group and director of the ELMCIP Electronic Literature Knowledge Base. Rettberg’s book *Electronic Literature (Polity, 2018)* is a foundational study of the history and genres of electronic literature and was the winner of the N. Katherine Hayles Award for Criticism of Electronic Literature.

**ORCID**

[0000-0002-7401-5075](https://orcid.org/0000-0002-7401-5075)

**Morada institucional**

University of Bergen  
Department of Linguistic, Literary  
and Aesthetic Studies  
Postboks 7805, NO-5020 Bergen  
Norway

**JOSEPH TABBI**

Joseph Tabbi is the author of *Cognitive Fictions* (Minnesota 2002) and *Postmodern Sublime* (Cornell 1995), books that examine the effects of new technologies on contemporary American fiction. He edits the electronic book review. His edited *Handbook of Electronic Literature* (Bloomsbury 2018) received the ELO’s N. Katherine Hayles Award for critical writing. He is professor of American Literature at the University of Bergen. Tabbi served as President of the Electronic Literature Organization, 2007-2010.

**ORCID**

[0000-0002-0067-4545](https://orcid.org/0000-0002-0067-4545)

**Morada institucional**

University of Bergen  
Department of Linguistic, Literary  
and Aesthetic Studies  
Postboks 7805, NO-5020 Bergen  
Norway