

## UMA LEITURA DE *LIBERDADE*, AMBIENTE POÉTICO EM 3D: QUESTÕES DE NAVEGAÇÃO, INTERPRETAÇÃO E CONFIGURAÇÃO

Maíra Borges Wiese\*

**RESUMO:** A obra digital *Liberdade* (2014), um ambiente poético em 3D, é uma das mais recentes obras da literatura digital brasileira, publicada na *Electronic Literature Collection 3* (2016). As imagens, animações, áudios, palavras e origamis que estão distribuídos no espaço gráfico-visual constroem um tecido simbólico que, por um lado, faz referência ao bairro Liberdade, da cidade de São Paulo, e é, por outro, um "estudo" da relação entre memória e esquecimento, entre recordações e a passagem do tempo, da capacidade de os objetos (materiais e imateriais) de serem meios de inscrição de e acesso a experiências pessoais e coletivas. Mas este artigo dedica-se essencialmente aos desafios da navegação e da leitura nesta obra. Destaco três aspectos desses desafios: 1) a imersão em um ambiente hipermedial, isto é, saturado de informações multisensoriais (verbais, visuais, auditivas, manuais); 2) a função transversal (AARSETH, 1995) da obra (o "acessar" e "percorrer" a obra), que neste caso se realiza através de comandos e ações que devem ser aprendidos; e 3) a interpretação, fundamental para a concatenação das diversas unidades (muitas vezes dispersas e enigmáticas) que compõem a obra. A conjugação desses três aspectos leva à comparação entre leitura e navegação aleatórias *versus* leitura e navegação estratégicas, que neste artigo discuto em termos de «configuração».

**PALAVRAS-CHAVE:** Poesia Digital. Videojogo. Navegação. Leitura. Configuração.

### Introdução

Haroldo de Campos nos conta, em uma entrevista em que fala sobre Guimarães Rosa<sup>1</sup>, que pretendia organizar o seu livro *Galáxias* (1945, 1ª ed) na forma de um livro não costurado, em folhas soltas que poderiam ser lidas em ordens distintas, tal como seria o *Livre* de Mallarmé, caso tivesse existido. Tendo desistido da ideia, o poeta concreto optou por organizar *Galáxias* na forma tradicional do códice, numa ordenação fixa, anunciando o início de seu livro-viagem - no primeiro poema (ou canto) - com a seguinte frase: "e começo aqui e meço aqui este começo e recomeço" (CAMPOS, 2004, p. 13). Sabemos que estas duas formas de ordenação

---

\* Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Portugal. Bolsista da CAPES - Proc. no. BEX 1890/15-8. E-mail: mairaborgeswiese@gmail.com

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tVTSZbWiyZA>>.



Esta obra está licenciada com uma licença Creative Commons – Atribuição 4.0 Internacional.

textual são reiteradamente exploradas e reformuladas na literatura ergódica<sup>2</sup> e/ou eletrônica.

O mesmo acontece em *Liberdade*<sup>3</sup>, ambiente poético 3D, de Alckmar dos Santos, Chico Marinho, et al, no qual o «começo» é o único lugar e momento "previsível", "obrigatório" da navegação do jogador-leitor. Porque esta obra, apesar de assumir características de videogame (ambiente tridimensional explorado através de comandos, ponto de vista do jogador em primeira pessoa, interação com objetos), não tem meio nem fim, nem objetivos ou etapas a serem conquistados, pois se trata de um ambiente-viagem sem percursos definidos, mais precisamente uma simulação de passeio em uma representação simbólica e metafórica do bairro Liberdade, da cidade de São Paulo, em um ambiente poético multimídia composto por palavras, imagens, sons, etc., cujos sentidos e associações dependerão do leitor e de sua navegação.

Não ter nem meio nem fim, nem objetivos claros a serem alcançados, desconstrói significativamente a experiência típica de um jogador. Mas por não se tratar de um jogo, e sim de uma obra literária, a atividade que o usuário de *Liberdade* realiza só pode ser comparada a de um jogador no que diz respeito aos movimentos realizados durante a navegação. Consideramos, de modo geral, que o leitor de qualquer obra literária tem como intenção a «interpretação», e é este o nível de participação do leitor na obra, a sua atividade «criativa». Mas em obras ergódicas e interativas, a navegação, a interferência do leitor nos elementos materiais da obra, os percursos ou unidades que seleciona, etc., são aspectos que acrescentam outras dimensões à atividade de interpretação, e que devem ser mapeadas se quisermos compreender as características particulares desta leitura e "daquele que lê".

---

<sup>2</sup> Literatura ergódica é um dos termos centrais da teoria cibertextual desenvolvida por Espen Aarseth (1997/2005), o qual designa as obras que exigem "diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto" (AARSETH, 2005, p. 20). "Ergódico" deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, "obra" e "via", o que nos dá a indicação de que tais obras exigem do leitor a escolha de percursos de leitura.

<sup>3</sup> *Liberdade* é resultado de uma criação colaborativa desenvolvida durante uma oficina de criação organizada pelo Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NUPILL), da Universidade de Santa Catarina, no II Simpósio Internacional e no VI Simpósio Nacional de Literatura e Informática (2013). A versão aqui utilizada (2014) foi também publicada na "Electronic Literature Collection Volume 3". Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=liberdade>>.

Em *Liberdade*, "aquele que lê" é tido como «personagem», indicação do paratexto para nomear o "meio" através do qual navegamos o ambiente. Entretanto, a única coisa que sabemos desta personagem é que a mesma "não sabe nadar" (a navegação reinicia quando a personagem cai no "mar do esquecimento"). Diferentemente de outras obras de literatura digital, «a personagem/o leitor» não exerce aqui nenhuma influência na obra - não pode alterá-la, não acrescenta ou organiza textos, não dialoga com outros personagens, etc. O que caracteriza esta «personagem» é o tipo de navegação e interpretação que realiza enquanto leitor, isto é, dependerá de suas referências, associações simbólicas, intenções, etc. - como na leitura de qualquer obra literária -, e também de suas habilidades para utilizar as interfaces de navegação e explorar o ambiente.

Mas há uma ferramenta peculiar em *Liberdade* em que uma possível "inscrição de leitura", para além da interpretação, pode ser referida, a saber: a seleção de «memórias». Ao salvar as unidades que encontra no caminho, o leitor compõe uma "caixa de memória" particular. Talvez neste sentido seja possível falar em «personagem», um corpo que, apesar de invisível, pode ganhar forma ao mapearmos a sua experiência de navegação, os percursos, seleções e interpretações que realiza. Seguindo esta perspectiva da leitura, este artigo propõe-se a analisar alguns aspectos de *Liberdade*, no que diz respeito, primeiramente, ao conflito provocado pela imersão, interatividade e hipermediação; e segundo, no que diz respeito à diferença entre navegação e configuração.

## **1 Lendo *Liberdade*: questões de imersão, interatividade e hipermediação**

Iniciamos esta obra com a indicação, no paratexto, de que iremos navegar um ambiente que traz referências ao bairro Liberdade, da cidade de São Paulo. Saber que se trata de seu bairro mais "oriental", da maior colônia japonesa do mundo fora do Japão, ajuda-nos a entender o porquê das imagens e palavras que remetem à cultura nipônica e a aspectos urbanos e humanos que são característicos do bairro. Apesar de esta informação poder servir como guia para a interpretação que fazemos

dos elementos da obra, muitos deles podem ser percebidos de modo deslocado desta informação, independentes.

A primeira esteira que caminhamos, por exemplo, traz um conjunto de signos que remete à palavra-conceito "liberdade"<sup>4</sup>: "free-domination", "livre-servil" (uma referência ao poema "Ninho de metralhadoras", de Erthos Albino de Souza, um dos brasileiros pioneiros no uso do computador para criação poética), a palavra liberdade em outras línguas, símbolos que remetem à contracultura, etc. Uma grande lona vermelha projeta a palavra "liberdade" em kanji, caracteres japoneses, e o primeiro ponto de luz, que é áudio (todos os pontos de luz são áudios, e estes são, por sua vez, textos ou poemas declamados, ou músicas), enuncia: "Velhos amassados/ jogados em cestos/ sem sentidos/ descartáveis falam/ falam sem serem ouvidos". O conteúdo deste primeiro áudio de *Liberdade* destoa da cadeia simbólica da esteira e dá início à sequência de outros temas, por vezes enigmáticos, que aparecerão na obra: a relação entre tempo e memória; a percepção de serem os objetos e as diversas linguagens humanas meios de inscrição e recordação de experiências (de angústias pessoais, de relações amorosas, etc); representações que remetem a personagens e lugares do bairro paulista, etc.

Podemos chegar a esta interpretação sintética da obra após uma primeira navegação exploratória, mas seu caráter multimídia, a grande variedade de informação a que acedemos - verbais, visuais, sonoras -, e a necessidade de aprender a realizar esta navegação dificultam uma interpretação mais detalhada da mesma, de cada uma de suas unidades e das possíveis relações entre elas. Isto nos leva a pensar em alguns aspectos da leitura/navegação de obras literárias digitais como *Liberdade*, que possuem ambientes interativos e multidirecionais, com características de videogame, de elevado estímulo visual e em forma de base de dados.

---

<sup>4</sup> E que claramente também remete à história que originou a nomeação do bairro, que antes de ser um espaço de imigrantes japoneses foi marcado pela violência contra negros e escravos, mas também por resistência.

O primeiro aspecto diz respeito ao conflito entre imersão e interatividade<sup>5</sup>. O uso do computador para criação de ambientes literários interativos problematiza a capacidade do texto literário de construir um "mundo ficcional" em que o leitor seja absorvido pela estória e pela experiência imagética, esquecendo-se, assim, da existência de uma "mediação" (o que caracterizaria a "imersão"). Como descreve Marie-Laure Ryan em "Imersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory" (1994): "If the readers are caught up in the story, they turn the pages without paying too much attention to the letter of the text: what they want is to find out what happened next in the fictional world" (s/p). Esta simulação que nos faz crer imersos numa "realidade convincente" é também promovida pela chamada Realidade Virtual. No caso de ambientes 3D como *Liberdade*, há dois aspectos que dificultam essa imersão<sup>6</sup>: a hipermediação, que provoca a necessidade de atenção distribuída aos diferentes sentidos; e a interatividade, que neste caso compreende o fato de o leitor exercer comandos não-triviais para realizar o processo que Aarseth (1997/2005) denomina "transversalidade" da obra.

Esta transversalidade, isto é, o processo de aceder as unidades do texto<sup>7</sup>, dá-se através da navegação. Esta, que exige habilidades, é a primeira dificuldade que encontrará o leitor de *Liberdade*. Preocupado com se situar na obra e alcançar todos os seus elementos, poderá distrair-se da experiência de leitura e da interpretação dos aspectos textuais. O terreno de ondulações e picos que o leitor deve percorrer, por exemplo, que muito se assemelha à estrutura gráfica da obra digital *The tower*<sup>8</sup>, de Andy Campbell e Mez Breeze (2012), pode provocar, inicialmente, certo atordoamento.

---

<sup>5</sup> Aqui me refiro à imersão no sentido que se dá à leitura de obras literárias, bem como à imersão em ambientes 3D através de personagens (como nos jogos de computador e nos videogames), e não do tipo de imersão da Realidade Virtual (simulação de ambientes reais, uso de capacetes e óculos de RV, etc).

<sup>6</sup> Podemos dizer que há a imersão de um corpo virtual no ambiente navegável de *Liberdade*, apesar do corpo invisível devido à perspectiva em primeira pessoa. Entretanto, a imersão literária, a qual me refiro, é prejudicada pela interatividade e pela hipermediação.

<sup>7</sup> Na definição de Espen Aarseth, a função transversal é "o mecanismo pelo qual os escritos se manifestam ou derivam dos textos e se apresenta ao utilizador do texto" (2005, p. 83)

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://labs.dreamingmethods.com/tower/>>.

Considero que uma das formas de superar a distração provocada pela interatividade como mediação é através da aprendizagem, primeiro, de como manipular a obra através de uma exploração aleatória, porém atenta à geografia do ambiente e à disposição de seus objetos, que possa promover uma visão panorâmica, tanto espacial quanto semântica, e permitir a elaboração de estratégias de leitura e interpretação. Mas isto dependerá da intenção do leitor, pois há uma diferença entre a 1) navegação que se propõe a conhecer o funcionamento da obra e seus principais temas e 2) a navegação que se propõe investigativa e interpretativa.

Isto nos remete à proposição de Markku Eskelinen, em *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory* (2012), de que o estudo da literatura ergódica deveria aproximar-se da ludologia e ser pensada sob a perspectiva da configuração, isto é, de uma atividade que implique em estratégias, seleções, reconhecimento de padrões, etc. Para Eskelinen, nos textos literários tradicionais o leitor deve primeiro «configurar para interpretar», enquanto nos jogos o utilizador deve primeiro «interpretar para configurar». A sua proposição é a de que na literatura ergódica o leitor deve fazer este o último movimento («interpretar para configurar»), e não o contrário, já que para manipular os elementos materiais da obra o leitor precisa entender o seu funcionamento e relações semânticas<sup>9</sup>.

Em "To configure or to navigate? On textual frames" (2013), Daniel Golding questiona a consideração comum de serem os jogos "objetos configurativos", propondo que seria mais adequado ver a atividade do jogador como uma "navegação", já que configurar implica em se ter uma percepção e um controle "total" da obra, reconhecer padrões e tomar decisões antecipadas. Para Golding, se

---

<sup>9</sup> Segue o fragmento em sua origem: "In this study, we'll assume that the fundamental interests of readers and users of literature are primarily interpretative, whether or not they are required to do ergodic work to satisfy their interests. In short, and if we agree that the rule-based manipulative activity central to games could be called configurative, we can state that literature is dominantly interpretative practice, unlike games that are dominantly configurative or manipulatable practices. To generalize: in art, we might have to configure in order to be able to interpret, whereas in games, we have to interpret in order to be able to configure, and proceed from the beginning to the winning or some other situation. (ESKELINEN, 2001a). This distinction has at least one important consequence for the rest of this book. In order to gain a more comprehensive understanding of literature and literary poetics, we need to cybertextualize these fields, but to better understand ergodics we need to study games (and it is only after this last move that we can have a more comprehensive view of ergodic literature)" (ESKELINEN 2012, posição 42; versão kindle).

os jogadores configuram, fazem-no "cegamente"<sup>10</sup>. Seria mais apropriado, ele propõe, considerar o jogador como um "transeunte" que caminha com a ajuda de um mapa, mas que não pode prever todos os aspectos de seu percurso:

When playing a videogame for the first time, players may possess a certain literacy of the genre or of games in general which can be used to assist progress, much like the navigator's compass or skills of pilotage. However, just like navigators traversing an unknown area, players do not have knowledge of the whole: players will not always be aware when an alternate path has been missed, or even when they have made a decision affecting the entire videogame. (GOLDING, 2013, p. 42)

Sem ter a intenção de discutir qual termo, "configuração" ou "navegação", seria mais apropriado para designar a atividade do jogador em videogames, considero que os dois termos são pertinentes para pensar a leitura de *Liberdade*, conjugados à interpretação. Por se tratar de um ambiente poético 3D - o que implica tanto em interpretação quanto em atividades extranoemáticas<sup>11</sup> -, os dois movimentos, «configurar para interpretar» (obras literárias) e «interpretar para configurar» (jogos), marcam momentos distintos da relação do leitor com a obra, bem como diferentes intenções por parte dele. Entretanto, o primeiro contato do leitor com ambientes como o de *Liberdade* não se dá no nível da configuração, mas no da navegação, pois o mesmo não tem percepção da totalidade do espaço que navega, explorando-a mais ou menos aleatoriamente. Esta navegação proporciona uma investigação interpretativa da obra, tal como mencionado acima - da estrutura gráfica, de como acessar seus elementos, dos seus temas e significados. Deste modo, proponho que o leitor deve, primeiro, no caso de obras literárias digitais como *Liberdade*, «navegar para interpretar», e depois, a depender de suas intenções, «interpretar para configurar» (criar estratégias de navegação e leitura que promovam uma "transversalidade" consciente e particular da obra). No próximo tópico descrevo brevemente aspectos da navegação de *Liberdade* e algumas interpretações a que podemos chegar.

---

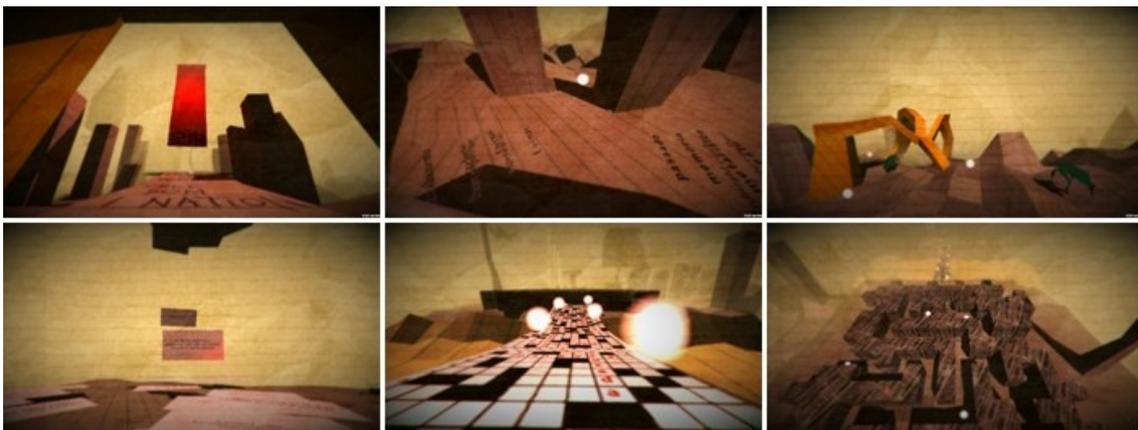
<sup>10</sup> "To configure implies holistic knowledge of a text; an operator at a switchboard, or a city planner with a map. Players of a videogame usually have no such clear knowledge of a pattern: if they configure, they do so blindly. The experience of playing a videogame is neglected by the framework of configuration" (GOLDING, 2013, p. 37)

<sup>11</sup> O termo "extraonemático" também é utilizado por Aarseth em *Cibertexto* (1997/2005) e designa as atividades realizadas pelo leitor que vão além da interpretação, isto é, exercícios como manipulação dos elementos da obra, seleção, ordenação textual, etc.

## 2 Navegar, Interpretar, Configurar

Após passar a primeira esteira de *Liberdade*, podemos dizer que os dez novos «locais» da obra, que aqui passo a denominar «blocos», tornam-se igualmente disponíveis, sem uma hierarquia obrigatória no acesso a eles (talvez sugestivamente, pela proximidade). Abaixo, nomeio e descrevo brevemente alguns desses blocos. Como cada um deles contém poemas (visuais e sonoros) e outros elementos gráficos e imagéticos que podemos considerar independentes - pois podem funcionar tanto no conjunto como isoladamente -, uma interpretação detalhada de cada um dos blocos exigiria outro nível de interpretação, a qual não se propõe este artigo.

Fig. 1. Momentos dos seis blocos de *Liberdade* [captura de tela]



**2. Círculo de palavras<sup>12</sup>:** abaixo da esteira inicial, alguns grupos de palavras, em sua maioria substantivos, circulam ininterruptamente e em alguns momentos se sobrepõem. Sem estabelecerem conexão sintática, já que aparecem como unidades isoladas, em conjunto parecem construir uma atmosfera de recordações, em que as coisas mencionadas («amigo», «espelho», «treco», «gaveta», «perfume», etc) são ao mesmo tempo lembranças-fins e lembranças-meios.

---

<sup>12</sup> Começo pelo número dois (o que não representa uma sequência definitiva e hierárquica), pois considero a esteira inicial de *Liberdade* como o primeiro bloco, o único que possui uma ordem de acesso demarcado.

**3. Sapos - Pontos de luz:** os três pontos de luz que estão próximos aos sapos-origamis consistem em: um áudio que é texto-reflexão acerca da passagem do tempo, e dois outros poemas recitados que remetem a experiências e sensações individuais (como se as vozes dos áudios de *Liberdade* representassem as vozes, recordações e sentimentos de "seus" personagens ou dos personagens do bairro: habitantes e visitantes).

**4. Haikais:** com palavras que remetem à natureza, ao amor, ao desejo e a sensações físicas, os haikais escritos em cartões que são jogados do alto por uma "pedra-máquina" e que também são recitados quando os tocamos, dialogam tematicamente com os dois próximos blocos, mas representam uma atmosfera mais positiva e romântica das relações amorosas e conjugais.

**5. Esteira "palavras cruzadas":** os sete áudios deste bloco intercalam uma voz feminina e outra masculina. Ambas falam de gavetas e caixas como depósitos de identidades e recordações - também no sentido daquilo que abandonamos -, de lembranças amorosas surgidas por meio de músicas e diálogos. O ouvinte atento perceberá que as palavras destes áudios estão presentes no círculo de palavras abaixo da esteira inicial, o que confere maior coerência àquele segundo bloco e permite uma leitura relacional.

**6. Labirinto de anúncios:** as paredes deste bloco-labirinto são cobertas por anúncios de profissionais de massagem e de prostituição. Os áudios reproduzem, em sua maioria, músicas orientais instrumentais, além de uma música brasileira (que aparenta ser reproduzida por um aparelho de rádio), e dois áudios cuja voz feminina questiona o amor e a solidão. Uma visão panorâmica do labirinto, alcançada através de um longo salto do leitor/navegante, possibilita situar onde estão posicionados todos os áudios e facilitar o acesso a eles.

Esta breve descrição de alguns dos blocos nos dá a dimensão de sua hipermediação. Bolter e Grusin, no livro *Remediation* (2000), usam a seguinte descrição de Bob Cotten e Richard Oliver (1993) para caracterizarem este tipo de

mediação que surge da combinação entre a TV e as tecnologias computacionais: "Its raw ingredients are images, sound, text, animations and video, which can be brought together in any combination. It is a medium that offers 'random access'; it has no physical beginning, middle, or end" (p. 31). Perceber os blocos de *Liberdade* e cada um seus elementos como unidades independentes, semântica e estruturalmente, como poemas em um livro, de acesso aleatório, é uma das estratégias de leitura que poderá lançar mão o leitor para uma leitura de maior profundidade interpretativa e como forma de compensar o esgotamento provocado pela grande quantidade de informações distintas. Ao perceber cada bloco como bases de dados independentes, o leitor poderá desenvolver uma leitura relacional entre seus poemas e demais aspectos, assim como entre poemas de blocos distintos, definindo, assim, um caminho de navegação e leitura da obra *Liberdade*, uma configuração.

Este «caminho de leitura», isto é, este retornar à obra a partir de uma perspectiva estratégica, de um navegar consciente, e aceder unidades específicas, está sugerido na própria obra através da ferramenta «memórias». A maior parte das unidades verbais, sonoras e visuais de *Liberdade* pode ser salva numa «caixa de memória», a critério do leitor. Esta característica nos remete a uma comparação feita por Vivian Sobchack, no artigo "Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime" (1999), entre a estrutura de base de dados do computador e dos objetos digitais (no caso do artigo, os vídeos do QuickTime) e as "caixas de memória" do norte-americano Joseph Cornell, que consistiam no agrupamento de objetos diversos (objetos do cotidiano, papéis, recortes, etc) sem conexão entre si. Quando colocados em conjunto em sua caixa, estes objetos produziam, tanto para o artista como para o espectador, associações simbólicas (narrativas e mnemônicas), pontes metonímicas para recordações. Assim descreve Sobchack a semelhança entre as caixas de Joseph Cornell e a estrutura comumente associada aos objetos digitais e ao computador:

Like Cornell's description of a preparatory file for one of his boxes, the file cabinet becomes "a diary journal, repository, laboratory, picture gallery, museum, sanctuary, observatory, key ... the core of a labyrinth, a clearing house for dreams and visions<sup>7</sup>". And the database? Its hierarchical order becomes labyrinthine – comprehensive but incomprehensible, a vast and boundless maze of images and sounds, dreams, and visions in which one

follows, backtracks, veers off, gets lost in multiple trajectories, all the time weaving tenuous threads of association into the endless teleology and texture of desire. Here, there is no fixed data or information requiring mere re-collection; here, from the first, are only unstable bits of experience, disordered as they are re-membered. (s/p, versão digital)

*Liberdade* pode ser percebida de igual modo: tanto a totalidade da obra como cada um de seus blocos são caixas de memórias compostas por áudios, imagens, palavras, testemunhos de experiências que remetem a personagens e/ou à história do bairro de São Paulo, cujo acesso é aleatório, labiríntico, não-hierárquico e associativo. Esta visão estrutural torna-se ainda mais significativa quando a notamos como reflexo daquilo que a obra tematiza e aborda: a relação entre memória e esquecimento, entre recordações e a passagem do tempo, a capacidade de os objetos (materiais e imateriais) de serem meios de inscrição de e acesso a experiências pessoais e coletivas.

**Fig. 2.** Seleções a partir da ferramenta "memórias" [captura de tela]



Retornando à ferramenta «memórias», esta possibilidade de o leitor compor uma caixa de memória particular resultante de sua experiência e interpretação da obra remete à perspectiva da configuração, nos termos de Aarseth (1997/2005), Eskelinen (2012) e Golding (2013). Selecionar ou criar parcialmente *scriptons* (unidades visíveis da obra) é a definição de Aarseth (2005) para a função configurativa do utilizador. Esta seleção, na perspectiva de Eskelinen acerca dos jogos, ocorre após uma interpretação - o movimento «interpretar para configurar». Entretanto, como demonstra Golding, esta configuração, nos jogos, estaria mais

próxima da atividade realizada pelo programador/designer do que da atividade do jogador, já que somente aquele teria uma visão da totalidade da obra, atuando como um estrategista<sup>13</sup>. Esta é a definição de Golding (2013) para configuração:

[...] I argue that the perspective of the configurer is analogous to that of the strategist. This is because to configure is to imply a sort of holistic knowledge of what one is configuring: when one configures, one does so from the perspective of someone who has a clear view of the materials they are working with. The etymology of configuration is from the Latin *configurare*, meaning "to shape after some patten" (p. 37).

Dar forma a algo após reconhecer e isolar padrões é o que podemos dizer acerca do leitor quando o mesmo realiza uma interpretação, desenvolve uma estratégia de leitura e compõe a sua caixa de memória. As navegações exploratórias e aleatórias proporcionam esta visão total da obra. Uma navegação não-aleatória, desta vez estratégica e seletiva, é o que distancia o leitor do caráter de jogador e o aproxima da atividade do designer - aquele que projeta e dá forma a partir dos materiais com que trabalha -, um configurador.

### **Considerações finais**

Tentei chamar a atenção, neste artigo, para dois aspectos principais da obra *Liberdade* e da leitura da mesma: primeiro, ao possível estranhamento e às dificuldades enfrentadas pelo leitor devido à transversalidade da obra ocorrer através da navegação em um ambiente 3D (o conflito entre imersão e interatividade), o que implica numa aprendizagem de como "explorar a obra", bem como numa distinção entre navegação, interpretação e configuração; segundo, à sua estrutura hipermédia, dividida em blocos que podem ser tomados de modo independente, como capítulos não-hierárquicos de um livro em folhas soltas, sendo cada uma de suas unidades (verbais, visuais, sonoras) poemas autônomos, mas relacionáveis - uma estratégia de leitura que possibilita ao leitor uma interpretação mais profunda, por partes. Estes dois aspectos estão em sintonia com a dinâmica simbólica de *Liberdade* e também com a estrutura de muitas obras poética digitais:

---

<sup>13</sup> "Through the lens of navigability, it is possible to think of videogame from both the holistic 'from above' viewpoint of the strategies of designer and programmers, and also from the low-level viewpoint of the experiential tactics of the player" (Golding, 2013, p. 42)

cada uma dessas unidades é como uma memória pessoal dos "personagens" que encontramos ao percorrer o ambiente que representa, simbolicamente, o bairro Liberdade; são ainda unidades que compõem uma base de memórias (e acerca da memória) - uma base de dados, uma caixa de Joseph Cornell, uma pasta do computador. Caberá ao leitor, através da interpretação, construir uma relação entre estes dados autônomos. E através da seleção, configurar um percurso específico de leitura: incluir e excluir aquilo que fará parte da sua caixa de memória; inscrever-se enquanto leitor e enquanto personagem.

#### **A READING OF *LIBERDADE*, A 3D POETIC ENVIRONMENT: QUESTIONS OF NAVIGATION, INTERPRETATION AND CONFIGURATION**

**ABSTRACT:** The digital work *Liberdade* (2014), a 3D poetic environment, is one of the most recent pieces of Brazilian digital literature, published in *Electronic Literature Collection 3*. (2016). The images, animations, sounds, words, and origami, which are distributed in the graphic-visual space, build a symbolic web that, on one hand, refers to São Paulo district Liberdade, and on the other, it is a "study" of the relationship between memory and oblivion, remembrances and the passage of time, and also about the objects (material and immaterial) as means of inscription of, and access to personal and collective memories. However, this paper is dedicated essentially to the challenges of navigation and reading in this work. I highlight three aspects: 1) the immersion in a hypermedia environment, i.e., saturated by multisensory information (verbal, visual, auditory, manual); 2) the traversal function (Aarseth, 2015) ("to access" and "to traverse" the work), that in this case occurs through commands and actions that must be learned; and 3) interpretation acts, which are essential to link the diverse elements (sometimes disorderly and enigmatic) that compose the work. The conjugation of these three aspects leads to the comparison between random reading and navigation *versus* strategic reading and navigation, which are discussed here in terms of «configuration».

**KEYWORDS:** Digital Poetry. Videogame. Navigation. Reading. Configuration

#### **Referências**

AARSETH, Espen. *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica*. Tradução de Maria Leonor Tellese José A. Mourão. 1. ed. Lisboa: Pedra de Roseta, 2005.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1999.

CAMPBELL, Andy; BREEZE, Mez. *The Dead Tower*. 2012. Disponível em: <<http://labs.dreamingmethods.com/tower/>>. Acesso em: 20 set. 2016.

CAMPOS, Haroldo de. *Galáxias*. São Paulo: Ed. 34, 2004.

CAMPOS, Haroldo de. Grande Sertão Veredas: Haroldo de Campos sobre Guimarães Rosa. Entrevista. [s/d]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tVTSZbWiyZA>>. Acesso em: 21 set. 2016.

ESKELINEN, Markku. *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London: Continuum, 2012.

GOLDING, Daniel. "To Configure or to Navigate? On Textual Frames." In *Terms of Play: Essays on Words That Matter in Videogame Theory*, edited by Zach Waggoner, 28–46. Jefferson NC: McFarland, 2013. Disponível em: <[https://www.academia.edu/3697779/To\\_Configure\\_or\\_to\\_Navigate\\_On\\_textual\\_frames](https://www.academia.edu/3697779/To_Configure_or_to_Navigate_On_textual_frames)>. Acesso em: 21 set. 2016.

RYAN, Marie-Laure. "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory". In: *Postmodern Culture* 5.1. 1994. Disponível em: <<http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/ryan.html>>. Acesso em: 20 set. 2016

SANTOS, Alckmar dos; MARINHO, Chico, et al. *Liberdade*. 2016. Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=liberdade>>. Acesso em: 20 set. 2016.

SOBCHACK, Vivian. "Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime", *Millennium Film Journal* No. 34, 1999. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/237300329\\_Nostalgia\\_for\\_a\\_Digital\\_Object\\_Regrets\\_on\\_the\\_Quickening\\_of\\_QuickTime](https://www.researchgate.net/publication/237300329_Nostalgia_for_a_Digital_Object_Regrets_on_the_Quickening_of_QuickTime)>. Acesso em: 20 set. 2016.

**Recebido em: 15/09/2016.**

**Aceito em: 07/12/2016.**