

**[RECENSÃO CRÍTICA] ESKELINEN,  
M., 2012. CYBERTEXT POETICS:  
THE CRITICAL LANDSCAPE  
OF NEW MEDIA LITERARY  
THEORY, NOVA IORQUE:  
CONTINUUM. 462 PÁGINAS.  
ISBN: 978-1-4411-2438-8.**

BRUNO MINISTRO<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Doutorando em Materialidades da Literatura, Universidade de Coimbra. E-mail: brunoministro@hackingthetext.net



*Cybertext Poetics*, publicado em 2012, é o segundo livro da coleção “International Texts in Critical Media Aesthetics”, editada por Francisco J. Ricardo e que conta, neste momento, com dez volumes publicados sobre os mais variados temas nos domínios da literatura e das artes eletrônicas. O livro de Markku Eskelinen apresenta uma proposta de cruzamento de quatro campos do conhecimento: teoria da literatura, narratologia, estudos dos jogos e teoria dos média digitais. *Cybertext Poetics* representa, por isso, um contributo fundamental para a aproximação entre os campos emergentes dos estudos literários digitais (*literary digital studies*) e o estudo dos jogos digitais (*digital game studies*).

Eskelinen declara, logo à partida, que o seu estudo tem três objetivos de natureza distinta: teórica, estratégica e empírica (1). O percurso expositivo e os modos como essa argumentação é conduzida deixam bem clara esta tríplice intenção. Mais, fazem-no de uma forma lúcida e coesa. Os 20 capítulos que compõem *Cybertext Poetics* são trabalhados como um contínuo, ainda que, tal como o próprio autor assume na introdução (5), possamos ver os diferentes capítulos e subcapítulos como estruturas modulares, que dialogam e se complementam entre si. Sendo que o autor é exímio em dissecar temas específicos em determinadas secções do livro, é interessante notar como essas pormenorizações permitem, depois, relacionar perspetivas e extrair conclusões abrangentes. Deste modo, o autor elabora uma análise muito completa do estado da arte e contribui de forma conseqüente para um melhor conhecimento do objeto cibertextual.

A perspetiva comparatista de Eskelinen constrói-se de forma interdisciplinar, com foco nos estudos dos jogos e na narratologia, sustentando a tese da necessidade de uma interligação entre ambas, numa revisão completa da principal bibliografia sobre cada uma das disciplinas. A ludologia e uma versão expandida da teoria do cibertexto de Espen Aarseth confluem na proposta de Eskelinen de inaugurar uma narratologia do cibertexto. De forma bastante sucinta, pode entender-se o programa que o autor

se propõe realizar quando afirma: “[i]n order to gain a more comprehensive understanding of literature and literary poetics, we need to cyber-textualize these fields, but to better understand ergodics we need to study games” (42).

Numa primeira parte (caps. 2-5), Eskelinen traça o mapa conceptual de *Cybertext Poetics* partindo de uma leitura crítica dos principais modelos do digital tal como propostos por Manovich, Bolter e Grusin, e Murray. O autor dedica também a sua atenção às perspetivas de Hayles, Wardrip-Fruin e Bootz sobre a teoria do cibertexto de Aarseth, fazendo o contraditório e, assim, produzindo uma base conceptual estável para alicerçar a expansão do modelo de cibertexto que irá desenvolver ao longo do livro.

Comparando formas literárias ergódicas e formas literárias tradicionais, Eskelinen argumenta que a intertextualidade e transtextualidade que caracterizam o digital diferem da cultura impressa em três distintas dimensões: o digital é dinâmico (65-67), transiente (67) e ergódico (67-68). Nesse sentido, depois de afirmar que “[t]he text may change while it is being read and because it is being read in ways that have programmed consequences for the text’s organization and content” (72), o autor conclui que umas das diferenças essenciais que separa literatura e jogos é que “books (unlike some cybertexts) do not read their readers.” (*idem*). Contudo, o seu projeto é o de produção de uma teoria abrangente, que possa ser aplicada a objetos textuais concretos sem replicar a comum separação entre cultura digital e cultura impressa.

A segunda parte (caps. 6-11) desta obra é dedicada à narrativa, mais concretamente à revisão dos conceitos e categorias da narratologia clássica e pós-clássica, evidenciando as lacunas destas teorias quando aplicadas a textos que não se inscrevem nos modelos tradicionais ou pós-modernos. A exploração de Eskelinen passa pela revisitação dos contributos de Monika Fludernik, David Herman, Brian McHale e, sobretudo, Gérard Genette, discutindo as categorias da narrativa por ele propostas – tempo (cap. 8),

modo (cap. 9), voz (cap. 10) –, negociando a sua aplicabilidade, reformulada ou não, ao ciber-texto. As questões relacionadas com a narrativa vêm recorrentemente ao de cima na análise realizada ao longo do livro, mas é nesta segunda parte que Eskelinen cimenta a base epistemológica da sua tese.

Na terceira parte (caps. 12-17), o autor entra definitivamente no território da ludologia, anunciando uma *ontologia do jogo* (cap. 14). A estrutura argumentativa que Eskelinen monta nesta secção é, em tudo, semelhante à da parte que a antecede. Assim, a revisão das principais teorias da narrativa e da narratologia dá lugar à revisão dos modelos da ludologia e dos estudos dos jogos. Têm particular destaque as propostas teóricas de Gonzalo Frasca, Aki Järvinen e Jesper Juul (cap. 12), mas também os modelos elaborados por designers de jogos (isto é, modelos externos ao campo académico dos estudos dos jogos) como Chris Crawford ou Katie Salen e Eric Zimmerman (cap. 13), entre outros com menor destaque. Acompanhado de perto por estudos de Aarseth posteriores ao seminal *Cybertext*, a *ontologia do jogo* é dissecada e analisada nas suas várias categorias: espaço, jogador, esforço, estado do jogo (cap. 14). Tal como anteriormente, para o caso da narrativa, Eskelinen produz um conjunto sintetizador das regras estruturantes do jogo, com a finalidade de melhor caracterizar esta forma ergódica por oposição, não só às formas não-ergódicas, mas também estabelecendo uma relação com outras formas ergódicas, cujos exemplos vão surgindo ao longo do livro.

O fulgor de *Cybertext Poetics* reside assim na acumulação de sucessivas camadas argumentativas que conduzem ao estudo comparativo dos jogos digitais e da narrativa. Esta terceira parte é disso exemplo, uma vez que nela, tomando a linha de raciocínio da segunda parte do livro e cruzando-o com o início da terceira, Eskelinen desmantela, de forma muito simples e clara (lúdica, até), a oposição entre ludologistas e narrativistas. Diz o autor que o argumento ontológico dos ludologistas de que “games are not narrati-

ves or stories” (211) tem sido mal interpretado pelos narrativistas, entendido como “a claim that games could not or should not contain stories or narratives or narrativity” (212). É precisamente aqui que o livro de Eskelinen surge como um agente redefinidor, encontrando um equilíbrio dialogante entre campos, teorias e conceitos.

Os últimos capítulos (caps. 18-20) constituem um interessante movimento argumentativo final, lugar construído de forma paulatina pelos capítulos que o antecedem. Tendo a assertiva reflexão de Eskelinen delineado já conclusões em passos anteriores do livro, os últimos capítulos têm como propósito avançar pistas de desenvolvimento e contextos de aplicação da proposta teórica esboçada em *Cybertext Poetics*.

As ecologias exploradas em capítulos anteriores (práticas configurativas, jogos, atividades autotélicas, regras, brincadeira [*play*] e ergodicidade, representação) conduzem à apresentação de uma *ecologia ergódica* (cap. 18) articulada por meio de *modos ergódicos* (cap. 19). Esta metaecologia, fortemente alicerçada nos conceitos de trans e intermedialidade, pode ser vista como um sistema de relações entre as referidas ecologias específicas num movimento duplo. Eskelinen enumera os dois *continnum*s (340-344) que caracterizam a *ecologia ergódica* como um permanente movimento pendular que vai dos artefactos construídos para o quotidiano, e vice-versa – “the first one going from narrative to drama and fiction film and then through performances and happenings to everyday events within the art frame, and the second one from everyday events to classic games (in the sense of Juul’s classic game model) in the play frame.” (340)

O capítulo 20 apresenta uma reflexão sobre *instrumentos textuais*, tipo de obra eletrónica discutida por John Cayley, Stuart Moulthrop, Durand e Noah Wardrip-Fruin em vários dos seus trabalhos e que, em *Cybertext Poetics*, é reenquadrada criticamente com vista à ampliação do espectro da literatura ergódica (367). Markku Eskelinen declara, de forma peremptória, que este é o gé-

nero mais marcante da literatura eletrônica atual (*idem*), num momento que parece caraterizar-se por um juízo de valor um pouco exagerado ou, pelo menos, redutor face a outras formas que, continuamente, têm vindo a marcar presença no cenário da literatura digital.

Para o autor, os conceitos de *instrumentos textuais* e *textos instrumentais* “signals a possible shift of emphasis from work to play (Moulthrop 2004) and from an overly serious avant-garde to more transparent and ludic communications between the interested parties.” (367) Tal visão enquadra-se perfeitamente no projeto de revisão da teoria do cibertexto de Aarseth, à qual Eskelinen muito certamente adiciona duas tipologias relacionadas com o agente humano: *posição do utilizador* e *objetivo do utilizador*.

O livro *Cybertext Poetics* é, simultaneamente, síntese, reformulação e abertura, três estratégias críticas imprescindíveis nos campos dos estudos literários, dos estudos dos jogos e, muito particularmente, no seu cruzamento e intersecção. Embora, de início, Eskelinen afirme que não é seu objetivo “to construct yet another grand theory, but to make several small steps away from the doxa of the day” (5), a verdade é que, feita de pequenos passos, *Cybertext Poetics* resulta numa *magnífica teoria* que pode e deve ser aplicada, expandida, revisitada nos vários campos de atuação implicados nas e pelas formas ergódicas.





