

## NARRATIVAS LOCATIVAS: UM GÊNERO HÍBRIDO

*Vinícius Vita Gorender  
Vânia Lúcia Menezes Torga*

### ***Introdução***

O objetivo deste artigo é relatar sobre o desenvolvimento de pesquisa, em andamento, sobre as narrativas locativas e o cronotopo nessas narrativas. narrativas locativas são obras de literatura eletrônica (LE) executadas em mídias locativas (ML). As mídias locativas são processos e tecnologias que se apropriam de capacidades de computadores móveis em locais geográficos específicos. Dessa forma, as narrativas locativas são obras eletrônicas que se realizam em por meio por meio da capacidade de processamento dos computadores móveis e são geograficamente localizadas.

A literatura eletrônica inclui obras literárias construídas e executadas em máquinas capazes de processar dados. Engloba diferentes gêneros que se apropriam das possibilidades exclusivas de computadores ou no processo de autoria ou no de recepção, ou em ambos. Esse conceito exclui qualquer obra construída sem os contextos dos computadores ou ainda, construída para ser impressa<sup>1</sup>.

As narrativas locativas são obras que fazem parte desse grande grupo de textos exclusivos de máquinas com capacidades computacionais e têm como característica definidora o uso das mídias locativas na sua recepção. Por sua vez, as mídias

---

<sup>1</sup> Um erro comum é pensar que *ebooks*, documentos do *Word* ou PDF, por exemplo, por serem eletrônicos seriam literatura eletrônica. Porém nenhum desses formatos é exclusivo dos meios eletrônicos, sendo similares ao impresso.

locativas são um conjunto de tecnologias e processos, mediados por essas tecnologias, em que o relacionamento com a informação ocorre em locais específicos. O uso dessa tecnologia em obras narrativas resulta numa sobreposição de camadas virtuais/narrativas sobre o espaço concreto. Esse novo formato concorre para uma nova estruturação da materialidade do texto, impactando diretamente nos processos de autoria, intermediação e recepção.

Esse artigo é fruto de uma pesquisa que, tendo como objetivo pensar o gênero narrativas locativas nos indicou que a principal necessidade para essa construção seria pensar o tempo e espaço. Para isso invocaremos o conceito de cronotopo bakhtiniano e seus desenvolvimentos posteriores por autores como Mikhail Mikhailovich Bakhtin (2014), Michael Holquist (2006) e Gary Saul Morson e Caryl Emerson (2008), Maria Inês Batista Campos (2012). Traremos o posicionamento de que ainda que as obras possam ter uma duração de tempo indefinida, a relação do autor com a obra, do público com a obra, dos intermediários com a obra e as relações de cada um desses atores entre si é determinada por uma construção espaciotemporal específica, um cronotopo a que chamamos de cronotopo locativo.

Para atingir os objetivos propostos definiremos e apresentaremos a literatura eletrônica, discutiremos as narrativas locativas englobando a tecnologia e os aspectos de seu uso para a construção de narrativas. Discutiremos, também, a relação existente entre autores, intermediários e públicos das narrativas locativas, considerando um tempo e um espaço e encerraremos com uma discussão da obra *I'd Hide You*. (BLAST THEORY, 2012)

### ***Literatura eletrônica e narrativas locativas***

Literatura eletrônica é um dístico genérico que engloba

diversos gêneros, tendo em comum o uso de computadores na recepção e/ou na criação das obras. A *Electronic Literature Organization* define como “trabalhos de importante aspecto literário que use as características e contextos providos por computadores em redes ou não”<sup>2</sup> [Tradução nossa]. Essa definição resulta em duas características diferentes e necessárias: uma delas é que a obra tenha algum aspecto literário, ou seja, alguma relação de estilo, conteúdo temático ou forma composicional semelhante a algum gênero literário já construído; a segunda característica é que esse aspecto literário deve ser construído ou recebido exclusivamente por meio de capacidade computacionais.

A literatura eletrônica possui uma série de gêneros que são definidos, principalmente, pela tecnologia em uso. Por exemplo, os “poemas em *flash*” são um gênero que tem como especificidade o uso da tecnologia *flash*. Já a “ficção hipertextual” é construída por meio do uso do hipertexto. Entretanto existem alguns gêneros que são definidos por outros fatores, como os “games” em que o literário se apresenta como aspectos secundários enquanto que a características de jogo são as fundamentais.

Os diversos gêneros da literatura eletrônica também apresentam características semelhantes a gêneros não eletrônicos, entretanto, seu principal foco é apontar para uma possível transformação nesses gêneros realizadas pelo eletrônico/digital. Roberto Simanowski (2014) por exemplo afirma que em todos os tempos, na literatura, autores buscaram formas de aumentar a imersão do leitor no texto, entretanto “*Literature cannot bridge the gap between the world of the narrative and the world of the recipiente. Conventional literature*

---

<sup>2</sup> “Works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand alone or networked computer”. [Tradução nossa] *Electronic Literature Organization*, 1999-2003, p. 1

*cannot. Digital literature<sup>3</sup> can*".

Ainda que discutível, Roberto Simanowski (2014) apresenta uma série de formas em que a literatura eletrônica tanto absorve o leitor do tempo e espaço concreto para o virtual, quanto faz emergir o tempo e espaço virtual sobre o mundo concreto. Para isso o tempo, o espaço e a narrativa da obra são reconstruídos a cada instante, se hibridizam com o tempo, o espaço e a narrativa do leitor. São diversas camadas de informação virtual que se sobrepõem às camadas de informação concreta, perceptíveis sem o uso de tecnologia, um espaço híbrido entre virtual/concreto.

Roberto Simanowski (2014, p. 12) é incisivo em sua defesa da mudança de paradigmas que acontece quando a literatura se torna digital. Para ele, ao apresentar uma imagem, a obra elimina o texto, pois "*what is shown as an image does not need to be described with words*". A imersão deixa de ser o ato<sup>4</sup> de o leitor imaginar um mundo ficcional com base no texto, e se torna a construção e apresentação desse mesmo mundo por meios extralinguísticos.

Apesar de entendermos que a ideia de texto não necessariamente separa o linguístico e o extralinguístico<sup>5</sup>, percebemos que essa mudança, que não é assim tão drástica quanto os autores fazem parecer, deve necessariamente significar uma mudança na materialidade da obra enquanto produto. De for-

---

<sup>3</sup> Existem diversos termos cunhados por autores diferentes para definir as obras eletrônicas: arte digital, literatura digital, arte eletrônica, ciberarte, ciberliteratura entre outros. Utilizamos literatura eletrônica por termos como bibliografia principal os escritos de N. Katherine Hayles.

<sup>4</sup> Esse ato é cognitivo, semiótico e não ergódico. (cf. AERSETH, 1997)

<sup>5</sup> Cf. Beth Brait e José Marques de Melo (2005). Em sua análise as autoras se apropriam de conceitos bakhtinianos para discutir uma página de jornal. Nessas discussões as autoras apresentam tanto as informações linguísticas quanto as extralinguísticas da página do jornal.

ma que “*technology is used for aesthetic reasons and not just for distribution*”. (SIMANOWSKI, 2014, p. 12)

O resultado da autoria de uma obra eletrônica existe apenas como objeto em um universo virtual, não há um material que possa ser lido, transcrito para outras mídias, tocado. São dados digitais que precisam ser processados por um computador no caminho entre o autor e o leitor. É exatamente esse processamento que potencializa e atualiza a existência dessas obras, transforma o virtual em atual<sup>6</sup>.

Um último conceito relevante para a discussão das obras eletrônicas é o conceito de literatura ergódica discutido por Espen J. Aerseth (1997). Esse autor em um livro chamado *Cybertext* em que discute a literatura eletrônica, apresenta uma proposta de diferença entre o ato de leitura em um texto eletrônico e o ato de leitura em um texto analógico. Tal diferença tornar-se-ia confusa a partir da metáfora semiótica da construção do sentido<sup>7</sup>.

Segundo essa metáfora, o texto escrito ganha contornos de espacialização, de forma que o leitor precisa navegar, agir sobre esse texto para construir o sentido. Porém na literatura ergódica o trabalho não é metafórico ou cognitivo. O leitor precisa agir efetivamente sobre a obra não somente para *desvendar* seu sentido, mas para efetivamente atingir a atualização completa do texto. (AERSETH, 1997)

Como nosso foco principal está nas narrativas locativas, precisamos entender o que o uso da tecnologia significa para essas obras. Entender a tecnologia utilizada e quais as potenci-

---

<sup>6</sup> Para Pierre Lévy (1999) é um erro pensar no virtual como diferente do real. Para esse autor o virtual é o real em potência, é uma existência digital que precisa ser processada para que se torne real.

<sup>7</sup> Principalmente em Umberto Eco (2002), mas o autor afirma que outros críticos e teóricos literários entendem a construção do sentido como um “passeio pelo bosque da ficção”.

alidades que essas tecnologias atribuem às obras. O uso do termo *narrativa* [grifo nosso] na nomeação do gênero indica que as histórias dão continuidade a formatos composicionais que precedem o gênero.

Narrativas locativas são obras de literatura eletrônica que tem por fator distintivo o uso de mídias locativas no ato da recepção. O uso da tecnologia pode ou não aparecer na criação, mas é essencial na recepção. No processo autoral surge em obras que são *software*, programados em computadores. Na recepção, media a interação entre autor e leitor e permite que o leitor receba o texto. As obras programadas precisam ser executadas em aparelhos móveis dotados de sistemas de posicionamento, enquanto as não programadas são estruturadas de forma que a tecnologia proporcione contato constante entre autor e leitor.

As narrativas locativas são histórias interativas em que os locais e a tecnologia medeiam a interação entre o leitor e a obra. Esse leitor precisa ir a locais específicos, dirigindo-se a eles por meio de mapas, interagir com esses locais, e nesses locais, por meio de ações que podem ir desde uma simples fotografia até o uso de realidade aumentada para dar continuidade à história. Somente por meio e durante esses processos a obra é recebida por outros, seja como texto, como áudio ou como vídeo ou ainda como os três.

Devido ao papel fundamental do tempo e espaço para o funcionamento e entendimento das narrativas locativas e das tecnologias locativas no geral, dedicaremos a seção seguinte, a uma pequena discussão sobre o conceito de cronotopo partindo das discussões bakhtinianas. Trataremos o cronotopo como uma união indissociável de espaço e tempo que extrapola o universo ficcional, que existe na vida.

### *Cronotopo*

Mikhail Mikhailovich Bakhtin (2014, p. 211) define o cronotopo como “a interligação fundamental das relações temporais e espaciais, artisticamente assimiladas em literatura”. Sendo que o termo cronotopo remete diretamente a ideia de tempo e espaço. O filósofo russo define que ainda que o termo faça referências a outras ciências como a física e a biologia o que interessa é a “expressão de indissolubilidade de espaço e tempo”. Esse entendimento remete o conceito a “uma categoria conteudístico-formal da literatura”.

Tempo e espaço são percebidos como caracteres que guiam, limitam, expandem, avançam junto com o enredo e a narrativa. Mikhail Mikhailovich Bakhtin (2014, p. 211) trata nesse texto do cronotopo artístico-literário, deixando aberta a possibilidade da existência de outras expressões de tempo espaço que não sejam artísticas ou literárias, sendo que nesse cronotopo específico

o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história. Os índices do tempo transparecem no espaço, e o espaço reveste-se de sentido e é medido com o tempo.

Gary Saul Morson e Caryl Emerson (2008, p. 383) defendem que, sobre o cronotopo, Mikhail Mikhailovich Bakhtin “sustenta que as descobertas mais ricas sobre a relação entre as pessoas e os eventos no tempo e no espaço foram feitas pelos gêneros narrativos da literatura”. O cronotopo extrapola o universo do artístico-literário, sendo apresentado nesse apenas como uma possibilidade de representação de uma realidade. Para esses autores, o cronotopo é uma forma de percepção, “para apreender a variedade de maneiras pelas quais se pode entender a relação das pessoas com o seu mundo”.

Michael Holquist (2006, p. 114) acrescenta que o conceito de cronotopo não define uma existência única e específi-

ca, mas sempre um modelo representacional relativo. Cada representação de espaço e tempo, de indivíduo, cada construção de enredo depende “*not only on formal features in a given text, but also on generally held conceptions of how time and space relate to each other in a particular culture at a particular time*”.

Essa concepção de cronotopo é fundamental para o entendimento das narrativas locativas, pois essas obras se situam exatamente na fronteira entre tempos e espaços que são híbridos de narrativos/virtuais/concretos. E os indivíduos que resultam dessas construções de enredo se misturam entre imersão no espaço e tempo da narrativa, e emersão do espaço e tempo narrativo no espaço e tempo concreto.

Ainda que se considere o conceito do cronotopo como, de um certo modo, específico dos gêneros literários e artísticos, percebemos que (n)as mídias locativas, em sua concepção de linguagem, em sua própria forma de funcionamento são definidas por concepções espaço-temporais indissociáveis. Para isso, na seção que se segue trataremos das mídias locativas, procurando entender como o *aqui* e o *agora* do locativo contrastam com *em qualquer lugar e em qualquer tempo* da cultura da internet.

### ***Mídias locativas***

As narrativas locativas dependem das mídias locativas (ML). André Lemos (2007, p. 1) conceitua as mídias locativas como “um conjunto de tecnologias e processos infocomunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico”, e ainda que “são dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade”, por fim que “trata-se de processos de emissão e recepção de informação a partir de um determinado local”.

Com o uso de aparelhos sem fio como *tablets*, *smart-*

*phones, notebooks* entre outros, que possuam a tecnologia de posicionamento, a informação é atrelada ou acessada nos locais geográficos específicos. Segundo André Lemos (2007) existem dois tipos de mídias locativas as analógicas e as digitais, sendo que a diferença é que em mídias locativas digitais a informação é dinâmica e sensitiva. Uma placa pode ser uma mídia locativa analógica já que informação só é possível naquele local, e só faz sentido naquele local, mas não é digital pois é estática.

Para as narrativas locativas, como entendidas aqui, apenas interessam as mídias locativas digitais, que apenas são possíveis por meio do uso dos aparelhos citados, e de tecnologias digitais, nas quais a informação é também digital. André Lemos (2007) propõe uma classificação das mídias locativas de acordo com suas funções. Esse autor afirma a existência de quatro funções: realidade móvel aumentada; mapeamento e monitoramento de movimento; *geotags*; e anotações urbanas.



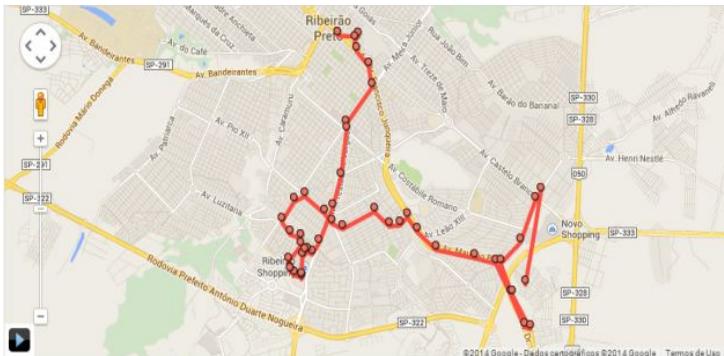
**Figura 1: informações a partir de um smartphone**

Fonte: <https://cyberarte.files.wordpress.com/2013/02/rma.jpg>.

Acesso em: 15/07/2015.

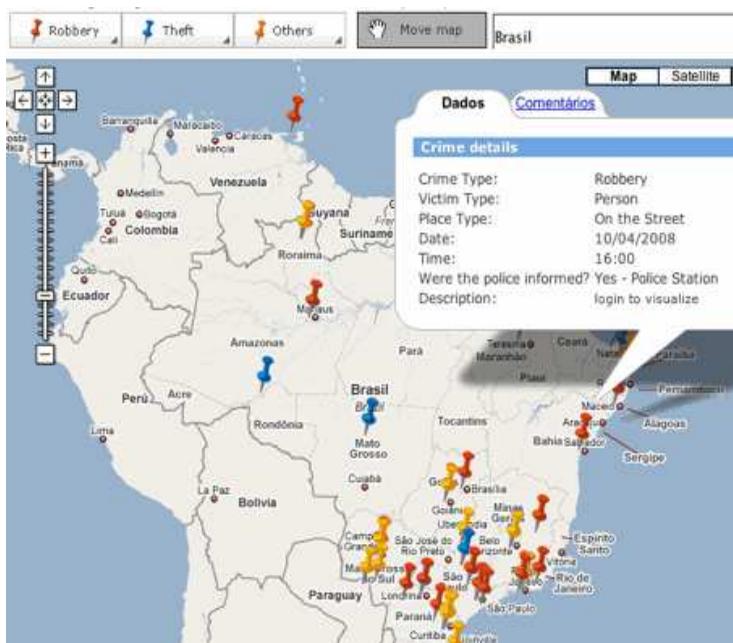
Realidade móvel aumentada se refere a dispositivos que permitem sobrepor ou acessar camadas virtuais de informação diretamente sobre os locais. Essas camadas de informação agregam conteúdo sobre os lugares. Por exemplo, a Figura 1 (acima) mostra como por meio dessa função um *smartphone* apresenta informações digitais relacionando um filme chamado Café de Flore ao espaço concreto em que o filme acontece. (CYBERARTE, 2013).

Já mapeamento e monitoramento de movimento englobam funções de uso de sistemas de posicionamento e mapas para determinar a localização de usuários. Na figura 2 um exemplo de como um mapa é desenhado por meio da movimentação do usuário da tecnologia pelos espaços específicos. (LEMOS, 2007)



**Figura 2: Mapeamento e monitoramento de movimento (CANALTECH, 2014). Fonte:- <http://canaltech.com.br/noticia/android/O-Google-tem-um-historico-de-seus-movimentos-Duvida-Veja-aqui/>. Acesso em: 15-07-2015.**

Há ainda, segundo André Lemos (2008) as *geotags* cujas informações digitais são agregadas a mapas e podem ser acessadas por usuários. Na figura 3 cada pino colocado sobre o mapa possui uma série de informações que estão relacionadas apenas aquela localidade. Ao clicar sobre os pinos, os usuários podem acessar essas informações.



**Figura 3: Mapa da criminalidade do Brasil construído por meio de geotags. Fonte: <http://andrelemos.info/2008/04/mapa-de-crimes/>. Acesso em: 15-07-2015**

Por fim, temos as anotações urbanas, que “possibilitam formas de apropriação do espaço urbano a partir de escritas eletrônicas” (LEMOS, 2007, p. 8). Essas anotações são a indexação de informação em áudio, texto ou vídeo, a lugares específicos.

A figura 4, abaixo, demonstra o projeto Sense Editor (2013) em que os usuários do metrô de Londres compartilham músicas uns com os outros.

Todas as funções destacadas por André Lemos (2007) são possíveis com o uso dos aparelhos digitais móveis, da existência de redes e de sistemas de posicionamento. Dessa forma as mídias locativas digitais são exclusivas do tempo e espaço em que aparelhos, redes e sistemas de posicionamento

coexistem. Essa característica define ao mesmo tempo uma potencialidade e uma limitação.



**Figura 4: Anotações Urbanas – Projeto *undersound***

Fonte: <http://sense.cs.ucl.ac.uk/publication/undersound-music-and-mobility-under-the-city/>. Acesso em: 20-07-2015

É preciso a existência de todo o aparato tecnológico para que as mídias locativas tenham funcionamento satisfatório. Entre os problemas possíveis contam-se a inexatidão de certos sistemas de posicionamento; a limitação de acesso à internet ou a outras redes em que a informação possa ser armazenada; a necessidade de estar em um local específico para o acesso a informação; o manuseio da tecnologia.

Todas as questões impactam na recepção das narrativas locativas tanto os limites quanto às possibilidades. Os limites fazem com que esses enunciados sejam especificamente localizados em ambientes urbanos, onde o acesso a redes e ao resto do aparato tecnológico necessário é mais comum. E mais do que em ambientes urbanos esses espaços são delimitados por meio de coordenadas geográficas específicas<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> A localização é feita por meio da criação de delimitações virtuais sobre o espaço real: por exemplo um círculo de 1 metro de diâmetro em frente a porta de uma igreja; ou um quadrado de 2 metros no meio de determinada rua. Apenas nesse espaço que é concreto e virtual a informação pode ser acessada.

As narrativas locativas são narrativas que se utilizam dos processos descritos para contar histórias em interação com leitores e produtores das narrativas e com os locais, podem ser recebidas por meio de qualquer um dos dispositivos descritos ou demandar que o leitor realize alguma tarefa, por meio desses mesmos dispositivos, para dar prosseguimento ao enredo. As obras de narrativas locativas são relativamente recentes, datam do meio para o fim da década de 1990, início das pesquisas em computação móvel, segundo Loke (2006).

### ***Narrativas locativas: conceituação e funcionamento***

Para N. Katherine Hayles (2007) as narrativas locativas são obras narrativas contadas por meio de mídias locativas. Já para Jeremy Hight (2006) a necessidade de interação com locais específicos, permite uma sobreposição de informações antigas e novas de forma que é o próprio espaço que conta sua história. Whittaker (2011, p. 8) define as narrativas locativas como obras interativas em que “*a story (or sequence of information) that is set in a specific physical location and whose narrative sequence is affected by the participant’s choices*”<sup>9</sup>

Em narrativas locativas, o espaço é revestido de informação virtual e ganha contornos de espaço narrativo. As histórias são construídas em interação com o texto e com os objetos e locais do espaço urbano. As histórias são sempre híbridas, acontecem em uma mistura de contexto concreto/virtual/narrativo<sup>10</sup>, sendo que é no tempo e no espaço público que esse “hibridismo” se realiza.

---

<sup>9</sup> “a história (ou sequência de informação) é construída em um local físico específico e na qual a sequência narrativa é afetada pelas escolhas do participante” [Tradução nossa]

<sup>10</sup> Substituímos o termo ficcional pela narrativa em respeito a existência de gêneros literários como a literatura de testemunho e outros.

O público interage com a narrativa, por meio de informações que existem em um ambiente virtual, realizando tarefas no espaço concreto. Trata-se de uma dualidade entre concreto e virtual, e não entre real e virtual. O narrativo e o virtual assumem *status* de realidade por meio de imersão do público no universo narrativo, com a diferença de que não é o leitor que imerge no tempo e espaço narrativo, mas o tempo e espaço narrativo emergem sobre o tempo e espaço concreto do leitor.

Os processos e tecnologias das mídias locativas impactam de forma irreversível na construção e recepção do texto. Não é só a questão do signo, do enredo que são discutidos, mas também as possibilidades de imersão, interação, agenciamento, e todo o potencial que as redes, e a internet, a rede de redes permite no processo cronotópico de leitura, partindo da ideia de autoria colaborativa até a criação de mundos abertos, que refratam ou não a realidade do leitor, em que esse leitor pode efetivamente impactar de qualquer forma que deseje.

As narrativas locativas são um exemplo do que é a literatura ergódica como definida por Espen J. Aerseth (1997). O leitor vai além da construção do sentido, ele trabalha na construção da própria existência do texto<sup>11</sup>. Não nos deteremos, aqui, na coautoria, mas sim na ideia de que a obra é apenas virtual, no sentido de que potência de uma obra completa, que depende de tirar fotos, de fazer filmes, de encontrar objetos por meio de realidade virtual aumentada, de se guiar por mapas e de outras ações para a finalização da obra em um espaço e em um tempo.

A leitura de obras de narrativas locativas exige do leitor uma atividade diferente da leitura de obras impressas, e mesmo de outros gêneros da literatura eletrônica. Ele é convidado a interagir com os locais, e em determinado tempo, e a esco-

---

<sup>11</sup> Entendido aqui não só como texto escrito, mas como obra.

lher uma ação dentro de um conjunto de ações possíveis para determinar o andamento da narrativa. Assim o leitor torna-se também coautor do mundo ficcional. Segundo Roger Chartier (1998, p. 77) a leitura é sempre apropriação, invenção, produção de significados. [...]o leitor é um caçador que percorre terras alheias. Considerando o último fragmento de Roger Chartier, ele nos autoriza a aplicá-lo em nossa investigação sobre as narrativas locativas, corroborando-a.

Acrescentamos que esse novo modo de ler impôs, de um certo modo, uma nova posição de leitura corporal, antes estática, agora exige que o leitor, além de movimentar o texto, também se movimente para ir coproduzindo esse texto.

Brian Greenspan (2007) percebe, no espaço urbano, questões que interferem no relacionamento dos leitores com as obras. Para ele, engarrafamentos e cruzamentos, por exemplo, demandam que os leitores interrompam momentaneamente a recepção. Ou seja, os ambientes urbanos ao mesmo tempo que essenciais para o processo de leitura, obstruem, em certa medida, esse processo.

As obras de narrativas locativas, de certo modo, selecionam seus leitores, pois só podem ser lidas em locais específicos e por consequência em um determinado tempo. O centro de recepção dessas obras está em grandes e médias cidades de países de modernização antiga, pois é nesses polos que estão a maioria dos artistas. Interessante observar é que, apesar da internet existir em escala global, a leitura dessas obras só é possível em escala local.

A limitação do local é percebida em *I'd Hide you* em que o leitor apenas tem acesso a obra em Manchester. Além disso, ele precisa estar ambientado à cidade, para se localizar e interagir com os ambientes e as pessoas. A audiência de narrativas locativas é limitada a grupos com acesso a determinados locais exigidos para leitura de cada uma das obras. Nessa obra

o leitor precisa se localizar na cidade tanto por meio de GPS, quanto por um conhecimento prévio do ambiente.

Diferente de formatos analógicos e mesmo de alguns digitais de arte, as narrativas locativas demandam mais do que atenção profunda. A interação da audiência se realiza por meio da atuação concreta no mundo físico, pois é exigido dos leitores que realizem tarefas específicas, sendo a mais simples locomover-se pelo espaço e outras mais complexas como interagir com realidade aumentada.

A existência de interação exige que esse leitor deixe de ser somente audiência passiva, e torne-se efetivamente participante da história, já que a narrativa se desenvolve a partir de suas escolhas. Em *I'd Hide You* a relação entre atuação e história é evidente, ao leitor são dadas instruções e um objetivo, o completar da narrativa, entretanto, depende da interação entre os outros leitores e a cidade.

Brian Greenspan (2007) destaca que as obras de narrativas locativas herdam de outros formatos narrativos a possibilidade de imersão do leitor no mundo ficcional. Rick Busselle e Helena Bilandzic (2008, p. 256) afirmam que essa imersão é “como um estado de fluxo acompanhado por uma perda da percepção de si e do mundo atual. Imersão é realizada por meio da construção de modelos mentais relacionados à narrativa”, porém, no gênero discutido, os modelos mentais são substituídos por construções físicas concretas e por outras em som e imagem.

A imersão parece ser intensificada quando o local físico e a narrativa possuem muitas características em comum. Josephine Reid, Hull Richard, Kirsten Cater e Constancel Fleuriot (2005, *apud* KARAPANOS, 2012) citam a existência de três graus de similaridades entre o físico e o ficcional. No primeiro grau existe uma ligação arbitrária, que é um local qualquer que pode ser utilizado pela narrativa. O segundo grau é o da física-

lidade: o espaço físico contém alguns objetos existentes no mundo ficcional, esse espaço físico pode ser qualquer local geográfico que contenha esses objetos. O terceiro grau é o da localização particular. Nesse grau, os objetos do espaço físico são significantes e cheios de sentido para o mundo ficcional.

Evangelos Karapanos, Mary Barreto, Valentina Nisi e Evangelos Niforatos (2012) fazem uma pesquisa com imersão por meio de uma narrativa locativa em áudio. Os autores escolhem 45 turistas para um *walk* na cidade de Funchal. Por meio de questionários estruturados investigam a relação entre os três graus de similaridade e a imersão. Chegam à conclusão de que a imersão é maior quando a narrativa se passa no local físico.

Apesar da busca pela imersão ser uma das características principais em obras narrativas locativas, Janet H. Murray (1997) faz uma ressalva. Para essa autora é preciso que exista uma fronteira óbvia o suficiente entre o concreto e o ficcional para que a sensação de imersão não se transforme em frustração. Ela cita, por exemplo, o controle do videogame como uma fronteira entre o virtual e o real. De forma análoga, o dispositivo móvel utilizado na recepção da narrativa locativa deve funcionar como uma fronteira.

*I'd Hide You* é uma obra do grupo de artístico *Blast Theory* (2012) que experimenta sobre a arte eletrônica. Nessa obra os participantes, chamados de *runners* recebem uma aparelhagem composta de uma câmera com acesso à internet, que envia tudo o que está sendo visto e ouvido em tempo real pela rede, um aparelho de GPS e uma lanterna, para que as imagens sejam captadas de forma adequada. O objetivo da obra é que um *runner* encontre outro e o fotografe sem ser fotografado.

Um segundo grupo de participantes atua por meio de redes sociais como guias para os *runners* escolhidos. Esses participantes são jogadores, escolhem um dos *runners* e precisam guiá-los pela cidade de Manchester em direção a outros

*runners*. Cada jogador possui três vidas que são perdidas quando o seu *runner* é fotografado pelo *runner* de outro jogador. Os participantes jogadores assistem em tempo real por meio da internet tudo o que está sendo visto pelo *runner* escolhido.

Nessa obra os leitores/participantes se dividem em dois grupos: *runners* e jogadores. Os *runners* atuam diretamente sobre a obra por meio de tecnologia locativa, efetivamente constroem o texto por meio de suas decisões em um espaço que é sempre aqui e um tempo que é sempre o agora.

Já os jogadores são participantes em um grau menor. Sua atuação só se realiza por meio dos *runners*. Para os jogadores os *runners* são como personagens em um jogo aos quais precisam guiar em direção ao objetivo. Para esse grupo o espaço é um lá, onde o seu *runner* esteja e onde os outros *runners* estejam. Já o tempo varia entre um aqui e um depois, pois suas decisões são tomadas baseando-se na apresentação da visão em tempo real do *runner* escolhido, mas essas decisões devem guiar seu *runner* à vitória sobre os outros *runners*.

Apesar de ser uma obra efetivamente locativa apenas os *runners* experimentam esse cronotopo. É um cronotopo em que o espaço, que é sempre um aqui, é preenchido pelo tempo do agora, cronológico, concreto. É um tempo que externa e internamente passa da mesma forma que não necessariamente altera a relação do *runner* consigo mesmo, nem com os outros. Mas esse tempo modifica a percepção desse ator, pelo menos durante a experimentação da obra, do espaço.

No cronotopo locativo, o espaço urbano é mais do que o local onde o leitor compra, trabalha, se dirige a outros lugares, é mais que um caminho. Esse espaço, durante o tempo da obra, cria laços profundos de importância, é um espaço que se torna preche de sentido. O sentido da obra, o objetivo de encontrar os outros *runners* transforma a relação do “eu” *runner*

com o espaço. O espaço se torna híbrido, mistura toda a experiência dos passeios passados, com as expectativas que a obra cria.

O tempo aparentemente assume um lugar secundário em uma obra em que o espaço é a grande diferença, em que o espaço narrativo invade o espaço concreto, sobrepõe-se a esse, delimita-o, emerge na experiência do leitor. Porém esse processo é delimitado pelo tempo, e construído em uma linha reta acompanhando o tempo cronológico do relógio. Nesse cronotopo as experiências interiores são deixadas de lado, o tempo interior do homem é substituído por um tempo totalmente cronológico.

A experiência tem um tempo definido para começar e para terminar, e somente enquanto esse tempo locativo estiver correndo é que o espaço vai poder efetuar todas as transformações já discutidas. De forma que o cronotopo locativo atende a determinação bakhtiniana de que é o tempo que reveste o espaço de sentido. É o tempo que delimita a experiência do leitor, “eu”, *runner*.

### ***Considerações finais***

Nesse artigo discutimos as narrativas locativas e os atores envolvidos nos processos de criação, recepção e disseminação. Demonstramos que cada um dos grupos discutidos possui características e a quem recaem atribuições específicas, sendo que algumas dessas características, como a interatividade e locatividade digital, e atribuições representam uma inovação em relação a gêneros impressos e mesmo em relação a outros gêneros digitais.

Essas inovações refratam nas participações tanto dos públicos, quanto dos artistas e intermediários. Em relação aos leitores espera-se uma postura experimental em relação ao uso da tecnologia e arte e o questionamento de paradigmas em re-

lação ao que é arte. Além dessa abordagem criativa motivada, os leitores também se permitem propor novas formas de relacionamento com os ambientes urbanos.

Na era em que a internet se torna uma rede acessível para todos os intermediários perdem força, já que os leitores podem estar em contato direto com públicos mesmo à distância. Entretanto esses personagens não desapareceram completamente, se tornaram as vozes que separam as obras boas das ruins, que determinam o que tem valor artístico ou não.

Ao público de um modo geral, as narrativas locativas, apresentam uma nova possibilidade de leitura, que incorpora aos modelos de obras impressas a interatividade e locatividade. A locatividade ao mesmo tempo inova e limita, pois, a recepção de uma obra qualquer exige que o leitor se situe em um local geográfico específico. A união entre interatividade e locatividade resultam na possibilidade de imersão do leitor no universo ficcional e de emersão do universo ficcional na concretude do leitor.

Por fim, percebemos que discutir um gênero ligado às novas tecnologias pode nos levar a ignorar a historicidade do gênero, e a discutir suas características como inovações independentes de outros gêneros precedentes. Porém, é preciso ter em consideração que muitas das características discutidas não são exclusivas do gênero em questão. E que cada gênero novo é somente mais um elo em uma cadeia de novas possibilidades discursivas.