



DISCURSIVIDADES MÓVEIS: QUANDO A INTERAÇÃO (CON)FUNDE-SE COM A INTERLOCUÇÃO

Evandra Grigoletto¹

Solange Leda Gallo²

Em tempos de novas tecnologias, novas discursividades surgem e, por sua vez, novas relações do sujeito com essas ferramentas. Vivemos num tempo em que o movimento da máquina se (con)funde com o do homem e nem sempre é possível separar o que é da ordem do histórico e do tecnológico.

Partindo de trabalhos anteriores (GALLO; NECKEL, 2012 e GRIGOLETTO, 2011), nossa proposta é discutir exemplos de discursos em que a *memória metálica* (ORLANDI, 2001) não mais se distingue da memória discursiva, tampouco a interação é anterior, ou um movimento distinto, da interlocução. Mais especificamente, vamos analisar, neste trabalho, os exemplos de *Last Call*, anunciado como o primeiro filme de terror interativo do cinema, e “*The last of us – Parte I*”, um jogo em que o leitor se vê diante de cenas, como se tivesse assistindo a um filme, antes de passar a protagonizar o filme em primeira pessoa, enquanto sujeito-jogador. Em *Last Call*, o filme dito interativo, os leitores/telespectadores participam da trama, ajudando os personagens a decidir o seu destino. Dessa forma, passam de meros espectadores a coadjuvantes da trama.

Enfatizamos que o filme *Last Call* é um exemplar que tomamos aqui para análise. No entanto, muitos outros materiais circulam neste momento, produzindo o mesmo tipo de efeito de não discernimento entre memória metálica e memória histórica.

Nos jogos, isso já está presente há mais tempo, e de forma cada vez mais “transparente”, na medida em que se desenvolvem novas soluções tecnológicas que geram o efeito de continuidade entre a produção da máquina e a produção do sujeito. Por essa razão, trazemos, também, para a análise, o jogo *The last of us – Parte I*, pelo qual começamos nossa análise.

¹ Doutora em Teorias do Texto e do Discurso pela UFRGS (2005), docente do Departamento de Letras da UFPE, atuando nas graduações presencial e a distância e no programa de Pós-Graduação em Letras.

² Doutora em Ciências da Linguagem pelo IEL – UNICAMP (docente do Programa de Ciências da Linguagem da UNISUL) solange.gallo@unisul.br.



Acompanhando as “cenas” do jogo “*The last of us – Parte I*”, temos, inicialmente, uma perspectiva de interpretação construída para o leitor que assiste ao jogo como a um filme, em que os personagens mantêm sua alteridade e autonomia em relação a esse leitor, e se movimentam de acordo com uma pré-determinação.



No entanto, a partir de um certo momento, acontece um deslocamento da câmera, que passa a se posicionar na perspectiva de um dos personagens, a garota, ora incluindo o corpo da personagem na tomada de câmera, ora simulando os seus próprios olhos.

Desse momento em diante, aquilo que estava sendo interpretado como um filme, passa a ser interpretado como um jogo, e as ações dos personagens não são mais autônomas para o sujeito-leitor mas, ao contrário, passam a ser, desse momento em diante, determinadas pelas escolhas de um sujeito-jogador.

Interessante notar que a qualidade da imagem continua mantida, sem que se perceba uma demarcação entre o filme e o jogo. Essa estratégia de ordem técnica traz consequências para a ordem enunciativa, na medida em que produz uma continuidade contextual, ao mesmo tempo em que se produz uma descontinuidade enunciativa, pois muda-se radicalmente o ponto de vista enunciativo, que passa, desse momento em diante, a ser determinado pelo leitor, que interpelado por essa inversão da câmera, passa a ser autor.

Do ponto de vista discursivo, o que queremos salientar é justamente a produção desse efeito de não discernimento entre o que é pré-determinado e interpretado por um sujeito na posição-telespectador, e o que é determinado no momento da leitura-interpretação do sujeito na posição-jogador.

Obviamente que as alternativas de escolha são pré-determinadas, porém, o fato de haver escolhas, e de uma delas ser feita pelo sujeito-jogador, produz um efeito de autoria.

Estamos salientando o efeito de indiscernível entre memória metálica e memória discursiva, pois a trajetória do jogador vai sendo definida pelo acúmulo de suas escolhas, e quanto mais numerosas elas forem, mais chances há de se produzir uma identidade única, resultante de uma determinada combinação de dados, inédita, que resulta num efeito de autoria cada vez mais forte. É precisamente essa combinação que se constitui nesse tipo específico de escritura, sustentada pelas clivagens subterrâneas que determinam o jogo e suas (im)possibilidades.

(...) os conflitos explícitos remetem em surdina à clivagens subterrâneas entre maneiras diferentes, ou mesmo contraditórias, de *ler o arquivo* (entendido no sentido amplo de “campo de documentos pertinentes e disponíveis sobre uma questão).

Seria do maior interesse reconstruir a história desse sistema diferencial dos *gestos de leitura* subjacentes, na construção do arquivo, no acesso aos documentos e à maneira de apreendê-los, nas práticas silenciosas da leitura “espontânea” reconstituíveis a partir de seus efeitos na escritura: consistiria em marcar e reconhecer as evidências práticas que organizam essas leituras, mergulhando a “leitura literal” (enquanto apreensão do documento) numa “leitura” interpretativa – que já é uma escritura. (PÉCHEUX, 2010, p. 51)

Essas clivagens obedecem (como todas) determinações sociais, históricas e ideológicas que estão na base dessa produção, e que afetam, primeiramente, o sujeito autor da programação e, em um segundo momento, o sujeito-jogador. Mas o que acontece aqui é também uma forte determinação tecnológica engendrada nas determinações discursivas. O resultado é esse efeito de não discernimento entre o que se considera uma interação e uma interlocução.

Em trabalho anterior (GRIGOLETTO, 2011), para pensar o funcionamento no discurso dos AVAs (ambientes virtuais de aprendizagem), propomos a distinção em interação e interlocução. A interação, neste trabalho, foi tomada para pensar o “movimento do sujeito máquina, já que ele exige mesmo do sujeito uma ação, que já é pré-programada,” permitindo determinadas ações e excluindo outras (GRIGOLETTO, 2011, p. 59) e “a interlocução como o movimento dos/entres os sujeitos (não apenas dois) que se dá na ordem do intersubjetivo” (Op. Cit, p. 60), com base no trabalho de Indursky (1997). Deslocando essas noções, tomaremos aqui a interação como constitutiva da interlocução. Assim, a inscrição do sujeito no processo discursivo se dá pela/na máquina e isso já se constitui em historicidade, já que “não existe memória metálica em uso por sujeitos, que não seja desde sempre memória discursiva” (GALLO; NECKEL, 2012).

Em relação ao filme *Last Call*, vejamos, inicialmente, algumas sequências discursivas que mostram como esse filme é divulgado:



SD1: “O DESAFIO: fazer os espectadores experimentarem o terror como nunca antes. A IDEIA: o primeiro filme de **terror interativo** do cinema.”

SD2: (...) os filmes de terror se tornam uma **trama interativa**. Quem assiste tem sua parte na história e é capaz de se comunicar com o protagonista”

Destacamos dessas sequências as expressões *terror interativo* (SD1) e *trama interativa* (SD2). No entanto, a interação aqui não se restringe à relação do homem com a máquina, nem a uma simples troca verbal. Vai muito além: interação e interlocução se (con)fundem e se realizam de maneira simultânea, produzindo um efeito indiscernível entre o tecnológico e o discursivo, entre a máquina e o homem, entre o um e o outro. Embora o limite da participação do sujeito-telespectador seja determinado pela máquina, o aparelho celular nesse caso, a interlocução não acontece sem ela, mas sim através da tecnologia. Portanto, o sujeito-telespectador, com/através do seu aparelho celular, constitui-se em alteridade, determinando o dizer e as ações do protagonista.

Embora o termo utilizado para fazer menção a essa relação entre o usuário/sujeito e a tecnologia, proporcionada pela máquina, continua a ser interação³, há casos, como o do filme *Last Call*, em que a troca⁴ não é unilateral – do sujeito para a máquina, ou da máquina para o sujeito – mas atravessada, constituída pela alteridade⁵. Uma alteridade que não se dá simplesmente na relação entre sujeitos, ou entre sujeitos e máquina, mas entre sujeito - máquina – sujeito, tanto a máquina determinando o dizer do sujeito, quanto o sujeito controlando, interferindo nas ações da máquina. Assim, a memória metálica⁶ reproduzida nos/pelos aparelhos celulares, os quais controlam as ações dos personagens do filme nesse caso, já se constitui em memória discursiva porque envolve a interlocução entre atores e telespectadores que estão interpretando, em tempo real, a partir de uma posição-sujeito no discurso fílmico. Essa forma de interação/interlocução é possível na medida em que existem sentidos pré-construídos, compartilhados entre (efeito)autor e (efeito)leitor.

SD3: “cada pessoa cria um filme diferente”.

Podemos identificar em SD3, pelo menos, dois sentidos possíveis; o primeiro é aquele que aponta para essa “escritura complexa” que engendra ordens de naturezas diversas. Nesse sentido, a interpretação é fortemente determinada pelas potencialidades tecnológicas, que permitem a projeção

³ Fala-se em jogos interativos, programas de TV interativos, obras de arte interativas, livros interativos, filmes interativos etc, o que acaba produzindo um efeito de homogeneidade para uma noção que é extremamente heterogênea.

⁴ Estamos aqui partindo da ideia de que o sentido dominante acerca da palavra interação remete sempre à troca, sobretudo verbal, pelo menos até o surgimento das novas tecnologias (Cf. Grigoletto, 2011)

⁵ Alteridade aqui entendida como o que remete à divisão, à clivagem do sujeito: um mesmo sujeito é, efetivamente, outro. O sujeito é determinado sempre pelo outro, não constitui-se senão pelo outro que, nesse caso, também é a máquina.

⁶ Conforme definida por Orlandi (2001).

de uma realidade aumentada; já o segundo sentido, ao contrário, traz o próprio limite da materialidade tecnológica. Ou seja, se por um lado cada jogador pode criar um filme diferente, por outro lado não se pode criar qualquer filme, e o limite é estabelecido não só pelas determinações discursivas, mas também pelas determinações tecnológicas.

A complexidade da matéria digital está exatamente nessa imbricação do discursivo com o tecnológico, na medida em que ela engendra memórias diversas: a memória metálica e a memória discursiva, de uma forma cada vez mais convergente.

Por outro lado, pode-se perguntar se o fascínio produzido por esses materiais não resulta também da simultaneidade de processo e produto. Diferente da escrita, essa escritura se faz no diálogo entre sujeitos, que vai se materializando em curso, como na oralidade, embora prescindida da presença física dos interlocutores, aproximando-se, por essa característica, da escrita. Essa é mais uma das dimensões do que estamos, conforme Gallo (2011), chamando de escritoralidade: uma materialidade discursiva complexa e sobredeterminada.

Considerando, então, esse tipo de memória, na “textualização” da internet, entende-se logo como tantos sujeitos são autores, e tantos textos se produzem com o efeito de “fechamento”, já que eles não estão sustentados pela memória histórica, mas pelo “arranjo” que produzem (que tende ao infinito).

Esse fato produz, como consequência, uma quase indistinção entre o que é Discurso de Escrita e o que é Discurso da Oralidade, ou seja, o instantâneo pode ser o definitivo e processos discursivos estão permanentemente em curso. Através dessa prática, cada vez se dilui mais as fronteiras históricas, sociais e ideológicas que separam as duas formas de produção de sentido, aquela originada na discursividade oral e aquela originada na discursividade escrita. Isto porque todo sujeito que tem acesso às novas mídias e à internet, pode ter acesso aos novos (e instantâneos) meios de legitimação de sua produção. Esse sujeito pode ser o autor de um blog, ou de um vídeo do *Youtube*, ou de um verbete do *Wikipédia*, sem ter passado pelos rituais da escrita e do Discurso da Escrita. Se fôssemos renomear os discursos, em função de tudo o que foi apresentado, poderíamos falar de um discurso da ESCRITORALIDADE, um discurso sem as margens estabilizadas, um discurso ele próprio desestabilizador, na medida em que produz efeito de autoria sobre sujeitos não alinhados às conhecidas instâncias de poder, que são próprias dos processos discursivos identificados ao Discurso de Escrita. (GALLO, 2011 p.411-423).

Neste trabalho aqui apresentado, foi possível distinguir mais uma característica do discurso da ESCRITORALIDADE, ou seja, esse “efeito do indiscernível” entre memória metálica e memória histórica, e entre interação e interlocução.

Concluindo...

Nessas materialidades digitais, os sentidos são móveis, as discursividades não se constituem exclusivamente do linguístico, os discursos da escrita e da oralidade transformam-se em escritoralidade, a interação (con)funde-se com a interlocução e a memória metálica não mais se



distingue da memória histórica. Todas essas noções apontam alguns desafios que os analistas de discurso deverão enfrentar, quando a pesquisa tem como corpus as inúmeras discursividades que emergiram do surgimento das novas tecnologias. Não fazer da informática, como já nos dizia Pêcheux (1981), uma “prótese da leitura, máquina de lavar dos textos, ou aparelho de raio X” (2011, p. 282), mas tomá-la como um “campo de arquivo”, caracterizado pela “heterogeneidade contraditória”, no qual pode se apreender o “jogo entre o mesmo e o outro” (Op. cit, 281) .

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GALLO, S. L. ; NECKEL, N. R. M. . As clivagens subterrâneas/contemporâneas da rede e o efeito narciso. In: GALLO, S. M. I.; NECKEL, N. M.; FLORES, G. B.. (Orgs.). *Discurso, ciência e cultura: conhecimento em rede*. Palhoça: Ed. da Unisul, 2012, v. 1, p. 11-24.

GALLO, S. L. Da Escrita à Escritorialidade: um percurso em direção ao autor *online*. In: RODRIGUES, E.; SANTOS, G.L; CASTELO BRANCO, L.K.A. (Orgs.) *Análise de Discurso no Brasil*. Pensando o impensado sempre. Uma homenagem a Eni Orlandi. Campinas: Ed. RG, 2011, p. 411- 423.

INDURSKY, F. *A fala dos quartéis e outras vozes*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1997.

GRIGOLETTO, E. O discurso nos ambientes virtuais de aprendizagem: entre a interação e a interlocução. In: GRIGOLETTO, E.; DE NARDI, F.S.; SCHONS, C.R. (Orgs.) *Discursos em rede: práticas de (re)produção, movimentos de resistência e constituição de subjetividades no ciberespaço*. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2011, p. 47-78.

LAST CALL. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=7z2shyWF6M0>. Acesso em 16 jul.13

ORLANDI, E. P. *Discurso e texto: formulação e circulação dos sentidos*. Campinas, SP: Pontes, 2001.

PÊCHEUX, M. Ler o arquivo hoje. In: ORLANDI, E. (Org.) *Gestos de leitura*. 3ª ed., Campinas, SP: 2010, p. 49-59.

_____. Análise de discurso e informática. In: PÊCHEUX, M. *Análise de discurso: Michel Pêcheux. Textos selecionados: Eni Pucinelli Orlandi*. 2ª ed., Campinas, SP: Pontes Editores, 2011, p. 275 – 282.