

ASSASSINATO NO EXPRESSO DO ORIENTE DE AGATHA CHRISTIE: HORIZONTE DE EXPECTATIVA E RECEPÇÃO ENVOLVENDO OBRA IMPRESSA E VIRTUAL

Paola Natacha Bogusz¹

Introdução

As obras que costumamos ver e analisar são impressas e facilmente encontradas em bibliotecas e lojas especializadas em livros. Porém, com o advento da tecnologia, é possível encontrar estas mesmas obras em meios, como o eletrônico e em variadas formas, como jogos de computador e *e-books*.

Com este trabalho tentaremos mostrar um pouco deste universo multimídia, pois utilizaremos o livro *Assassinato no expresso do oriente* de Agatha Christie e o jogo, em inglês, criado a partir da obra da autora para analisar a recepção e o horizonte de expectativa envolvendo um indivíduo que foi contatado no *site* de relacionamentos *Orkut*.

Foi postada uma mensagem em uma comunidade em que explicávamos qual era o objetivo da pesquisa e como seria realizada. A pessoa encontrada identificou-se e disponibilizou-se a responder todas as perguntas necessárias para a pesquisa².

Quanto ao voluntário, foi João³, de dezoito anos, morador da cidade de Assunção, no Paraguai, que respondeu ao *e-mail* aceitando participar da pesquisa, leu a mensagem postada em uma comunidade dedicada à autora. Ao todo, foram enviadas 23 perguntas⁴ e caracteriza-se por ser marcado por enunciados que exigem que a resposta seja dissertativa.

O aplicativo jogado pelo leitor-usuário foi *Murder on the orient express*, em inglês, visto que os jogos não existem em outra língua e, de acordo com as respostas, o jogo de computador não apresentou dificuldades de entendimento, pois o voluntário tem conhecimento da língua inglesa.

¹ Universidade Estadual de Maringá (UEM)

² Posteriormente traremos mais informações a este respeito.

³ Nome fictício, mantendo o nome do voluntário em sigilo.

⁴ Questionário encontra-se no Apêndice.

Faz-se necessário, neste trabalho, que utilizemos Wolfgang Iser (1996, 1999), uma vez que lidaremos com um leitor e as suas impressões acerca das obras de Agatha Christie, tanto impressa quanto virtual.

1 Cibercultura

A literatura pode ser lida *online* ou em um formato que nos possibilita fazer o *download* da obra. Outra forma em que uma obra literária pode ser encontrada é em jogos de computador, que é o objeto de estudo deste trabalho, juntamente com o livro impresso.

Em *Cibercultura* (1999), Pierre Lévy afirma que

A interconexão mundial de computadores (a extensão do ciberespaço) continua em ritmo acelerado. Discute-se a respeito dos próximos padrões de comunicação multimodal. Tácteis, auditivas, permitindo uma visualização tridimensional interativa, as novas interfaces com o universo de dados digitais são cada vez mais comuns. (LÉVY. 1999: 24)

Ao analisar uma obra presente no mundo virtual, temos de ter em mente que não é somente o meio encontrado que pode favorecer / prejudicar o entendimento da obra, mas o leitor tem um papel fundamental na participação de criação, não somente do sentido como da própria obra em si.

2 Obra impressa e virtual

O livro em questão é *Assassinato no expresso do oriente* (1933) de Agatha Christie e o jogo de mesmo nome criado a partir da obra da autora. A história do livro se passa em um trem que está cruzando uma parte da Europa e quanto ao jogo, a história é mantida, com os mesmos personagens e eventos. No entanto, a ordem em que ocorrem é modificada, visto que no início do aplicativo já temos o crime e a partir disso todos os outros eventos.

Este aplicativo se caracteriza por ser um jogo de *seek and find*⁵, ou seja, é dada uma imagem e uma lista no canto esquerdo da tela com alguns objetos que devem ser encontrados. Depois disto é possível fazer perguntas aos personagens que são liberadas ao longo dele e ajudem a solucionar o crime⁶.

⁵ Terminologia utilizada em *sites* onde é possível fazer o download do jogo de computador, neste caso, <http://www.bigfishgames.com/>

⁶ Algumas imagens foram selecionadas e encontram-se em anexo.

A primeira imagem presente no anexo é a capa do jogo de computador, mostrando o trem, local do crime e muita névoa, aumentando o ar de mistério.

Já a figura número 2 mostra uma passageira do trem juntamente com o maquinista. Há um ícone que mostra algo no bolso do homem. O jogador deve clicar e descobrir a informação que poderá ser utilizada em um momento posterior do aplicativo.

Quanto à figura 3, temos um dos jogos que antecedem a passagem de fase. Para o jogador poder continuar o jogo é preciso que solucione o problema, neste caso, a falta de energia de um dispositivo elétrico. Caso não consiga resolver a questão, pode fazer uso da tecla *skip*, que possibilita a passagem de fase sem ter que resolver o caso.

A última figura mostra a lista de passageiros presentes no trem com dois deles em evidência: o casal Andrenyi. Por estar sob investigação, aquele momento indica que perguntas serão feitas para eles, acerca do paradeiro de cada um na hora do crime.

Acreditamos que as imagens do jogo de computador facilitam o entendimento da trama e mostram os eventos de forma didática, mesmo para aquele usuário que não tenha lido a obra impressa da qual o jogo foi baseado.

3 Atos da leitura

Em *O ato da leitura* (1996), Wolfgang Iser trabalha com diversas características envolvendo o leitor e uma dessas é relacionada ao leitor ideal, que “deveria ser capaz de realizar na leitura todo o potencial de sentido do texto ficcional” (p. 65).

Iser (1996) afirma:

O leitor ideal não deveria só realizar o potencial de sentido do texto independentemente de sua situação histórica, mas também deveria esgotá-lo. Se ele consegue isso, o texto é consumido neste ato – o que seria uma idealidade fatídica para a literatura (ISER. 1996: 66).

Precisamos perceber que o texto em si também tem um papel muito importante, pois trabalha com o real e Iser (1996) menciona que “o texto literário é uma figura fictícia; isso significa, em princípio, que ele carece dos atributos necessários do real” (p. 101). Assim, é preciso ter o conhecimento do real para entender uma obra, e não somente isso, como também é importante entender os atos de fala, pois os textos utilizam os objetos do real juntamente com a fala das pessoas para seus personagens e

percebemos que “o discurso ficcional faz uma seleção das mais diferentes convenções que existem no mundo histórico” (p. 114).

A recepção é individual, ou seja, não há a possibilidade de que duas pessoas tenham as mesmas experiências acerca de um livro. Da mesma forma funciona a expectativa do leitor, pois cada um tem o seu conhecimento prévio que será utilizado para construir a obra, no momento da leitura.

Como afirma Iser (1999), “o texto é apenas uma partitura e, por outro, são as capacidades dos leitores, individualmente diferenciados, que instrumentam a obra” (ISER. 1999: 11). Assim, neste trabalho, que é um estudo de caso de um voluntário, não podemos chegar a conclusões definitivas a respeito da recepção da obra, visto que “não somos capazes de apreender o texto num só momento; o contrário ocorre na percepção de um objeto dado, que talvez não seja captado em sua totalidade, mas que se encontra a princípio como um todo diante da percepção” (Idem. Ibidem: 11 – 12).

Com esses dois comentários podemos afirmar, então, que não somente podemos fazer uma análise final neste caso, como também não podemos afirmar que as respostas dadas por voluntários serão as mesmas, mesmo com uma segunda ou terceira leitura da obra. Sempre que um indivíduo ler uma obra poderá ter visões diferentes acerca de algum tema ou ainda poderá mudar a sua visão, o seu conhecimento prévio.

4 Recepção e horizonte de expectativa: análise de um caso

Se todos os leitores fossem ideais, seguindo a postulação de Iser (1996), não haveria sentido ler uma obra novamente e com esta idéia em mente podemos associá-la ao nosso voluntário, que leu o livro e fez uso do jogo de computador.

Pelo questionário, ao informante é perguntado quanto aos seus hábitos de leitura. A resposta fornecida afirma que é um ávido leitor de Agatha Christie, tendo lido mais de quinze livros da autora incluindo o livro *Murder on the orient express*, objeto de análise deste trabalho.

Ao já ter conhecimento sobre a trama e sobre quem tinha cometido o crime, o leitor-usuário teve de adequar os seus conhecimentos prévios à nova realidade, a virtual, uma vez que a virtual diferencia-se da obra impressa.

Um fato determinante quanto à expectativa envolvendo o jogo de computador é que o leitor-usuário afirmou que ter lido a obra impressa antes de ter jogado não o

influenciou, mencionando, assim, que não teve nenhum problema para jogar e não foi direcionado nem influenciado pela história previamente conhecida.

Assim, podemos afirmar que mesmo com obras em meios diferentes, como o impresso e o virtual, a presença do leitor é importante e imprescindível, pois cria a obra escrita no momento que a lê e, da mesma forma o jogo, a partir do momento que começa a jogar o aplicativo e passar pelas fases, descobrindo evidências e pistas que levaram o leitor-usuário a encontrar quem cometeu o crime.

Considerações finais

Neste trabalho estudamos a recepção e o horizonte de expectativa de um leitor-usuário de Agatha Christie contatado pela *internet*. Com base nas respostas fornecidas, afirmamos que existe tanto a expectativa envolvendo a leitura do texto impresso como também relacionada à obra virtual.

Cada leitor possui uma visão de mundo e tem conhecimento prévio de diversas áreas. Portanto, podemos ter variadas experiências no que diz respeito ao horizonte de expectativa. A recepção de uma obra determina como será entendida, avaliada e lida, pois se o leitor não tiver repertório, o texto pode ser refutado, por não fazer parte do seu mundo, porém, pode ser apreendido, assimilado e amadurecido para uma leitura futura, da mesma obra ou de qualquer outra.

Referências

- CHRISTIE, Agatha. *Assassinato no expresso do oriente*. Rio de Janeiro: Record. 1933.
- LÉVI, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- ISER, W. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*, vol. 1. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- ISER, W. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*, vol. 2. São Paulo: Ed. 34, 1999.

Apêndice

Agatha Christie's Research
1. What is your name?
2. Where are you from?
3. How old are you?
4. What do you do?

5. What languages do you speak?
6. Do you like reading?
7. What kind of books do you read?
8. Do you know Agatha Christie?
9. Do you know Agatha Christie's books?
10. Have you ever read any?
11. If so, which ones?
12. Have you ever played Agatha Christie's games?
13. If so, which ones?
14. Which games of her do you know?
15. How did you get the game? Did you buy or you downloaded from the internet?
16. Did you read the book and then looked for the game or opposite?
17. Did you play the game in English or other language?
18. If you played in English, did you have any problems with vocabulary?
19. Did you have any difficulties to understand the game's story?
20. Playing the game after reading would be a problem? Why?
21. If you did not read, would you like to read after playing? Yes / No and why?
22. Related to the characters images, did you have any surprise or the game presented the kind of images you thought it would?
23. If you have any other comments, write here.

Anexo

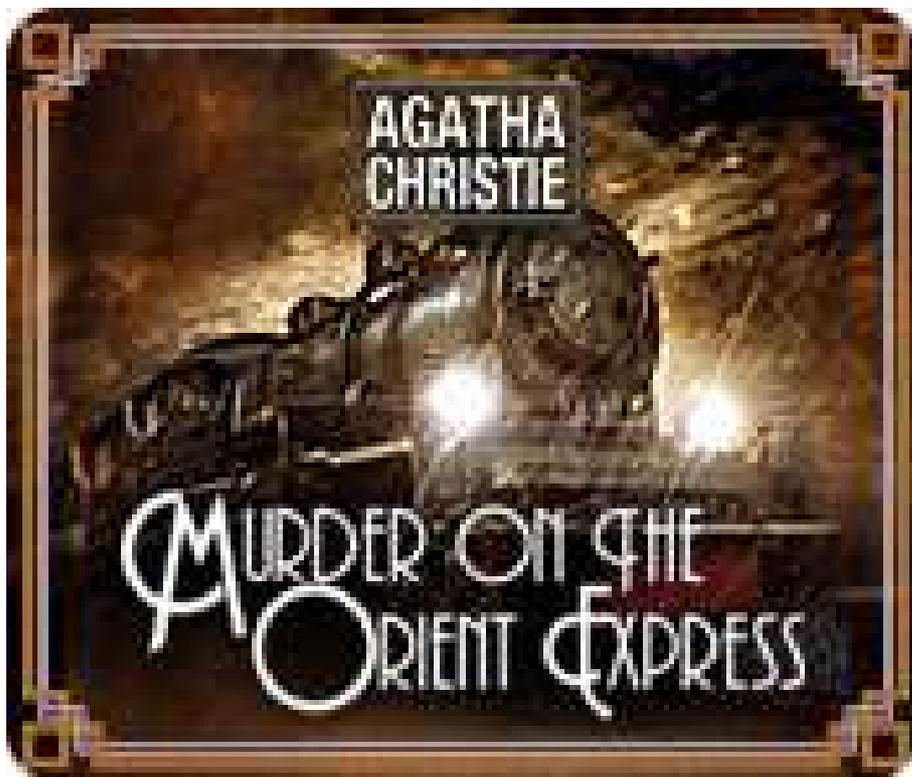


Fig 1 Imagem da capa do jogo de computador “Murder on the Orient Express”, da Dreamcatcher.

<http://www.bigfishgames.com/download-games/3338/agatha-christie-murder-on-the-orient-express/index.html>



Fig 2 Imagem de uma das passageiras dentro do trem

http://www.bigfishgames.com/winpop.php?screenshot=http://games.bigfishgames.com/en_agatha-christie-murder-on-the-orient-express/screen1.jpg



Fig 3 Imagem de um dos jogos localizado entre as fases, que costumam liberar evidências para solução do crime.

http://www.bigfishgames.com/winpop.php?screenshot=http://games.bigfishgames.com/en_agatha-christie-murder-on-the-orient-express/screen2.jpg



Fig 4 Imagem com as informações de todos os passageiros, dois em evidência: o casal Andrenyi

http://www.bigfishgames.com/winpop.php?screenshot=http://games.bigfishgames.com/en_agatha-christie-murder-on-the-orient-express/screen3.jpg