UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
Departamento de Letras e Artes
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E DIVERSIDADE CULTURAL

O PROCESSO DE LEITURA HIPERFICCIONAL:
um estudo de caso com *A dama de espadas*

Marcelo da Silva Araújo Santos

Feira de Santana
Agosto - 2009

Livros Grátis

http://www.livrosgratis.com.br

Milhares de livros grátis para download.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA
Departamento de Letras e Artes
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E DIVERSIDADE CULTURAL

O PROCESSO DE LEITURA HIPERFICCIONAL:
um estudo de caso com *A dama de espadas*

Marcelo da Silva Araújo Santos

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Diversidade Cultural da UEFS, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em Literatura. Orientadora Professora doutora Girlene Lima Portela.

Feira de Santana
Agosto de 2009

TERMO DE APROVAÇÃO

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Diversidade Cultural, avaliada e aprovada por

_____

Prof.ª Dr.ª Girlene Lima Portela
(Orientadora)

_____

Prof.º Dr. Antônio Carlos Xavier
(Membro)

_____

Prof.º Dr. Claúdio Cledson Novaes
(Membro)

Em ____,____,_____

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus por me conceder no momento e no lugar certo, a oportunidade de realizar esse mestrado. Graças a Ele!

A meus pais Waldeck Araújo Santos e Lindinalva da Silva Araújo Santos, os sustentáculos de meu trajeto desde a infância até a faculdade. A Juliana e Elane, pela companhia e compartilha das experiências juvenis. A meus primos Hércules e Franklin, pelo meu encontro com a música e com o teatro. A minhas tias Hildete, Zélia, Vitória Régia, pelos sorrisos. A minha vó "Vitória" e, em memória, vó Maria e Vô "Vivi". Minha família, DNA de caráter, persistência e alegria!

A Rita Floquet, companheira, conselheira, amiga. Meu amor!

A Girlene Portela, pela confiança e aposta nessa hipertextual viagem!

Ao Prof. Marcos Palácios, autor de "*A dama de espadas*", pela disponibilidade e colaboração! Obrigada pelas conexões!

A Francine, pela generosa e calorosa acolhida em sua residência quando do período de aulas do mestrado! Gracias!

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Literatura e Diversidade Cultural, em especial: Francisco Ferreira de Lima, Amarino Queiroz, Claúdio Cledson Novaes, Aleilton Fonseca, pela imensa generosidade de compartilhar momentos de conhecimento!

Aos Professores da Graduação que me fizeram descobrir a "Literatura", em especial: Jane Kátia Voisin e Patrícia Kátia da Costa Pina.

Aos colegas do mestrado Marcela, Joabson, Laikui, Mel (Esmeralda), Nívea, Renailda, Fred, Denilson. Valeu a pena!

Aos colegas da Biblioteca da UESC (Universidade Estadual de Santa Cruz) que me propiciaram o contato cotidiano com o "objeto" livro.

Aos colegas Flávio Franco e Rogério Basílio pela amizade e boa impressão que reciprocamente nos une.

E aos que de alguma forma colaboraram com este trabalho. Todos nós compomos uma rede de relações inesgotáveis, ou seja, um hipertexto humano!

RESUMO

Este trabalho realiza um estudo de caso sobre um proeminente experimento narrativo que surge a partir da aplicação do hipertexto no campo da ficção, denominado de hiperficção, com o propósito de descrever e analisar o processo de leitura deste tipo de expressão ficcional, constituído por micronarrativas, que não possui uma ordem de leitura pré-estabelecida e nem um desfecho pré-determinado. Para tanto, delineamos os preceitos que regem o funcionamento do hipertexto, observando como as suas características são transformadas em estratégias para a construção de narrativas em mídias digitais, para que assim, possamos investigar como os elementos do texto digital afetam o ato da leitura, em especial, do texto ficcional. Nossa abordagem traça um panorama sobre a história da hiperficção considerando a evolução das técnicas de comunicação escrita e sua relação com as práticas de leitura e das influências de certas técnicas literárias utilizadas na cultura impressa em algumas das características da hiperficção. Para executar o estudo, elegemos "*A dama de espadas*", hiperficção de Marcos Palácios e uma das primeiras produções brasileiras do gênero, como objeto de pesquisa para que a partir da imersão na sua trama narrativa possamos observar como os dispositivos técnicos do hipertexto e o seu formato expressivo, caracterizado pela não-linearidade, interatividade e a presença da linguagem visual e sonora se apresentam na estrutura hiperficcional estabelecem seus específicos protocolos de leitura e construção de sentidos. O objetivo é compreender como os *links,* os elementos audiovisuais e não-linearidade estimulam procedimentos específicos de leitura e construção de sentidos. Para subsidiar a análise, recorremos aos estudos da Lingüística que versam sobre o hipertexto e leitura, das teorias literárias que respaldam o exame da produção literária na pós-modernidade, e que acreditamos corroborar com o estudo da hiperficção, já que, os conceitos relativos aos hipertextos literários ainda se encontram em pleno processo de formulação.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura; leitura; hiperficção.

ABSTRACT

This article develops a case study of a prominent narrative experiment that arises from the application of hypertext in the field of fiction, called hyperfiction, in order to describe and analyze the process of reading this kind of fictional expression, consisting of micronarratives, that does not have a reading order pre-established and not a predetermined outcome. We outlined the precepts that govern the operation of the hypertext, noting its features are transformed into strategies for the construction of narrative in digital media, so that we can investigate how the elements of the digital affect the act of reading in particular, the fictional text. Our approach provides an overview on the history of hyperfiction considering the evolution of written communication techniques and their relation to reading practices and the influence of certain literary techniques used in the print culture in some of the characteristics of hyperfiction. To perform the study, we chose "*A dama de espadas*", hyperfiction of the Marcos Palacios and one of the first Brazilian productions of the genre, as a research subject for that from his immersion in the narrative plot we can see how the technical devices of hypertext and its expressive form, characterized by non-linearity, interactivity and presence of visual language and sound are in the structure establish their specific protocols of reading and meaning construction. The goal is to understand how the links, the audiovisual elements and non-linearity stimulate specific procedures for reading and meaning construction. To complement this analysis, we turn to the study of linguistics that deal with the hypertext and reading of literary theories that support the examination of literary production in post-modernity, and we believe strongly supported by the study of hyperfiction, since the concepts of the literary hypertexts are still in the process of formulation.

KEY-WORKS: Literature; reading; hiperfction.

“Não existe texto fora do suporte que o dá a ler,
que não há compreensão de um escrito,
qualquer que seja, que não dependa das formas
através das quais ele chega ao seu leitor”

(Chartier, 1988)

ÍNDICE

INTRODUÇÃO 9

CAPÍTULO I: A FICÇÃO LITERÁRIA HIPERTEXTUAL 13
1.1 Hiperficção: *uma história em construção* 14
1.2 A cultura, o hipertexto e a literatura: *conexões* 20
1.3 Os suportes de materialização da escrita e as práticas de leitura 22
1.4 A leitura literária: *oralizada, impressa e no computador* 27

CAPÍTULO II: O LABIRINTO DE *A DAMA DE ESPADAS*. 32
2.1 Entrando no labirinto: *a imersão na trama narrativa* 33
2.2 A não-linearidade hiperficcional 39
2.3 O desfecho hiperficcional 44

CAPÍTULO III: A CONSTRUÇÃO DA TEIA NARRATIVA 48
3.1 Links hipertextuais: *entradas e saídas do leitor-navegador* 49
3.2 A leitura com trilha sonora 57
3.3 A leitura de imagens 61

CAPÍTULO IV: A LEITURA HIPERFICCIONAL DE *A DAMA DE ESPADA* 66
4.1 A interatividade e o processo de leitura hiperficcional 67
4.2 A construção de sentidos: *entre a liberdade e o controle* 71
4.3 O hipertexto, seus efeitos, seus sentidos 75
4.4 O "hiperleitor-ideal" de *A dama de espada* 78

CONSIDERAÇÕES FINAIS 82

REFERÊNCIAS 85

ANEXOS 89
ANEXO A: *Afternoon, a story* 91
ANEXO B: Versão hiperficcional de "As cidades invisíveis" 93
ANEXO C: *Storyspace* 95
ANEXO D: Copistas na era manuscrita 97
ANEXO E: Episódios de *"A dama de espadas"* 99
ANEXO F: Imagem de um *e-book* 101

INTRODUÇÃO

Gostaria primeiramente que as palavras a seguir soassem como provocações, bem ao estilo da maiêutica socrática, do dialogismo bakhtiniano e da pedagogia de Paulo Freire, para que assim, possamos refletir sobre o momento atual da Literatura em pleno fervor causado pela informática.

Então, convido o leitor a pensar a literatura como arte, e como tal, produto da inspiração e da transpiração humana; pensar a escrita, matéria prima da comunicação literária, como técnica; pensar o livro, objeto do saber e do entretenimento, como meio, e, porque não dizer, como mídia; pensar o processo literário como um circuito composto por autores, editores, leitores e críticos.

Proponho assim, abordar a arte literária e sua relação com os suportes tecnológicos de materialização da escrita, analisando o processo de leitura da hiperficção, um experimento narrativo criado a partir da aplicação do hipertexto no campo da ficção literária, sem a preocupação de formular respostas definitivas, mas provisórias, como propõe o discurso pós-moderno e sem os temores e o deslumbramento produzidos pela informática.

O ato de ler possui uma complexidade que envolve uma serie de aspectos, que vão desde as aptidões cognitivas aos fatores psicológicos e culturais. Isso se amplia quando tratamos da leitura literária, já que aí outros elementos surgem para diferenciar a literatura dos demais tipos de texto. A imaginação, a subjetividade, a capacidade associativa, o questionamento da realidade e da própria obra literária colocam o leitor num universo particular, cujos signos se transformam a cada leitura e a cada instante, conectando-o com algo que não está dito, algo escondido nas chamadas entrelinhas do texto.

Com o advento do hipertexto e a conseqüente transposição da ficção para os suportes informatizados a leitura adquire novas especificidades, porque a escrita digital é o primeiro formato de escrita a convergir texto, imagem e som, além de ser volátil e moldável o que permite copiar, colar e recortar textos, editá-los e, simultaneamente, divulgá-los.

Essa revolução desencadeia uma serie de trabalhos, contextualizando o novo estágio, remetendo-o aos momentos anteriores de evolução das técnicas de escritura e sua relação com a história da leitura e da literatura. É o caso de "*A história da leitura no mundo ocidental*", organizado por CAVALLO e CHARTIER (1998), que delineia a história das práticas de leitura tendo como objetivo primordial a observação das formas de utilização, de compreensão e de apropriação dos textos. Neste sentido, dois aspectos merecem atenção: as

formas de materialização do texto e as práticas dos leitores. O que não significa distingui-los, como se fossem processos independentes, mas aspectos que se influenciam reciprocamente.

O mesmo CHARTIER (1999), em "*A aventura do livro: do leitor ao navegador*", aborda a história da leitura, analisando as transformações sofridas pelos seus principais agentes (o autor, o leitor, o texto) a partir das revoluções nas técnicas de escritura. Ele avalia que o texto eletrônico coloca nas mãos do leitor possibilidades de manuseio do texto jamais visto na história da escrita. Para MANGUEL (1997) a grande inovação nas formas de ler está no fato de que o leitor de um hipertexto pode entrar no texto praticamente em qualquer ponto.

No Brasil, a pesquisa sobre a leitura literária nos novos suportes informatizados ganha impulso com a instalação do NUPILL (Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), que passa a desenvolver estudos sobre a ligação entre a informática e a área da linguagem, a exemplo de "*O livro, a literatura e o computador*", de Sergio Luiz Prado Bellei e "*Caminhos cruzados: literatura e informática*", organizado por Adair de Aguiar Neitzel e Alckmar Luiz dos Santos, os quais se configuram em produtos das investigações do grupo e trazem importantes contribuições, em especial sobre a relação do hipertexto com a arte literária.

Recentemente, um evento organizado pela Fundação Casa de Rui Barbosa reuniu pesquisadores de todo o mundo para discutir as formas de comunicação escrita e dos seus diferentes modos de materialização e sua relação com a veiculação da literatura[1]. Como resultado dessa discussão, a própria fundação publicou os anais "*A historiografia literária e as técnicas de escritura: do manuscrito ao hipertexto*", onde se evidencia a preocupação dos estudiosos com os modos de escritura e sua influência na arte literária.

No entanto, pouco se discute até aqui sobre a leitura das experiências hipertextuais no campo da literatura, como é o caso da hiperficção. Este proeminente tipo de narrativa é um produto da cultura digital e que se utiliza dos artifícios da linguagem literária para instaurar uma expressão artística inovadora.

Por isso, nosso objetivo é a análise da hiperficção, concentrando nossa atenção no seu processo de leitura, descrevendo e caracterizando-o a partir dos seus elementos expressivos. Para tanto, fizemos um estudo de caso do hipertexto "*A dama de espadas*", uma hiperficção de autoria de Marcos Palácios. A escolha deste método foi motivada por ser a hiperficção um fenômeno ainda novo, com poucos estudos precedentes sobre o tema. Nosso intuito é estudar

[1] No evento estavam presentes estudiosos renomados como Hans Ulrich Gumbrecht, Jean Clément, Regina Zilberman, Marcia Abreu, Flora Sussekind, dentre outros.

um caso particular para desvelar o geral, no que concerne a compreensão dos mecanismos hipertextuais e suas implicações no ato da leitura.

Assim, esta dissertação configura-se como um produto de nossa experiência de leitura, e nasce da observação e exploração dos diversos aspectos envolvidos no processo de leitura de uma ficção produzida com o hipertexto. A fim de alcançar nosso objetivo, dividimos a dissertação em quatro capítulos, os quais serão brevemente apresentados a seguir.

O primeiro traça um breve panorama sobre a hiperficção, suas influências e os aspectos culturais e epistemológicos que regem a operacionalização do hipertexto, uma vez que todo discurso emerge de determinadas condições sociais e que acabam por corroborar práticas e hábitos, inclusive no campo da arte e da linguagem.

Ainda no capítulo inicial, sintetizaremos a história dos suportes materiais do escrito. Argumentamos que todo processo de mudança se apropria de certas características de técnicas já existentes, potencializando usos e recursos existentes e trazendo inovações que se traduzem em novos hábitos sociais. Focalizamos, em seguida, a história da leitura a partir das transformações tecnológicas em seus três momentos fundamentais: a era manuscrita, a era do texto impresso e da cultura digital e dos seus respectivos objetos de acesso à leitura, o livro manuscrito, o livro impresso e o computador.

No segundo capítulo, delimitamos o nosso tema, tratando sobre os aspectos que caracterizam o processo de leitura hiperficcional, bem como, a descrição e a análise do nosso objeto de pesquisa. Primeiramente, faremos uma exposição sobre a nossa metodologia de pesquisa que é um estudo de caso, método que julgamos mais adequado para investigar um fenômeno relativamente novo e ainda pouco examinado como é o processo de leitura hiperficcional. Concomitantemente, apresentamos o nosso objeto de pesquisa "*A dama de espadas*", fornecendo informações preliminares sobre o enredo, a estrutura e o processo de leitura da narrativa, caracterizada pela não-linearidade, que surge como uma conseqüência da fragmentação textual, onde os episódios são dispostos em blocos textuais sem uma ordem pré-estabelecida.

O terceiro capítulo aborda a composição da estrutura narrativa da hiperficção, explorando os elementos expressivos que delineiam as narrativas hiperficcionais: os *links*, os elementos sonoros e visuais. Os *links* possuem funções operacionais e implicações cognitivas ativadas no processo de leitura. Em nossa abordagem, utilizaremos exemplos da hiperficção, contextualizando-os por meio de ilustrações dos diversos usos dessa ferramenta hipertextual.

A narrativa possui uma espécie de trilha sonora apresentada em cada episódio e imagens que ilustram passagens da história. O uso desses recursos traz novas implicações ao processo de leitura. Neste capítulo, temos por objetivo a descrição dos recursos expressivos da hiperficção, analisando-as e antecipando algumas conclusões sobre o ato de ler das narrativas produzidas em hipertextos.

No último capítulo, destacaremos o funcionamento dos mecanismos hipertextuais e suas conseqüências para o processo de leitura hiperficcional, enfocando em cada item um dos agentes envolvidos: o autor, o texto e o leitor, e o processo de interação entre eles. Começamos por tratarmos das formas de interação e sua função no processo de leitura, em seguida abordaremos as estratégias textuais usadas pelo autor para orientar o leitor na ação de instituir significação ao texto. Logo após, respaldados pela Teoria dos efeitos, de Wolfgang Iser, discorreremos a respeito do modo como os elementos textuais estimulam o processo de construção de sentidos em uma hiperficção. Finalmente, traçaremos um perfil do leitor de hiperficções, avaliando potenciais competências e habilidades necessárias à fruição deste emergente tipo de discurso ficcional.

Nas considerações finais, retomaremos a pesquisa, expondo nossas avaliações e uma síntese dos diversos aspectos analisados. Anexaremos também imagens que subsidiarão o entendimento de nossa análise. Como nosso objetivo não é o de encerrar discussões acerca do tema proposto, mas ao contrário, desejamos ampliar os espaços de debate, as questões levantadas e conclusões apresentadas representam pontos para novas investigações. Este trabalho se constitui apenas em um elemento de uma rede que deve se expandir e gerar novos estudos, porque acreditamos que o conhecimento hoje também se constrói de forma circular e em rede.

CAPÍTULO I

A FICÇÃO LITERÁRIA HIPERTEXTUAL

1.1 HIPERFICÇÃO: *uma história em construção*

A hiperficção é um tipo de narrativa criada a partir da utilização dos recursos técnicos do texto informatizado, o hipertexto, influenciada por práticas de linguagens audiovisuais e interativas, e, formas discursivas que de alguma forma anteciparam a não-linearidade, a multisemiose e a interatividade que são os traços da hipertextualidade.

A tessitura hipertextual é constituída por hiperligações entre textos ou outras formas de expressão (fotos, sons, vídeos, animações, etc) cuja decisão de acioná-las é do leitor. Essa união entre elementos sonoros e visuais, impossível no caso do livro impresso, é o que MARCUSCHI (2009) define como multisemiose, ou seja, a possibilidade de interconectar a linguagem verbal com a não-verbal (sons e imagens).

A estrutura de uma hiperficção é formada por fragmentos textuais ou micronarrativas sem nenhum vínculo coesivo formal, cuja sequência de leitura é decida pelo leitor, o que permite o entrecruzamento de histórias em múltiplas e variadas seqüências. Este modelo fragmentário foi empregado na cultura impressa por Italo Calvino em *As cidades invisíveis* [2], um romance constituído por narrativas curtas e cujos sentidos se entrelaçam pela ação do leitor.

Este tipo de estrutura narrativa pressupõe um modo particular de leitura. O nosso Machado de Assis em "*O Senão de livro*", capítulo de "*Memórias póstumas de Brás Cubas*", romance também composto por narrativas curtas, dialoga com o leitor alertando-o para o processo de leitura daquele romance:

> Começo a arrepender-me deste livro. Não que ele me canse; eu não tenho que fazer; e, realmente, expedir alguns magros capítulos para esse mundo sempre é tarefa que distrai um pouco da eternidade. Mas o livro é enfadonho, cheira a sepulcro, traz certa contração cadavérica; vício grave, e aliás ínfimo, porque o maior defeito deste livro és tu, leitor. Tu tens pressa de envelhecer, e o livro anda devagar; tu amas a narração direta e nutrida, o estilo regular e fluente, e este livro e o meu estilo são como os ébrios, guinam à direita e à esquerda, andam e param, resmungam, urram, gargalham, ameaçam o céu, escorregam e caem. (1999, p.103)

Ao comparar o "estilo" da obra com os "ébrios" que "guinam à direita e à esquerda, andam e param" o narrador está nos revelando a sua proposta literária: a de uma composição narrativa não-linear, repleta de idas e vindas, que se move, pára, retorna e segue. Esta estratégia narrativa sinaliza a preocupação do autor com o processo de leitura do romance, por

[2] Existe uma versão hiperficcional de "*As cidades invisíveis*" no endereço: http://cidadesinvisiveis.com.sapo.pt/

isso, provoca o leitor, através da ironia, a perceber que o romance em questão foge aos padrões tradicionais.

Nos meados do século XX, a Poesia Concreta subverteu a expressão poética ao utilizar "processos que visam a atingir e a explorar as camadas materiais do significante". (BOSI, 2006, p.479). O poeta concretista despreza a margem e a linha para utilizar o espaço físico da página com o intuito de criar um efeito visual, chamando nossa atenção para a materialidade do suporte onde fica grafado o texto. No clássico "C*loaca*", de Décio Pignatari (1957), temos um exemplo da experiência concretista:

Cloaca

Beba	**coca**	**cola**
babe		**cola**
beba		**coca**
babe	**cola**	**caco**
caco		
cola		

c l o a c a

A disposição das palavras rompe com o tradicional modo de organização poética, possibilitando a leitura tanto na vertical, quanto na horizontal. No poema acima fica clara a predileção dos concretistas pelo o aspecto sonoro do texto, o que faz com que o poeta lance mão constantemente de paronomásias, recurso estilístico que utiliza palavras com sons semelhantes "Beba", "babe", "coca", "caco", mas com sentidos diferentes. Para o crítico BOSI (2006), com o uso desse expediente linguístico os poetas concretistas buscavam colocar em prática o pressuposto da teoria lingüística de Roman Jakobson de que há uma relação não-arbitrária entre significante e o significado. O grande legado da poesia Concreta é explorar a materialidade dos significantes textuais.

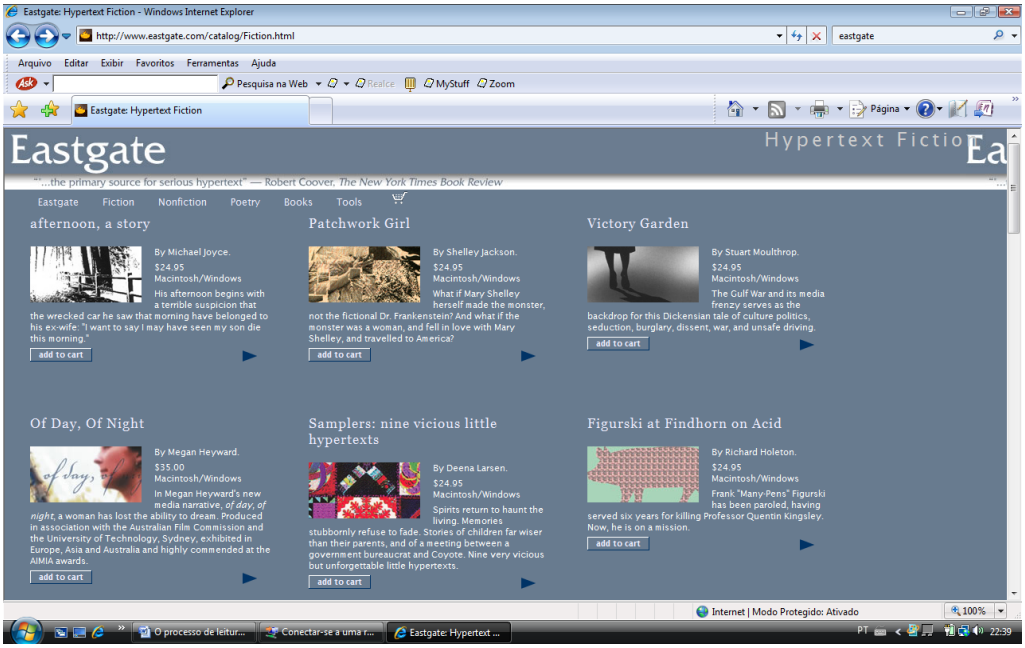
A interatividade na arte literária tem como grande contribuição a do francês Raymond Queneau. Ele é o autor de "*Cent Mille Mlilliards de Poèmes",* uma espécie de poesia colaborativa, visto que convida o leitor a combinar os versos do poema livre e infinitamente. Como podemos visualizar abaixo, o espaço físico do livro é composto com esta intenção e rompe com o formato tradicional da página impressa:

Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_mHEJ9WR9hvY/SWTZGcWh1kI/ AAAAAAAABAo/NwL5D-gnaMo/s320/DSC03463.JPG queneau 1

Cada verso ocupa um espaço como se fosse uma página isolada, que pode ser movida pelo leitor, que monta e desmonta o poema em múltiplas combinações, e dessa forma intervindo diretamente no texto, permitindo a criação de diversas sequências de leitura.

Mas, o marco inicial da hiperficção foi "*Afternoon, a story"* (1987), de Michael Joyce, produzido a partir de um *software* chamado *Storyspace*, desenvolvido pelo próprio autor e pelos pesquisadores John B. Smith e J. David Bolter. O *Storyspace* é um programa destinado à escrita, sendo composto por blocos de textos interligados por *links*, permitindo ao autor a construção de complexas redes hipertextuais. No entanto, o *Storyspace* não permite a conexão com textos externos, diferentemente do que acontece com a maior parte dos atuais sistemas de escrita hipertextuais.

Segundo JOYCE (1991) trata-se de um poderoso sistema hipertextual, concebido como uma ferramenta para a construção de narrativas multisequenciais. Atualmente, o *software* é comercializado pela Editora Eagstore**,** que disponibiliza também um catálogo de hipertextos literários, vendidos na rede mundial de computadores no formato de disquetes e CD-ROM`s, através do *site* que podemos visualizar logo abaixo:



Fonte: http://www.eastgate.com/catalog/Fiction.html

Neste catálogo está "*Afternoon, a story*" e outras produções, algumas delas permitem ao interessado uma navegação experimental por trechos da narrativa.

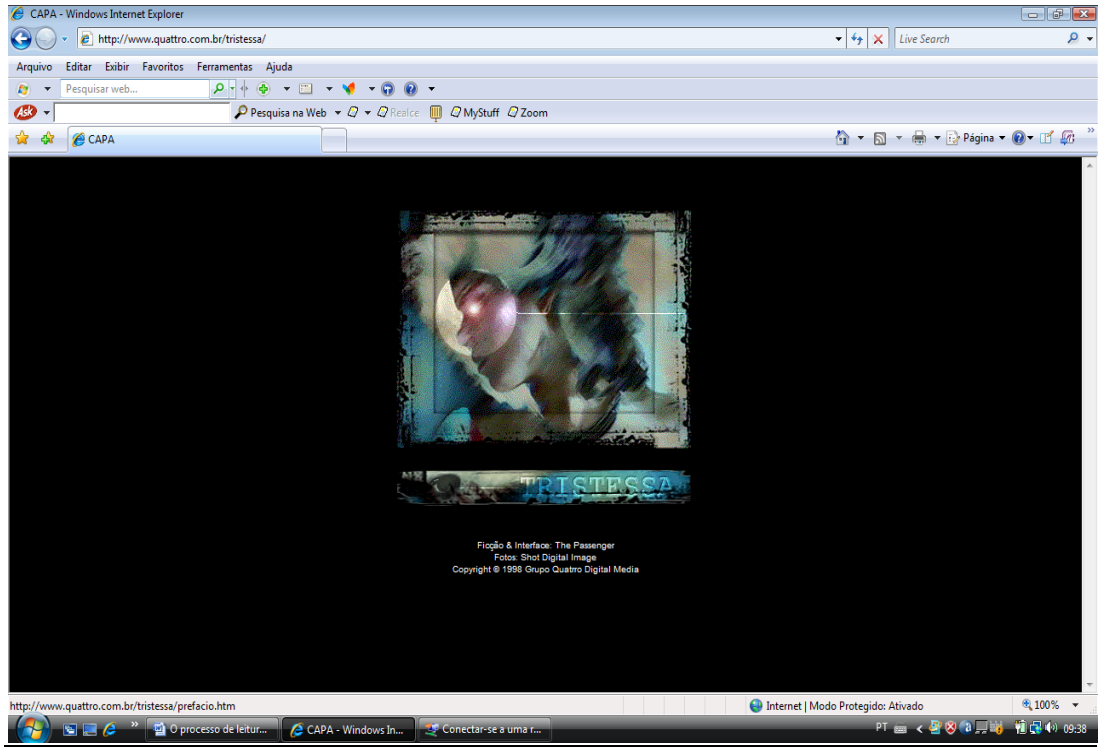
A década de noventa do século XX marca a expansão da informática. Os computadores pessoais já tinham uma relativa penetração nos ambientes sociais. Surgem novos *softwares* e sistemas operacionais que possibilitaram o desenvolvimento da comunicação telemática, expandindo as formas de transmissão e recepção de mensagens. A ligação de computadores através de cabos ópticos conectam usuários desterritorializados por todo mundo.

O intenso fluxo de informação instaura diferentes formas de comunicação. Surge o correio eletrônico, as salas de bate-papo, as páginas virtuais, *blogs*, *Orkut*, etc, criando um novo lugar de sociabilidade, comunicação e interação: o ciberespaço, que é comumente empregado como sinônimo para "internet" e refere-se a uma forma de interação e comunicação entre pessoas através de computadores. O termo foi empregado pela primeira vez no romance "*Neuromancer*", de William Gibson, um autor de ficção científica do chamado *ciberpunk*[3], para designar um espaço virtual construído por *softwares*, semelhante ao descrito no filme "*Matrix*".

[3] Cyberpunk é um subgênero da ficção científica, conhecido por seu enfoque de "Alta tecnologia e baixo nível de vida" ("High tech, Low life") e toma seu nome da combinação de cibernética e punk. Mescla ciência avançada, como as tecnologias de informação e a cibernética junto com algum grau de desintegração o mudança radical na ordem social. Segundo William Gibson, em seu livro Neuromancer, o indivíduo ciberpunk é uma espécie de "pichador virtual" que se utiliza de seu conhecimento acima da média dos usuários para realizar protestos contra

As hiperficções passam a associar a escrita, a imagem e o som, assim como, a incorporar as características dessas novas formas de comunicação, podendo dividi-las em dois tipos: a hiperficção exploratória e a hiperficção colaborativa.

As hiperficções exploratórias são que se constroem pela ação do leitor, na medida em que seleciona o seu trajeto de leitura através das imagens, palavras ou gráficos. "*Tristessa*", uma hiperficção brasileira, é um exemplo de uma hipeficção exploratória. A leitura desta hiperficção é realizada através de um navegador que conduz o leitor pela trama, no qual são apresentados os personagens e episódios da história. Ao clicar na imagem da página inicial de "*Tristessa",* que está logo abaixo, o leitor terá acesso a um *menu*:



Fonte: Disponível em: http://www.quattro.com.br/tristessa/

que permite conhecer os personagens, ou ir direto aos episódios da obra. Em vários momentos, esses dois caminhos de leitura podem se entrecruzar. Tudo sem uma ordem de leitura pré-estabelecida.

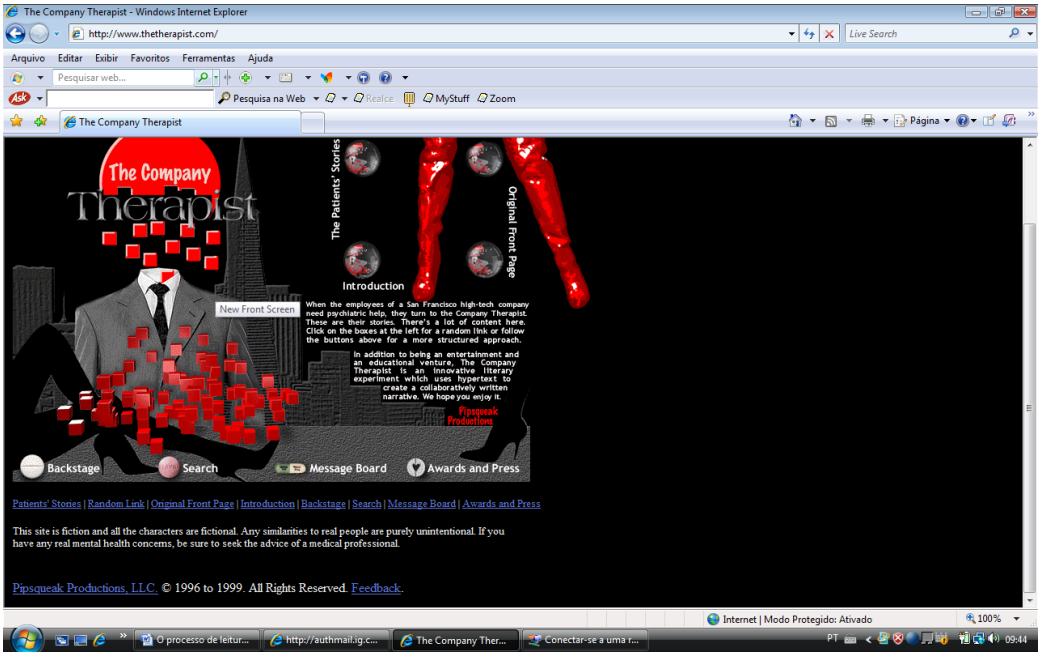
A hiperficção colaborativa, também chamada de hiperficção participativa, é um tipo de narrativa de caráter coletivo, em que os leitores podem adicionar novas histórias àquela iniciada pelo autor e continuada por outros leitores, e até tornar-se personagem da obra. É o

---

a sistemática vigente das grandes corporações, sob a forma de vandalismo com cunho depreciativo, a fim de inflingir-lhes prejuízos sem, contudo, auferir qualquer ganho pessoal com tais atos. (Fonte: Wikipédia)

que acontece em "*The company therapist*", onde o leitor é chamado a integrar-se à narrativa como paciente do psiquiatra Charles Balis. A participação do público se dá no sentido em que, convidado a participar da história, o leitor preenche uma ficha de identificação, como ocorre numa consulta real e, enquanto aguarda o atendimento, o convidado encontra os personagens na sala de espera, presenciando fatos e diálogos, tornando-se também personagem da narrativa.

Na página inicial de "*The compamy therapist*" um texto orienta a fruição do leitor:



Fonte: http://www.thetherapist.com/

Este procedimento é uma estratégia para adaptação do público à experiência de leitura hiperficcional e é muito comum o seu uso nas hiperficções.

No Brasil, o escritor Mário Prata, que passeou pela ficção televisa, utilizou o potencial interativo-criativo do texto eletrônico para criar, com a colaboração de internautas, uma narrativa denominada *Anjos de Badaró*, que foi posteriormente publicada em formato impresso. Durante seis meses, os leitores opinavam sobre o destino dos personagens e do enredo. Trata-se de uma das primeiras experiências coletivas no processo de criação literárira no Brasil.

Entretanto, o marco inicial da hiperficção brasileira é "*Quatro gargantas cortadas*" (1997), de Daniel Pellizzari. Em 1998, três novas hiperficções são lançadas: *"A dama de espadas"*, de Marcos Palácios, "*Tristessa*", de Marco Antonio Pajola, "*Baile de Máscaras*",[4]

[4] Não mais disponível para acesso na rede de computadores.

de Vera Mayra. Desde então, o gênero sofreu um processo de estagnação, pouco se produziu nos últimos dez anos. Por outro lado, cresce o interesse acadêmico a respeito do tema, o que pode inclusive contribuir para o desenvolvimento de novas experiências hiperficcionais.

1.2 A CULTURA, O HIPERTEXTO E A LITERATURA

As fronteiras foram diluidas pelos sistemas de comunicação. Podemos falar, comprar, comunicar a qualquer hora através do computador. As lutas sociais trouxeram para o centro as culturas anteriormente "marginalizadas". Distinções como "erudito" e "popular", "alta" e "baixa" cultura parecem hoje desnecessárias. A cultura pós-moderna segue o caminho da pluralidade, diversidade e interatividade, por isso, "convergência" talvez seja a grande definição desse momento cultural.

Pensando a poética literária a partir deste contexto, HUTCHEON (1991, p.65) diz que vivemos em um momento em que se "questiona sistemas centralizados, totalizados, hierarquizados e fechados", sem destruí-los, mas tornando-os flexíveis e instáveis. Segundo LANDOW (1995, p.14)

> [...] muchos especialistas en hipertexto y teoria cultural, postulan que deben abondanarse los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquia y linealidad y sustituirlos por otras de multilinealidad, nodos, nexos y redes.[5]

Uma das mais importantes contribuições para a compreensão desta mudança é a de DELEUZE E GUATARRI (1995). Para eles, a realidade é composta pela multiplicidade e nenhuma unidade, sendo preciso alterar os princípios conceituais vigentes, e neste sentido a noção de rizoma surge como alternativa filosófica para nortear a análise e as transformações dos sistemas políticos, sociológico, culturais, etc. Trata-se de um modelo epistemológico que se caracteriza pela fluidez, volatilidade e inacabamento e que pode ser aplicado ao conjunto de situações nas quais estejam presentes os conflitos humanos.

Seguindo a idéia de DELEUZE E GUATARRI, um rizoma é um sistema constituído por dobras e bifurcações que permitem a ligação entre as suas diversas partes, não se tratando, portanto, de um tecido plano e liso, mas repleto de rugosidades, segmentações e descontinuidades que garantem a intercâmbio entre os seus diferentes componentes Por isso, o conceito de rizoma inspira noções como diversidade, mobilidade e interação, aproximando-se da idéia de rede como concebemos quando tratamos de hipertexto e da cultura pós-moderna.

A noção de rede, por sua vez, implica no rompimento da dicotomia centro/periferia, o que em outras palavras quer dizer *descentramento*. O centro já não é mais um lugar fixo, mas,

---

[5] **Tradução livre**: muitos especialistas em hipertexto e teoria cultural postulam que se deve abandonar os atuais sistemas conceituais baseados em noções como centro, margem, hierarquia e linearidade e substituí-los por outras como multilinearidade, nós e redes.

móvel, flexibilizando a rigidez dos sistemas hierárquicos tradicionais. Qualquer lugar é potencialmente gerador de informações, graças ao movimento continuo e constante da informação através dos múltiplos canais de interligação, onde circuitos interconectados por nós produzem vínculos comunicativos que são os provedores da interação da rede.

O fluxo de comunicação permite a cooperação e o compartilhamento da informação, que se locomove molecularmente, promovendo a atualização, a integração e a participação coletiva nos processos de difusão de informação. Este modelo epistemológico contrapõem-se aos sistemas estáticos que se estabeleceram sob a exegese da mecânica newtoniana e afeta os mais diferentes campos da cultura.

Na Literatura a idéia de rede está ligada à concepção de obra aberta. Para Umberto Eco (1976, p. 41) a poética desse tipo de obra coloca o leitor no "centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma, sem ser determinado por uma necessidade que lhe prescreva os modos definitivos de organização da obra fruída". Assim, as narrativas contemporâneas configuram-se como um espaço sempre inacabado e em construção, aberto à multiplicidade, à participação ativa do leitor e nos quais os elementos significativos estão por toda parte e em constante transformação.

No hipertexto a escrita e a leitura absorvem os traços das práticas do ciberespaço, que segundo LEVY (1999) possuem três características básicas:

- o desenvolvimento de uma inteligência coletiva;
- as ações coletivas ciberespaciais (sejam elas artísticas, políticas ou sociais) são abertas, sempre inacabadas e em constante construção;
- as práticas virtuais nos convocam à interatividade através do corpo e das funções cognitivas.

Por isso, a obra aberta é um principio de criação e fruição hipertextual, pois, o leitor pode modificar, experimentar e intervir, compartilhar com outrem, oportunizando a construção coletiva e dinâmica do texto, opondo-se ao pensamento individual e estável dos antigos sistemas de escrita, modificando a forma com que concebíamos a comunicação humana, pois, redimensionam práticas enraizados em nossa cultura desde a revolução causada pela impressão de textos em prensas tipográficas no final do século XV.

1.3 OS SUPORTES DE MATERIALIZAÇÃO DA ESCRITA E AS PRÁTICAS DE LEITURA

Pensar as práticas de leitura e da circulação do texto literário é considerar, dentre outras coisas, o suporte de materialização da escrita. Diz o crítico Antônio Cândido (1976, p.36) que:

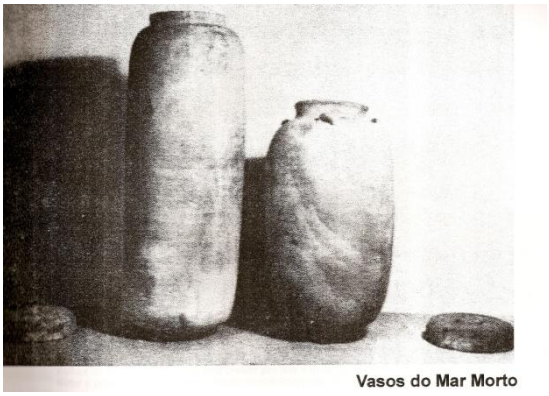
> Tanto quanto os valores, as técnicas de comunicação de que a sociedade dispõe influenciam a obra, sobretudo na forma, e, através dela, às suas possibilidades de atuação no meio. Estas técnicas podem ser imateriais – como o estribilho das canções, destinadas a aferir e a gravar-se na memória; ou podem associar-se a objetos materiais, como o livro, um instrumento musical, uma tela.

Por isso, as transformações nas formas de comunicação interferem no processo literário, em especial, porque cada suporte material de disseminação da escrita estabelece modos específicos de contato com o texto. A leitura na tela do computador por exemplo, coloca o leitor em contato com um texto sem páginas e repleto de ramificações com textos, imagens e sons.

A primeira grande transformação nos suportes de materialização da escrita ocorre ainda na era manuscrita com a substituição do *volumen*, livro em forma de rolo, pelo *códex*, livro composto por folhas costuradas e protegidas por uma capa de couro ou madeira, como podemos observar respectivamente abaixo:

Fonte: imagens digitalizadas a partir de fotocópias cedidas pelo Prof. Geraldo Jesuíno da Costa (UFC).

O livro em rolo era guardado em vasos (observar abaixo), e sua leitura obrigava o leitor a segurá-lo com as duas mãos que não poderia anotar ou registrar nada do que estava lendo.



Fonte: imagens digitalizadas a partir de fotocópias cedidas
pelo Prof. Geraldo Jesuíno da Costa (UFC).

A transição do livro manuscrito para o impresso mantém a estrutura do *códex*, as páginas numeradas e os índices e sumários. Portanto, não houve uma ruptura total do livro produzido mecanicamente e aquele copiado manualmente em termos de estrutura (CHARTIER, 1999). A grande inovação da técnica de impressão mecânica foi a sua capacidade de reprodução. Livros reproduzidos tipograficamente levavam um tempo bem menor do que os manuscritos. Isso potencializou a divulgação de idéias e proporcionou entretenimento a um público maior do que aquele acostumado com os escritos copiados manualmente.

O processo de produção do impresso começava com uma versão inicial manuscrita que era apresentada aos censores, que estavam a serviço de entidades civis ou eclesiásticas. Feitas as devidas correções, o texto era transcrito para a letra de imprensa, através de caracteres metálicos e em seguida colocados em uma fôrma. Na imagem abaixo, temos uma idéia sobre o cotidiano de uma tipografia nos primórdios da era gutemberguiana:

Fonte: http://www.ippar.pt/sites_externos/bajuda/jpg/caligraf/oficina.jpg

Como ilustra a imagem acima, descrita por BELO (2002, p.12) “A fôrma era colocada em seguida debaixo de um prato horizontal, a platina. Nesse momento, outro impressor acionava uma barra de madeira, por meio de uma rosca, pressionava duas vezes a platina contra a fôrma” e o texto saía impresso para logo após ser comparado com a versão manuscrita a fim de que se pudesse verificar possíveis erros.

Mesmo com a modernização dos modos de impressão, principalmente a partir do século XIX, com a introdução de máquinas tipográficas a vapor, o processo de composição ainda requeria a presença de diversos profissionais, o que demandava um longo tempo entre o processo de criação e a publicação das obras.

Com o surgimento dos computadores pessoais e do ciberespaço, o processo de criação pode acontecer diretamente no próprio suporte de veiculação, uma vez que o autor executa as mesmas operações que antes eram realizadas por diferentes profissionais, inclusive a de impressão, pois os computadores também possibilitam a reprodução impressa de textos.

Com a transposição da escrita para os suportes digitais surge o hipertexto, um tipo de escritura não-linear, um modo de edição e uma tecnologia da informática, cujo percurso de leitura é escolhido pelo leitor (NELSON *apud* LANDOW, 1995). As idéias iniciais sobre hipertexto foram baseadas no visionário artigo “*As We May Think*”, de Vannever Bush

(1945), que idealizou uma máquina, o memex, que seria capaz de indexar textos com a finalidade de facilitar o trabalho de pesquisa científica.

Fonte: http://www.eca.usp.br/alunos/posgrad/denise/imagens/memex.jpg

A máquina proposta por Bush é um protótipo do computador pessoal que conhecemos hoje e inspirador das primeiras idéias sobre hipertexto. O intuito de Bush em criar uma máquina que auxiliasse o labor intelectual já era projetado pelo italiano *Agostino Ramelli*, em 1588, através de uma *"roda da leitura":*

Fonte: http://poquecaidosdias.wordpress.com

Movendo a roda através de um pedal, o leitor poderia ler, consultar, comparar e fazer anotações do que estava lendo. O conceito dos dois projetos é otimizar o trabalho de pesquisa, confrontando textos e registrar o que foi examinado. Com a textualidade informatizada essa tarefa tornou-se realidade, pois, o hipertexto é formado por "um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras" (LEVY, 1993, p.86). Essas costuras hipertextuais são operacionalizadas por dispositivos técnicos os quais permitem ao leitor o acesso imediato a outros hipertextos, os *links*. São remissões diretas aos seus intertextos, algo encontrado "embrionariamente" na cultura impressa, através das citações e de referências textuais, recursos estilísticos como paródia, paráfrase e outras estratégias textuais que estabelecem interligações de sentido entre textos.

Esse formato de escritura LEVY (1998, p.17) concebe como uma "ideografia dinâmica" cujos caracteres atuam não apenas "por sua forma ou disposição, mas também por seus movimentos ou metamorfoses" graças a convergência entre a escrita, a imagem e o som. Com o hipertexto a escrita deixa de integrar um suporte encadernado e ordenado numericamente, rompendo pela primeira vez na história de escrita e da leitura com a estrutura tradicional do livro, para ser visualizado em uma tela de um computador.

1.4 A LEITUTA LITERÁRIA: *oralizada, com o impresso, no computador*

Ensina Paulo Freire que a leitura do mundo precede a leitura da palavra. A conhecida frase de um dos nossos maiores educadores chama a atenção para a diversidade de signos na qual o sujeito entra em contato mesmo antes de freqüentar a escola. Signos de toda natureza: visuais, sonoros, táteis, múltiplos, heterogêneos e multisemióticos compõem o mundo ao nosso redor. Por isso, a compreensão da realidade se dá com o contato plural e diverso de signos.

Entretanto, quando nos relacionamos com a escrita materializada no papel, nos dissociamos dessa multiplicidade. O discurso literário, por intermédio dos seus recursos estilísticos, tenta através da imaginação burlar as limitações sensoriais da escrita, como faz o poeta simbolista Cruz e Sousa (2009) em *Antífona*:

> Ó Formas alvas, branca, Formas claras
> De luares, de neves, de neblinas!...
> Ó formas vagas, fluídas, cristalinas...
> Incensos dos turíbulos das aras...
>
> > Formas dos Amor, constelarmente puras,
> > De Virgens e de Santas vaporosas...
> > Brilhos errantes, mádidas frescuras
> > E dolências de lírios e de rosas...
>
> [...]

O poema soa como um cântico graças à musicalidade dos seus versos. Os significantes “alvas”, “brancas”, “claras”, “brilhos”, “incensos”, etc, evocam tonalidades e aromas que nos inserem na atmosfera poética através de um efeito sinestésico que incita nossas percepções visuais e olfativas, acionadas por nossa imaginação para suprir as limitações sensoriais da escrita tradicional.

Na era do manuscrito, os sentidos sonoro e o visual não estavam dissociados. O texto era concebido para a leitura em espaços coletivos e para a leitura oralizada. A relação com o texto se dava através da presença física de um “ledor” que por meio da sua *performance* materializava a palavra escrita pela voz e ação gestual.

A função de “ledor” requeria além do letramento, uma boa capacidade retórica, como fica evidenciado no depoimento de José de Alencar sobre o posto que exercia na sua juventude:

> Muitos meninos, porém, que nessa idade tagarelam em várias línguas e já babujam nas ciências, não recitam uma página de Frei Francisco de São Luís, ou uma ode do Padre Caldas, com correção, nobreza, eloqüência e alma que Januário sabia transmitir a seus alunos.
> Essa prenda que a educação deu-me para tomá-la pouco depois, valeu-me em casa o honroso cargo de *ledor*, com que eu desvanecia, como nunca me sucedeu ao depois no magistério ou no parlamento.
>
> (ALENCAR, 2008)

A função de "ledor" perdurou durante muito tempo, sendo comum ainda no século XIX, concomitantemente a expansão da cultura impressa, talvez pelo fato de que a relação entre texto e voz ainda fosse muito forte. CHARTIER (1994a, p. 98) nos informa que:

> Na antiguidade, a prática comum da leitura em voz alta, para os outros ou para si mesmo, não deve ser atribuída à ausência de domínio da leitura apenas com os olhos (que foi, sem dúvida, praticada no mundo grego desde o século VI antes de Cristo) mas a uma convenção cultural que associe fortemente o texto e a voz, a leitura, a declamação e a escuta.

O produtor pressupunha que seu texto seria lido para uma platéia. É o que fica claramente perceptível nos *"Sermões",* de Padre Antonio Vieira, e na poesia de Castro Alves (2009):

> Oh! que doce harmonia traz-me a brisa!
> Que música suave ao longe soa!
> Meu Deus! Como é sublime um canto ardente
> Pelas vagas sem fim boiando á toa!
>
> Homens do mar! Ó rudes marinheiros
> Tostados pelo sol dos quatro mundos!
> Crianças que a procela acalenta
> No berço destes pélagos profundos!
>
> Esperai! Esperai! deixai que eu beba
> Esta selvagem, livre poesia...
> Orquestra – é o mar que ruge pela proa,
> E o vento que nas cordas assobia...
>
> [...]

A poesia condoreira parecia feita para a declamação em praça pública ou saraus. As interjeições em "*Navio negreiro"* indicam a forte presença da oralidade na escrita, onde são requisitados do "ledor" a entonação e os gestos adequados a leitura, e que de alguma forma intervêm no processo de compreensão do texto.

Mas, como produto da cultura manuscrita, a prática da leitura coletiva foi se esvaindo com a invenção da prensa tipográfica. MACLUHAN (1972, p.176) afirma que:

> A palavra impressa gradativamente esvaziou de seu sentido a leitura em voz alta e acelerou o ato de ler até o ponto em que o leitor sentiu-se "nas mãos de" seu autor. Veremos que, do mesmo modo que a palavra imprensa foi a primeira coisa produzida em massa, foi também o primeiro "bem" ou "artigo" a repetir-se ou reproduzir uniformemente.

cedendo lugar para a leitura privada e silenciosa, criando-se uma estrutura social com a finalidade de viabilizar a circulação do impresso.

O livro ganha *status* de mercadoria, criando um circuito composto por diferentes profissionais e um público leitor predominantemente burguês. São transformações promovidas pelo Renascimento e pelas mudanças sociais em curso a partir do século XV. A industrialização dos meios de produção institui os centros urbanos e com eles uma nova classe dominante e outra dominada. Novos hábitos e novos costumes e uma nova organização social surgem com as cidades, consagrando-os com a chegada da burguesia ao poder.

Para o novo público consumidor do livro, surge um conjunto de facilidades a fim de tornar a leitura um hábito. O livro impresso diminui de tamanho, fica mais leve e pode ser transportado de um lugar para outro. Com isso, no interior das casas já se reservavam espaços destinados ao ato de ler, com mobílias apropriadas à leitura individual. A leitura torna-se predominantemente silenciosa e solitária.

Na cultura impressa, o livro absorve as leis do sistema capitalista e cria um circuito onde o autor é reconhecido como o "proprietário" intelectual da obra, os editores intermediam os autores à impressão e à circulação do livro, e os livreiros se ocupam da comercialização da obra.

Atualmente, através da rede mundial de computadores, a produção escrita ganha um novo lugar de veiculação e criação através do hipertexto que incorpora atributos próprios da cultura digital, como é o caso da hiperficção. Essa experiência literária concretiza a idéia de BARTHES (1992, p.38) de que um texto é "uma galáxia de significantes; não há uma estrutura de significado; não tem início; é reversível; nele penetramos por diversas entradas, sem que nenhuma possa ser considerada principal, os códigos que mobiliza perfilam-se a perder de vista", como uma rede de textos que interligam-se durante o ato da leitura.

Na hiperficção, antigos papéis são reconfigurados. As funções do autor, do editor, do livreiro e do tipógrafo estavam claramente separadas, o mesmo não ocorre na criação hiperficcional. Nas narrativas criadas em hipertextos, o autor programa a narrativa no ambiente digital, executando simultaneamente a edição, a distribuição e a "diagramação" da obra, projetando a estrutura narrativa e prescrevendo também as regras de leitura. Em alguns

momentos, as funções do autor e do leitor tendem-se a diluir-se. Isto ocorre porque o mesmo suporte de produção é o de veiculação.

O leitor pode criar o roteiro da narrativa, escolher o início e o fim do seu trajeto de leitura, transformar-se em personagem e até re-escrever ou continuar uma história. Os papéis de autoria e leitura se misturam em um processo que pode se definir como **escrileitura** (BARBOSA, 2009), no qual os diversos elementos estilísticos convidam o leitor a co-produzir a narrativa. A obra se constrói diretamente no ato da leitura. Ler passa a ser um exercício de re-escritura ou montagem do enredo, e nesse contexto em que papéis se interpenetram, podemos nomear leitor-autor de "lautor".

Mas, é preciso delimitar com clareza o lugar do autor e do leitor hiperficcional. Para isso, Janet Murray (2003, p. 149), nos oferece uma importante contribuição quando diz que "[...] a autoria nos meios eletrônicos é procedimental. Autoria procedimental significa escrever as regras pelos quais os textos aparecem [...] Significa escrever as regras para o desenvolvimento do interator". Murray afirma ainda que "o interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos momentos mais excitados da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência" (*op. cit*., p.150). Com o termo "agência" se designam as ações significativas realizadas pelo leitor, vendo-as materializadas. A leitura hiperficcional pode então ser descrita como uma experiência vivenciada, originada do caráter interacional da cultura digital.

Mas a hiperficção ainda não possui público cativo. Em seu artigo "*Jornalismo e literatura na internet*", Marcos Palácios (2008) traça um paralelo entre a evolução do jornalismo *on-line* e a literatura produzida em hipertextos, argumentando que a linguagem jornalista se adaptou melhor a hipertextualidade do que a ficção literária. Segundo ele, um jornal ou revista impressa tem em sua composição um conjunto de textos, montados em seções, e por isso a leitura é sempre feita de forma fragmentária, se aproximando do que conceitualmente definimos como hipertexto. O leitor escolhe as partes ou fragmentos de seu interesse a partir das "manchetes" e dos "pequenos textos" que normalmente os acompanham, o que não acontece com os gêneros ficcionais da cultura impressa, que quase sempre seguem uma sequencia definida em capítulos e cuja leitura se guia por esta "ordem".

Para Palácios, o sucesso do *webjornalismo* reside fundamentalmente no fato de que o hipertexto já estava de algum modo formatado no *lay-out* de um jornal, o que não acontece com o livro impresso, que é o meio em que a sociedade depositou a função de disseminar a

arte literária. Para nós, está claro que o leitor da hiperficção não deve lê-la como se fora um romance impresso, seguindo uma ordem orientada pela paginação e por capítulos pré-determinados. São expressões narrativas diferentes, com estruturas peculiares, que pedem posturas também distintas, e, portanto, processos de leitura também distintos. E se por um lado, os formato dos jornais já materializavam o hipertexto, a Teoria Literária já prenunciava certos conceitos operacionais da tessitura hipertextual. São esses conceitos que nos auxiliarão na imersão de "*A dama de espadas*".

CAPÍTULO II

O LABIRINTO DE *A DAMA DE ESPADAS*

2.1 ENTRANDO NO LABIRINTO: a imersão em *A dama de espadas*

Nossa pesquisa investiga o processo de leitura produzida em hipertextos, considerando dois aspectos para abordagem: a) estamos tratando da leitura de textos ficcionais, ou seja, obras que se caracterizam pela subjetividade, pela relação dúbia com a realidade e um modo singular de expressão verbal; b) os elementos expressivos da tessitura hipertextual se convertem em aspectos a serem analisados, o que quer dizer que sons e imagens também compõem nosso universo de pesquisa, pois, consideramos-as como estratégias agenciadoras da imaginação e característica inerente da cultura digital.

Inicialmente, realizamos um levantamento bibliográfico sobre os assuntos envolvidos na pesquisa (leitura, hipertexto e hiperficção), abrangendo os Estudos Literários em seus diversos segmentos (Semiótica, Teoria dos efeitos, Sociologia da leitura, etc), da Lingüística e da Informática e que servem de base para a construção do nosso arcabouço teórico. A imersão na teia narrativa de "*A dama de espadas*" é a segunda etapa da pesquisa que configura-se como estratégia de investigação do tipo exploratória.

Como identifica LAKATOS & MARCONI (2001), as três finalidades para este procedimento de pesquisa são: o desenvolvimento de hipóteses, a familiarização do pesquisador com o fenômeno e a construção de conceitos. GIL (2007) a define como método de pesquisa e que pode utilizar diferentes procedimentos para a coleta de dados. Uma dessas técnicas apontadas pelo autor é o **Estudo de caso**, que consiste em um estudo profundo e exaustivo do objeto pesquisado para seu amplo e detalhado conhecimento.

Segundo GOLDENBERG (1999), este tipo de investigação parte do principio que se pode adquirir conhecimento de um fenômeno explorando intensamente um caso específico, objetivando a apreensão do maior número de informações possíveis, a fim de descrever a sua complexidade através de um caso concreto. Esta metodologia é propícia aos estudos de fenômenos contemporâneos, cuja produção científica é incipiente. Este é o caso da hiperficção.

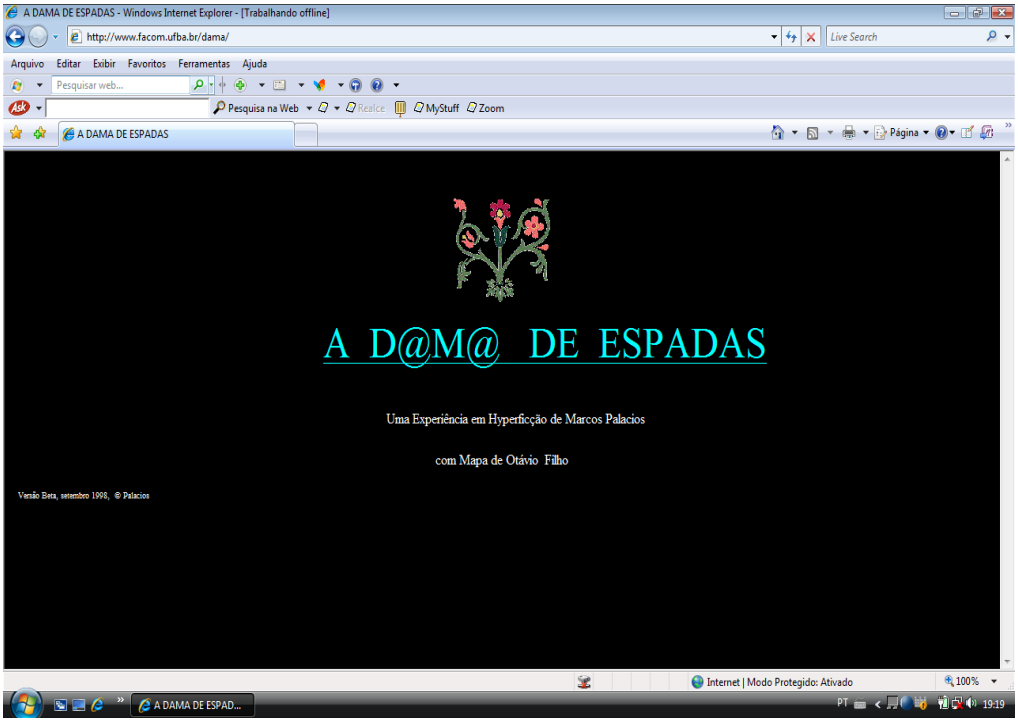
Por isso, o pesquisador deve se portar como observador, tentando compreender o funcionamento do fenômeno investigado, confrontando hipóteses e conceitos, formulando-os e reformulando-os através da comparação do que se tem conhecimento e do que se está a conhecer. Nesse sentido, buscamos nesta pesquisa caracterizar o ato da leitura em hiperficções, recorrendo principalmente aos conceitos da literatura, especial que versam sobre leitura ficcional, mas que serão aqui redimensionados, ou diríamos, adaptados ao estudo da

hiperficção, já que, o “gênero” ainda carece de definições e trabalhos da crítica literária, e é justamente esse o grande intuito deste trabalho: a formulação de conceitos que auxiliem tanto o surgimento de estudos, quanto produções narrativas hipertextuais.

Nosso objeto de pesquisa é “*A dama de espadas*”**,** criação de Marcos Palácios (1998) a partir de um conto homônimo escrito pelo próprio autor. A hipernarrativa trata da identidade sob uma perspectiva existencialista, pois apresenta um sujeito, o narrador, que se despe de uma ocupação pública e agora se torna um errante à procura de uma nova perspectiva de vida. Nessa busca encontra o inusitado, o absurdo.

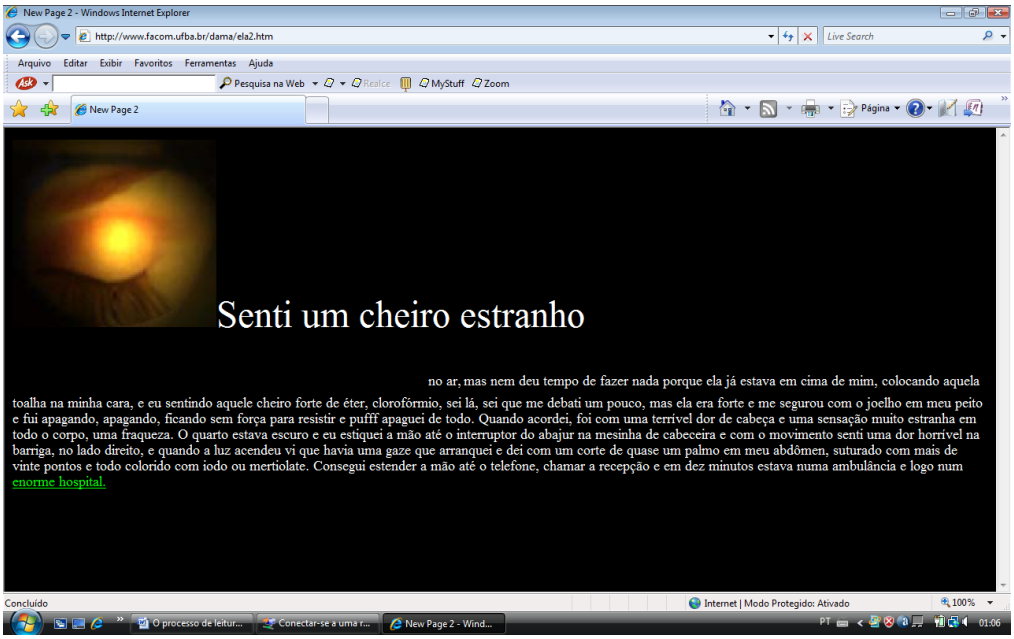
A concepção narrativa desta hiperficção incorpora idéias sobre a cibercultura, a hipertextualidade e sociabilidade na pós-modernidade (o sujeito desterritorializado, a questão identitária, o contraponto entre tradição e evolução, etc.) aspectos aliás que fazem parte do universo de pesquisa do autor do objeto em análise, o qual é pesquisador e professor universitário. Essa, aliás, é uma tendência contemporânea em que estudiosos buscam estabelecer diálogo entre teoria e arte literária através da ficção. É o caso Ítalo Calvino, Umberto Eco e Ana Miranda.

A página inicial de “*A dama de espadas*”, que seria analogamente a capa de um livro, apresenta o título da hiperficção, o seu autor, o colaborador, o ano de disponibilização na *web* e o software utilizado na programação ou confecção da estrutura hipertextual. Na parte superior, encontramos o endereço virtual onde o leitor tem a informação acerca de onde está hospedado o hipertexto literário. A leitura destas informações técnicas é acompanhada por uma música em formato “midi”, similar aos jogos eletrônicos mais antigos, cria um ambiente para a leitura.



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/

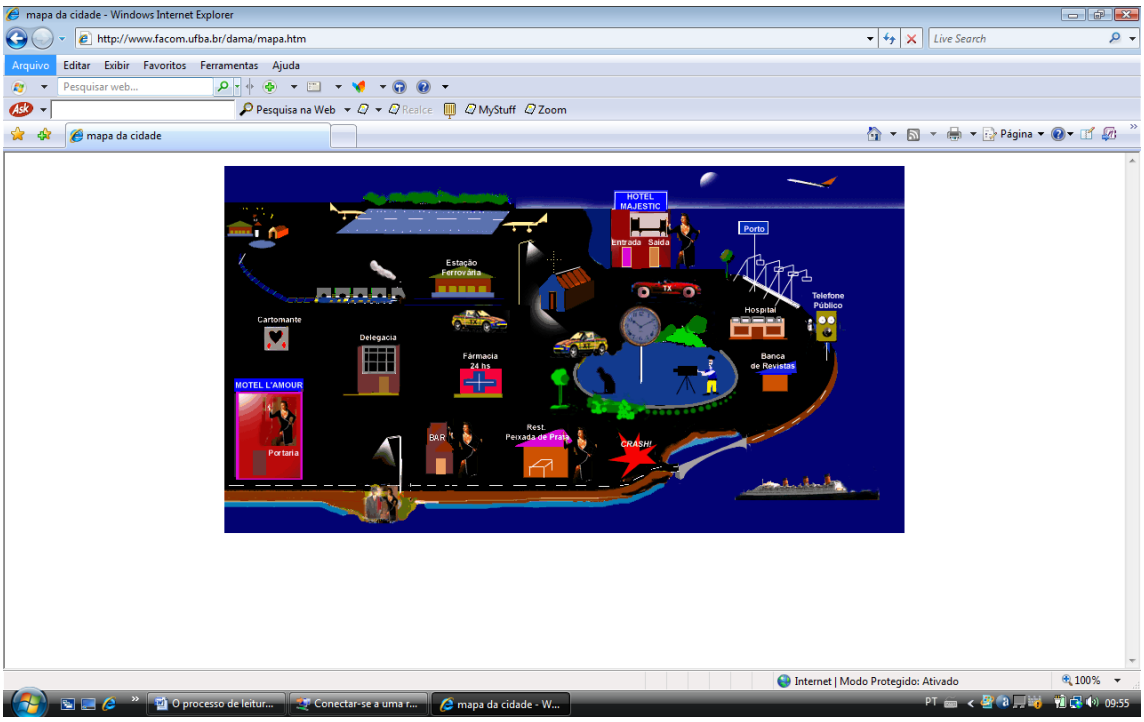
"*A dama de espadas*" é narrada em primeira pessoa pelo funcionário público aposentado, Otávio Camargo que, em uma viagem de Belo Horizonte a Vitória, após desembarcar no destino final, conhece em um hotel da cidade uma misteriosa mulher, cuja alcunha é Ana Lívia Cordeiro, e que supostamente teria lhe "tirado" o rim direito após uma noite de amor. Delírio ou realidade? Logo abaixo, apresentamos este episódio:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/ela2.htm

Esta passagem é acessada a partir da imagem do motel no mapa da narrativa e é o ponto culminante da história, no qual o personagem-narrador é dopado pela emblemática mulher e, ao acordar, percebe que seu rim direito já não estava mais em seu corpo.

Na noite que antecede o delirante fato, o casal sai pela cidade andando pelos diversos cenários que estão ilustrados e localizáveis em um mapa, cujas imagens são clicáveis e nas quais o leitor poderá navegar, acessando os episódios, criando assim o seu trajeto de leitura.



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/mapa.htm

O mapa orienta o leitor sobre os espaços a serem explorados, como uma espécie de guia de leitura, visto que cada imagem indica um cenário e um episódio da narrativa, semelhante aos capítulos de um livro impresso, mas sem paginação e sem uma sequenciação pré-determinada pelo autor.

Desse modo, o processo de leitura se constrói a partir do encadeamento da trama narrativa, realizado pelo leitor através de dispositivos operacionais do computador (*mouse*, teclado, etc.).

Os *links* operacionalizam a rede hipertextual, funcionando como bifurcações rizomáticas que se desdobram pela ação do leitor, dando a narrativa uma multiplicidade de caminhos a serem percorridos. Em "*A dama de espadas*" vários *links* dão uma dimensão da produção de *sites* na grande rede mundial de computadores, já que a narrativa está conectada

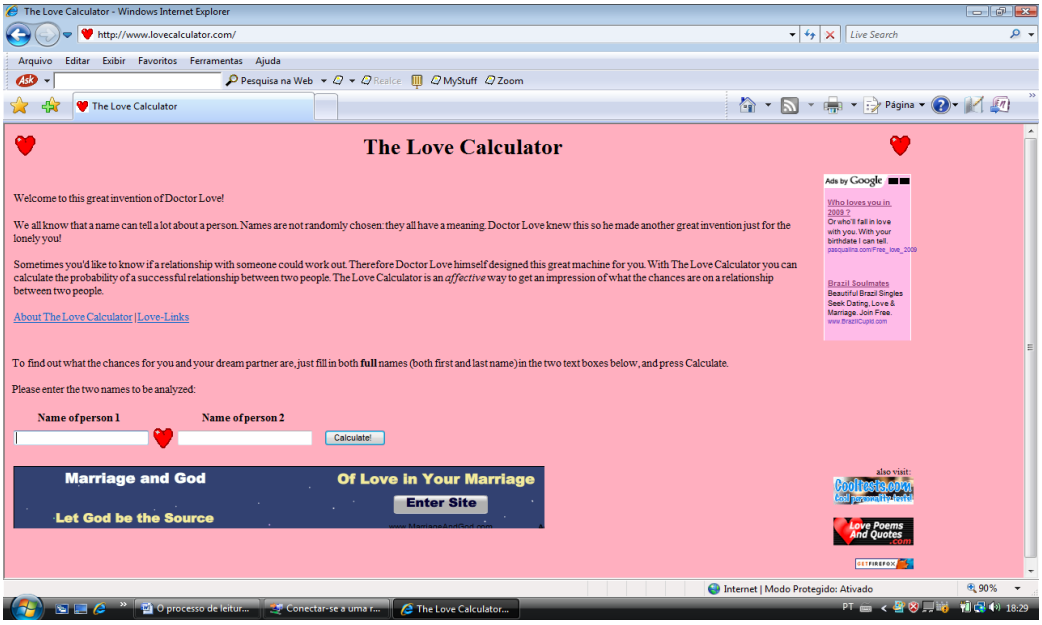
a textos literários, *sites* de serviços, lazer e informação na grande rede mundial de computadores, alguns deles já indisponíveis.

O leitor poderá acessar, através de *"A dama de espadas",* textos literários disponibilizados por páginas virtuais, como por exemplo, a poesia de Fernando Pessoa, através de um *link* acessado no episódio do navio:

Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/pessoa.htm

O autor programou esta hiperligação no episódio do "Navio", numa clara referência ao poema "Navegar é preciso", de Pessoa, que faz uma ode à identificação do povo lusitano com o mar e as grandes navegações. O *link* estabelece aqui uma relação direta de intertextualidade. No *link* acessado, um *site* apresenta uma biografia, discussões, artigos e poesias do autor lusitano que fornecem ao leitor informações que podem auxiliar a compreensão do intertexto.

Nosso personagem-narrador, em sua busca por um novo destino, decide ir a uma cartomante. Neste trecho, o leitor pode examinar/consultar a probabilidade de sucesso nas suas relações amorosas em um *link* que dá acesso a uma "calculadora do amor", onde ele deverá digitar o seu nome e do parceiro ou de possíveis parceiros para obter o resultado imediato da consulta.



Fonte: http://www.lovercalculator.com/

A navegação por estes *links* conduz o leitor para fora da narrativa, como uma rica fonte intertextual e numa clara utilização de um recurso linguistico-pragmático conhecido como catáfora[6], conectando a ficção ao ciberespaço, como janelas para interior e o exterior da narrativa. Ler passa a ser um exercício de montagem de uma rede de informações, graças a não linearidade e falta de um desfecho formal para a narrativa, que serão aspectos analisados a seguir.

[6] O termo é utilizado, em linguística, por alguns autores, para designar uma unidade verbal que remete antecipadamente para outra que aparece posteriormente no mesmo texto.

2.2 A NÃO-LINEARIDADE HIPERFICCIONAL

No livro impresso, as mãos humanas movimentam as páginas linearmente, onde a leitura segue uma lógica, ordenada por episódios organizados numericamente por capítulos e seqüenciados pela paginação. Por outro lado, os elementos paratextuais (notas de rodapé, referências, etc.) são uma forma de fuga da linearidade textual, porque desloca o olhar do leitor, pelo menos por alguns momentos, para outro ponto da página ou do livro, dividindo a atenção entre o texto principal e o secundário.

O computador modifica nossa relação com o texto. Imagens e ícones se misturam às letras e elementos sonoros. Sobre o assunto, LEVY (1998, p.17) observa que:

> A escrita, desde suas origens, foi sempre desenvolvida sobre em suporte estático. Por essa razão, tanto as ideografias quanto os alfabetos são providos de símbolos fixos, que se sucedem o mais linearmente, ou pelo menos de modo linearizável.

A interface do computador conta ainda com acessórios como o *mouse*, teclas e outros recursos, que permitem o movimento de leitura dentro do texto. Com o *mouse*, o manuseio do teclado ou dispositivos de busca por palavras, podemos ir de um ponto a outro mais rapidamente do que no livro tradicional e sem precisar movermos a cabeça e os dedos para localizarmos a unidade textual de nosso interesse.

As ficções hipertextuais são compostas por episódios fragmentados e, como a organização formal do texto não possui uma ordem fixa, o encadeamento da trama fica sob a responsabilidade do leitor. O autor acaba por perder de certa forma o controle sobre o texto, já que é o leitor quem decide o que ler, como um "cardápio" de leitura.

A não-linearidade refere-se então a procedimentos de conexões textuais flexíveis e é uma conseqüência da fragmentação hipertextual. Segundo MARCUSCHI (2002, p.56) a fragmentação "consiste na constante ligação de porções em geral breves com sempre possíveis retornos ou fugas", como se fossem capítulos desordenados, permitindo ao leitor a escolha do que ler, selecionando seu trajeto de leitura, montando seqüências narrativas diversas e potencializando múltiplas interpretações. A esse tipo de leitor, LYONS (1999) chama de surfista textual, cuja leitura fragmentada permite saltos de um ponto a outro da obra. Podemos pensar a metáfora do surfista como o leitor que busca a melhor onda a ser navegada ou o melhor trajeto de leitura.

O leitor do século XX, na intimidade do lar, habituou-se ao uso do controle remoto da televisão para zapear (passear rapidamente) pelos diversos canais de TV, ou a andar nas ruas

lendo *outdoors* em milésimos de segundos durante o percurso do ônibus ou do automóvel e, por vezes, na rapidez do cotidiano, ler apenas as manchetes de jornal. A leitura de fragmentos, característica da hiperficção, é uma extensão desses novos modos de recepção.

Ítalo Calvino (2000) em uma grande engenhosidade ficcional, materializou o efeito da não-linearidade textual em *Se um viajante em uma noite de inverno,* romance composto de histórias que se entrecruzam, originadas de um romance com erro de encadernação lido por um leitor fictício que se depara com narrativas inacabadas. O leitor-real tem que buscar os elementos que interliguem histórias aparentemente descontínuas.

Em suas *Seis propostas para o novo milênio,* Ítalo Calvino (1990, p.59), dedica a sua segunda proposta à *rapidez,* parecendo vislumbrar a hipertextualidade afirma que:

> A rapidez de estilo e pensamento quer antes de mais nada agilidade, mobilidade, desenvoltura; qualidades essas que se combinam com uma escrita propensa as divagações, a saltar de um assunto para o outro, a perder o fio do relato para reencontrá-lo ao fim de inumeráveis circunlóquios.

É essa "agilidade" e "desenvoltura" da escrita que deve permear o ato de leitura hiperficcional. A necessidade do leitor em estabelecer canais de significações entre os episódios hiperficcionais instaura uma circularidade na leitura, e pode produzir "ruídos" nesse processo. Por isso, o leitor hiprficcional deve ser capaz, dentre outras coisas, de "colar" lexias ou unidades de leitura, como um quebra-cabeça literário, estabelecendo os nós de sentido da rede hipertextual.

A experiência de leitura hiperficcional ganha assim uma nova dimensão: a de planear ou moldar a narrativa. Este "jogo textual" transforma o leitor em criador graças a estrutura "dispersa" do hipertexto, como afirma LANDOW (1992, p.75):

> El hipertexto fragmenta, dispersa o atomiza el texto de dos maneras afines. Primero, suprimiendo: la linearidad de lo impreso, libera los pasajes individuales de un único principio ordenador: la secuencia, y amenaza con transformar el texto en un caos. Y, luego, destruye la noción de texto unitário y permanente. El considerar el texto <<entero>> en términos de sus componentes produce la primera forma de fragmentación; el considerarlo en función de sus diferentes lecturas y versiones produce la segunda.[7]

O "caos" hipertextual instaurado pelo hipertexto desestabiliza a idéia de que o texto é um produto acabado e completo. Como veremos mais adiante, o texto em qualquer sistema de

[7] **Tradução livre**: O hipertexto fragmenta, dispersa ou atomiza o texto de duas maneiras afins. Primeiro, suprimindo: a linearidade do impresso libera os trajetos individuais de um único principio ordenador: a sequência, e ameaça em transformar o texto em um caos. E, logo, destrói da noção de texto unitário e permanente. Considerar o texto (inteiro) em termos de seus componentes produz a primeira forma de fragmentação; considerá-lo em função de suas diferentes leituras e produzindo segundas versões.

escritura só se realiza durante a leitura, através de mecanismos que estimulam a sua interação com o leitor.

Na hiperficção a fragmentação acaba por conceder ao leitor a incumbência de criar seu "roteiro" de leitura, unindo os blocos hipertextuais a cada imersão narrativa. Cada leitura se tornará uma experiência única.

A narrativa hiperficcional não possui limites claros de leitura, e tornam-se abertas "não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede" (LEVY, 1999, p.147), como um texto repleto de janelas abertas ao olhar "curioso" do leitor.

Em "*A dama de espadas*" o início da leitura pode ser feita por quatro *links* apresentados naquela que seria a contra-capa da obra, se estivéssemos tratando de um livro impresso:

Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/intro.htm

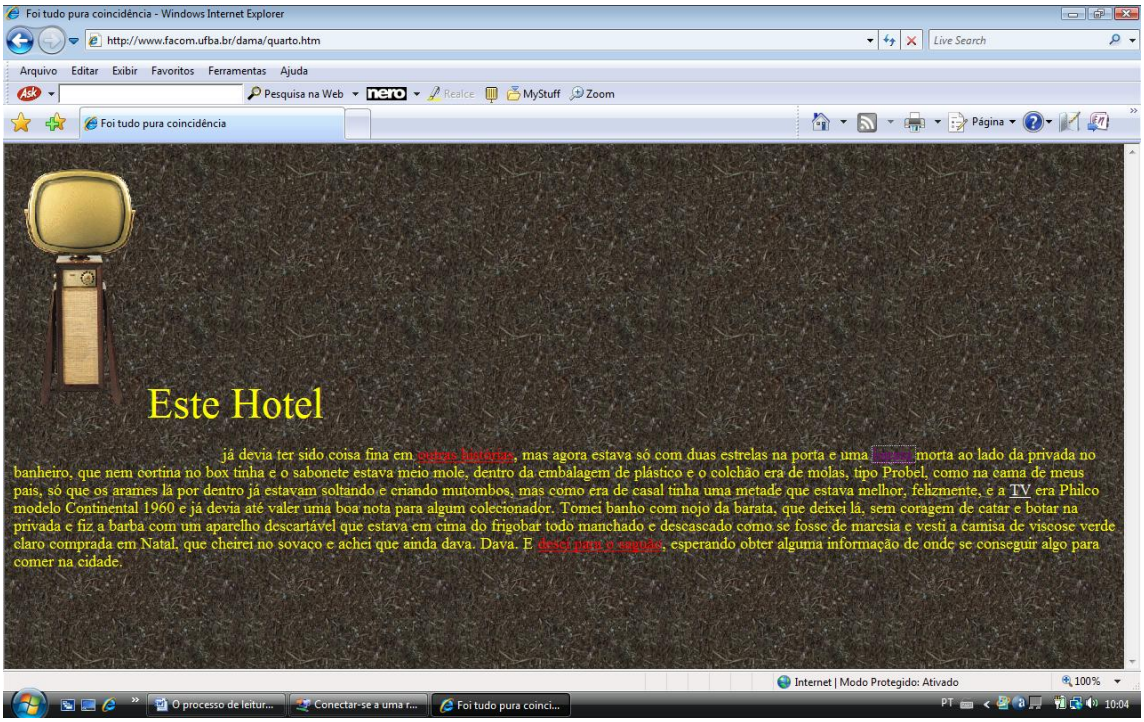
1. o *link* Modo de Usar dá acesso a uma espécie de introdução da obra que orienta como navegar pela história. Esse *link* constitui-se em uma estratégia para a formação de um hiperleitor;
2. em Partida, o leitor terá acesso ao episódio que se passa no trem, quando o narrador está prestes a chegar a cidade de Vitória**.** É um *link* que dá acesso direto a narrativa e,

por aproximar-se semanticamente da palavra “início”, carrega um forte apelo para o começo da leitura;

3. acessando os Créditos o leitor conhecerá as informações técnicas de “*A dama de espadas*”, neste local, é disponibilizado um ícone, um “labirinto”, que conduz ao mapa da narrativa;
4. clicando em A DAMA DE ESPADA ou na respectiva figura acima, o leitor será conduzido a outro ponto da narrativa, iniciando assim sua leitura.

Se o leitor quiser, poderá experimentar, a cada leitura, um caminho diferente para o início de sua fruição. Mas, ao mesmo tempo ele poderá escolher sempre o mesmo local de nova entrada, ou ainda, explorar todas as entradas possíveis e escolher aquela que melhor lhe convier.

A não-linearidade permite inclusive a leitura de infinitos textos através de diversos *links*. No episódio que se desenvolve no “quarto do hotel”, o fragmento possui quatro *links*, como podemos visualizar abaixo:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/quarto.htm

O leitor poderá acessá-los após a leitura completa do trecho, ou, durante o processo de fruição. Em ambos os casos, não existe uma regra ou ordem para a leitura dos blocos

hipertextuais. No *link* desci para o saguão, o leitor é conduzido para outro episódio da narrativa. Os outros levam o leitor para *sites* da internet, alguns deles já indisponíveis.

Quando manuseamos um impresso podemos selecionar o que ler a partir do que está indicado no sumário, não seguindo necessariamente a ordem pré-estabelecida pelo livro. No entanto, esta premissa torna-se mais delicada quando tratamos da ficção. O leitor de *O nome da rosa*, que começas a leitura pelo meio não desvendará os segredos que cercam os crimes que se passam na abadia, ou pior se começar pelo final terá revelado o mistério do romance, fugindo de todo suspense que permeia a obra.

Para DERRIDA (1999, p.108) "O fim da escritura linear é efetivamente o fim do livro, mesmo que, ainda hoje, seja na forma do livro que se deixam – bem ou mal – embainhar novas escrituras, quer sejam literárias ou teóricas". Assim, o hipertexto instaura esta escrita não-linear de que fala o autor. Contudo, o ato de ler não-linear pode, e deve ser executado seja com o escrito impresso ou digital, pois, o leitor deve ser capaz de compreender e interpretar um texto, estabelecendo as suas "conexões" de sentidos.

2.3 O DESFECHO HIPERFICCIONAL

Quando iniciamos a leitura de um romance tradicional, somos levados a ler a obra com todo fôlego, a fim de conhecer o seu desfecho. Queremos conhecer o desenlace dado pelo autor aos personagens da história. Algumas obras, no entanto, frustram essa expectativa. É o caso de "*Dom Casmurro",* de Machado de Assis. O personagem-narrador procura dar evidências da traição de *Capitu*, mas, ao final do romance a mente perturbada pelo ciúme de "Bentinho" confunde ainda mais o leitor e a resposta para o possível adultério não acontece. Ficamos remoendo a história, tentando desvendar o mistério e os pontos obscuros da trama sem uma resposta definitiva para a pergunta: Capitu traiu ou não?

Esse é o efeito da chamada ficção com final aberto. A obra não se encerra com o fim da leitura, ela continua agindo em nossa imaginação, nos fazendo relê-la. O que Machado faz em "*Dom Casmurro"* é romper com os desfechos tradicionais. O autor instaura a "dúvida" sobre o que foi contado pelo narrador, algo já presente em pelo "autor-defunto" de *Memórias Póstumas de Brás Cubas,* e que também podemos dizer de "*A damas de espadas"*, será um delírio ou fato real o que foi narrado pelo personagem "Otávio Camargo"?

Nas ficções hipertextuais, quando o leitor encerra o seu instante de fruição, uma interrupção acontece, mas nunca um desfecho narrativo, porque diferente da narrativa impressa, na hiperficção, não há uma sequência de leitura e nem uma determinação para o encerramento da leitura, por isso, não há um desfecho pré-estabelecido para a história. Isto implica no rompimento das idéias de "início, meio e fim" de "ordem" e "controle":

> O livro sempre visou instaurar uma ordem; fosse a ordem de sua decifração, a ordem no interior da qual ele deve ser compreendido ou, ainda, a ordem desejada pela autoridade que o encomendou ou permitiu a sua publicação. (CHARTIER, 1994b, p.8)

Um livro possui uma organização que tem por objetivo trazer uma ordem à leitura, comandada pela numeração das páginas. Existem também estratégias que visam até a "sugestão" de certas interpretações ao texto. As orelhas ou notas introdutórias seguem essa premissa. Entretanto, um livro jamais conseguirá a "onipotência" sobre a ação do leitor do impresso ou de qualquer outro suporte textual. A interpretação de um texto foge ao controle do próprio autor.

O hipertexto permite ao leitor subverter a "ordem" de leitura linear, desorganizando as concepções acerca do modo de ler tradicional. Ao ler um romance no livro impresso, por vezes sentimos a necessidade de relê-lo. Com isto, o leitor poderá desvelar sentidos que não

foram percebidos na leitura precedente. Entretanto, o fio narrativo será o mesmo. Numa hiperficção, a trama narrativa é reconfigurada a cada ato de leitura. O leitor pode desconectar-se da hipernarrativa. Contudo, ao retornar, o seu trajeto dificilmente será igual ao anterior, pois, novos nexos entre os episódios poderão ser estabelecidos.

A explicação para isto é que a estrutura de uma hiperficção é inacabada e fragmentada, justamente para que o leitor cumpra a função de criar o seu trajeto de leitura, através da costura dos episódios narrativos, o enredo é montado no ato da leitura. Com efeito, o leitor decide onde começar e encerrar a sua experiência de leitura. São poderes outorgados pelo autor para que a construção da obra se cumpra em um processo de cooperação, mediante certos procedimentos hipertextuais que promovem a interação do leitor com a narrativa.

A leitura de uma hiperficção se faz pela "colagem" de fragmentos narrativos, realizado pelo leitor, mas sem possuir um remate, já que em cada fruição o leitor poderá descobrir um episódio que ainda não foi lido e mudar o rumo do que outrora havia lido, como um rizoma que dobra e desdobra, se abre e fecha, como concebe ECO (1976, p.72) em *A obra aberta*:

> No livro as páginas não deveriam obedecer a uma ordem fixa: deveriam ser agrupáveis em ordens diversas, consoante leis de permutação. Estabelecida uma série de fascículos independentes (não reunidos por uma paginação que determinasse sua seqüencia) [...] no interior dela deslocar-se-iam folhas soltas, simples, móveis, intercambiáveis, mas de tal maneira que, fosse qual fosse a ordem de sua colocação, o discurso possuísse um sentido completo.

Um texto sem ordem fixa, com começos e desfechos diversos, como está concretizado na hiperficção. Isto rompe com o ideal do filosófico Aristóteles (2000, p.46) no qual a "beleza reside na magnitude e na ordem" composta por um principio, um meio e um fim. Não que a hiperficção não os tenha, o que acontece é que a sua estrutura não as estabelece.

Quando nos atemos ao desfecho da narrativa, perdemos a visão da totalidade. Por isso, ao encadearmos os episódios de uma hiperficção, montamos um quebra-cabeça ou um mosaico, juntando as peças da narrativa, na busca de uma visão geral do texto. Cada fruição hipertextual torna-se uma experiência única, pois, os trajetos de leitura podem ser sempre diferentes.

No entanto, mm *"A dama de espadas",* no entanto, se o leitor buscar um desfecho mais tradicional para a história, ele optará por um fragmento que pode ser escolhido como o derradeiro episódio da narrativa. É o trecho que se passa no aeroporto:

Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/aero.htm

O narrador refere-se aos acontecimentos ocorridos horas antes do embarque para a cidade de São Paulo, tentando refazer os fatos, sem sucesso. Isso reforça a dúvida: verdade ou alucinação? Esta dúvida do narrador configura-se em mais um expediente textual para dar à narrativa um caráter de obra aberta, pois gera um efeito de ambigüidade ao texto, estimulando o leitor a comprovar (ou não) a história.

Assim, nas narrativas hiperficcionais nada nos é dado pronto e acabado. O enredo se constrói pela ação do leitor, onde cada leitura sempre poderá ser diferente. Afirma MACHADO (1996, p.179) que, na leitura hipertextual "A 'obra' agora se realiza exclusivamente no ato da leitura e em cada um desses atos ela assume uma forma diferente [...] Cada leitura é, num certo sentido, a primeira e a última", em que cada *link* acessado é como se fosse uma página, como nos acostumamos a manusear na cultura impressa, só que, sem um limite físico pré-determinado. O tamanho do texto a ser lido fica sob a custódia do leitor, é ele quem define os limites da obra.

Distinguimos o processo de leitura hipertextual dos demais modos como "uma atividade nômade de perambulação de um lado para outro, juntando fragmentos que vão se unindo, mediante uma lógica associativa e de mapas cognitivos". (SANTAELLA, 2004, p.175), cujo perfil de leitor deve se caracterizar pela capacidade de fazer escolhas e de decidir aonde se quer chegar

CAPÍTULO III

A CONSTRUÇÃO DA TEIA NARRATIVA

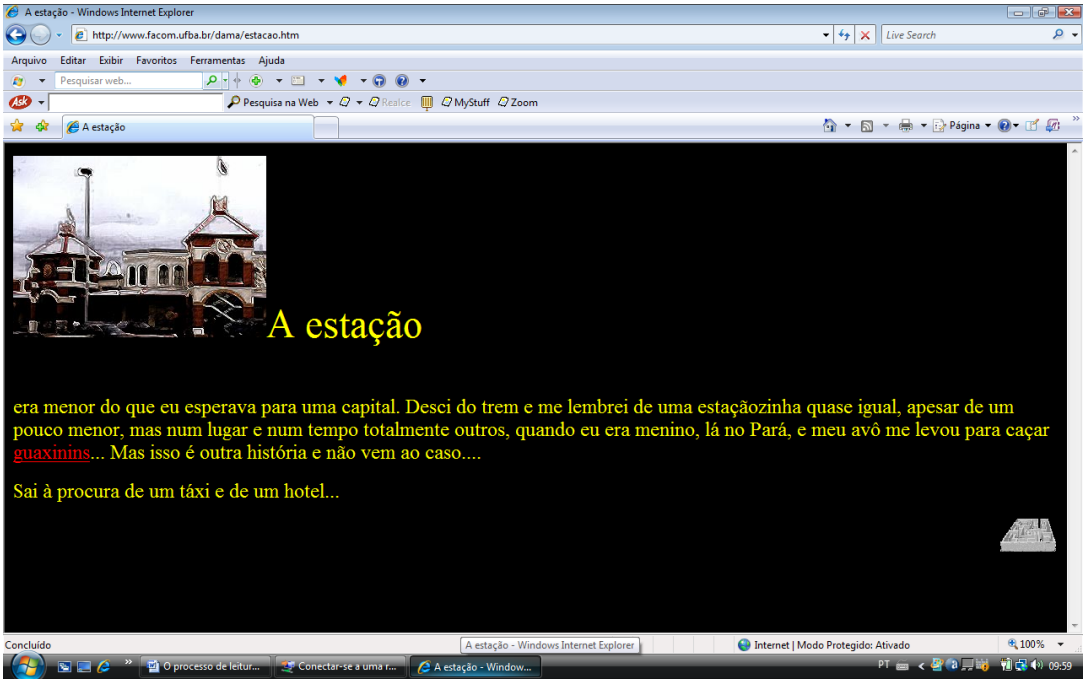
3.1 LINKS TEXTUAIS: entradas e saídas do leitor-navegador

Um *link* pode ser definido como um "elo ou vinculo, uma maneira de traçar conexões entre coisas, uma maneira de forjar relações semânticas" (JOHNSON, 2001, p.82). Os *links* ou *hiperlinks* são ferramentas de navegação que operacionalizam movimentos de entrada ou saída do hipertexto, como amarras que entrelaçam a hipernarrativa para conduzir o leitor de um ponto a outro da história. Estes dispositivos técnicos materializam vínculos de sentido ao texto. KOCK (2003) distingue três funções para os *links:*

a) função coersiva – visa amarrar informações, a fim de extrair conhecimentos, como "atando" peças de um mosaico;
b) função cognitiva – tem o papel de vincular blocos textuais para a construção de sentidos;
c) função dêitica – objetiva indicar e sugerir caminhos ou focos de atenção, apontando para um lugar externo no ciberespaço.

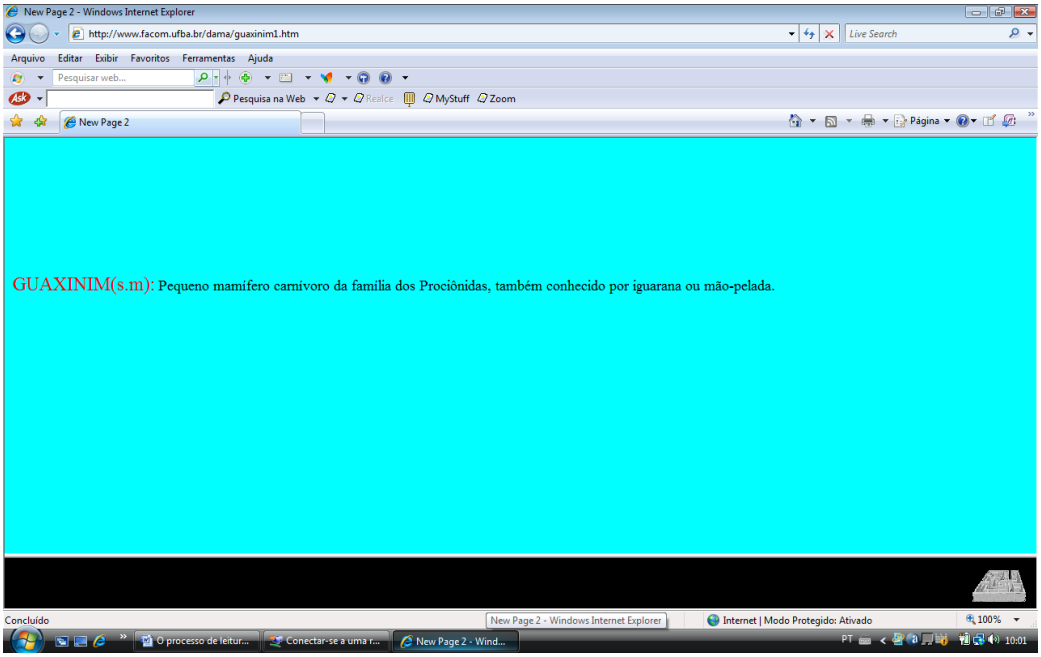
A função coersiva na hiperficção surge quando os *links* sequenciam a narrativa, unindo os episódios pela intervenção do leitor. É o que ocorre com o *link* presente no ícone do "labirinto". Ele nos serve de chave para a entrada ou saída para pontos da narrativa. Nesse trajeto, o leitor poderá esbarrar com fragmentos já lidos, entrecruzando episódios, gerando novos sentidos ao hipertexto ficcional.

Ao dar acesso a notas, explicações ou referências textuais como recurso remissivo, tal qual estamos acostumados no texto impresso, os *links* nos conectam a uma informação que pode contribuir para a constituição de significado do texto, como um recurso remissivo. É o que acontece com a palavra "guaximins" presente no episódio que se passa na estação de trem:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/estacao.htm

O cenário da "estação de trem" faz o personagem-narrador recordar a caça de "guaximins" na sua infância no Pará e um *link* nesta palavra transporta o leitor para uma página que apresenta uma definição do animal em questão:

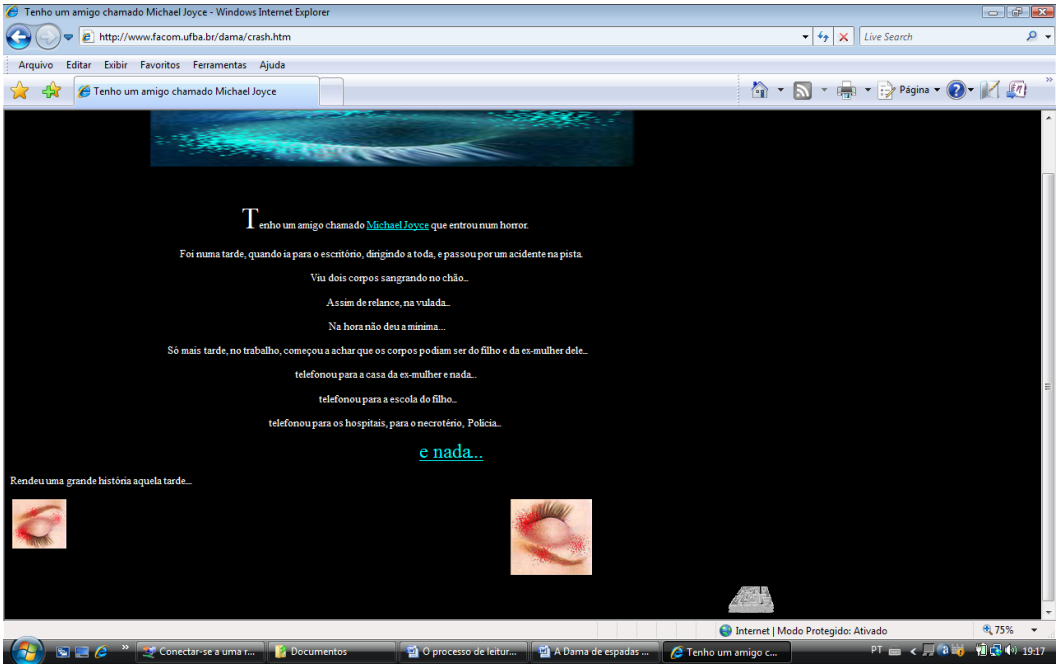


Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/guaximim.htm

Como a idéia do *link* é agilizar as conexões entre textos, o leitor obterá informações semelhante a uma nota de rodapé ou uma nota explicativa de um livro impresso. O acesso a essa informação é imediato, sem a necessidade de deslocar o olhar para outro ponto da página ou mesmo mover várias páginas à procura da explicação, ou então, consultar um dicionário. Um simples "clique" na palavra grifada leva o leitor ao texto.

Os *links* podem conectar páginas virtuais relacionadas ao enredo, materializando conexões hipertextuais que mostram ao leitor mais explicitamente o que está ao redor da narrativa, ou como define BAKHTIN (1993), as "vozes" que permeiam todo discurso literário. Esse efeito se arquiteta através das "vozes que falam pela voz do autor do texto ou, ao contrário, trata-se da voz dele que se dissolve e se reconstrói em outras vozes. Trata-se do texto que se constrói e reconstrói em outros textos" (LAJOLO, 1998, p.69), que se tornam explicitas no caso da hiperficção com a sinalização dos *links*.

É o caso de Michael Joyce que surge como personagem ficcional em "*A dama de espadas",* no episódio que se passa no táxi:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/crash.htm

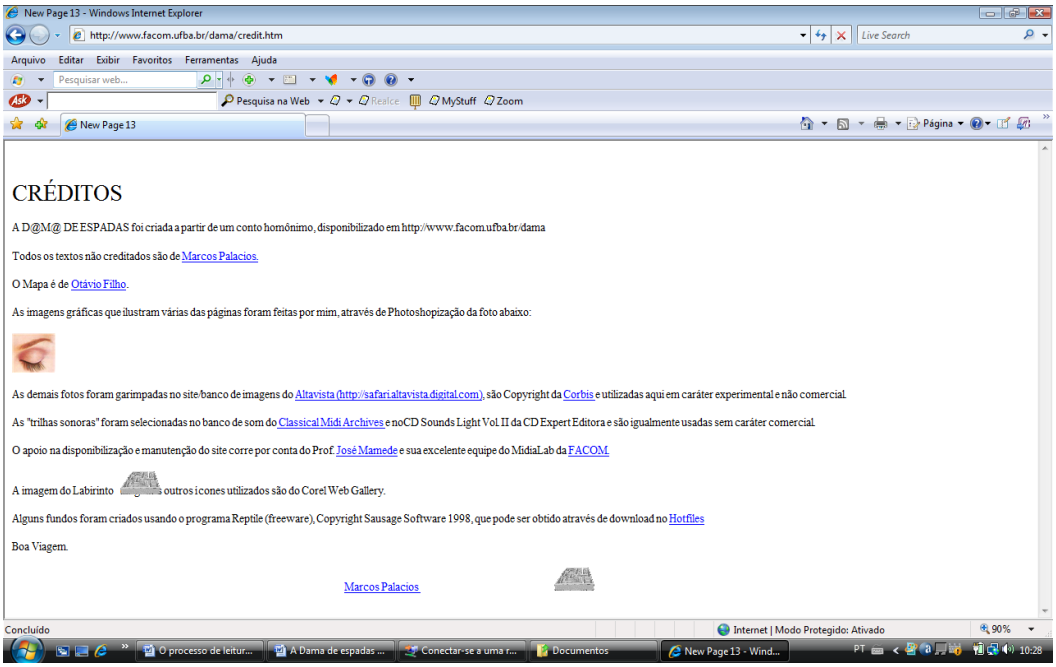
Um *link* pode ser ativado no nome do personagem, conectando a hipernarrativa com o *site* da Editora Eagstore, responsável pela comercialização de *Afternoon, a story*, considerada a primeira hiperficção da história e criada pelo pesquisador Michael Joyce, ou seja, um homônimo do personagem de "*A dama de espadas"*. A história que acontece com o Joyce

“ficcional”, relatada ao personagem-narrador é, na realidade, uma sinopse da hiperficção supracitada: quando o “Joyce ficcional” se dirigia ao escritório visualiza dois corpos sangrando na pista, e pouco depois pensou na possibilidade de serem o filho e a ex-mulher, pois não conseguia localizá-los.

Este personagem é uma voz que subjaz a narrativa como um claro efeito da polissemia discursiva que é intencionalmente assinalada pelo *link*, que materializa o que mentalmente realizamos quando lemos um texto impresso, isto é, o leitor tenta buscar informações armazenadas por nossas leituras e conhecimentos prévios, como um efeito que conhecemos como intertextualidade.

Como já salientamos, os *links* têm por função desencadear outros fatores de textualidade, a exemplo da informatividade, da coerência e da coesão. Este processo mental pode também ocorrer na hiperficção, afinal nem todos os intertextos estão programados como *links* pelo autor, até porque existem relações textuais que se estabelecem pela ação do leitor e que nem sempre se converte em intenção hipertextual.

Os *links* podem estar localizados em palavras normalmente sublinhadas e grafadas em fonte de cor diferenciada das demais ou em imagens. A imagem de um labirinto, por exemplo, é um *link* que aparece nos diversos episódios da narrativa.



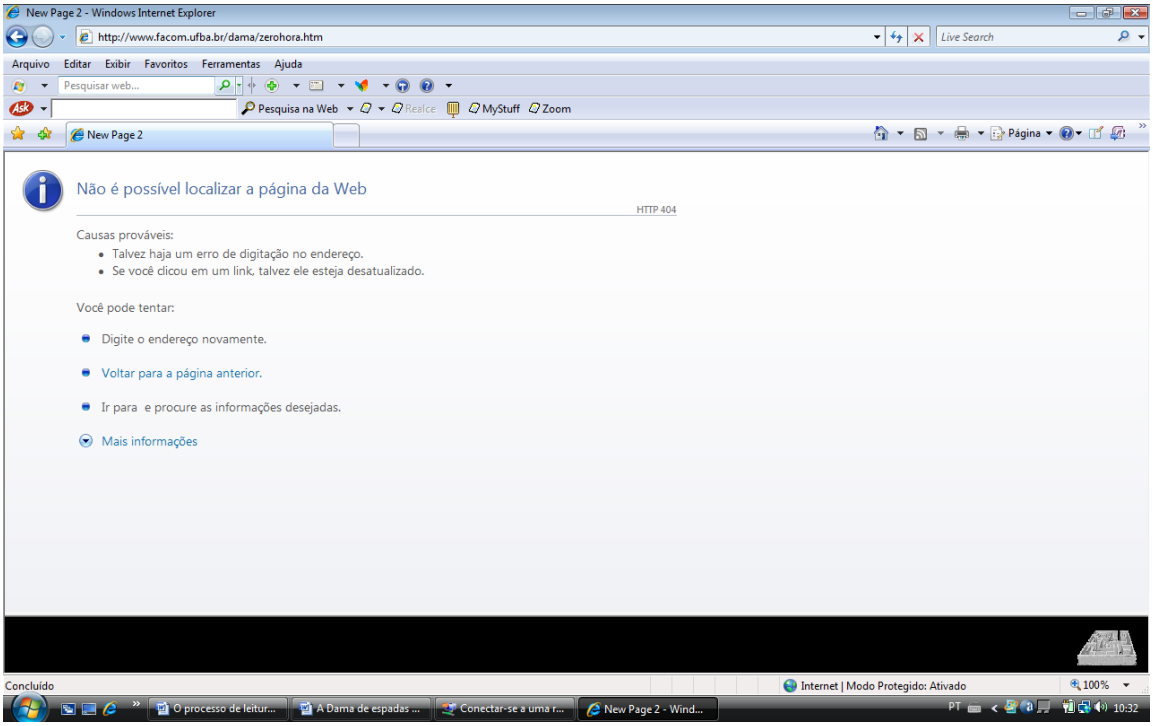
Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/credit.htm

O “labirinto” é um *link* que promove a navegação do leitor pelo ambiente narrativo, sempre como uma opção de retorno à página anterior.

Mas, se por um lado um *link* é uma opção de leitura, por outro, é também algo proposto pelo autor. KOCK (2003, p.66) diz que “Do ponto de vista cognitivo, pode-se dizer que o *hiperlink* exerce o papel de um ´encapsulador` de cargas de sentido, capaz de gerar no leitor o desejo de seguir os caminhos indicados”.

Palavras, imagens ou símbolos indicados como *links* tendem a levar o leitor curioso à sua leitura, e ao percorrê-los estará realizando tentativas de compreensão (XAVIER, 2005). Quando redigimos um texto e sublinhamos uma palavra, queremos que nosso leitor tenha uma atenção especial àquele termo. Essa é uma estratégia que se vale do aspecto visual e material do significante para facilitar a apreensão da mensagem. Palavras entre “aspas”, em *itálico*, em **negrito,** também exercem a função de chamar a atenção do leitor, como um poderoso mecanismo de intencionalidade.

Muitos dos *links* de “*A dama de espadas*” já estão *of-line*, isto é, não se encontram mais disponibilizados no ciberespaço. Quando o leitor tenta acessá-los é comunicado que “não é possível localizar a página na web”, como podemos observar abaixo:

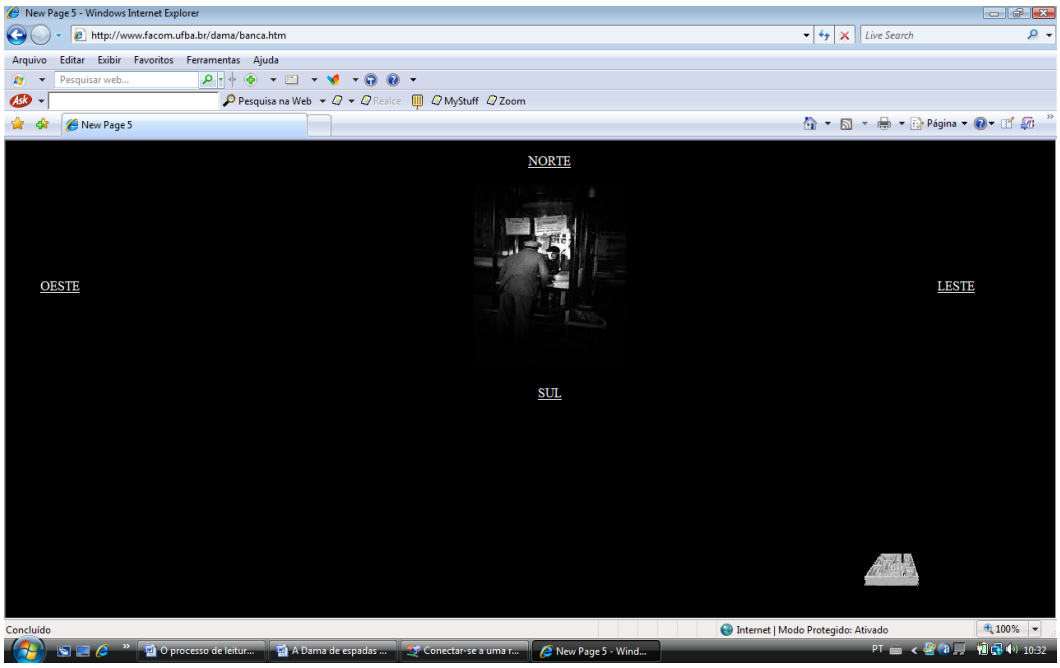


Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/zerohora.htm

Essa é uma característica das expressões hipertextuais, a efemeridade. A escrita hipertextual e sua veiculação no ciberespaço podem ser simultâneas. Contudo, o período de difusão é efêmero e a qualquer momento pode ser substituído ou deletado.

Um fator primordial para a durabilidade de uma criação hipertextual é a quantidade de acessos. Se um *site* obtiver uma grande freqüência de leitores, possivelmente resistirá ao tempo. Isso é mais ou menos o que acontece com um jornal, uma revista ou um romance impresso, seu sucesso editorial possibilitará (ou não) a re-edição da obra. A diferença é que o registro material do impresso, a não ser por algum incidente, possui uma durabilidade muito maior do que o virtual.

Outro fator que justifica a quebra de *links* é a mudança do endereço virtual de alguns dos *sites* linkados. No episódio acessado no mapa pela imagem da banca de jornal, quatro *links* dão acesso a *sites* de notícias veiculadas por empresas de comunicação, cada um deles de uma região do país.

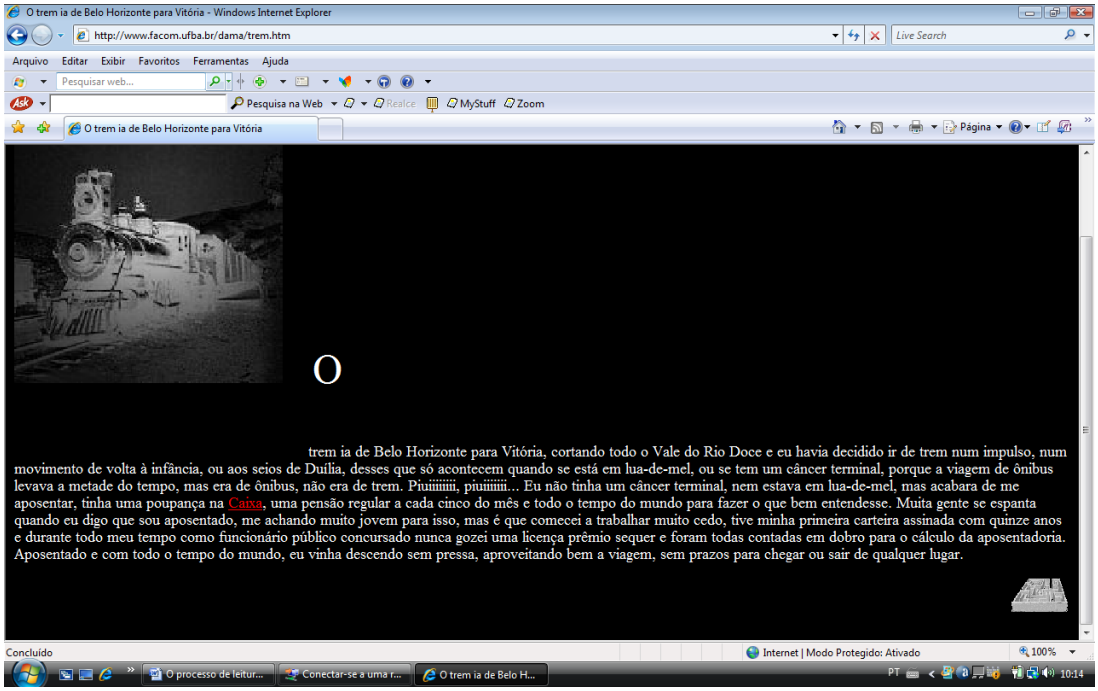


Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/banca.htm

Quando o leitor acessa o *link* “leste”, terá acesso a Rede Gazeta, e quando este acessa o “oeste”, ele se depara com o jornal “Diário de Cuiabá”. No *link* “norte”, tem-se o caminho para a leitura do jornal “O Liberal”, de Belém do Pará. Já o *link* “sul” não se encontra disponível. O acesso a estes veículos de comunicação dá ao leitor um panorama sobre as

notícias do momento, como se estivesse folheando jornais e revistas em uma ”banca de jornal”.

Links como estes, conduzem o leitor para fora da narrativa, interrompendo a leitura, podendo dispersá-lo. É o que pode acontecer no episódio abaixo:



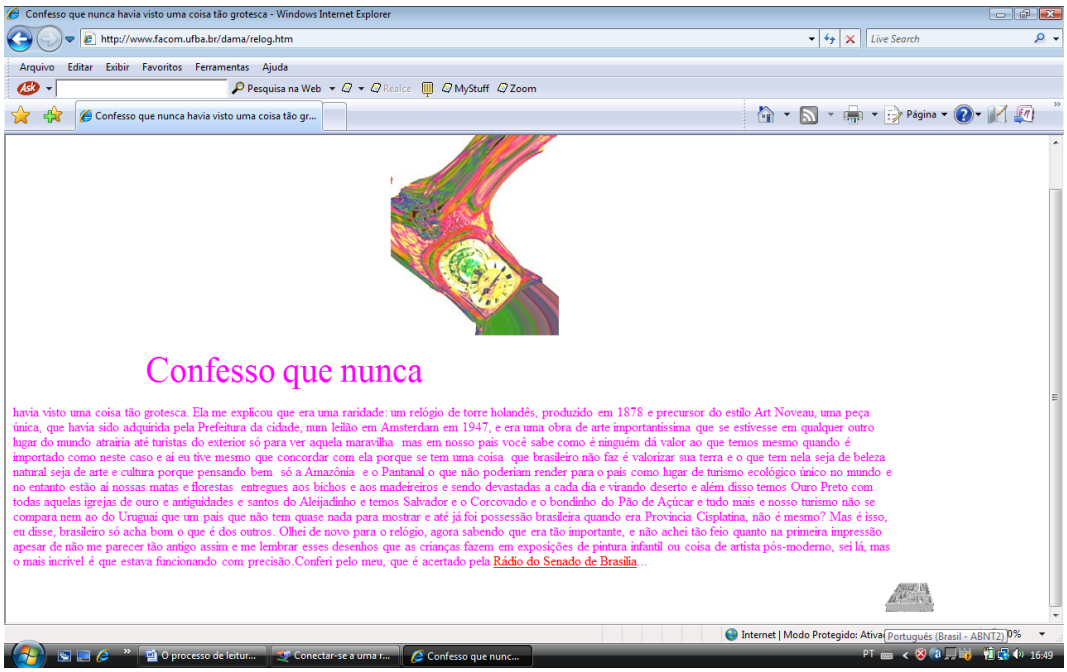
Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/trem.htm

O fragmento narrativo possui um *link* para a página da “Caixa Econômica Federal”. Neste *link*, o olhar do leitor pode se deslocar para as informações e serviços bancários disponibilizados pelo *site*, que podem tirar o foco da narrativa, afetando a relação dos interactantes, uma vez que o *link* pode criar uma sensação de estranhamento por incitar o leitor a consumir os produtos do banco, num recurso de *merchandising* largamente utilizado pelas mídias atuais.

Nestes casos os *links* materializam um elo entre o mundo ficcional e o mundo real, algo que no texto impresso é realizado pelas referências ou alusões explícitas ou implícitas de elementos da realidade, que estimulam a procura por informações que auxiliem a construção de sentidos.

Além disso, um *link* é uma forma de diálogo entre o autor e o leitor, tendo em vista que uma hiperligação é sempre uma programação do autor, que estrutura o hipertexto estabelecendo seus vínculos, oportunizando ao leitor a decisão de acessá-los ou não. Entretanto, nem todas as conexões hipertextuais estão materializadas pelos *links*. Por isso, o

trabalho do leitor em construir os sentidos do texto, através do chamado conhecimento enciclopédico não desaparece no ato de leitura hiperficcional. Muitos intertextos estão presentes em "*A dama de espadas*" sem o dispositivo técnico dos *links*. No episódio que se passa na "praça", por exemplo, podemos observar uma serie de referências que são feitas pelo personagem-narrador:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/relog.htm

Algumas dessas referências requerem a ação dos nossos conhecimentos "enciclopédicos", como ocorre quando a misteriosa mulher da trama mostra ao nosso personagem-narrador um "relógio de torre holandês" em estilo "*Art Noveau*"[8]. O leitor que não possui conhecimentos sobre a história da arte terá que buscar informações sobre o gênero em livros ou mesmo no ciberespaço, por que neste caso, a narrativa não disponibiliza nenhum *link* explicativo sobre o assunto.

---

[8] A art nouveau surgiu como uma tendência arquitetônica inovadora do fim do século XIX, com um estilo em que se destacam as formas orgânicas inspiradas em folhagens, flores, cisnes, labaredas e outros elementos, explorando novos materiais (como o ferro e o vidro, principais elementos dos edifícios que passaram a ser construídos segundo a nova estética) e os avanços tecnológicos na área gráfica, como a técnica da litografia. Os edifícios apresentam linhas curvas, delicadas, irregulares e assimétricas. Mosaicos e mistura de materiais caracterizam muitas obras arquitetônicas, como as de Antoni Gaudí, expoente do movimento na Espanha. (Fonte: Wikipédia)

Portanto, os *links* configuram-se como um mecanismo hipertextual que ao mesmo tempo liga, transforma e transporta (LEÃO, 2003) fragmentos hipertextuais, dando mobilidade ao processo de leitura. A narrativa ganha dinamismo e movimento como é próprio das linguagens digitalizadas. Essas operações realizadas pelos *links* dimensionam a interpretação como uma prática dinâmica, o que equivale dizer que os sentidos se constroem a partir das costuras hipertextuais, realizadas pelas diferentes funções executadas pelas hiperligações.

3.2 A LEITURA COM TRILHA SONORA

A invenção da imprensa consagrou o hábito da leitura silenciosa e individual, perpetuando-se como uma espécie de norma para o ato da leitura. Com o surgimento dos aparelhos elétricos e eletrônicos (gramofone, toca-fitas, radiola, rádio, mp3, etc.), o leitor pode, se assim o quiser, manusear um livro ao som da música de sua escolha, cultuando concomitantemente a arte literária e a arte musical. Com a convergência de mídias promovidas pela informática, a escrita pode agora estar acompanhada por signos sonoros, como é agora utilizado pelos hipertextos literários.

Na hiperficção, os sons possuem duas funções expressivas: a primeira é a de criar uma atmosfera para a leitura, e a segunda, expressar sonoramente passagens da narrativa. Para compor a trilha sonora de ”*A dama de espadas*”, o autor recorreu ao “banco de som do *Classical Midi Archives”* e do CD *Sounds Light*, volume II. A música usada como trilha sonora na história está no formato MIDI, assemelhando-se aos sons das primeiras gerações de jogos eletrônicos, causando no leitor uma sensação de estar mergulhando em uma atmosfera *hay-teck*.

Ao acessar o mapa da narrativa uma melodia cria uma atmosfera de mistério e suspense, como que antecipando o clímax da trama, ativando o que JAUSS (1994, p.27) define como horizonte de expectativas. Segundo ele:

> [...] toda obra que surge não se apresenta como novidade absoluta num espaço vazio, mas, por intermédio de avisos, sinais visíveis e invisíveis, traços familiares ou indicações implícitas, predispõem seu púbico para recebê-la de uma maneira bastante definitiva. Ela desperta a lembrança do já lido, ou seja, logo de início expectativas quanto a ‘meio e fim’, conduzindo o leitor a determinada postura emocional.

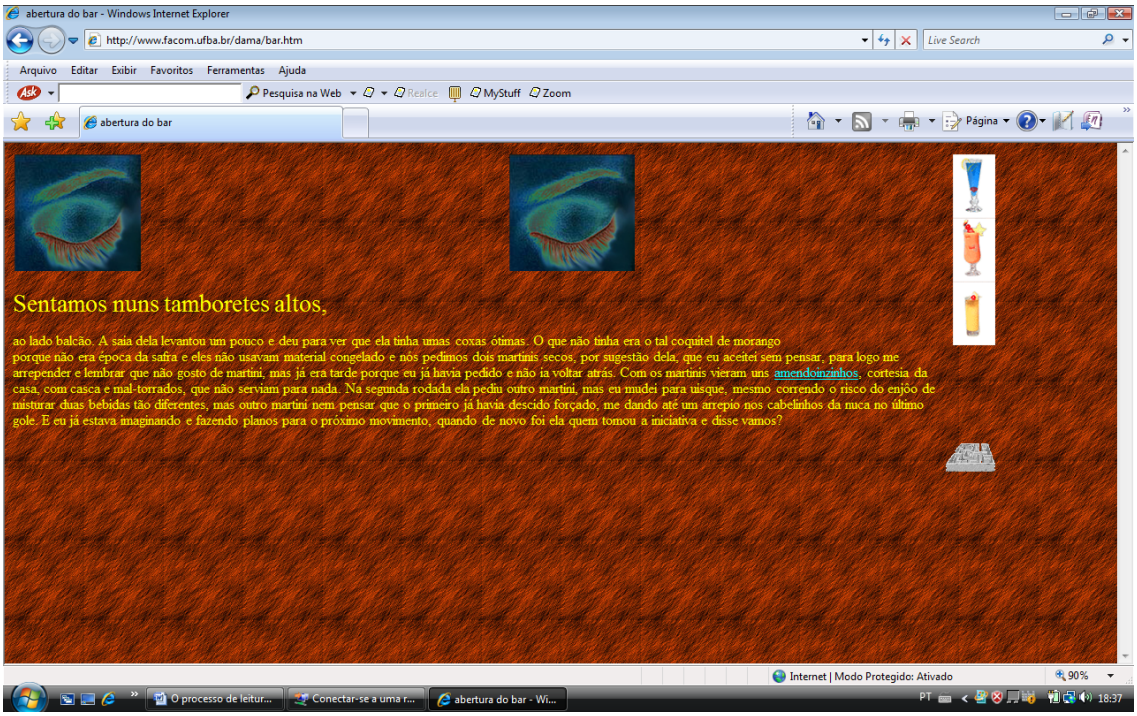
Estes sinais, explícitos ou implícitos, se convertem em um mecanismo com a função de acionar certas predisposições do leitor durante o processo de recepção. São estratégias que despertam posturas ante o que se vai ler e podem estar materializadas na estilística da obra, nas convenções imanentes ao gênero e no conhecimento sócio-histórico de produção da obra, na capa de um livro, nas informações obtidas por outros leitores ou críticos, na leitura da chamada “orelha” do livro, etc. E, no caso da hiperficção, a música constitui-se em um desses mecanismos provocadores do horizonte de expectativas.

Para compreender melhor o efeito da música nas narrativas hipertextuais, podemos compará-lo à trilha sonora empregada nas produções cinematográficas. No cinema, a linguagem musical tem a função de traduzir sonoramente aquilo que está sendo apresentado

visualmente ao expectador, envolvendo-o emocionalmente na trama. Sem a trilha sonora, um filme perderia muito da sua capacidade de interação com o público. No cinema, a linguagem visual e a linguagem sonora atuam em consonância para a montagem das ações narrativas, bem como, ao processo de expressão e de construção de sentidos.

Na hiperficção em análise, o processo é semelhante ao do cinema, visto que as músicas que permeiam "*A dama de espadas*" criam um contexto para a leitura, difundindo pelo espaço físico a atmosfera da história, seduzindo o leitor a interagir com a narrativa. A música pode até minimizar possíveis ruídos de comunicação como a distração, barulhos externos e situações que reduzam a atenção do leitor.

No episódio que se desenvolve no "bar", uma música ambienta o leitor no clima do cenário:



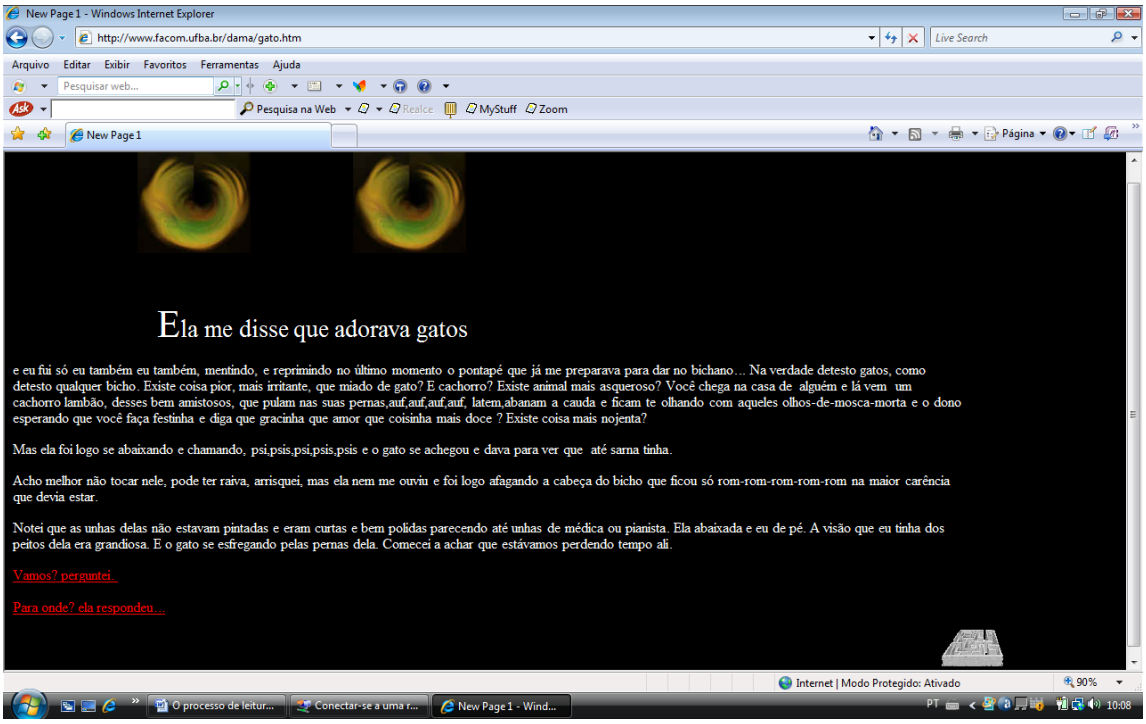
Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/bar.htm

Trata-se de uma trilha sonora tocada *jazzisticamente*, que aciona em nosso imaginário a imagem de um piano, e que remete o leitor a um bar de uma grande metrópole, em momentos de *happy hours*. Alguns destes episódios estão indisponíveis, mas, a imagem no centro da página conecta o leitor a um fabricante de "cachaças" e do canto direito a um conto anônimo "Iniciação" sobre um jovem que aos quinze anos falsifica uma carteira de estudante para freqüentar pela primeira vez um bar, tornando-se desde então, em um assíduo

consumidor de “chopp”. É como se neste episódio o personagem-narrador recordasse a sua juventude através de um *link* mental para o passado.

Além das músicas que ambientam o contato do leitor com a trama, sons incidentais materializam trechos da história, às vezes associados ao próprio hipertexto. Clicando na imagem do porto, no mapa da narrativa, o leitor ouvirá o som do mar, ondas e sons que reproduzem a atmosfera de uma zona portuária.

Mesmo utilizando as ferramentas hipermidiáticas, o autor não abriu mão das onomatopéias, um recurso estilístico próprio da escrita:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/gato.htm

Na hiperficção, a escrita também é a matéria prima de sua expressão, e por essa razão os elementos inerentes à comunicação literária estão nela contemplados (a metáfora, o eufemismo, a hipérbole, as onomatopéias, etc). No trecho acima ilustrado, os sons de miados de gatos são produzidos durante a leitura. Mas, as onomatopéias presentes neste e em outros trechos nos remetem igualmente aos sons que conhecemos, o que nos faz recriá-los através da imaginação. Além do recurso do som, o leitor pode observar também que a disposição das palavras e das imagens parece recriar a face de um gato.

O que o hipertexto faz é acrescentar aos elementos estilísticos tradicionais, outros recursos que conectam e ampliam as formas de comunicação, dando-lhes a possibilidade de

acionar conjuntamente nossas percepções sonoras e visuais, ao mesmo tempo em que oferece ao autor novas ferramentas para construção de narrativas.

3.3 A LEITURA DE IMAGENS

A escrita nos faz recorrer à imaginação para recriarmos mentalmente cenários, personagens, sons, etc. Este processo é desencadeado a partir dos significantes textuais, que acionam uma espécie de cinema mental. Isso ocorre para que a imaginação possa suprir certas limitações da escrita.

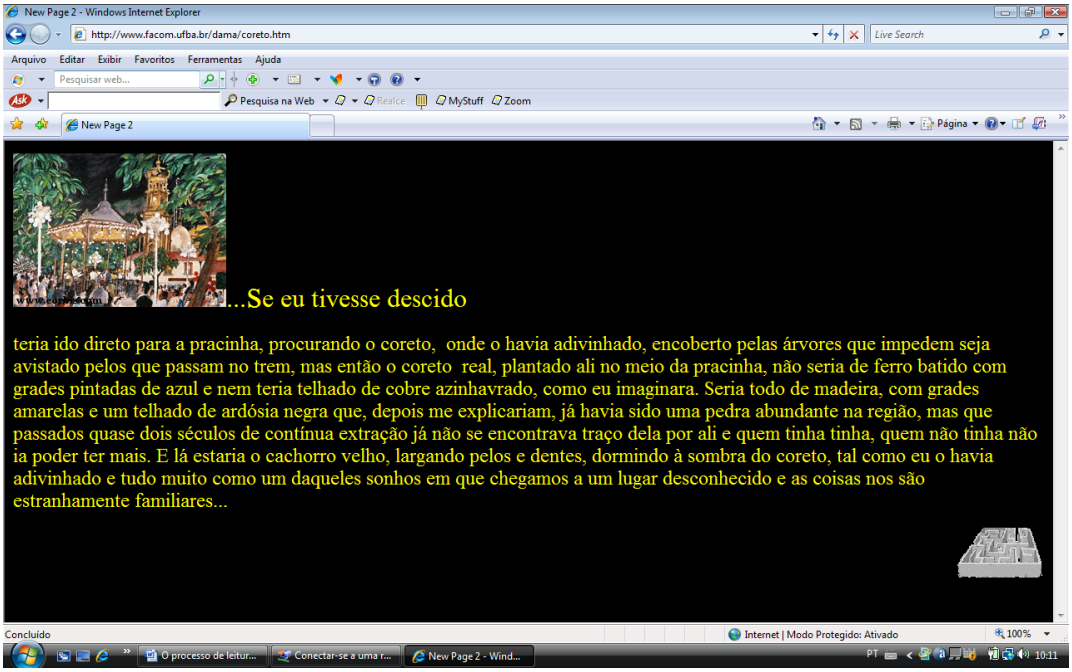
Para o campo da literatura, as imagens vinculam-se principalmente como processos ligados ao imaginário. Neste sentido, CALVINO (1990) distingue dois tipos de processos imaginativos: o que nasce da palavra para a imagem visiva, e o que parte da imagem visiva para o conteúdo verbal. O primeiro processo é o que ocorre quando lemos um romance, um jornal, etc, ou seja, é a reconstrução de uma cena como uma simulação através do imaginário. O segundo processo está vinculado ao ato criador, que transforma em palavras aquilo que lhe é apreendido pelo olhar, observados na realidade, ou ainda, imaginado pelo autor, inspirado por alguma imagem real.

E a este processo de gerar imagens no leitor, CALVINO (*op. cit.*) denominou de visibilidade, definindo-o como uma característica eminente do texto literário, no qual o autor deve "por em foco visões de olhos fechados, de fazer brotar cores e formas de um alinhamento de caracteres alfabéticos negros sobre uma página branca, de pensar por imagens" (p.107). Para SANTAELLA (2006) as imagens podem ser dividas em quatro tipos:

a) as imagens mentais, imaginadas;
b) as imagens diretamente perceptíveis ou observáveis na realidade;
c) as imagens como representações (desenhos, pinturas, gravuras, infográficas, filmadas, etc);
d) as imagens verbais (metáforas).

No campo da literatura, as imagens verbais e mentais são predominantes, principalmente pela ação das figuras de linguagem que se constituem numa estratégia estilística que tenta burlar as limitações da escrita para dar visibilidade ao texto. A metáfora, por exemplo, opera um jogo analógico que produz imagens-significados a partir de características de similaridade semântica, cuja eficácia nasce da capacidade do autor em manipular a palavra e do leitor em estabelecer um novo sentido ao vocábulo.

Na hiperficção, as imagens são materializadas como representação que traz o mundo real para o interior da trama narrativa, dando legibilidade ao texto. No hipertexto, as imagens podem servir a este propósito:



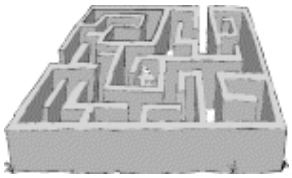
Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/coreto.htm

No trecho acima, o autor materializa a imagem de um coreto. O "coreto" é um equipamento arquitetônico bastante comum, principalmente nas cidades interioranas. Quando uma imagem nos é dada concretamente, busca-se enfatizar a ação narrativa ao invés da descrição do cenário, por isso, o cenário nos é ilustrado. Nossa imaginação é acionada para a construção da cena, já que o espaço do episódio está materializado, por isso, as imagens tornam-se um tipo de informação pragmática, já que, não só de metáforas e signos conotativos são constituídos uma obra de ficção. É o que acontece em vários momentos com as imagens aplicadas à hiperficção que possuem um caráter informacional.

Além disso, quando o autor nos oferece uma imagem, ele está nos ligando ao seu imaginário. Isto é uma clara presença autoral dentro do texto. É como se tivéssemos acesso à sua mente.

As imagens de "*A dama de espadas*" foram extraídas do banco de dados do Altavista, um *site* de busca, e também através da manipulação do *photoshop*, um programa de computador utilizado para manipular imagens. Elas são empregadas pelo autor para dar visibilidade a trechos da narrativa ou como signos independentes, como é próprio dos sistemas operacionais e *softwares* da informática, nos quais imagens são empregadas como ícones para guiar o usuário a fim de que este possa executar determinadas ações.

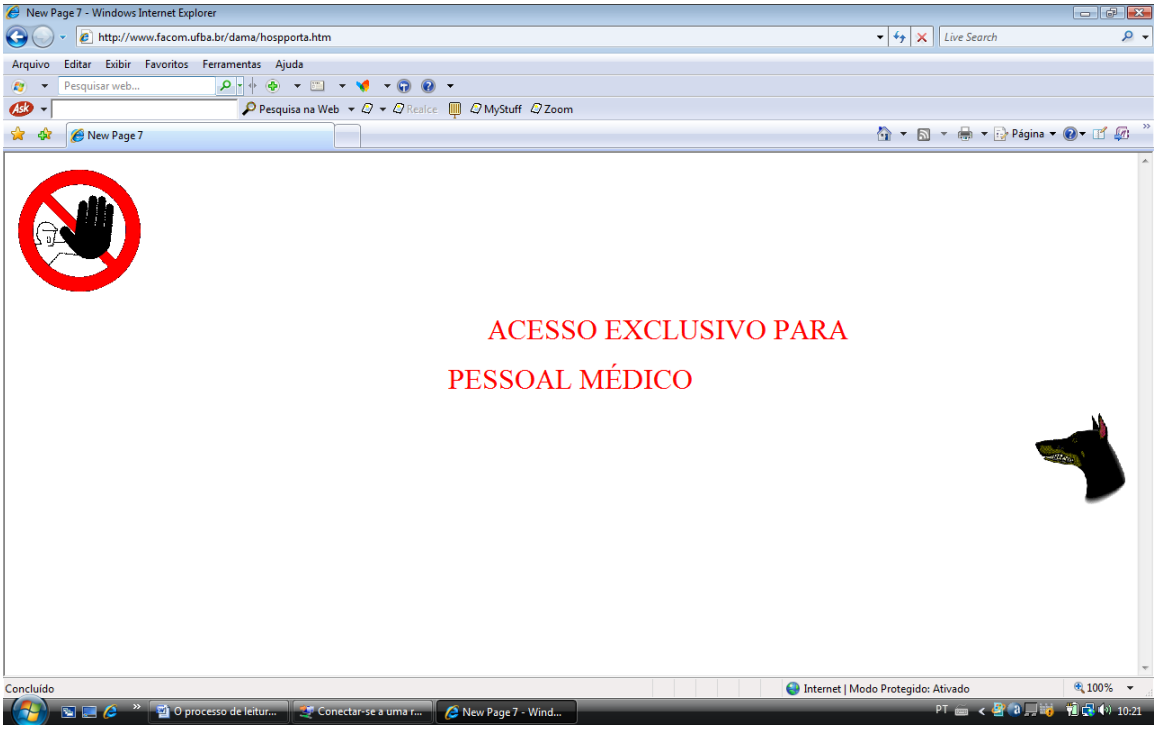
Este procedimento aparece em "*A dama de espadas"* na imagem do labirinto, que está presente em toda a narrativa como comando que permite ao leitor sequenciar a história.



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/

O labirinto informa ao leitor que ali se encontra um caminho de "retorno" ou de uma nova escolha a ser realizada. Possui também uma carga semântica, pois, um labirinto é uma estrutura repleta de bifurcações, cujo percurso se faz entre idas e vindas e por isso, muitos estudiosos do hipertexto vinculam a leitura hipertextual a um labirinto, quase como uma metáfora desse processo, já que o sujeito entra neste espaço à procura de uma saída. Composto por várias passagens e entrecruzamentos, o labirinto também pode ser considerado uma espécie de "metáfora" visual, pois gera associações de significado típicos das palavras e das figuras de linguagem, simbolizando algo que não está dito e posto em sentido figurado.

No trecho abaixo, a imagem informa ao leitor uma restrição de acesso. O texto logo abaixo da imagem e um "grito" em inglês avisam que o leitor deve retornar, pois àquele espaço não lhe é permitido o acesso:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/hosppota.htm

As três formas de expressão que convergem no trecho acima (escrita, imagem, som) atuam conjuntamente neste fragmento para a construção dos sentidos. A imagem no canto superior esquerdo deixa claro que há uma "restrição" ou "proibição" de acesso. Trata-se de uma informação visual, expressa também no texto que está exposto no centro da página.

Outra imagem fundamental de "*A dama de espadas*" é a do mapa. Um mapa é sempre um guia e que, neste caso, orienta o leitor a percorrer as micro-narrativas, como um suporte para a navegação pelos diversos cenários da cidade.

Na realidade, o mapa virtual da cidade de "*A dama de espadas*" é uma analogia com as chamadas "cibercidades". As "cibercidades" são construções virtuais que tentam reproduzir espaços urbanos, disponibilizando serviços e modos de sociabilidade através dos recursos tecnológicos da cultura digital. Segundo LEMOS (2009):

> As cibercidades é uma descrição/narração onde os olhos não vêem coisas, mas simulações de quase-objetos; ícones e símbolos gráficos como praças, ruas, monumentos. O ciber-cidadão não é um flâneur que passa pelas ruas, mas um ciber-flâneur que clica nos links do ciberespaço, tendo uma relação muito mais intelectual do que corporal com o lugar.

A experiência do "*ciber-flâneur*" é desempenhada pelo leitor de "*A dama de espadas*", na medida em que este navega por ícones e representações de equipamentos urbanos, que além de apresentarem os episódios da narrativa, conectam a trama a uma serie de

sites. Por meio da cibercidade criada por Marcos Palácios, o leitor pode informar-se através de jornais, acompanhar as sessões do senado federal pela Rádio Senado[9] e até obter informações e/ou executar algumas operações bancárias.

Para LUZ (1996, p.53) "inserir as imagens em circuitos mais amplos de sentido – para além das características técnicas necessárias à sua obtenção – é entender seu uso como uma ferramenta de novas maneiras de pensar o mundo e o seu sujeito", e que representam (ou materializam) a multiplicidade de signos com os quais entramos em contato diariamente.

[9] O *link* para a Rádio Senado mudou de endereço e portanto, a conexão está interrompida.

CAPÍTULO IV

A LEITURA HIPERFICCIONAL DE *A DAMA DE ESPADAS*

4.1 A INTERATIVIDADE E O PROCESSO DE LEITURA HIPERFICCIONAL

Como fala SANTAELLA (2004, p.153) "A palavra *interatividade* está na vizinhança semântica das palavras ação, agenciamento, correlação e cooperação, das quais empresta seus significados". Na cultura digital esse conceito potencializa certas características a arte:

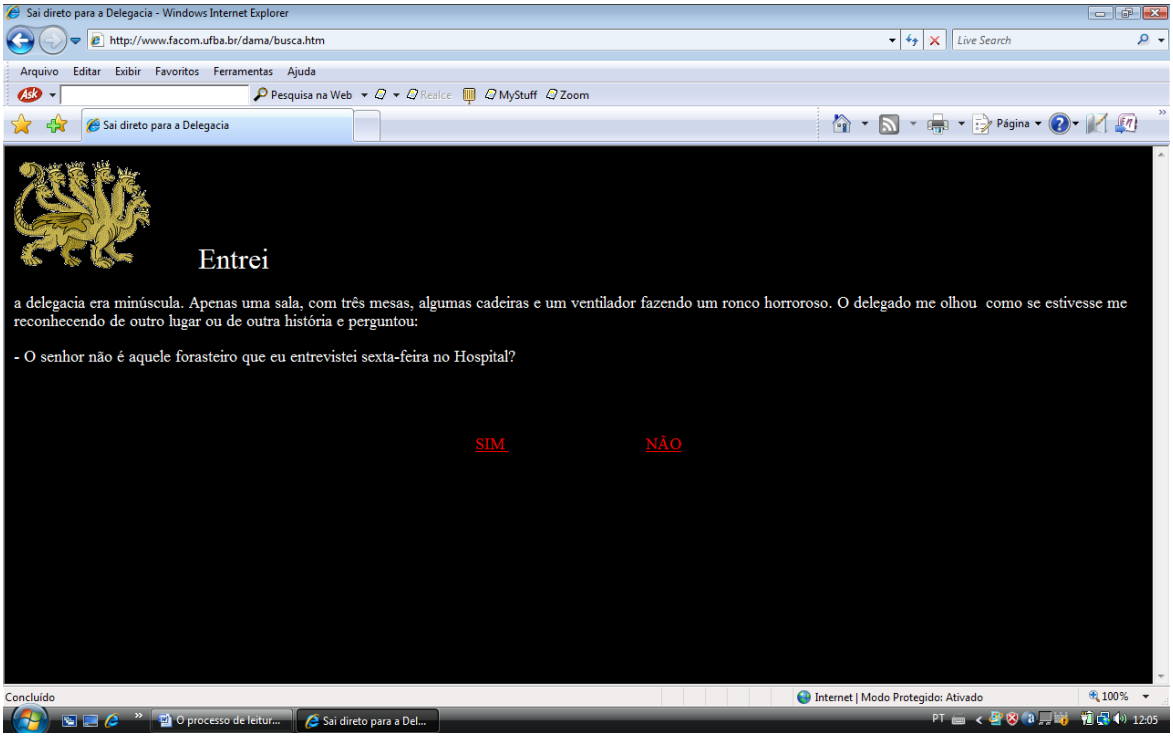
> Uma das características mais constantes da ciberarte é a participação nas obras daqueles que as provam, interpretam, exploram ou lêem. Nesse caso, não se trata apenas de uma participação na construção do sentido, mas sim uma co-produção da obra, já que o "expectador" é chamado a intervir diretamente na atualização (a materialização, a exibição, a edição, o desenrolar efetivo aqui e agora) de uma sequência de signos ou acontecimentos. (LEVY, 1999, p.135)

Para o autor, a interação no ciberespaço é uma prática que materializa a ação do expectador no processo de concretização da obra. Na verdade, quando interagimos na cultura digital, estamos transformando atos em experiências vivas, tornando visíveis as nossas escolhas.

Em uma narrativa, o texto nos oferece pistas para que possamos seguir certos caminhos. Essas escolhas que o texto literário nos proporciona se constitui em uma estratégia de interação entre o texto e o leitor, com o intuito de lhe conferir significados. Assim, a construção de sentidos de uma obra literária se dá sob o prisma da interatividade, que acontecem através de artifícios textuais que estimulam a ação do leitor.

Na hiperficção, esse processo se amplia e dá ao leitor a possibilidade de intervir diretamente na narrativa e já nasce na própria concepção da trama. O autor cria a trama com a idéia prévia de que o leitor possa manipular livremente a hipernarrativa. Por isso, em *"A dama de espadas"*, a leitura é um processo constante de fazer escolhas, cujos *links* estabelecem as conexões entre os fragmentos hipertextuais e permitem o acesso aos diversos subtextos da narrativa, que podem ser imagens, textos de diversos tipos (informativos, publicitários, literários, etc).

No episódio que se passa na delegacia, o leitor tem a oportunidade de assumir a voz do personagem-narrador, visto que, ao ser interpelado pelo delegado, duas respostas possíveis são propostas ao leitor:



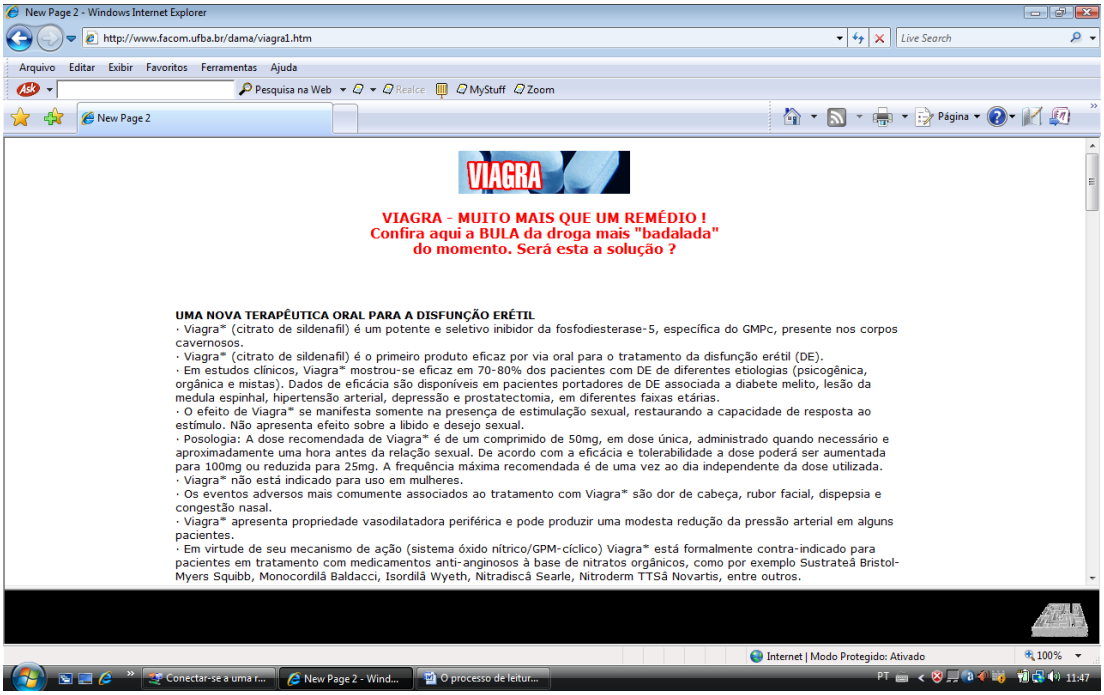
Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/busca.htm

Ao dizer “NÃO”, o personagem-narrador, que agora se confunde com o próprio leitor, diz “Desculpe, acho que entrei no lugar errado...”, e o diálogo com o delegado não se prolonga. Caso a resposta seja “SIM”, o personagem-narrador precisava relembrar com exatidão sobre o ocorrido, pois a história que ele havia “contado não fazia o menor sentido”, pois “tudo havia sido checado e que nada batia” com o depoimento dado ao sargento.

Nesse episódio, há um exercício pleno da ação de escolha no rumo da narrativa, isto porque as duas opções determinam trajetos de leitura diferentes, já que são incompatíveis do ponto de vista interpretativo. As vozes do leitor e do narrador se interpenetram. O leitor é convidado a participar da obra, tomando a narrativa como sua também. O expectador deixa de apenas decodificar signos gráficos para participar como “personagem” da obra.

Quando o leitor acessa *sites* ou páginas através dos *links* está mterializando uma escolha, e isto é uma forma de interação. Essas operações trazem para o texto vozes ressoantes de uma realidade externa à narrativa. Elas são realizadas através de dispositivos técnicos, os *links*, que possibilitam ao leitor a entrada em *sites* como a de um fornecedor de

cachaça[10] ou ainda obter informações sobre o “Viagra”, um estimulante sexual bastante popular:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/viagra.htm

Esses procedimentos hipertextuais equivalem funcionalmente aos intertextos que conhecemos na cultura impressa, nos colocando em diálogo com o mundo exterior, como janelas para a realidade.

A leitura é sempre um processo seletivo. Quando lemos, somos sempre convocados a fazer escolhas. A amplitude de informações contidas em um texto, principalmente, no caso da obra literária, nos faz desprezar, muitas vezes sem percebermos, uma serie de outras informações. Da mesma forma, na hiperficção o nosso trajeto de leitura nos fará abandonar certas “trilhas” como afirma ECO ao comparar a ficção a um “bosque”, (1994, p.33) “Há duas maneiras de percorrer um bosque. A primeira é experimentar vários caminhos [...] a segunda é andar para ver como é o bosque e descobrir por que algumas trilhas são acessíveis e outras não”, e nas duas formas somos obrigados a abdicar de certos caminhos interpretativos.

[10] *Link* disponibilizado no episódio que se passa no bar, na imagem no centro superior da página (ver ilustração na página 61)

Na hiperficção, a interatividade se constrói a partir da própria estrutura narrativa, pois, o leitor é chamado a conectar fragmentos textuais, montando uma rede formada por episódios aparentemente descontínuos, exercitando assim, o seu poder de escolha.

4.2 A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS: *entre a liberdade e o controle*

De um texto literário podemos extrair uma multiplicidade de significados. Por outro lado, todo texto possui mecanismos que estimulam nossas interpretações. Essa aparente contradição pode ser sintetizada na afirmação de HANSEN (2005) de que a leitura é um ato de "liberdade condicionada", no qual o leitor "deve" acatar certas convenções textuais. Estas convenções fazem parte de um conjunto de estratégias que estimulam caminhos possíveis de leitura e interpretação.

Assim, podemos afirmar que um texto possui mecanismos que materializam explicita ou implicitamente modos de auxiliar o processo de construção sentidos. O prefácio, o sumário, as glosas, a divisão de capítulos e a estilística da obra são formas tradicionais que o autor conta para incitar trajetos de leitura e virtuais significados ao texto. Na hiperficção, isso ocorre também através dos seus mecanismos expressivos: os *links*, as imagens e os elementos sonoros.

Na textualidade informatizada os *links* permitem "[...] hierarquizar e selecionar áreas de áreas de sentido, tecer ligações entre essas zonas, conectar o texto a outros documentos, arrimá-lo a toda uma memória que forma como que o fundo sobre o qual ele se destaca e ao qual remete [...]" (LEVY, 1996, p.37) e se configuram em uma estratégia de interação com o leitor, além de propiciar a navegação na rede hipertextual estabelecendo vínculos hipertextuais que propiciam a escolha de um trajeto ou elo de significação que foi traçado pelo autor prevendo o acesso ou não do leitor.

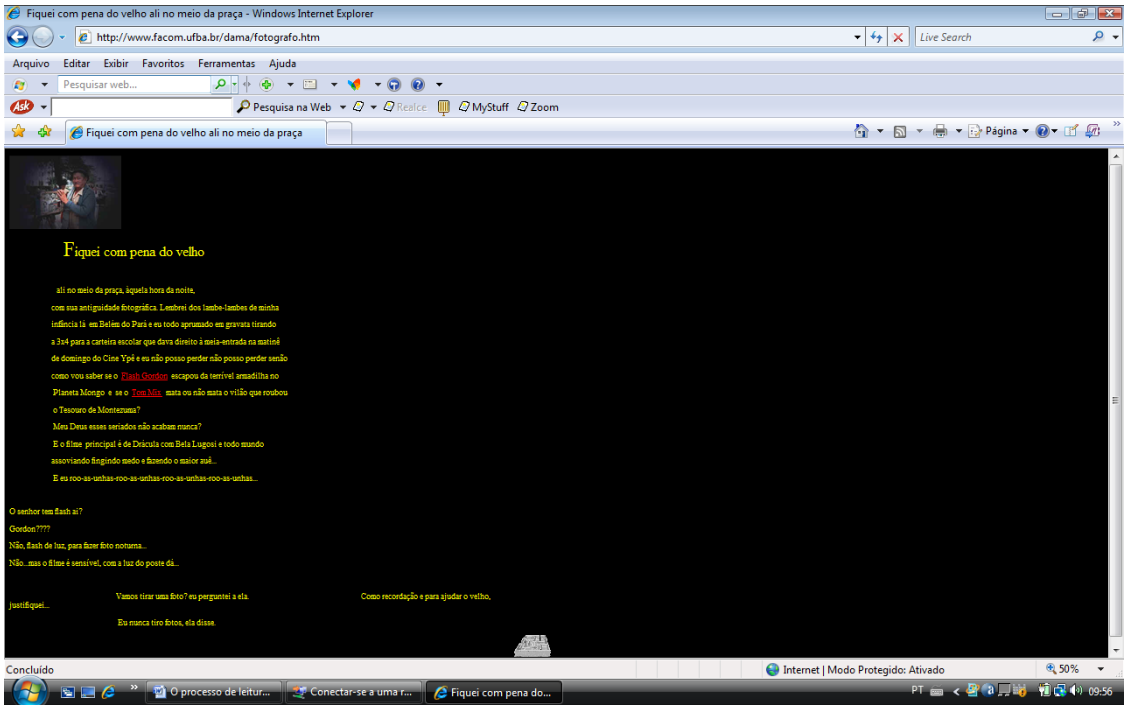
Estes mecanismos hipertextuais são projeções autorais e ocorrem porque toda narrativa é um tipo de texto "cujo destino interpretativo deve fazer parte do seu próprio mecanismo generativo: gerar um texto significa actuar segundo uma estratégia que inclui previsões dos movimentos do outro tal qual acontece em toda estratégia" (ECO, 1979, p.57)[11], como um jogo de xadrez, em que as partes envolvidas se movimentam no tabuleiro, sempre tentando prevê os movimentos do outro. O autor virtualiza um leitor, presumindo suas possíveis escolhas,para assim criar o espaço narrativo com múltiplas possibilidades de conexões, abrindo mão de certa forma sobre o controle sobre o que deve ou não ser lido.

No corpo do hipertexto, um *link* é sempre ressaltado por uma cor que o diferencie dos demais caracteres, por um grifo ou ainda por uma sinalização do *mouse*, como um sinal que indicasse a presença de um fragmento hipertextual escondido. Esse expediente tende a

[11] Essa é uma edição lusitana de *Lector in fabula*, por isso, alguns termos da citação conservam a respectiva norma ortográfica.

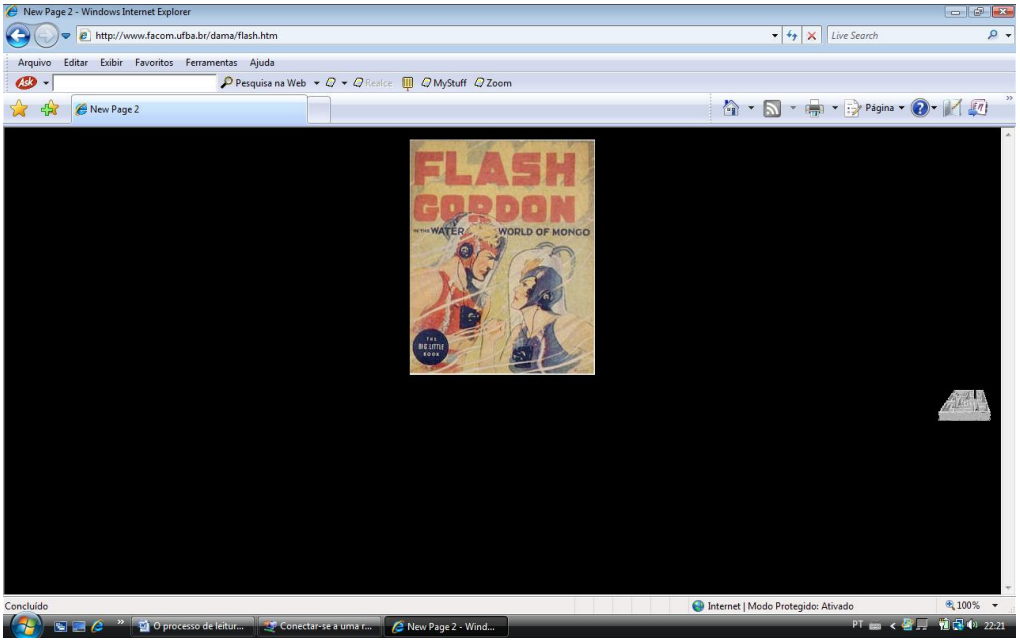
despertar a curiosidade do leitor, gerando expectativas e tornando-se um forte recurso de intencionalidade.

A hiperficção emprega imagens para representar visualmente lugares, objetos, cenas, etc. É como se tivéssemos acesso as imagens formuladas pela mente do autor. No fragmento abaixo, o narrador de "*A dama de espadas*" registra uma cena que lhe traz a nostalgia, sentimento, aliás, bastante recorrente nesta hiperficção:



Fonte: <http://www.facom.ufba.br/dama/fotografo.htm

A visão de um "velho fotográfico" em uma praça faz o personagem-narrador recordar o passado, acionando certas reminiscências da infância como as figuras de "Flash Gordon" e "Drácula", que estão linkadas às imagens de capas de revistas em quadrinhos desses heróis. Esta cena nos alerta para a capacidade que também possuem as imagens para prover o imaginário, por exemplo, evocando lembranças no leitor. As imagens transformam-se aqui em intertextos. Abaixo, temos a imagem apresentada ao clicar na palavra "Flash Gordon":



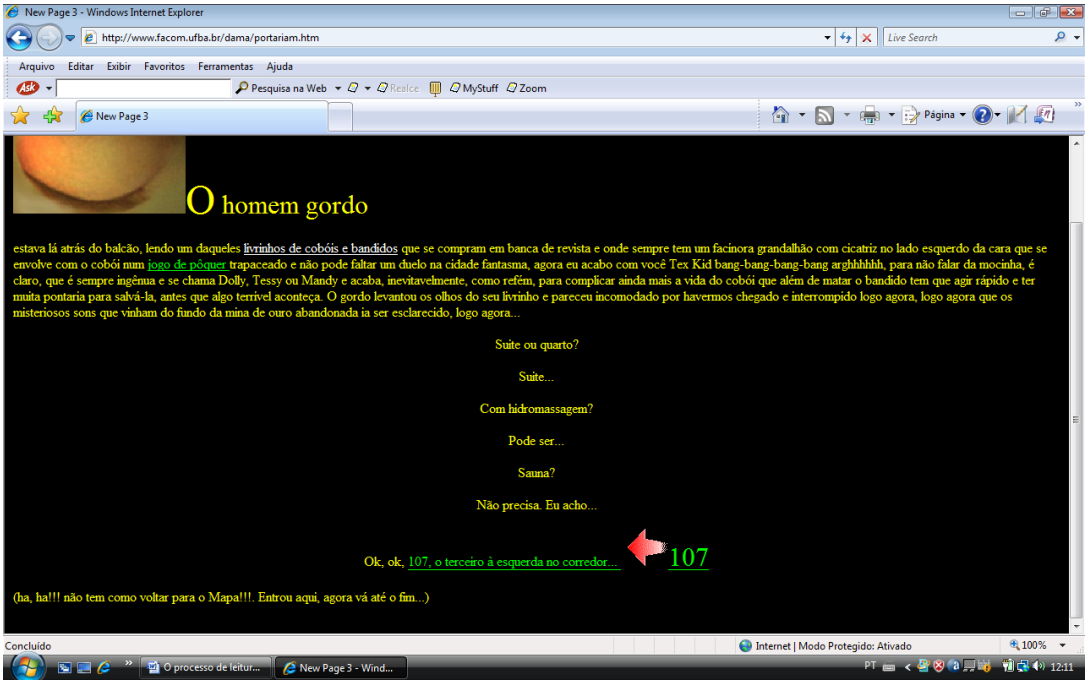
Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/flash.htm

O *link* materializa o processo intertextual que, na cultura impressa, executamos com a mente. Buscamos a imagem em nossas reminiscências, mas aqui, uma hiperligação nos oferta essa imagem, ligando imagens materiais a imagens mentais, tornando-os signos agenciadores da imaginação.

A trilha sonora antecipa certas predisposições sobre o que se vai ler, compondo uma atmosfera para a leitura. A música usada como trilha sonora para a leitura cria uma situação para a leitura, além de oferecer pistas ao processo de significação, como um traço explícito da intencionalidade.

Estes artifícios existem por que, como diz Umberto Eco, o texto é "uma máquina preguiçosa" que precisa de impulsos para se movimentar. Esses impulsos são dados pelo preenchimento de certas lacunas inerentes do texto literário, ou seja, a estrutura narrativa é concebida assim, para "afetar" o leitor, na perspectiva de que este possa se projetar nos "vazios" intencionalmente deixados pelo autor. Nas narrativas hipertextuais, estes procedimentos ampliam-se, valendo-se das ferramentas multimidiáticas e dos recursos interativos da cultura digital.

Porém, no episódio acessado através da imagem do "motel" localizada no mapa, a voz do narrador se apresenta metalinguisticamente para comunicar ao leitor que ele não poderá "retornar ao mapa", terá que fazer a leitura dos *links* que conduzem ao mesmo episódio:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/portariam.htm

Neste fragmento, a frase final "("ha, ha!!! não tem como voltar para o mapa!!!. Entrou aqui, vá agora até o fim...)", evidencia a presença do narrador, que nesse momento assume explicitamente o controle da narrativa. O leitor terá que seguir obrigatoriamente a ordem do narrador e ler o episódio acessado pelos *links* da parte inferior da página, já que os dois ligam o mesmo bloco hipertextual. Fica visível a presença do narrador por trás da história, sinalizando que nem tudo no texto ficcional e na cultura digital está sobre o controle do receptor.

Afirma CHARTIER (1998, p.123) que "abordar a leitura é, portanto, considerar, conjuntamente, a irredutível liberdade dos leitores e os condicionamentos que pretendem refreá-la", a fruição consiste no fato de que o leitor é conduzido por estratégias (hiper)textuais. Em uma hiperficção, o criador quer que exploremos a narrativa em toda a sua plenitude, por isso, monta a tessitura hipertextual com diferentes formas de interação. Ler uma hiperficção é explorar espaços projetados para nossa imaginação.

4.3 O HIPERTEXTO, SEUS EFEITOS, SEUS SENTIDOS

A estrutura do texto literário é permeada por lacunas ou textos subjacentes que comumente chamamos de "entrelinhas". Esses espaços são preenchidos por nossas ações interpretativas que dão sentido ao que aparentemente parece estar incompleto. Este processo estimula a cooperação dos dois pólos constituintes da obra literária, o pólo artístico e o pólo estético[12].

Sobre este processo ISER (1979, p.83) afirma que "como atividade comandada pelo texto, a leitura une o processamento do texto ao efeito sobre o leitor. Esta influência recíproca é descrita como interação". Para o autor, são os vazios textuais ativam ou motivam condutas e projeções do leitor dentro do texto. Dessa projeção é que se concretiza o texto literário (ISER, 1999, p.52):

> Se o texto ficcional existe graças ao efeito que estimula nas nossas leituras, então deveríamos compreender a significação mais como produto dos efeitos experimentados, ou seja, de efeitos atualizados do que como uma idéia que antecede a obra e se manifesta nela.

A interpretação surge dos efeitos causados dessa interação, através de um complexo processo que envolve percepção, capacidade imaginativa e memória, acionados durante o ato de ler. Para ORLANDI (1995, p.60) "A noção de *efeito* supõe, entre outras coisas, a relação de interlocução na construção de sentidos", isto é, a capacidade de estimular intervenções do leitor na obra literária.

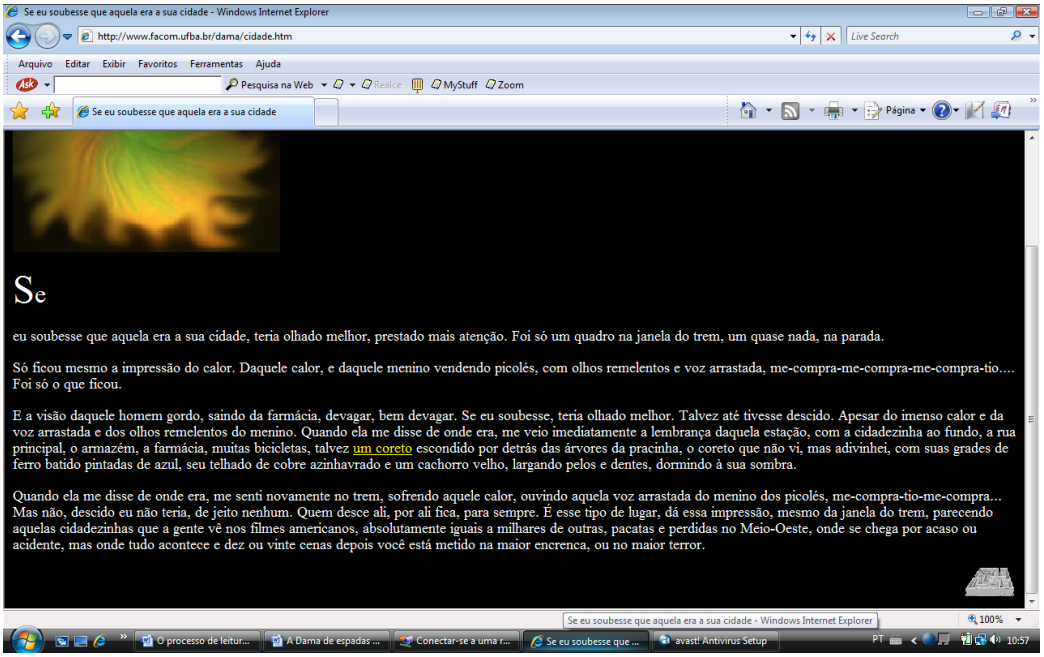
Na hiperficção, o leitor é necessariamente obrigado a intervir na estrutura narrativa. Como já abordamos, os episódios das narrativas hiperficcionais quase que não possuem mecanismos explícitos de coesão. KOCH (2001) define coesão como fenômeno relativo aos modos como os elementos lingüísticos do texto se interligam. Isto acontece por intermédio dos mecanismos formais dispostos na superfície do texto.

No episódio que se passa quando o personagem-narrador desce do trem e começa a caminhar pela cidade[13], um *link* conduz o leitor ao episódio que se desenvolve no "coreto", como podemos observar abaixo:

---

[12] Para Wolfgang Iser a obra possui dois pólos: um artístico e o outro estético. O primeiro refere-se ao texto criado pelo autor, e o segundo, é a concretização produzida pelo leitor

[13] Este episódio pode ser acessado na subseqüente página de inicio da hiperficção, clicando em **A dama de espadas**.



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/cidade.htm

Este *hiperlink* estabelece um elo entre dois episódios, ou seja, funciona como um elemento de coesão hipertextual. Entretanto, a conexão entre eles é decidida pelo leitor.

Sabemos que existem textos na cultura impressa desprovidos de coesão e cujos sentidos são veiculados na mente do leitor a partir de elementos "subjacentes" à superfície textual, ou seja, por elementos que estão implícitos e que possibilitam a produção de significados. É o que a autora supracitada define como coerência.

Comparando a leitura de um folhetim com o romance impresso, ISER (1979, p. 117) nos traz uma importante contribuição para desvelar estas lacunas deixadas pela descontinuidade narrativa que são características comuns ao folhetim e a hiperficção:

> O folhetim assim impõe uma determinada forma de leitura; a interrupção de suas articulações são mais calculadas do que as que sucedem, por motivos muitas vezes acidentais, na leitura de um livro. Nas estórias seriadas, ela deriva de uma intenção estratégica. Pelas pausas que se impõem, o leitor é obrigado a imaginar mais do que teria feito se a sua leitura fosse contínua.

A leitura de um folhetim é feita por uma separação de tempo e espaço, isso estabelece um tipo de procedimento que desperta expectativas, suposições e hipóteses causados pela interrupção da leitura. As "interrupções" projetam lugares vazios onde atuam a imaginação. Esse processo é similar à descontinuidade hiperficcional, só que a distância temporal entre a leitura de cada fragmento narrativo é menor do que a dos folhetins. Nos dois casos as relações de continuidade são possíveis graças às intervenções do leitor, orientados pela interpretação e as estratégias de comunicação da narrativa.

Em "*A dama de espadas*", o mapa é um elemento para a navegação, mas que também, serve de guia para que o leitor através dos elementos visuais que indicam os cenários da narrativa. Isso auxilia o leitor "montar o quebra-cabeça" interpretativo, tanto quanto, os *links* que estabelecem ramificações hipertextuais com diversos intertextos e se constituem em caminhos necessários a compreensão da narrativa. E como já foi observado, os *links* possuem um forte aspecto intencional.

A inserção de uma "trilha sonora" ao texto cria um contexto para a leitura e uma forma de prender a atenção do leitor, já que materializa uma atmosfera para narrativa. A música é um mecanismo de intencionalidade, pois, oferece pistas ao leitor sobre o hipertexto a ser lido.

Da mesma forma que a música, as imagens são componentes providos de significação. Elas concretizam modelos mentais criados pelo autor, ao mesmo tempo em que nos remetem ao nosso arquivo mental, colocando lado a lado a imagem exposta na narrativa com aquela representada em nosso imaginário. É indubitavelmente, uma forma de interação e de se instituir sentidos ao texto.

ISER (1999) diz que o texto literário é estruturalmente inacabado e concebido para que o leitor possa adentrar nos seus espaços vazios, preenchendo-os por meio de suas percepções e ações cognitivas pode aplicada ao hiperficção. Nesta perspectiva é que a leitura hiperficcional se configura como um processo colaborativo, determinado por mecanismos com os quais a narrativa estimula o leitor a participar da montagem da trama e do processo de construção de sentidos do texto e se realizam concomitantemente a própria concretização da obra.

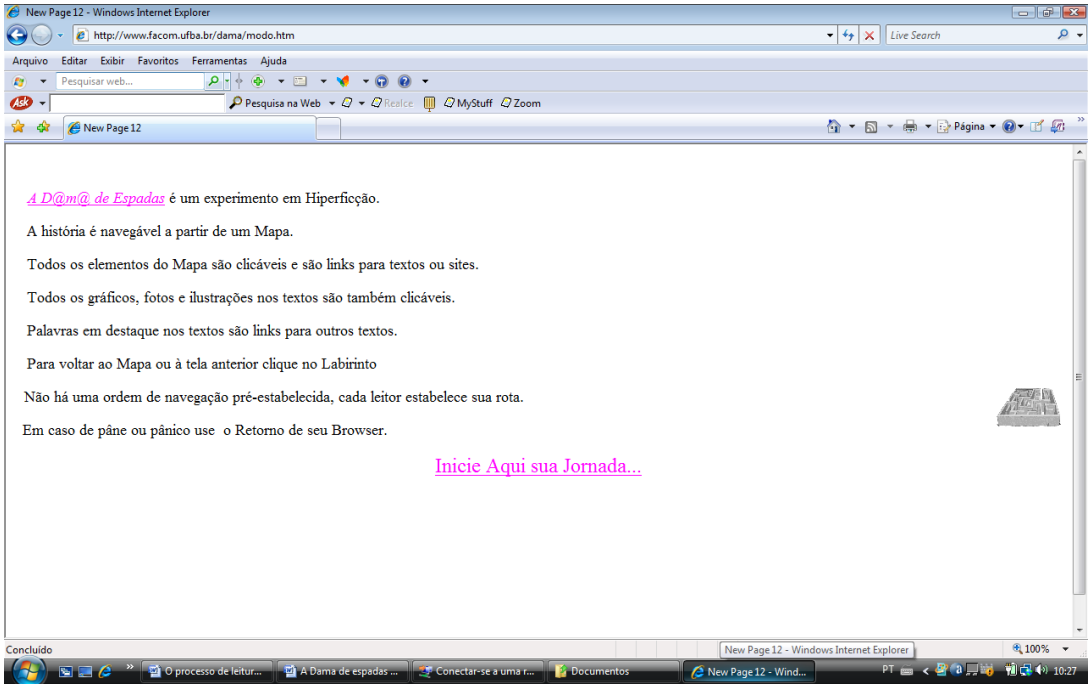
4.4 O "HIPERLEITOR-IDEAL" DE *A DAMA DE ESPADA*

Primeiramente, devemos esclarecer sobre o que estamos chamando de "hiperleitor-ideal". Estamos aqui nos referindo a uma estratégia textual utilizada pelo autor literário para construir a narrativa, presumindo para isto potencialidades do leitor. Seria um leitor ficcionalizado pelo autor com o intuito de prescrever certas estratégias textuais. Não estamos assim, aludindo àquela leitura idealizada e dogmática, tida como correta e indiscutível que ainda permeia nossos espaços literários, postura aliás, da qual não partilhamos.

Feita esta ressalva, afirmamos que todo produtor prevê certas habilidades por parte do leitor. A partir dos postulados de HEWMANN e VIEHWERGER, KOCH (2001) distingue essas habilidades em três grandes sistemas de conhecimento: o lingüístico, o enciclopédico e o interacional. O primeiro deles refere-se ao conhecimento gramatical e lexical da língua; o segundo ao conhecimento de mundo, a cultura geral e experiências acumuladas, incluso aí, as leituras anteriores; e finalmente, a terceira que diz respeito ao conhecimento sobre as ações verbais sobre a linguagem.

Quando entramos em contato com um novo suporte de veiculação textual essas habilidades são redimensionadas. Especificamente sobre a hiperficção, os novos recursos expressivos e dispositivos técnicos, pressupõem o conhecimento sobre a operacionalização do computador e sobre o gênero discursivo.

As informações preliminares relativas ao gênero são importantes para orientar o leitor em relação aos procedimentos e acordos ficcionais a serem realizados durante o ato da leitura, por isso, quando um tipo de expressão literária surge é comum autores recorrerem a advertências ou notas introdutórias que fornecem ao leitor orientações sobre a leitura, como fez Machado de Assis em "*Memórias Póstumas de Brás Cubas*" e como ocorre em "*A dama de espadas"*:



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/modo.htm

Neste bloco hipertextual, o autor estabelece um diálogo com o leitor, informando-lhe sobre procedimentos de leitura que podem ser úteis à compreensão da obra hiperficcional.

Dois artigos se encontram disponibilizados no ciberespaço abordando aspectos sobre o processo de leitura de "*A dama de espadas*" e podem nos auxiliar na análise de impasses e pontos obscuros a respeito do tema. O primeiro artigo é da Profª. Dra. Regina Helena Machado Aquino Corrêa (UEL), intitulado "*Hipertexto e leitor: um diálogo em construção*", e discorre sobre experiências de leitura com hiperficções realizadas por pesquisadores fora do país e faz também uma análise de duas hiperficções brasileiras "*Quatro gargantas cortadas*" e "*A dama de espadas*", que é o nosso objeto de pesquisa. O segundo é "A DAMA DE ESPADAS: análise crítica e algumas considerações conceituais", um relato pessoal sobre uma experiência de leitura, da estudante e autora do artigo Letícia Strehl, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Os dois textos foram produzidos por leitoras que já dispunham de conhecimentos prévios sobre o gênero e, portanto, leitoras que podemos classificar como qualificadas. Nas duas abordagens, a falta de um desfecho formal para a narrativa é avaliado como um problema para a leitura da obra. Para CORRÊA (2009):

> Há de se frisar ainda que a narrativa, por ser curta e pouco elaborada, é fácil de ser compreendida, mas é necessário que o leitor experimente os vários ícones do mapa ou faça uma escolha lógica (o protagonista deve sair da cidade em algum meio de transporte) para que ele consiga alcançar um fechamento.

Nota-se que há uma preocupação em se estabelecer um final para a narrativa. A leitora-autora sugere ter encontrado até um final lógico para a narrativa. Mas, salientamos que a fixação de um desfecho não é uma proposta do gênero, o leitor deve despir-se da expectativa de que a narrativa apresente um roteiro pré-definido. A idéia é que o leitor construa seus próprios encadeamentos e formule desfechos possíveis, é dessa forma que a estrutura de "*A dama de espadas*" é concebida para o seu livre movimento. Cabe a ele, a sequenciação dos episódios com o objetivo primordial de construir sentidos. A idéia aristotélica de "início, meio e fim" é redimensionada pelas narrativas hiperficcionais, que retira das mãos do autor o poder de determinar onde começar e encerrar a leitura. Para STREHL (2009) a não existência de uma ordem torna a leitura pouco "interessante", como afirma no depoimento abaixo:

> O nível de encadeamento hierárquico entre os nós que compõem o site é muito baixo. Poucas vezes o autor sugere uma seqüência de leitura. Considerando o texto de alguns nós e o enredo da história, acho que o autor poderia ter tornado a leitura mais interessante se tivesse dado um maior encadeamento hierárquico entre os nós.

O relato mostra o estranhamento diante de uma história sem vínculos pré-estabelecidos. O leitor de "*A dama de espadas*" tende a querer organizar a narrativa, como se houvesse uma ordem e fosse seu papel reconstruí-la. Na verdade, a leitura deve ser realizada sem essa preocupação. Fundamental não é a "lógica" da ordenação do enredo, mas a visualização da totalidade da narrativa, a fim de que se possa atribuir sentidos à história. A falta desses elementos de continuidade não é privilégio da hiperficção, como já mencionamos, diversas obras impressas também se estruturam não-linearmente. A leitura poética também se dá pela colagem, as palavras evocam imagens que se associam para subjetivar múltiplas interpretações.

Em ambas as análises, os efeitos multimidiáticos do hipertexto não são sequer mencionados. Sons e imagens integram os mecanismos de expressão hipertextual e não por acaso atuam no processo de construção de sentidos, como um produto da convergência de mídias, dimensionando a leitura hiperficcional como um ato multisemiótico. Não abordá-los é uma falha grave para a análise da hiperficção. Não é a toa que o termo ***hiper*** significa expandido. O HIPERtexto é um texto que tem sua capacidade expressiva amplificada ou ampliada, pois, permite a associação entre a escrita e os elementos sonoros e visuais.

Por isso, quando denominamos “hiperleitor” estamos designando um leitor que tem o seu papel ampliado, “expandido”, deixando de atuar apenas na função de decodificar sinais gráficos, atribuindo-lhes sentidos. Ao ficar imerso em um formato de texto que incorpora a escrita, a imagem e o som, o leitor é provocado a acionar concomitantemente as suas percepções visuais e sonoras. Ele passa também a ter que escolher o seu trajeto de leitura, conectando-se a uma infinidade de textos. O “hiperleitor” passa a cumprir papéis antes exclusivamente executados pelo autor, como o de montar um enredo para a narrativa e, em alguns casos, o leitor pode até reescrever a história.

O leitor de “*A dama de espadas*” deve ter a capacidade de navegar em um caos textual, acatando isto como um protocolo de leitura, aglutinando estilhaços de sentidos, construídos em movimentos de idas e vindas, leituras e releituras, como uma investigação, checando pistas, criando hipóteses, arrumando um “quebra-cabeça” de significação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da leitura atenta de "*A dama de espadas*", esboçamos uma análise sobre o processo de imersão na trama, explorando suas ferramentas de expressão (textos, sons, imagens, *links*), ressaltando suas funções e conseqüências para o ato de ler, descrevendo e comparando o conhecimento até aqui produzido sobre a leitura de modo geral e específico sobre a leitura em hipertextos. Desse estudo, apresentamos abaixo nossas observações e conclusões.

Durante a execução da pesquisa, que se deu entre os anos de 2007 e 2009, nosso objeto de estudo "*A dama de espadas"* ficou por duas vezes indisponíveis. Graças a sempre colaboração da equipe da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia e da gentil disponibilidade do Prof. Marcos Palácios, autor da hipernarrativa, "*A dama de espadas"* voltou ao ciberespaço para a nossa investigação. Isso sugere que o gênero ainda não possui uma freqüência de leitores, pois, como afirmamos no terceiro capítulo, a assiduidade de navegadores prolonga ou antecipa o fim de um *site*. Outro dado que fortalece esse argumento é a pouca produção de hiperficções em nosso país. Os poucos interessados parecem ser os pesquisadores da leitura, da literatura e da cibercultura.

Contudo, não podemos profetizar o insucesso da hiperficção, afinal, se aumenta o número de hiperleitores no ciberespaço, é possível que se criem comunidades de interessados pela hiperficção ou outros formatos que associem a informática com a arte literária. Nesta perspectiva é que a produção do saber sobre a literatura, criada a partir da textualidade informatizada pode contribuir para a formação de novos hipertextos literários, sem que com isso o livro perca o seu lugar como meio privilegiado para a disseminação da literatura.

A hiperficção é fruto de uma demanda cultural pós-moderna, que é regida pela expressão audio-visual. A narrativa produzida em hipertextos vem para preencher essa lacuna no campo de ficção literária, e por certo, a arte literária tradicional e as originárias da cultura digital estabelecerão "vínculos" se auto-influenciando.

A comparação entre os diferentes suportes onde se materializa o texto colocou em evidencia os seus modos específicos de usos, até porque o produtor do texto utiliza os recursos de cada mídia para estabelecer suas estratégias narrativas.

A hiperficção rompe com o silêncio das práticas tradicionais. Como uma tendência contemporânea, em que se propõe a convergência de linguagens, a leitura hiperficcional nos

coloca em contato com a escrita, com a imagem e com o som, acionando nossas percepções auditivas e visuais.

A falta de conexão entre os episódios estimulam o leitor a encadeá-los através dos elementos de significação. Isso é operacionalizado da seguinte maneira: ao perceber que a trama não possui uma ordem pré-determinada, o leitor é levado a procurar uma coerência como forma de suprir a falta de coesão. A hiperficção não despreza a ordem, apenas retira do autor e entrega ao leitor a tarefa de fundar uma ordem a cada nova leitura. Na realidade, essa descontinuidade se configura em mais uma estratégia de interação entre o texto e o leitor.

A falta de um desfecho formal para a história e a descontinuidade entre os episódios colocam nas mãos do leitor o poder de escolha do que ler e de onde encerrar a fruição. O leitor passa a ter outorgados poderes jamais vistos, providos de inúmeras possibilidades de manuseio.

Quando se fala em hipertexto, enfatiza-se sempre a liberdade do leitor. Porém, observamos claramente a presença de mecanismos que "limitam" de certa forma essa dita infinita liberdade do leitor. São mecanismos que guardam um forte apelo intencional: ao programar *links,* o autor sinaliza um bloco textual a ser lido; ao inserir imagens, temos acesso a um modelo mental do autor; e, finalmente quando se programa uma trilha sonora ao texto, está se criando um contexto de leitura. Esses mecanismos determinam estratégias de orientação e comunicação entre o hipertexto e o leitor, a fim de se estabelecer os sentidos da narrativa. Por isso, a construção de sentidos da hiperficcção é um processo eminentemente dialógico.

Como examinamos em "*A dama de espadas",* a narrativa se apresenta estruturalmente inacabada. Assim, tanto o trajeto de leitura é escolhido pelo leitor. O autor projeta as trilhas possíveis, ofertando pistas (textos, sons, imagens) que auxiliam a significação da obra.

Os elementos sonoros e visuais trazem novas maneiras de estimular as percepções sensoriais do leitor de literatura e, concomitantemente, fomentam novas estratégias de interação. Os sons motivam expectativas no leitor. Da mesma forma que as imagens acionam outras imagens armazenadas em nossa mente.

Acreditamos que a informática difunde uma nova forma de relação entre o homem e a técnica de escritura, estimulando novas alternativas no processo de ensino-aprendizagem. No campo da criação ficcional, os computadores ainda não têm todo o seu poder expressivo devidamente empregado, isto porque muitos concebem apenas o computador como mídia de armazenamento e consumo de textos. As atuais hiperficções comprovam que o hipertexto e os

seus diversos mecanismos expressivos podem se tornar uma estimulante ferramenta de criação literária.

Além disso, é preciso a adaptação dos leitores à leitura no novo suporte. Muitos leitores, ainda recorrem ao computador como fonte de pesquisa de informação, mas a leitura é feita depois da impressão do texto. O *e-book* ou livro eletrônico aproxima o *lay-out* do livro impresso com a tecnologia digital numa tentativa de criar uma maior familiaridade entre o leitor da cultura impressa com o suporte de leitura informatizada. O próprio editor de texto do sistema operacional *Windows,* nas suas versões mais recentes, possui um dispositivo técnico com a mesma intenção do *e*-book.

O texto ocupa quase que completamente o espaço da tela e as páginas virtuais são dispostos como se tivéssemos empunhando um livro tradicional. É possível que essas experiências façam com que nossos filhos, netos ou bisnetos se adaptem ao texto eletrônico e aos gêneros narrativos oriundos dos meios digitais de tal forma como nós nos ajustamos ao texto impresso. No futuro, é possível que a ficção em hologramas e a hiperficção tornem-se formatos narrativos que sirvam ao entretenimento e a eterna tradição humana de contar histórias.

Por outro lado, a produção bibliográfica sobre a hiperficção, especialmente aqui no Brasil, começa a se ampliar. E esta foi uma dificuldade inicial para a realização desta pesquisa. Neste sentido, nosso trabalho espera contribuir para o surgimento de novos estudos sobre o tema. A emergência de novos grupos de investigação sobre o hipertexto como o NEHTE (Núcleo de Estudos sobre Hipertexto e Tecnologias de Educação) da Universidade Federal de Pernambuco e do GEHAETE (Grupo de Estudo sobre Hipertexto, Arquivos Eletrônicos e Tecnologia Educacional da Universidade Federal da Paraíba) abrem novos espaços para que a hiperficção e outras formas de expressão literária criadas em mídias digitais sejam discutidas academicamente, como já acontece na Europa e Estados Unidos.

A expansão do ciberespaço como lugar de sociabilidade e de extensão das práticas humanas conduz inevitavelmente a arte literária para o caminho de convergência com as linguagens digitais. Quem sabe as discussões acadêmicas despertem o interesse de leitores e de possíveis autores, sem que isso signifique o fim da produção literária tradicional, porque assim como o livro não desaparecerá com evolução dos computadores e dos diversos modos de veiculação da escrita informatizada, a literatura continuará a entreter os nossos dias e nossos debates.

REFERENCIAS

ARISTÓTELES. Poética. **In: ARISTÓTELES. Constituição de Atenas**. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 2000.

ALVES, Castro. **Navio negreiro.** Disponível em <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000068.pdf > Acessado em: 05/05/09.

ASSIS, Machado de. **Memórias póstumas de Brás Cubas**. São Paulo: Ática, 1999.

BAKHTIN, M. M. (Mikhail Mikhailovich). **Questões de literatura e de estética:** a teoria do romance. São Paulo: UNESP, HUCITEC, 1993.

BARBOSA, Pedro. **A renovação do experimentalismo literário na literatura gerada por computador.** Disponível em http://www.pedrobarbosa.net/artigos-online/lgc-artigo.htm acessado em 04/02/2009.

BARTHES, Roland. **S/Z:** uma análise da novela Sassasine de Honoré de Balzac. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

BELO. André. **História, livro & leitura.** Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

BUSH, Vannevar. **As We May Think**. *The Atlantic Monthly*, Julho de 1945. Disponível em <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>. Acesso em: 10 de janeiro de 2009.

CALVINO, Ítalo. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

CALVINO, Ítalo. **Se um viajante numa noite de inverno**. São Paulo, Companhia das Letras, 2005.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**: lições americanas. São Paulo, Companhia das Letras, 2000.

CAVALLO, Guglielmo e CHARTIER, Roger. **História da leitura no mundo occidental.** São Paulo: Ática, 1998. Vol. 1.

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1994a.

CHARTIER, Roger. Do códex à tela: as trajetórias do escrito. **In:** CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros**: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1994b.

CHARTIER, Roger. **A História cultural:** entre praticas e representações. Rio de Janeiro: Difel, 1988.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro:** do leitor ao navegador. São Paulo: UNESP/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

CRUZ E SOUZA. **Antífona. In:** Disponível em http://www.jornaldepoesia.jor.br/csousa.html#antifona acessado em 22/03/2009.

DELEUZE, Gilles e GUATTARRI, Felix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Trad. Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34. Vol. 5. 1995.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

ECO, Umberto. **Leitura do texto literário**: a cooperação interpretativa nos textos literários. Lisboa, Editorial Presença: 1993.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FRAGOSO, Graça Maria & BLATTMANN, Ursula. O zapear da informação. **In: O zapear da informação em bibliotecas e na internet**. FRAGOSO, Graça Maria & BLATTMANN, Ursula (Orgs.) Belo Horizonte: Autêntica, 2003. (p.13-26)

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler:** em três artigos que se completam. São Paulo: Cortês: Autores Associados, 1992.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2007.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar:** como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. Rio de Janeiro: Record, 1999.

HANSEN, João Adolfo. Reorientações no campo da leitura literária**. In: Cultura letrada no Brasil:** objetos e práticas**.** Márcia Abreu, Nelson Schapochnik (Orgs.). Campinas: Mercado das Letras, Associação da leitura do Brasil (ALB), 2005. (p.13-44)

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**: história, teoria, ficção. Rio de Janeiro: Imago Ed., 1991.

ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. **In: A literatura e o leitor**. Seleção, tradição e coordenação Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. (p.83-132)

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. São Paulo: Ed.34, 1999. v.2

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. São Paulo: Ática, 1994.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **O texto e a construção de sentidos**. São Paulo: Contexto, 2001.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Cortez, 2003.

JOYCE, Michel. Storyspace as a hypertext system for writers and readrs of varying ability. **In: Hypertext 91.** San Antonio, 1991. (p.381-387)

LAJOLO, Marisa. Do intertexto ao hipertexto: as paisagens da travessia. In: **Revista da Biblioteca Mário de Andrade.** São Paulo; jan-dez, 1998. Vol. 56, p.65-71

LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. Revista e ampliada. São Paulo: Atlas, 2001.

LANDOW, George P. **Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología**. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 1995.

LEÃO, Lúcia. O labirinto e a arquitetura do ciberespaço. **In: Comunicação e tecnologia.** São Paulo: U.N. Nojosa, 2003.

LEMOS, André. **Cibercidades. In:** Disponível em http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/ICIEPA/UNPAN005410.pdf acessado em 12/06/2009

LÉVY, Pierre. **A ideogradia dinâmica:** rumo a uma imaginação artificial. Trad. Marcos Marcionilo e Saulo Krieger. Edições Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência:** o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LYONS, Martyn. Da galáxia de Gutemberg à galáxia de Bill Gates. In: Lyons, Martyn / Leahy, Gyana. **A Palavra Impressa:** história da leitura no século XIX. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 1999.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

LONGHI, Raquel. Storyspace: uma relação duradoura. **In: Revista FAMECOS**. Porto Alegre: 2005. p. 68-76

LUZ, Rogério. Efeitos e modelos. **In: Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário:** o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

MAcLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico / Tradução de Leonidas Gontigo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo: Ed. Nacional, Ed. da Universidade de São Paulo, 1972.

MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Linearização, cognição e referência**: o desafio do hipertexto. **In**: disponível em: http://www.uchile.cl/facultades /filosofia/Editorial/libros/discurso_cam bio /17Marcus.pdf acessado em 17/02/2008

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

ORLANDI, Eni. O inteligível, o interpretável e o compreensível. **In: Leitura:** perspectivas, interdisciplinares. São Paulo: Editora Ática, 1995.

PALACIOS, Marcos. **Jornalismo e literatura na internet.** Disponível em http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1324/1021 acessado em 23/04/2008.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de representar, indicar e representar a realidade. **In**: **Imagem (ir)realidade:** comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. Textualidade literária e hipertexto informatizado. **In: Anais do 5º Congresso da Associação Brasileira de Literatura Comparada: Cânones e contextos**. Rio de Janeiro: ABRALIC, 1996.

XAVIER, Antonio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. **In: Hipertexto e gêneros digitais:** novas formas de construção de sentido. Luiz Antonio Marcuschi, Antonio Carlos Xavier (Orgs.). Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. (p.170-180)

ANEXOS

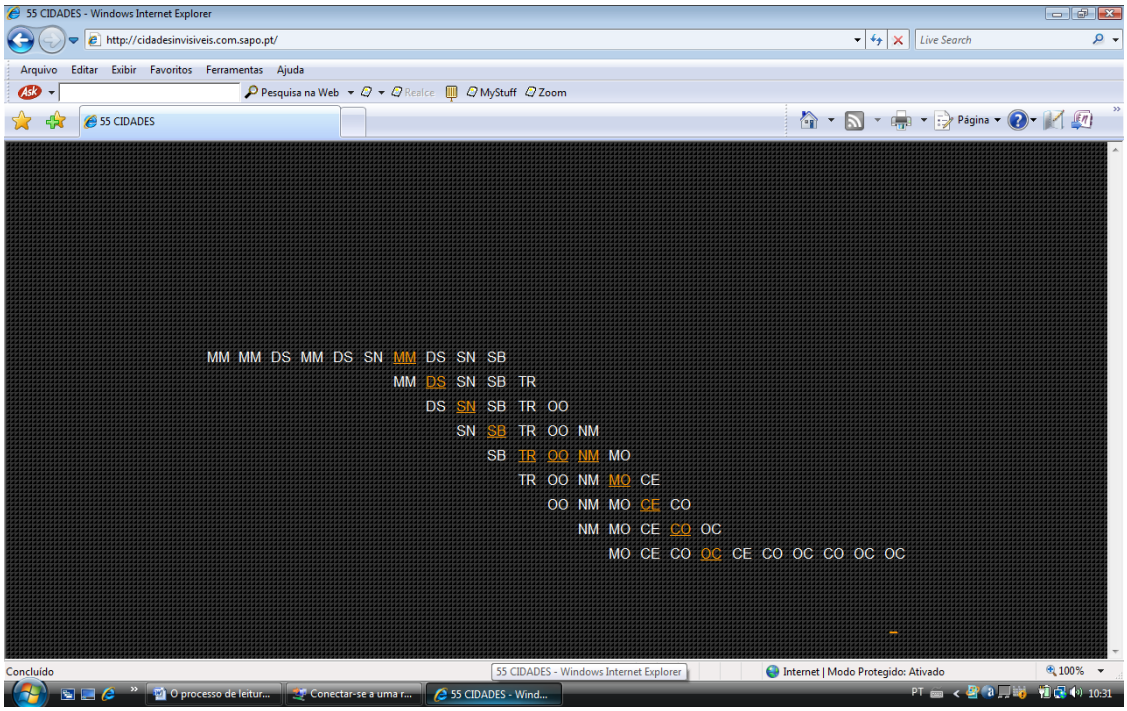
ANEXO A:

Imagem de capa de *Afternoon, a story*, considerada a primeira hiperficção da história. .

Fonte: http://www.eastgate.com/catalog/AfternoonCover2.jpg

ANEXO B

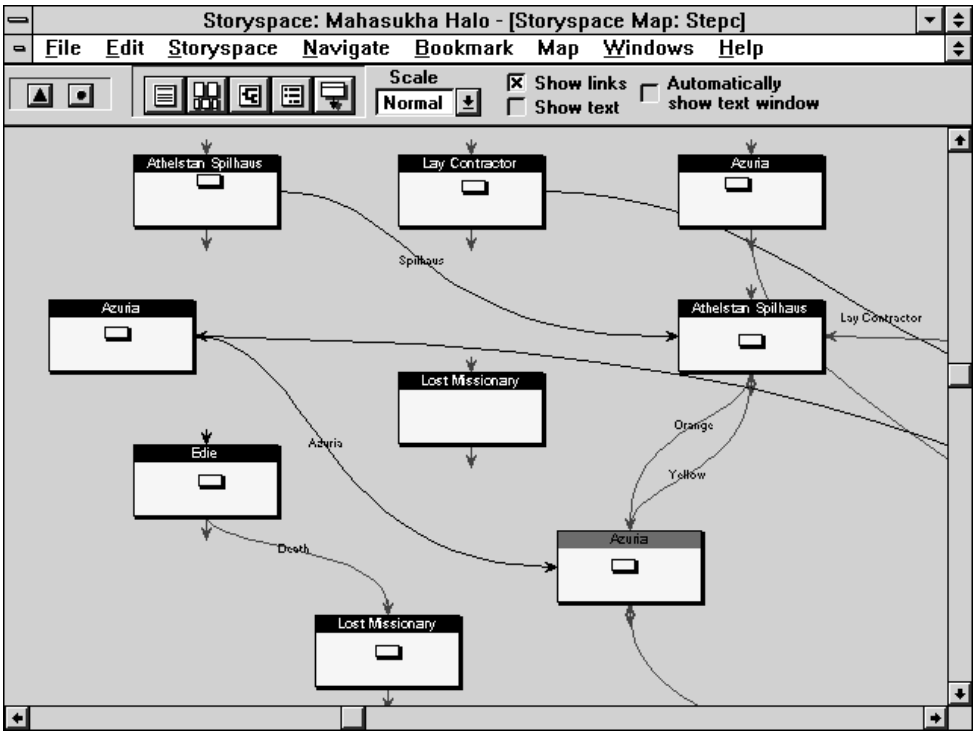
Página inicial da versão digital de *As cidades invisíveis*



Fonte: http://cidadesinvisiveis.com.sapo.pt/

ANEXO C

Imagem de um sistema textual produzido no *storyspace*

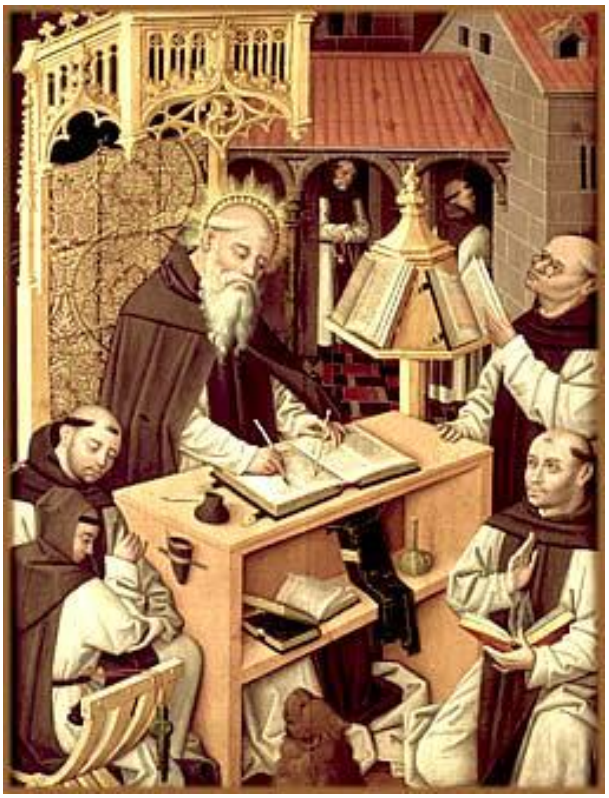


Fonte: http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/kathy/aids/images/storyspace.gif

ANEXO D

Imagens que ilustram o trabalho dos copistas na era manuscrita.

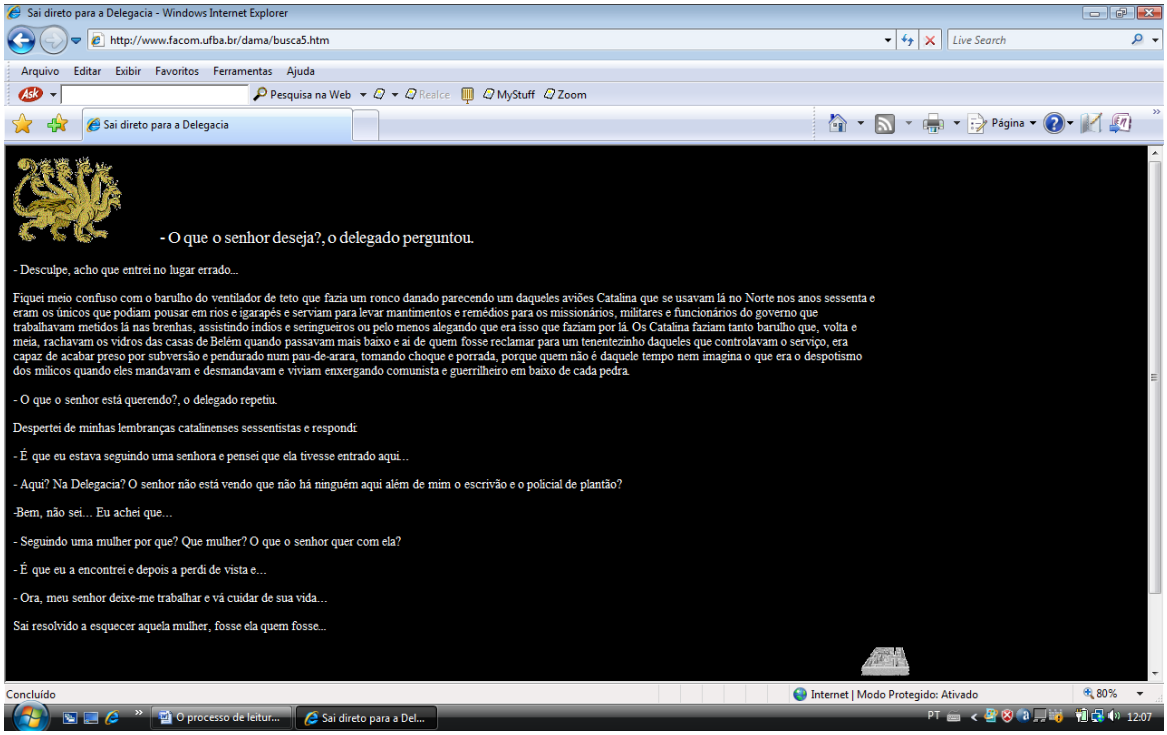
Fonte: http://www.spectrumgothic.com.br/images/gothic/livros03.jpg



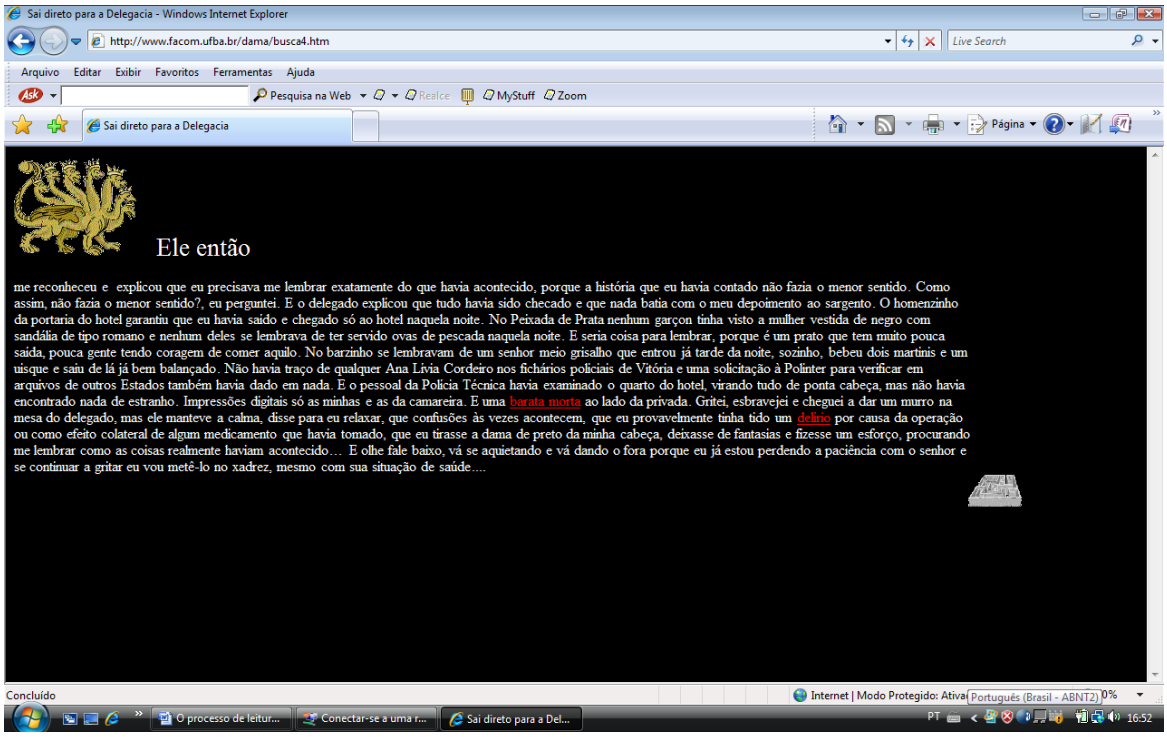
Fonte: http://borboletasaoluar.blogspot.com/2008/05/bibliotecas-copistas-e-repeito-pelo.html

ANEXO E

Imagens de "*A dama de espadas"* sobre o episódio em que o leitor ocupa a função do personagem-narrador e pode escolher uma resposta a pergunta feita pelo delegado.



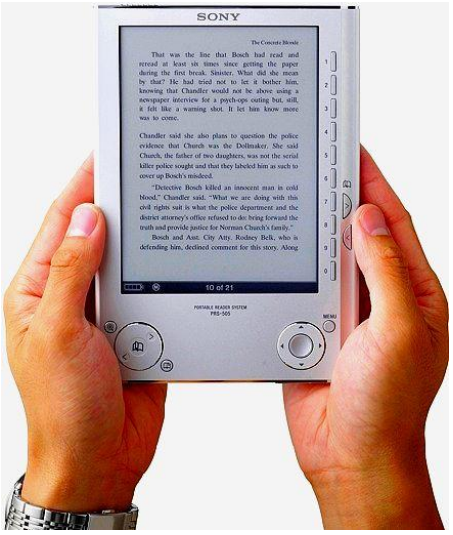
Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/busca5.htm



Fonte: http://www.facom.ufba.br/dama/busca4.htm

ANEXO F

O *e-book* ou livro eletrônico



Fonte: http://www.masternewmedia.org/images/sony-laytest-ebook-reader.jpg

Livros Grátis

(http://www.livrosgratis.com.br)

Milhares de Livros para Download:

Baixar livros de Administração
Baixar livros de Agronomia
Baixar livros de Arquitetura
Baixar livros de Artes
Baixar livros de Astronomia
Baixar livros de Biologia Geral
Baixar livros de Ciência da Computação
Baixar livros de Ciência da Informação
Baixar livros de Ciência Política
Baixar livros de Ciências da Saúde
Baixar livros de Comunicação
Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE
Baixar livros de Defesa civil
Baixar livros de Direito
Baixar livros de Direitos humanos
Baixar livros de Economia
Baixar livros de Economia Doméstica
Baixar livros de Educação
Baixar livros de Educação - Trânsito
Baixar livros de Educação Física
Baixar livros de Engenharia Aeroespacial
Baixar livros de Farmácia
Baixar livros de Filosofia
Baixar livros de Física
Baixar livros de Geociências
Baixar livros de Geografia
Baixar livros de História
Baixar livros de Línguas

Baixar livros de Literatura
Baixar livros de Literatura de Cordel
Baixar livros de Literatura Infantil
Baixar livros de Matemática
Baixar livros de Medicina
Baixar livros de Medicina Veterinária
Baixar livros de Meio Ambiente
Baixar livros de Meteorologia
Baixar Monografias e TCC
Baixar livros Multidisciplinar
Baixar livros de Música
Baixar livros de Psicologia
Baixar livros de Química
Baixar livros de Saúde Coletiva
Baixar livros de Serviço Social
Baixar livros de Sociologia
Baixar livros de Teologia
Baixar livros de Trabalho
Baixar livros de Turismo