



**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 em *A dama de espadas*

**Marcelo da Silva Araújo Santos**

**Feira de Santana**  
**Agosto de 2009**



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



## **TERMO DE APROVAÇÃO**

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

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Girlene Lima Portela  
(Orientadora)

---

Prof.<sup>o</sup> Dr. (Membro) Cláudio Cledson Novaes

---

Prof.<sup>o</sup> Dr. Antônio Carlos Xavier (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 partilha 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, Cláudio 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), 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 desenvolve um estudo de caso sobre um proeminente experimento narrativo que decorre da aplicação do hipertexto no campo da ficção literária, denominada hiperficção, com o propósito de descrever e analisar o processo de leitura deste tipo de expressão ficcional, constituído de micronarrativas, e que não tem uma ordem de leitura pré-estabelecida e não um desfecho predeterminado. Delineamos os preceitos que regem o funcionamento do hipertexto, observando como suas características transformam-se em estratégias para a construção da narrativa em meio digital, para que possamos investigar como os elementos da mídia digital afetam o ato da leitura, em especial, o do texto ficcional. A nossa abordagem fornece uma visão geral sobre a história da hiperficção considerando a evolução das técnicas de comunicação escrita e sua relação com as práticas de leitura e a influência de certas técnicas literárias utilizadas na cultura impressa em algumas das características da hiperficção. Para realizar o estudo, optamos por "A Dama de Espadas", hiperficção de Marcos Palacios, e uma das primeiras produções do gênero no Brasil, como um objeto de investigação para que a partir de sua imersão na trama narrativa, possamos observar como os dispositivos técnicos de hipertexto e sua forma expressiva, caracterizada pela não-linearidade, a interatividade e a presença da linguagem visual e som estabelecem protocolos específicos de leitura e construção de sentidos. O objetivo é compreender como os *links*, os elementos audiovisuais e a não-linearidade estimulam a leitura e a construção de significados. Para complementar esta análise, nos voltamos para o estudo da lingüística que lidam com o hipertexto, das pesquisas sobre as teorias literárias que apoiam à análise da produção literária na pós-modernidade, que acreditamos que podem apoiar o estudo de hiperficção, uma vez que os conceitos de hipertextos literários ainda estão em processo de formulação.

**PALAVRAS-CHAVE:** Literatura; leitura; hiperficção.

## ABSTRACT

This work 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-WORDS:** 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”

(Roger Chartier, em *A História cultural: entre praticas e representações*)

## ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	9
CAPÍTULO I: A FICÇÃO LITERÁRIA HIPERTEXTUAL.....	13
1.1 Hiperficção: <i>uma história em construção</i> .....	14
1.2 A cultura, o hipertexto e a literatura.....	20
1.3 Os suportes de materialização da escrita e as práticas de leitura.....	22
1.4 A leitura: <i>oralizada, impressa e no computador</i> .....	27
CAPÍTULO II: O LABIRINTO DE <i>A DAMA DE ESPADAS</i> .....	32
2.1 Entrando no labirinto: <i>a imersão na trama narrativa</i> .....	33
2.2 A não-linearidade hiperficcional.....	39
2.3 O desfecho hiperficcional.....	44
CAPÍTULO III: A CONSTRUÇÃO DATEIA NARRATIVA .....	47
3.1 Links textuais: <i>entradas e saídas do leitor-navegador</i> .....	48
3.2 O texto com trilha sonora.....	56
3.3 A leitura de imagens.....	60
CAPÍTULO IV: A LEITURA HIPERFICCIONAL DE <i>A DAMA DE ESPADAS</i> .....	65
4.1 A interatividade e o processo de leitura hiperficcional.....	66
4.2 A construção de sentidos: <i>entre a liberdade e o controle</i> .....	69
4.3 O texto, seus efeitos, seus sentidos.....	73
4.4 O “hiperleitor-ideal” de <i>A dama de espada</i> .....	76
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	80

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

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

**ANEXO B:** Página inicial da versão digital de *As cidades invisíveis*.

**ANEXO C:** Imagem de um sistema textual produzido no *storyspace*.

**ANEXO D:** Imagens que ilustram o trabalho dos copistas na era manuscrita.

**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.

## 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, discutindo o processo de leitura da hiperficção, um experimento literário 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 série 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 a leitura ganha novas perspectivas, principalmente porque é o primeiro formato de escrita a convergir texto, imagem e som. Além disso, a escrita digital é codificada binariamente, tornando-a volátil e moldável, o que permite copiar, colar e recortar textos, editá-los e, simultaneamente, divulgá-los.

Essa revolução desencadeia uma série 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 & 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.

Em “*Uma história da leitura*” MANGUEL (1997, p.355) afirma que “O leitor de um hipertexto pode entrar no texto praticamente em qualquer ponto, pode mudar o curso da narrativa, exigir inserções, corrigir, expandir ou apagar”, renunciando as possíveis características da ficção literária do novo milênio.

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<sup>1</sup>. 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 de estudiosos com os modos de escritura e sua influencia na arte literária.

No entanto, pouco se discute até aqui especificamente sobre a leitura das poéticas produzidas empregando as ferramentas hipertextuais no campo da literatura, como é o caso da hiperficção. Este proeminente estilo 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

---

<sup>1</sup> No evento estavam presentes estudiosos renomados como Hans Ulrich Gumbrecht, Jean Clément, Regina Zilberman, Marcia Abreu, Flora Sussekind, dentre outros.

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. Por isso, nosso intuito é o de compreender 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, observando e explorando os diversos aspectos envolvidos no processo de leitura de uma ficção produzida em 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 partimos do princípio 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 a era 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 textual, que surge como uma consequência 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 hiperfissionais: 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 suas funções 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 hiperficcões, avaliando potenciais competências e habilidades necessárias à fruição deste emergente tipo de discurso literário.

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 dos recursos técnicos do texto informatizado, o hipertexto, influenciada por práticas de linguagens audiovisuais e interativas, e, por formas discursivas que de alguma forma anteciparam a não-linearidade, a multitemose 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). Essas ligações são sinalizadas pelo texto, mas, a decisão de acioná-las é inteiramente do leitor. Além disso, o hipertexto une simultaneamente elementos sonoros e visuais, impossível no caso do livro impresso, é o que MARCUSCHI (2009) define como multitemose, ou seja, a possibilidade de interconectar a linguagem verbal com a não-verbal (sons e imagens).

Uma hiperficção é formada por fragmentos textuais ou micronarrativas seqüenciadas pela ação do leitor, o que permite o entrecruzamento de histórias em múltiplas e variadas seqüências. Este modelo não-linear foi empregado na cultura impressa por Italo Calvino em *As cidades invisíveis*<sup>2</sup>, um romance fragmentado formado por narrativas curtas e cujos sentidos se entrelaçam pela ação do leitor.

A estrutura não-linear pressupõe também um modo particular de leitura. O nosso Machado de Assis propunha em “*O Senão de livro*”, capítulo de “*Memórias póstumas de Brás Cubas*”, um tipo de leitura diferente do que estava habituado o leitor da época:

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

---

<sup>2</sup>Existe uma versão hiperficcional de “*As cidades invisíveis*” no endereço: <http://cidadesinvisiveis.com.sapo.pt/>

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 usa o espaço físico da página impressa para criar um efeito visual, desprezando a margem e a linha, chamando a atenção para a materialidade do suporte onde fica grafado o texto. No clássico “*Cloaca*”, de Décio Pignatari (1957), temos um exemplo da experiência concretista:

**Cloaca**

<b>Beba</b>	<b>coca</b>	<b>cola</b>
<b>babe</b>		<b>cola</b>
<b>beba</b>		<b>coca</b>
<b>babe</b>	<b>cola</b>	<b>caco</b>
<b>caco</b>		
<b>cola</b>		

**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. Os concretistas têm predileção pelo o aspecto sonoro, o que faz com que o poeta lance mão constantemente de paronomásias, recurso estilístico que utiliza palavras com sons semelhantes, 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 legado da poesia Concreta é a iniciativa de por em foco a materialidade dos significantes textuais e dos elementos audiovisuais no processo de leitura e criação literária.

A presença da interatividade na arte literária tem como grande contribuição a do francês Raymond Queneau. Ele é o autor de “*Cent Mille Milliards 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/AAAAAAAAABAo/NwL5D-gnaMo/s320/DSC03463.JPG](http://1.bp.blogspot.com/_mHEJ9WR9hvY/SWTZGcWh1kI/AAAAAAAAABAo/NwL5D-gnaMo/s320/DSC03463.JPG) queneau 1

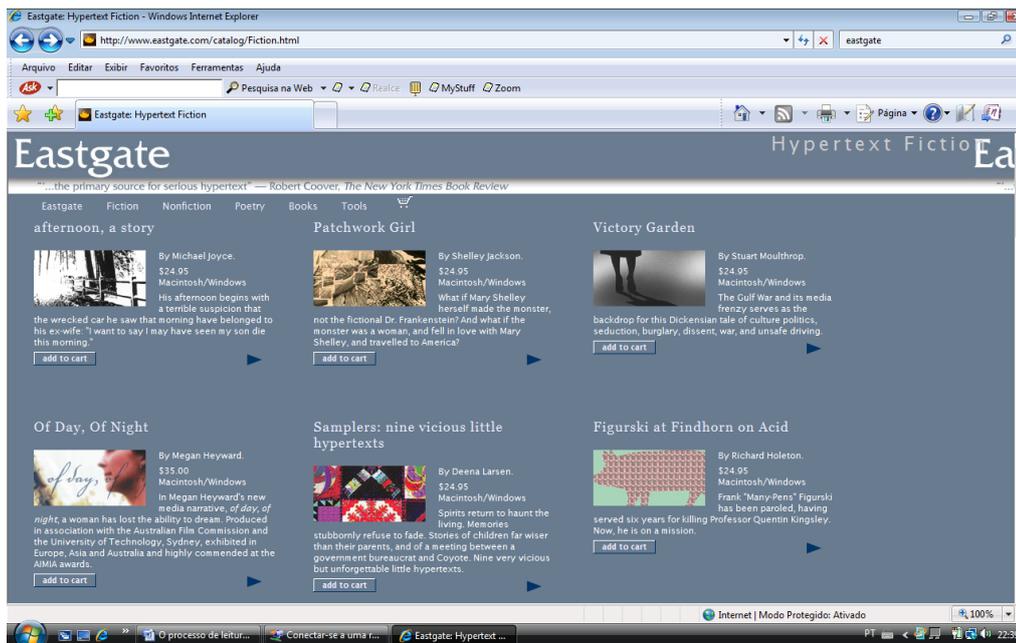
Cada verso ocupa um espaço como se fosse uma página isolada, que pode mover-se para montar e desmontar o poema em múltiplas combinações, por isso, o leitor de “*Cent Mille Milliards de Poèmes*”<sup>3</sup> tem a tarefa de intervir diretamente no texto criando diversas sequências de leitura.

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 textuais que interliguem documentos. 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:

---

<sup>3</sup> Existem na internet vários *sites* que reproduzem este poema utilizando as ferramentas hipertextuais.



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.

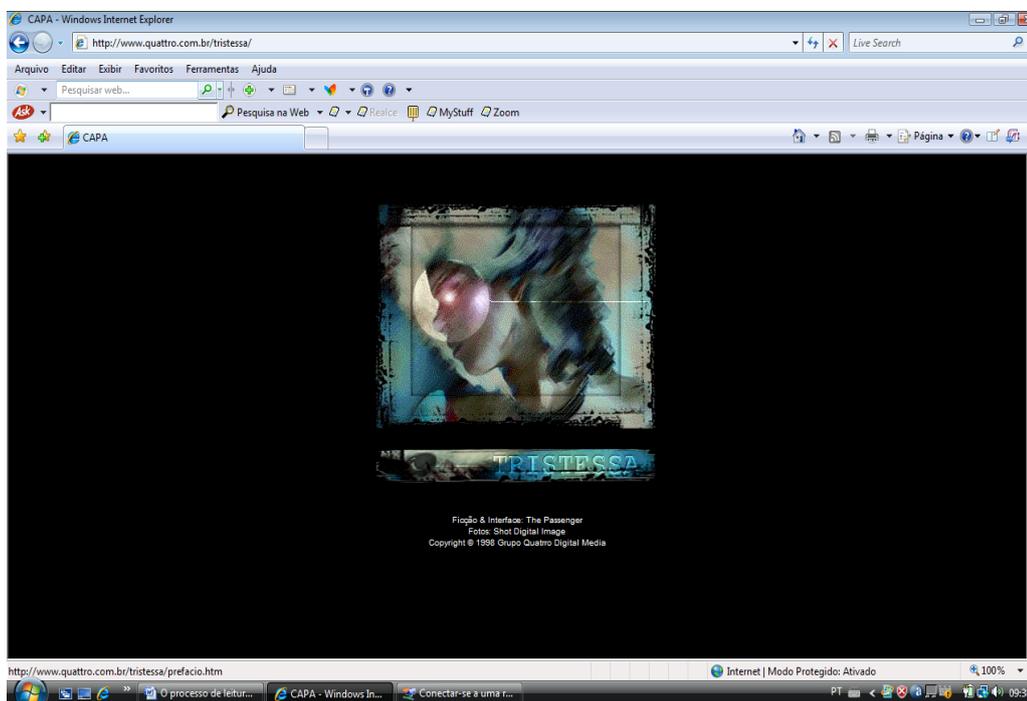
A década de noventa do século XX marca a expansão da informática. Os computadores pessoais já tinham uma relativa penetração nos ambientes sociais. Surgem novos *softwares* e sistemas operacionais que possibilitaram o desenvolvimento da comunicação telemática, expandindo as formas de transmissão e recepção 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 gênero *ciberpunk*, para designar um espaço virtual construído por *softwares*, semelhante ao descrito no filme “*Matrix*”.

As hiperficções que surgem nesse território virtual apresentam novas características, e podem ser divididas em dois tipos: a hiperficção exploratória e a hiperficção colaborativa.

Na exploratória, o leitor participa clicando em imagens, palavras ou gráficos para seqüenciar a narrativa. “*Tristessa*”, uma hiperficção brasileira, é um exemplo de uma

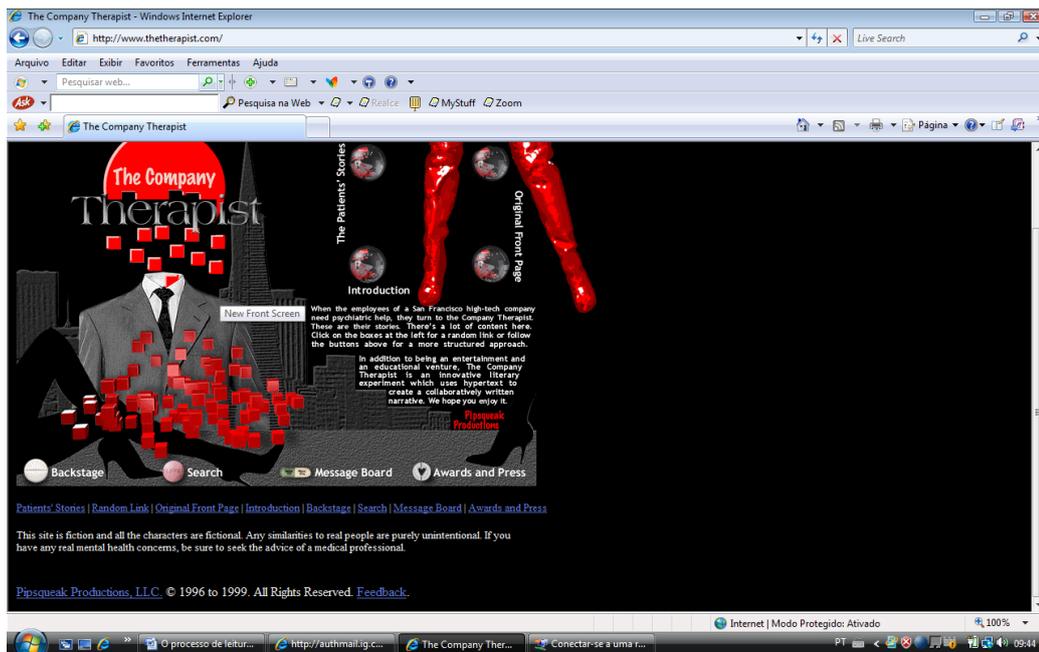
hiperficção exploratória. A leitura desta hiperficção é realizada através de um navegador que conduz o leitor pela trama narrativa, no qual são apresentados personagens e episódios da história. Ao clicar na imagem da página inicial de “*Tristessa*”, que está logo abaixo, o leitor terá acesso a um *menu*:



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.

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, ou ainda tornar-se personagem da obra. É o 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 leitor se dá no sentido em que, convidado a integrar a história, cada visitante preenche uma ficha de identificação, como ocorre numa consulta real e, enquanto aguarda o atendimento, o leitor 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 passou pela ficção televisiva, 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 literária.

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*”,<sup>4</sup> de Vera Mayra. Desde então, o gênero sofreu um processo de estagnação, pouco se produziu nos últimos dez anos e também pouco se sabe sobre a frequência de leitores. Por outro lado, cresce o interesse acadêmico a respeito do tema, o que pode inclusive contribuir para o desenvolvimento de novas experiências hiperfissionais.

<sup>4</sup> Não mais disponível para acesso na rede de computadores.

## 1.2 A CULTURA, O HIPERTEXTO E A LITERATURA

Todo discurso nasce influenciado por um contexto, que ressoa outros discursos e interferem na sua circunstancia de produção. Pensando a poética literária, a partir da segunda metade do século passado, 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 abandonarse los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquia y linealidad y sustituirlos por otras de multilinealidad, nodos, nexos y redes.<sup>5</sup>

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, o que corrobora a noção de rizoma como alternativa filosófica para nortear a análise e as transformações dos sistemas políticos, da linguagem, 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.

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. Por isso, é promotor da diversidade, da mobilidade e da interação, aproximando-se da idéia de rede.

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

O fluxo de comunicação permite a cooperação e o compartilhamento da informação, que se locomove molecularmente, promovendo a atualização sistêmica, a integração e a

---

<sup>5</sup> **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.

participação coletiva nos processos de difusão de informação, contrapondo-se aos sistemas estáticos que se estabeleceram sob a exegese da mecânica newtoniana.

No campo da 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, a tessitura textual configura-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.

A interação entre as diversas partes de uma rede proporciona a circularidade, o compartilhamento e a ação ativa de todos os seus componentes. A participação ativa é o traço marcante da interatividade e assegura a mobilidade e o descentramento da informação.

No ambiente virtual, a interação adquire também a associação entre a capacidade da escolha e a sua materialização, tornando as decisões tomadas em experiências vivenciadas. 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. 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.

Esse conjunto de práticas redimensionam papéis e processos enraizados em nossa cultura desde a revolução causada pela impressão de textos em prensas tipográficas no final do século XV, modificando a forma com que concebíamos a comunicação humana, como veremos mais adiante.

LYOTARD (2000) afirma que emerge, nessa sociedade, uma “pragmática das partículas de linguagens” e com ela, o fim das grandes narrativas que edificavam o sentimento nacionalista. As novas narrativas questionam os antigos relatos para estabelecer uma nova ordem. Esse processo se constrói pela linguagem, que visa atingir o leitor fazendo-lhe interrogar os discursos hegemônicos e a ordem totalizante.

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

Toda transformação tecnológica traz o sentimento de perda e incerteza diante do novo, ao mesmo tempo em que gera a esperança de que novas perspectivas possam mudar os destinos da sociedade. Mas, essas expectativas escondem o fato de que toda invenção nasce de alguma técnica mantendo, potencializando e rompendo com o que já existe. O crítico Antônio Cândido (1976, p.36) diz 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.

As modificações 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 e, conseqüentemente, se configura em práticas particulares de leitura.

O ato de ler passa pelo contato direto com o objeto que materializa a escrita. A leitura na tela do computador nos coloca em contato com o texto sem páginas e sem uma ordem pré-estabelecida. Para se ter noção da revolução causada pela informática é importante conhecer as transformações ocorridas nos suportes de escritura.

A primeira grande transformação tecnológica 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:



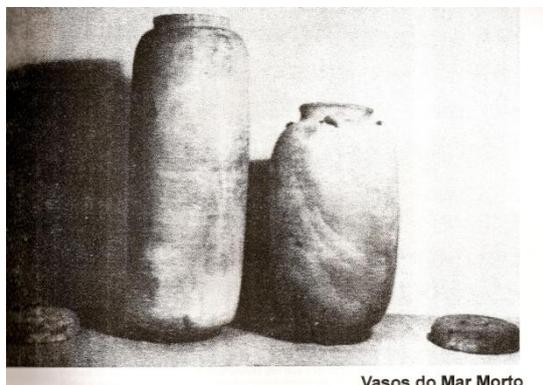
Livro do Gênesis  
(Mar Morto)



CÓDICE  
DO SECS. XIV a. XIX  
Capa de madeira ou couro e madeira  
para revestir as lâminas de pergaminho,  
costuradas em cordões.

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, o leitor não poderia anotar ou registrar nada do que estava lendo.



Vasos do Mar Morto

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

O pergaminho tinha a função de armazenar o conhecimento e uma dificuldade para a leitura é que não se tinha ainda normatizado a separação das palavras. A transição do livro manuscrito para o impresso mantém a estrutura do *códex*, as páginas numeradas e os índices e sumários. Portanto, não há 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 que levavam meses para serem copiados, em poucos dias eram reproduzidos pela prensa tipográfica. Isso potencializou a divulgação de idéias e entretenimento a um público maior do que os escritos copiados manualmente.

O processo de impressão de textos 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 colocado em fôrma. Na imagem abaixo temos uma idéia sobre o cotidiano de uma tipografia nos primórdios da era gutenberguiana:



Fonte: [http://www.ippar.pt/sites\\_externos/bajuda/jpg/caligraf/oficina.jpg](http://www.ippar.pt/sites_externos/bajuda/jpg/caligraf/oficina.jpg)

Como ilustra a imagem acima “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” (BELO, 2002, p.12), o texto saía impresso para logo após ser comparado com a versão manuscrita para 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. Com o surgimento dos computadores pessoais e do ciberespaço, a escrita de um texto acontece diretamente no próprio suporte de veiculação. O autor executa as mesmas operações que antes eram realizadas por outros profissionais, inclusive a de imprimir, já que 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 sobre hipertexto foram baseadas no visionário artigo “*As We May Think*”, de Vannevar Bush (1945), que idealiza 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 da "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 o mesmo, otimizar o trabalho de pesquisa, confrontando textos e permitindo o registro do que foi examinado. Isso hoje está

concretizado com a escrita informatizada, cujos textos são compostos 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 textuais são operacionalizadas pelos *links* que são dispositivos técnicos que permitem ao leitor o acesso imediato a outros textos. São remissões diretas aos seus intertextos, algo encontrado “embrionariamente” na cultura impressa, através das citações e referências textuais, recursos estilísticos como paródia, paráfrase e outras estratégias textuais que estabelecem interligações de sentido entre textos.

LEVY (1998, p.17) diferencia essa “ideografia dinâmica” pelos seus caracteres que atuam não apenas “por sua forma ou disposição, mas também por seus movimentos ou metamorfoses” e que ganham novos elementos expressivos com a incorporação de signos sonoros e visuais, fruto da convergência entre a escrita, a imagem e o som. O texto deixa assim de integrar um suporte encadernado e ordenado numericamente e, de certa forma, rompe pela primeira vez na história de escrita e da leitura com a estrutura tradicional do livro.

#### **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 frequentar 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, 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, consteladamente 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, incitando 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 pela audição através da presença física de um “ledor” que por meio da sua ação performática materializava a palavra escrita pela da voz e pelo gestual.

Por isso, 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, eloquência 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 me 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, deve 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 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 impressa 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 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 literatura ganha um novo lugar de veiculação e através da aplicação do hipertexto incorpora atributos próprios da cultura digital. Essa experiência literária concretiza idéias de BARTHES (1992, p.38) que vislumbrara o texto como “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”. O autor parece conceber o texto como uma rede, sem início pré-estabelecido, no qual o leitor é convidado constantemente a fazer escolhas, como é a característica dos hipertextos literários.

Na hiperficção, os protocolos convencionais em torno da figura do autor e do leitor, tendem a diluir-se. Se na cultura impressa 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, prescrevendo também as regras de leitura. Em alguns momentos, as funções do autor e do leitor parecem se interpenetrarem.

No hipertexto, 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 são reconfigurados 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. Assim, a obra realiza-se no ato da leitura.

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 termo “agência” se designam as ações significativas realizadas pelo leitor com a possibilidade de vê-las materializadas. A leitura hiperficcional pode então ser descrita como uma experiência vivenciada. Esse é o caráter interacional da cultura digital.

Em seu artigo “*Jornalismo e literatura na internet*”, Marcos Palácios (2008) traça um paralelo sobre a evolução do jornalismo *on-line* e a literatura produzida em hipertextos, argumentando que a linguagem jornalista se adaptou melhor a hipertextualidade do que à 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, tendo em vista que um leitor dificilmente lê um jornal ou revista linearmente. 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 ordem definida em capítulos.

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.

## **CAPÍTULO II**

### **O LABIRINTO DE A DAMA DE ESPADAS**

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

Estamos no momento de transição entre a cultura formada a partir da invenção da imprensa no século XV e a emergente cultura digital. Nesse contexto, a hiperficção surge como interseção entre a Literatura e as práticas originadas pelas técnicas de comunicação surgidas com a popularização do computador. Como se trata de um fato relativamente novo para o campo da literatura, este se apresenta como um campo vago para a pesquisa desse emergente formato narrativo. Uma das questões mais intrigantes relacionadas à hiperficção é o processo de leitura, que pela primeira vez incorpora a escrita, a imagem e o som e estabelece conexões diretas entre textos.

Nossa pesquisa investiga o processo de leitura produzido em hipertextos, considerando dois aspectos primordiais para essa abordagem. O primeiro deles é que estamos tratando da leitura de textos literários, ou seja, obras que se caracterizam pela subjetividade, pela relação dúbia com a realidade e opacidade de sua expressão. A segunda estabelece a maneira como todos os elementos expressivos da tessitura hipertextual se convertem em aspectos a serem analisados, o que quer dizer que sons e imagens compõem nosso universo de pesquisa.

Inicialmente, realizamos um levantamento bibliográfico sobre os assuntos envolvidos na pesquisa da leitura, do hipertexto e da hiperficção, que abrangeu as áreas da Teoria Literária em seus diversos segmentos (Semiótica, Teoria dos efeitos, Sociologia da leitura, etc), da Lingüística e da Informática, que serve 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 e configura-se em uma 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.

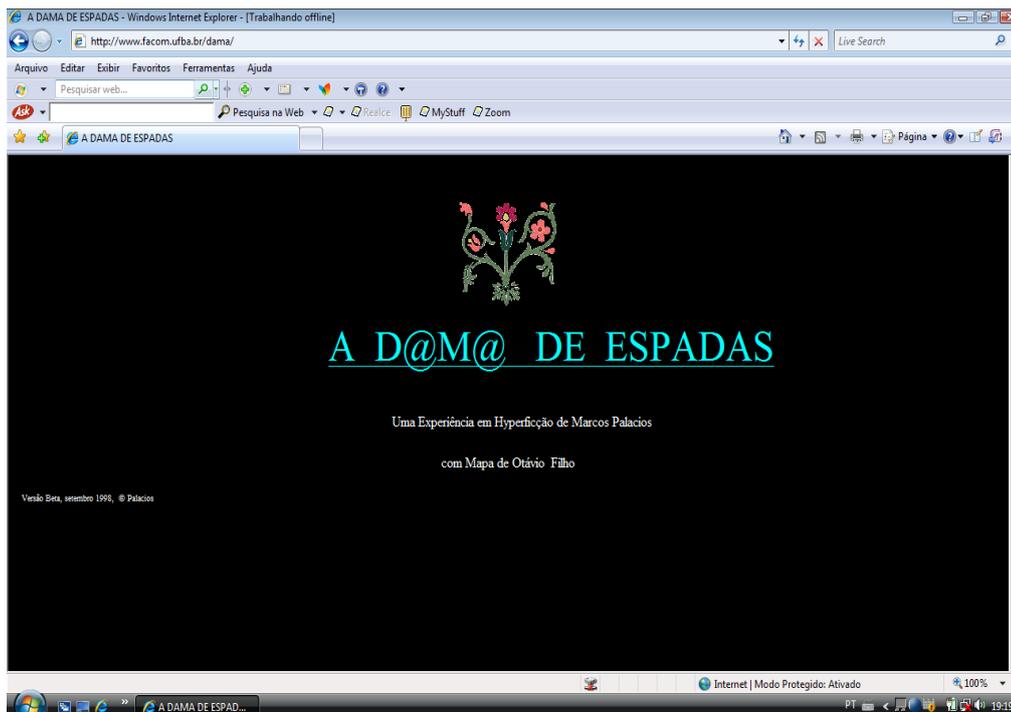
Segundo GOLDENBERG (1999), este tipo de pesquisa parte do princípio que se pode adquirir conhecimento de um fenômeno explorando intensamente um caso específico, objetivando a apreensão do maior número de informações possíveis, a fim de descrever a sua complexidade através de um caso concreto. Esta metodologia é propícia aos estudos de fenômenos contemporâneos, como a hiperficção, dada a pouca produção científica e ao caráter inovador do tema. Por isso, o pesquisador deve se portar como observador, tentando

compreender seu funcionamento, confrontando hipóteses e conceitos, formulando-os e reformulando-os através da comparação do que se tem conhecimento e do que se está a conhecer.

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 traz um sujeito, o narrador, que se despe de uma função pública e agora se torna um errante à procura de uma nova perspectiva de vida. Nessa busca encontra o inusitado, o absurdo.

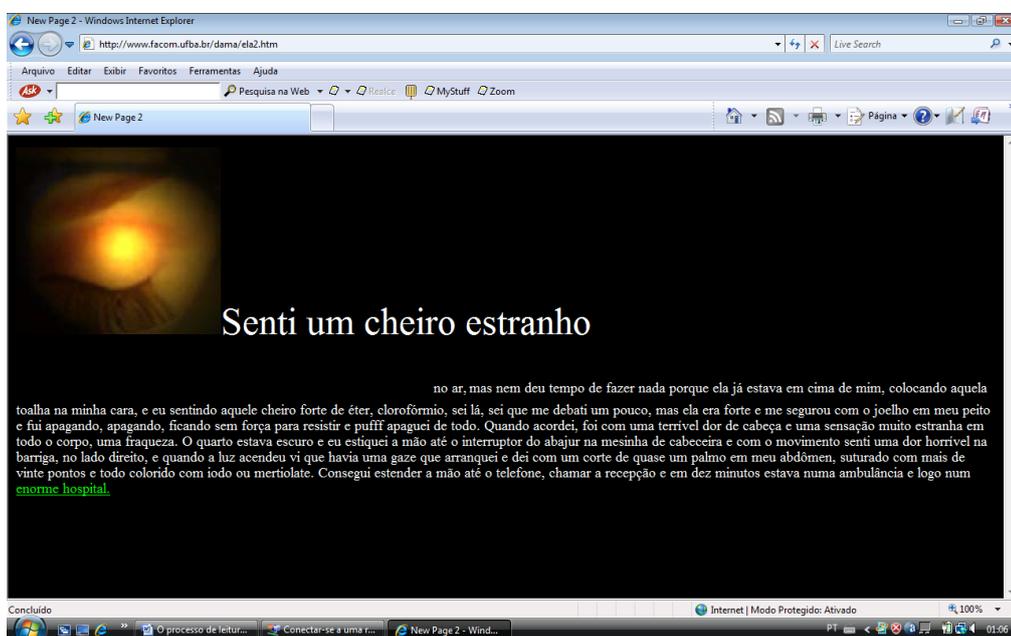
A concepção narrativa desta hiperficção incorpora idéias sobre a cibercultura, a hipertextualidade e sociabilidade nos tempos atuais (o sujeito desterritorializado, a questão identitária, o contraponto entre tradição e evolução, etc.) aspectos aliás que fazem parte do universo de pesquisa do autor do 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 entrada em “*A dama de espadas*” apresenta uma página inicial, 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” que cria um ambiente para a leitura, similar aos jogos eletrônicos mais antigos.



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

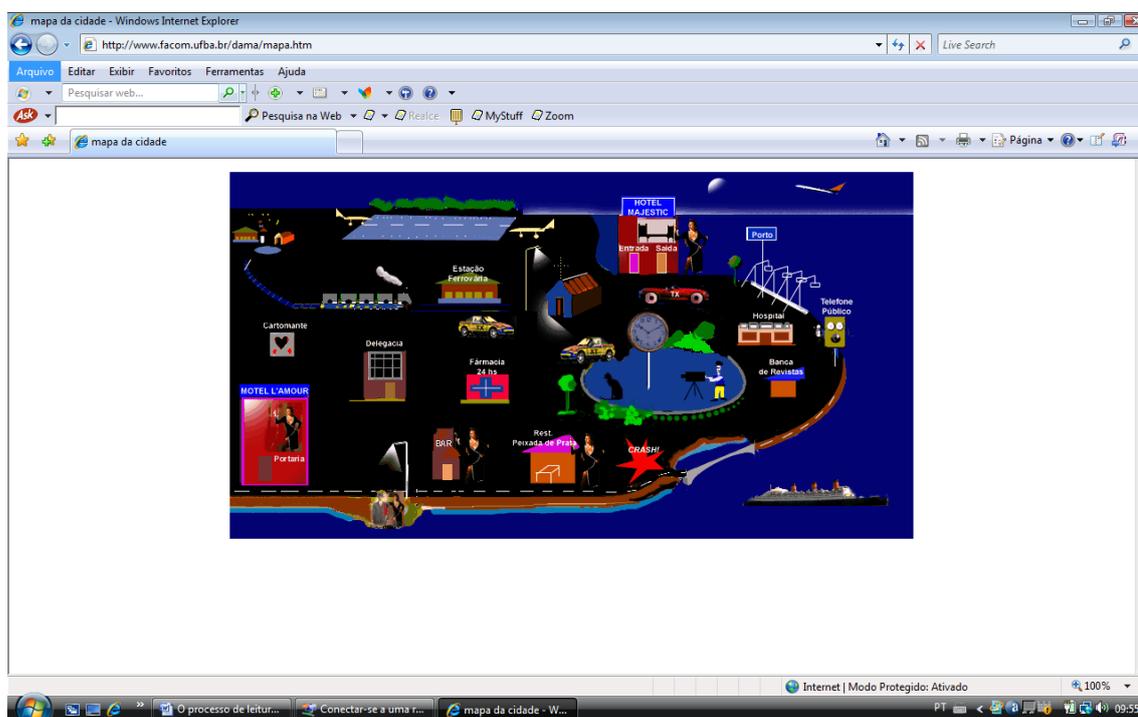
“A *dama de espadas*” é narrada em primeira pessoa pelo funcionário público aposentado, Otávio Camargo que, em uma viagem de Belo Horizonte a Vitória, após desembarcar no destino final, conhece em um hotel da cidade uma misteriosa mulher, cuja alcunha é Ana Lívia Cordeiro, e que supostamente teria lhe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



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

Este episódio é acessado 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. Este episódio disponibiliza um *link* para a página da hipernarrativa que se passa no hospital, mas cujo acesso ao leitor é “proibido”, como que simulando a realidade nos informando que a entrada em certos setores de um centro médico é restrito<sup>6</sup>.

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, um episódio da narrativa, semelhante aos capítulos de um livro impresso, mas sem paginação e sem uma sequenciação pré-determinada.

Desse modo, o processo de leitura hiperficcional se constrói a partir do encadeamento da trama narrativa, realizados pelo leitor através de dispositivos operacionais do computador (*mouse*, teclado, etc.). Por isso, a presença do corpo é muito mais intensa no processo de

---

<sup>6</sup> Na página 64 desta dissertação o leitor pode visualizar este trecho da narrativa.

leitura hipertextual do que na cultura impressa, já que o leitor emprega muito mais as mãos, clicando o *mouse* do que mudando de página durante a leitura de um livro impresso.

Os *links* operacionalizam a rede textual, funcionando como bifurcações rizomáticas que se desdobram pela ação do leitor, dando ao texto uma multiplicidade de manuseio e de caminhos a serem percorridos. Em “*A dama de espadas*” os *links* dão uma dimensão da produção de *sites* na grande rede mundial de computadores, conectando a história com outros textos literários, *sites* de serviços, lazer e informação.

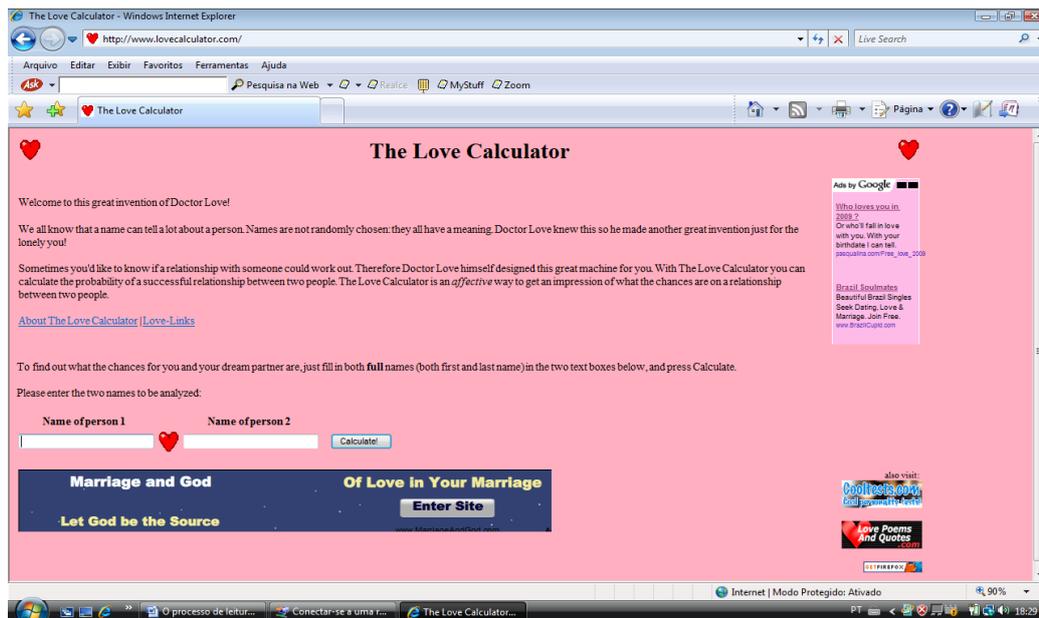
O leitor poderá acessar, através de “*A dama de espadas*”, textos literários disponibilizados por páginas virtuais, como por exemplo, a poesia de Fernando Pessoa, através de um *link* acessado no episódio do navio:



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 de intertextualidade. No *link* acessado, um *site* apresenta uma biografia, discussões, artigos e poesias do autor lusitano.

Nosso personagem-narrador, em sua busca por um novo destino, decide ir a uma cartomante. Neste episódio, o leitor pode examinar/consultar a probabilidade de sucesso nas suas relações amorosas em um *link* para a “calculadora do amor”, digitando o seu nome e do parceiro ou de possíveis parceiros.



Fonte: <http://www.lovecalculator.com/>

A navegação por estes procedimentos conduzem o leitor para fora do texto, como uma rica fonte intertextual e ao mesmo tempo numa clara utilização de um recurso linguístico-pragmático conhecido como catáfora, buscando uma conexão de dois mundos, mas ao mesmo tempo, esse mecanismo pode levar o leitor a dispersar o seu foco de atenção.

## 2.1 A NÃO-LINEARIDADE HIPERFICCIONAL

No livro impresso, as mãos humanas movimentam as páginas linearmente, seguindo uma lógica narrativa, ordenando episódios 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 um 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.

A leitura não-linear ocorre porque as narrativas hipertextuais são compostas por episódios fragmentados e, como a organização formal do texto não possui uma ordem fixa, o encadeamento da trama narrativa 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 consequência da fragmentação textual. 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.

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. O leitor-real tem que buscar os elementos que interliguem histórias aparentemente descontínuas.

A não-linearidade permite 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, lendo apenas as manchetes de jornal. A leitura de fragmentos, característica da hiperficção, é uma extensão desses novos modos de recepção.

Em suas *Seis propostas para o novo milênio*, Ítalo Calvino (1990, p.59), dedica a sua segunda proposta à *rapidez*, afirmando 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 hiperfissionais instaura uma circularidade na leitura, e pode produzir “ruídos” nesse processo. Por isso, o leitor hiperficcional deve ser capaz, dentre outras coisas, de “colar” lexias ou unidades de leitura, como um quebra-cabeça literário, estabelecendo os nós da rede textual.

A experiência de leitura hiperficcional ganha assim uma nova dimensão: a de planejar ou moldar a narrativa. Este “jogo textual” transforma o leitor em criador através de uma estrutura “dispersa”, 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.<sup>7</sup>

---

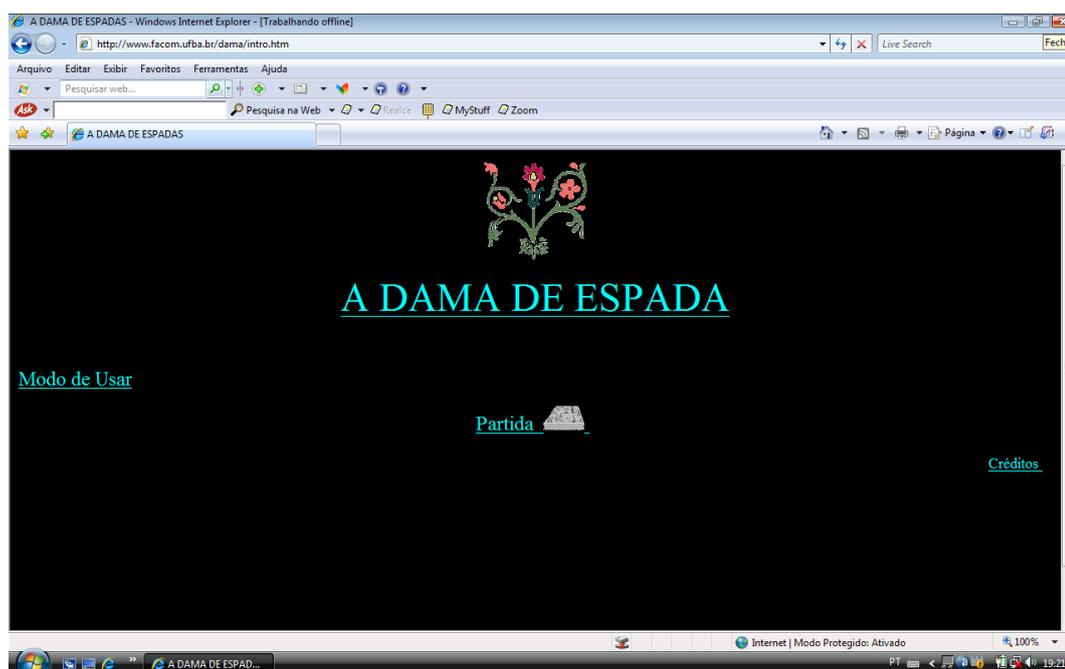
<sup>7</sup> **Tradução livre:** O hipertexto fragmenta, dispersa ou atomiza o texto de duas maneiras afins. Primeiro, suprimindo: a linearidade do impresso, libera os trajetos individuais de um único princípio ordenador: a seqüência, e ameaça em transformar o texto em um caos. E, logo, destrói da noção 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.

O “caos” textual 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 escritura só se realiza durante a leitura, através de mecanismos que estimulam a interação texto-leitor.

Na hiperficção a fragmentação acaba por conceder ao leitor a incumbência de criar seu “roteiro” de leitura em um regime de cooperação com o texto, unindo os blocos textuais em seqüências a cada imersão narrativa. Cada experiência de leitura poderá ter seqüências tão diversas que parecerão histórias com enredos e interpretações diferentes.

O texto 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 para o interior e o exterior da narrativa, acessíveis pela escolha do leitor.

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



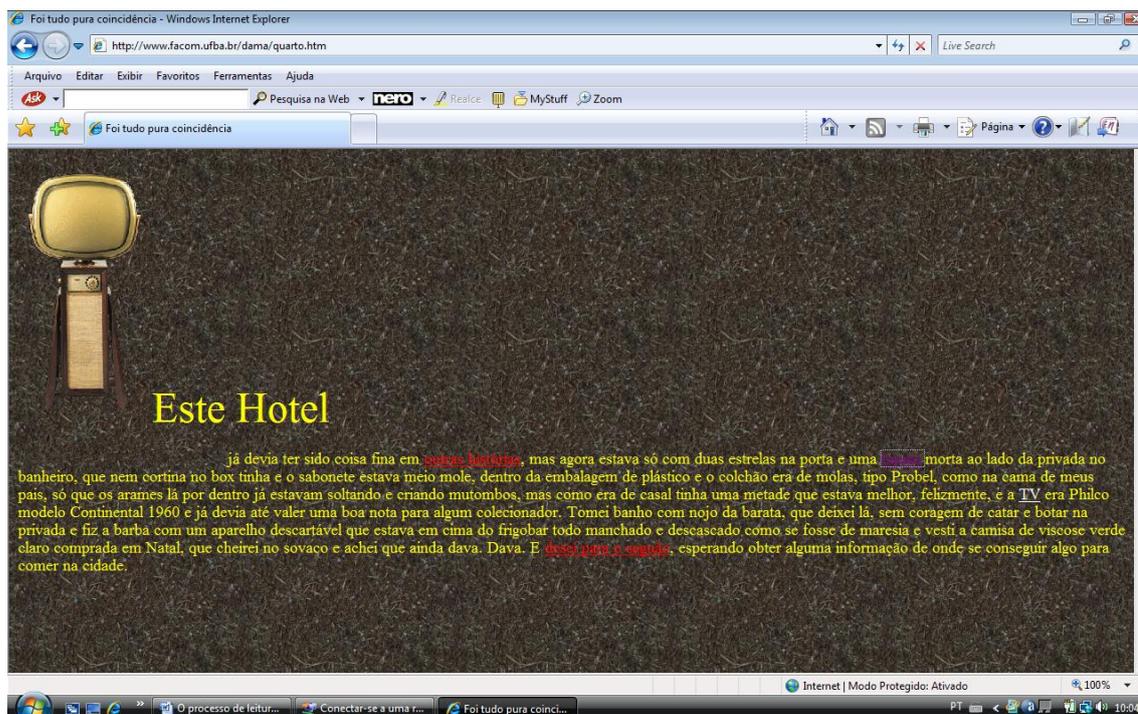
Fonte: <http://www.facom.ufba.br/dama/intro.htm>

1. pelo *link* [Modo de Usar](#), que dá acesso a uma espécie de introdução da obra que orienta como navegar pela história. Esse *link* constitui-se em uma estratégia de 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 supracitado;
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 um mesmo local a cada nova entrada, ou ainda, explorar todas as entradas possíveis e escolher aquela que melhor lhe convier.

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



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

O leitor pode acessá-los após a leitura completa do fragmento ou durante o processo de fruição. Em ambos os casos, não existe uma regra ou ordem para a leitura dos blocos textuais. No *link* [desce 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.

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 fragmento. Contudo, o ato de ler linearmente pode, e deve, ser executado seja com o impresso ou com o digital.

### 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. 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, e nos fazendo relê-la. O que Machado faz em “*Dom Casmurro*” é romper com os desfechos que oferecem respostas ao leitor.

Nas ficções hipertextuais, quando o leitor encerra o seu instante de fruição, uma interrupção acontece, mas nunca um desfecho narrativo. Isto ocorre 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.

O hipertexto rompe alguns preceitos fundados pelo livro impresso. A invenção do livro gutenberguiano implicou na instauração de uma série de valores e idéias que se perpetuou até o recente aparecimento do computador:

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 computador subverte 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, costurando o enredo e seguindo a opção de onde começar e de onde 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 textuais que promovam a interação do leitor com o texto.

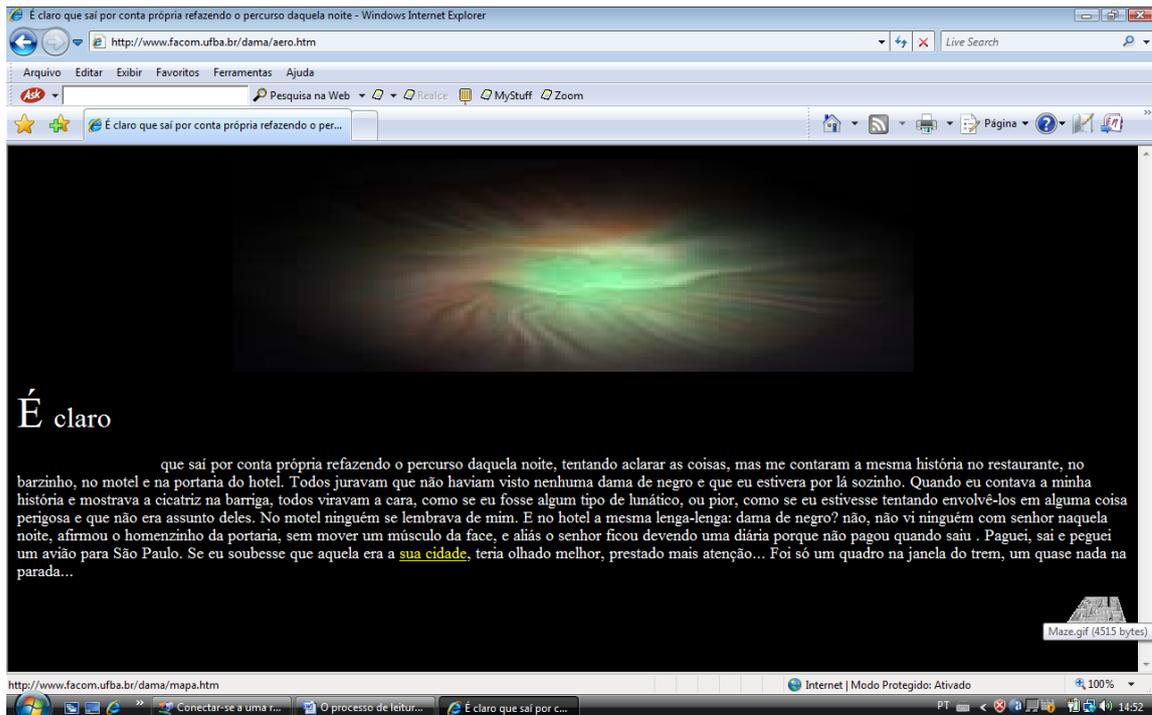
A leitura de uma hiperficção se faz pela “colagem” de fragmentos narrativos, realizado pelo leitor, mas sem possuir um remate, onde cada fruição pode fazer o leitor descobrir um episódio que ainda não foi lido, como um rizoma que dobra e desdobra, se abre e fecha, ou como concebe ECO (1976, p.72):

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 seqüência) [...] 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 pressupõe começos e desfechos diversos, como está concretizado na hiperficção. Isto rompe o ideal do filósofo Aristóteles (2000, p.46) no qual a “beleza reside na magnitude e na ordem” composta por um princípio, um meio e um fim. Não que a hiperficção não os tenha, o que acontece é que a sua estrutura não estabelece onde começar e onde encerrar a leitura, o que traz implicações no campo da cognição.

Quando nos atemos ao desfecho da narrativa, perdemos a visão da totalidade. Por isso, ao encadarmos 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. O leitor escolhe o ponto inicial e final da sua experiência de leitura, desconstruindo as idéias tradicionais “aristotélicas” de início e fim.

Em “*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**

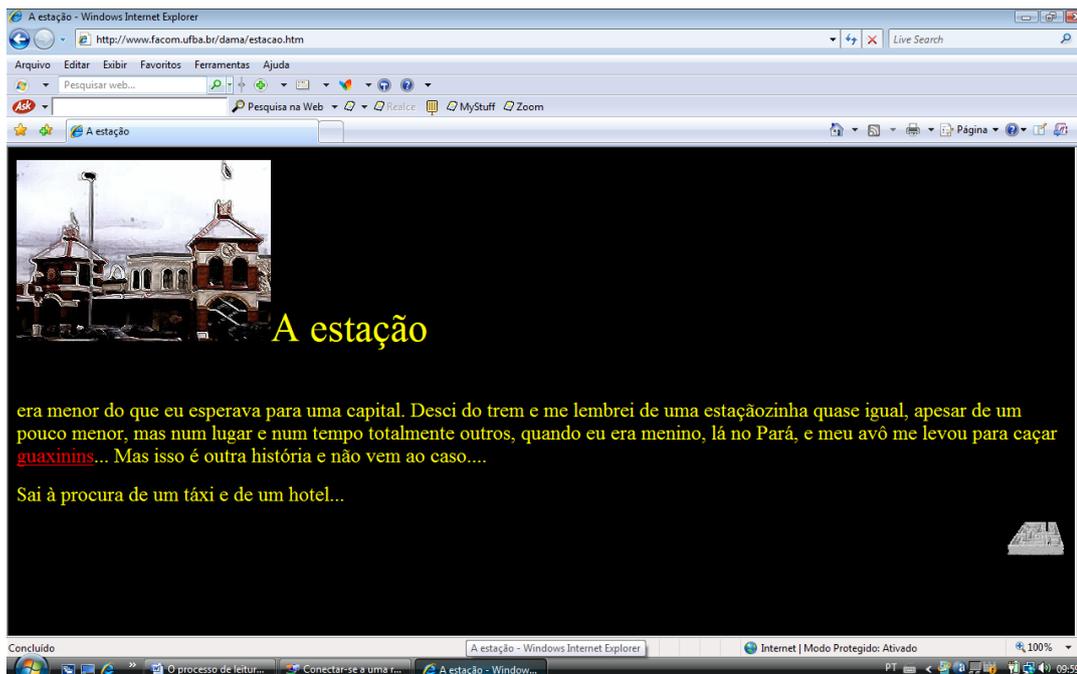
### 3.1 LINKS TEXTUAIS: entradas e saídas do leitor-navegador

Um *link* pode ser definido como um “elo ou vínculo, 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 texto, funcionando como amarras que entrelaçam a hipernarrativa, conduzindo o leitor de um ponto a outro da história. Além disso, estes dispositivos técnicos materializam vínculos de sentido ao texto. KOCK (2003) distingue três funções para os *links*:

- a) função coerciva – 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.

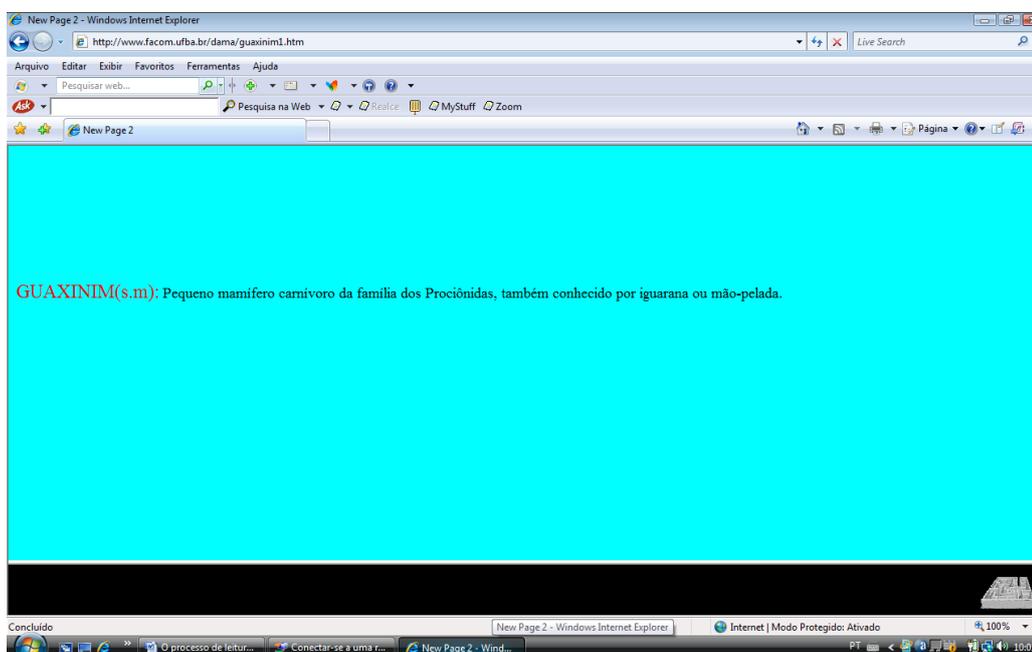
A função coerciva na hiperficção surge quando os *links* sequenciam a narrativa, unindo os episódios pela intervenção do leitor. É o que ocorre com o *link* presente no ícone do “labirinto”. Ele nos serve de chave para a entrada ou saída para pontos da narrativa. Nesse trajeto, o leitor poderá esbarrar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

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. 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:

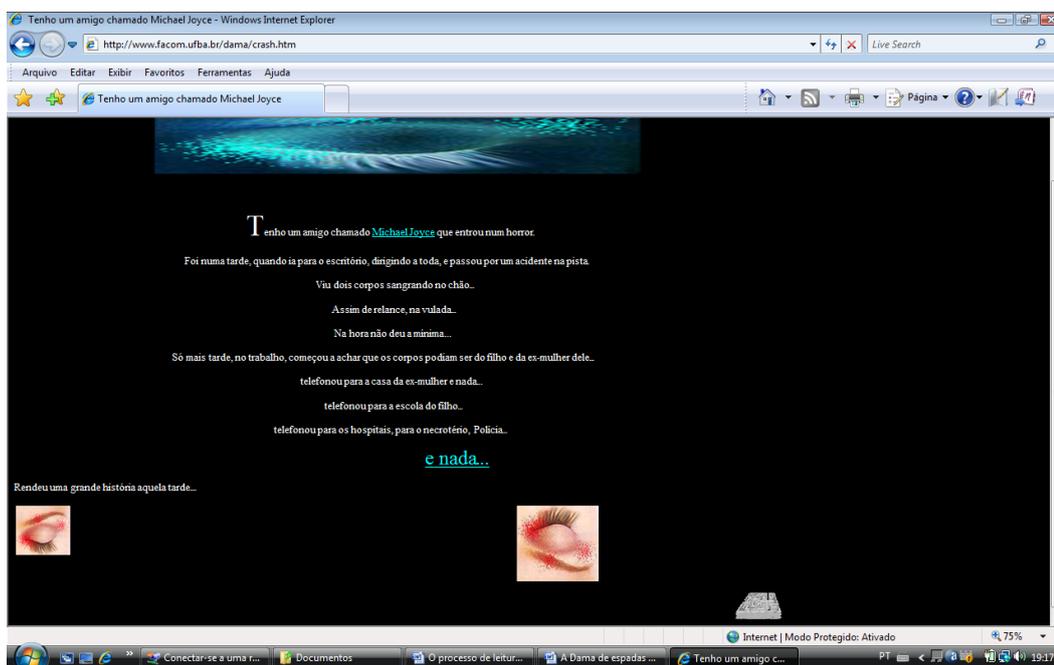


Fonte: <http://www.facom.ufba.br/dama/guaximim.htm>

Como a idéia do *link* é agilizar as conexões entre textos, o leitor terá informações como 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 textuais que mostram ao leitor mais explicitamente o que está ao redor do texto, isto é, as vozes que permeiam todo discurso literário (BAKHTIN, 1993). 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 explícitas 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:



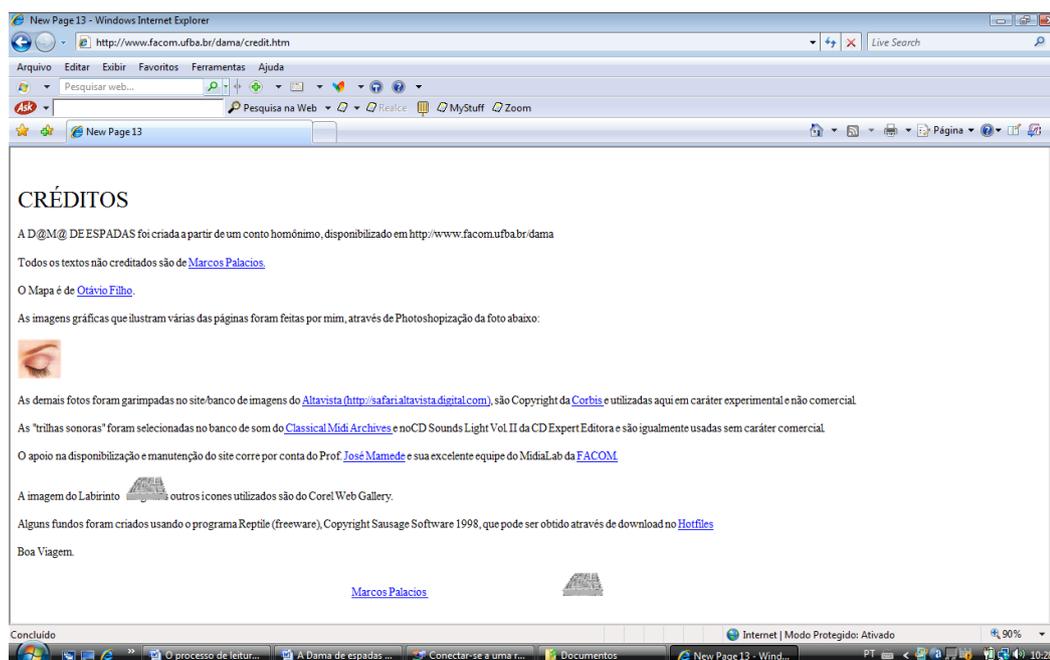
Fonte: <http://www.facom.ufba.br/dama/crash.htm>

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, de dois corpos sangrando na pista quando se dirigia ao escritório e que pouco depois pensou na possibilidade de serem do filho e da ex-mulher, pois não conseguia localizá-los, é na realidade uma sinopse da hiperficção supracitada.

Este personagem é uma voz que subjaz a narrativa como um claro efeito da polissemia discursiva que é intencionalmente assinalada pelo *link*, materializando o que mentalmente realizamos quando lemos um texto impresso, isto é, ele tenta buscar informações armazenadas por nossas leituras e conhecimentos prévios, como um efeito que conhecemos como intertextualidade. Além desse efeito, o *link* tem por função desencadear outros fatores de textualidade, a exemplo da informatividade, da coerência e da coesão. Salientamos que 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 textual.

Os *links* podem estar disponibilizados em palavras normalmente sublinhadas e grafadas em fonte de cor diferente das demais ou em imagens. A imagem de um labirinto, por exemplo, é um *link* que aparece nos diversos episódios da narrativa e que geralmente conduz o leitor ao mapa, como informa o próprio autor:



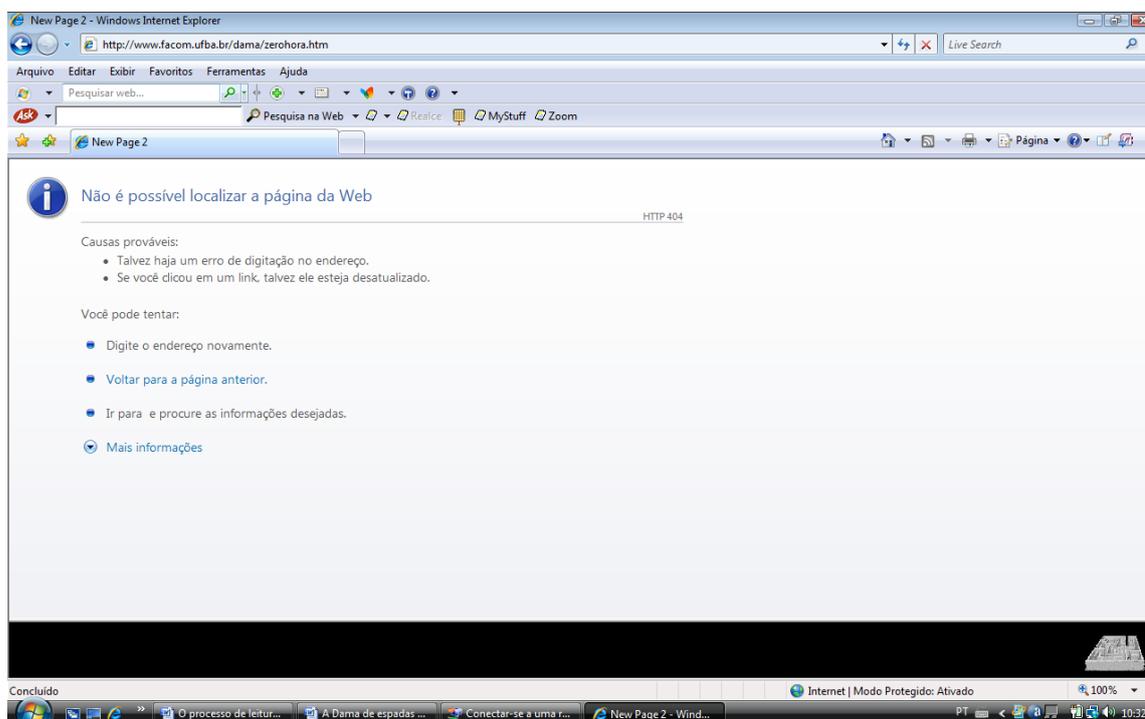
Fonte: <http://www.facom.ufba.br/dama/credit.htm>

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 signifiante para facilitar a apreensão da mensagem. Palavras entre “aspas”, em *itálico*, em **negrito**, também exercem a função de chamar a atenção do leitor. Por isso, é 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:

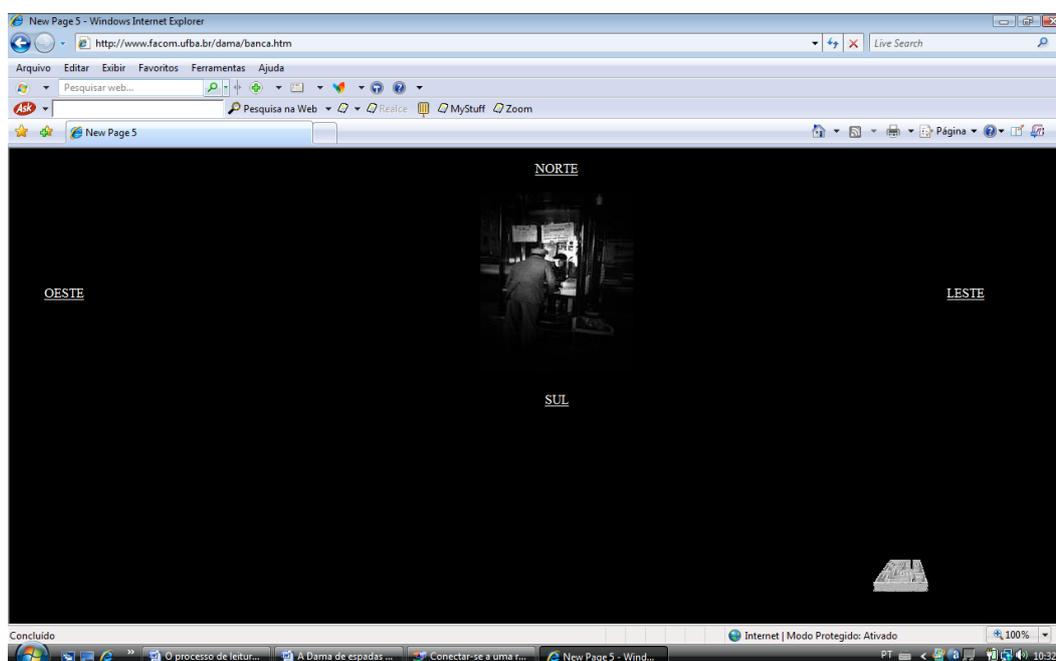


Fonte: <http://www.facom.ufba.br/dama/zerohora.htm>

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 frequência 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.

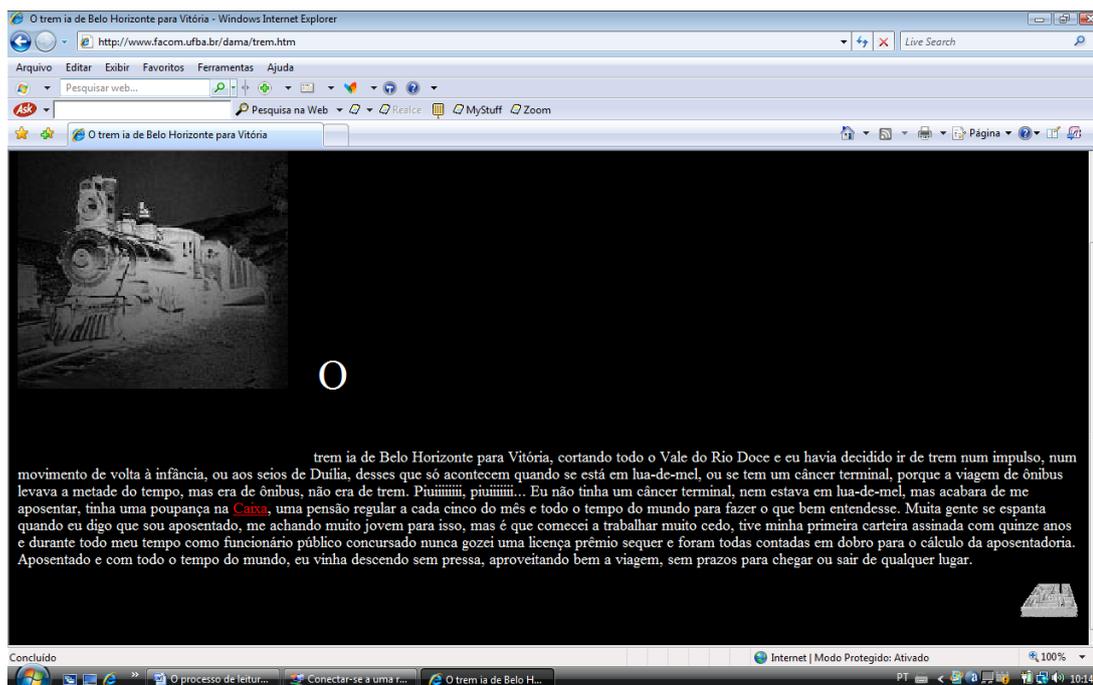
Outro fator que justifica a quebra de *links* é a mudança do endereço virtual de alguns dos *sites* linkados. No episódio acessado no mapa pela imagem da banca de jornal, quatro *links* dão acesso a *sites* de notícias veiculadas por empresas de comunicação, cada um deles de uma região do país.



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

Quando o leitor acessa ao *link* “leste” terá acesso a Rede Gazeta, e, no “oeste” ao jornal “Diário de Cuiabá, já o *link* “norte” é o caminho para a leitura do jornal “O Liberal”, de Belém do Pará. Entretanto, o *link* “sul” está off-line. 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 do texto, interrompendo a leitura, podendo dispersá-lo. É o que pode acontecer no episódio abaixo:

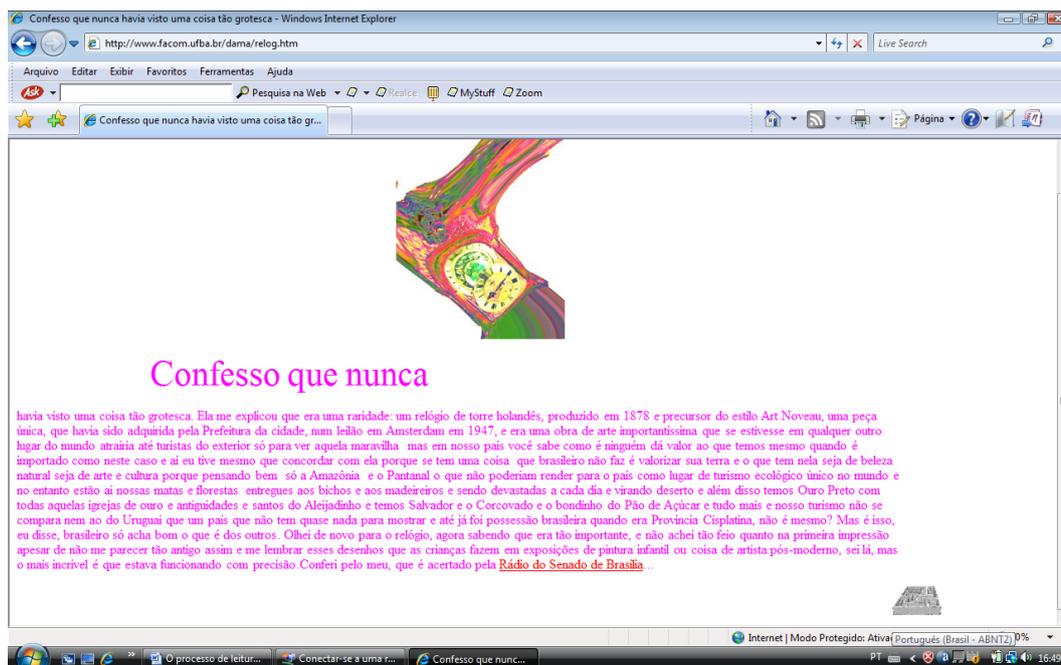


Fonte: <http://www.facom.ufba.br/dama/trem.htm>

O fragmento narrativo possui um *link* para a página da “Caixa Econômica Federal”, e se acessado, desloca o olhar do leitor para informações e serviços bancários disponibilizados pelo *site*, que podem tirar o foco da narrativa.

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 com o intuito de estimular a procura por informações que auxiliem a construção de sentidos.

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 texto 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 narrativa mostra ao nosso personagem-narrador um “relógio de torre holandês” em estilo “*Art Nouveau*”<sup>8</sup>. 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.

Os *links* configuram-se como um mecanismo hipertextual que ao mesmo tempo liga, transforma e transporta (LEÃO, 2003) o processo de leitura, porque oferece mobilidade ao texto. O texto 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 textuais, realizadas pelas diferentes funções executadas pelas hiperligações.

---

<sup>8</sup> 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)

### 3.2 O TEXTO 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.

Na hiperficção, os sons possuem duas funções expressivas: a primeira é a de criar uma atmosfera para a leitura, e a segunda, dar sonoridade à escrita. 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*.

Logo na página inicial, uma melodia cria uma atmosfera de mistério e suspense, como que antecipando o clímax da narrativa, 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, predis põem seu público 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.

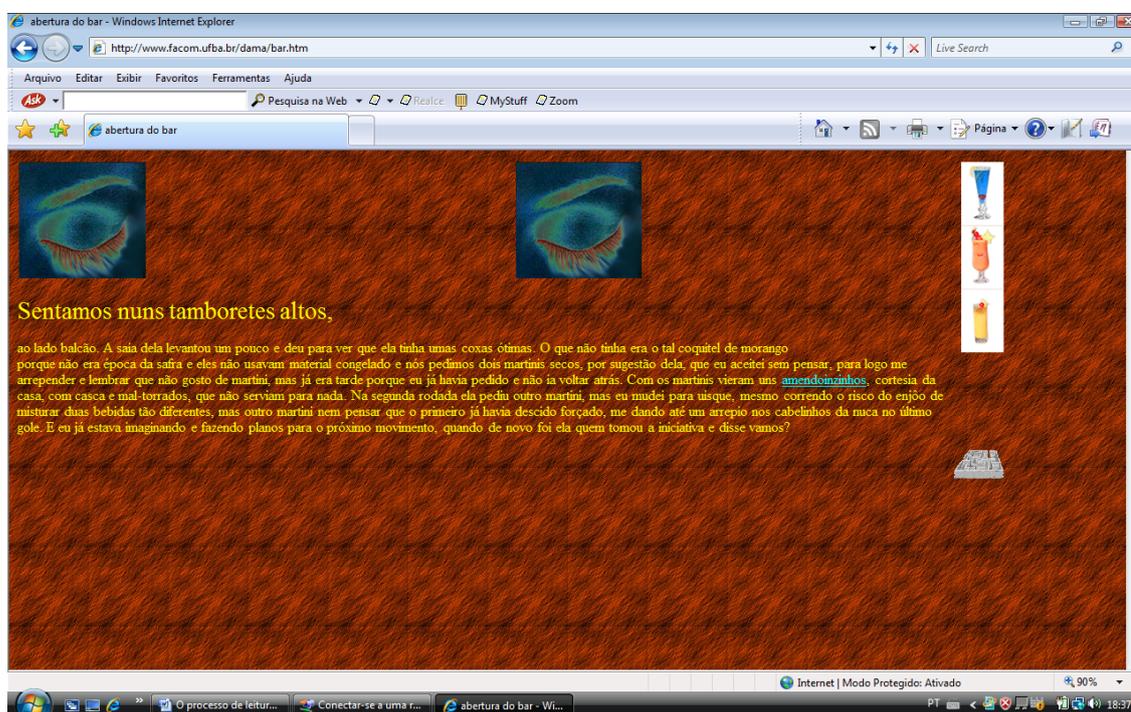
Estes sinais, explícitos ou implícitos, são os horizontes de expectativas que se convertem em um mecanismo que toda obra literária possui para acionar certas predisposições do leitor durante o processo de recepção. São estratégias que despertam posturas ante o que se vai ler e podem estar materializadas 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, envolvendo o leitor e tentando seduzi-lo e ao mesmo tempo, fazendo-o interagir com o texto. A música pode até minimizar os possíveis ruídos de comunicação como a distração, barulhos externos e situações que reduzam a concentração do leitor, na medida em que tende a prender 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 tocado *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 frequentar 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, como um *link* mental para o passado.

Além das músicas que ambientam o contato do leitor com o texto, sons incidentais materializam trechos da história, às vezes associados ao próprio texto. 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, ambientando-o à leitura.

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 conectem e ampliem 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.

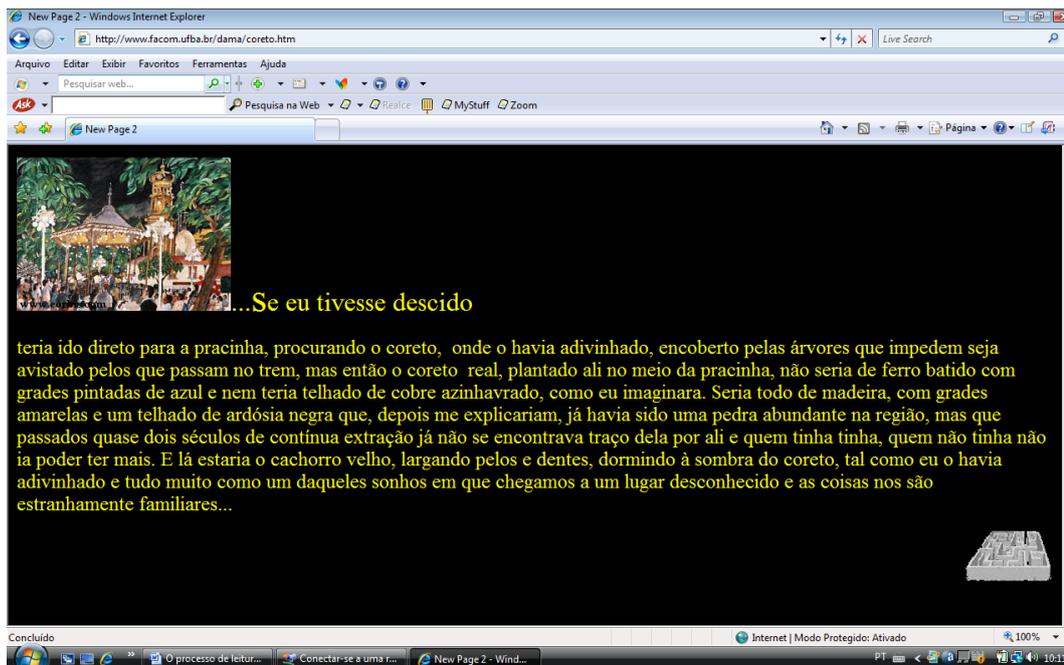
Para o campo da literatura, as imagens vinculam-se principalmente como processos ligados ao imaginário. Neste sentido, CALVINO (1990) distingue dois tipos de processos imaginativos: o que nasce da palavra para a imagem visiva, e o que parte da imagem visiva para o conteúdo verbal. O primeiro processo 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 divididas 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, o texto busca 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.

Isso ocorre em qualquer texto literário, porém, de outra forma. Não só de metáforas e signos conotativos são constituídos uma obra de ficção, um texto literário utiliza também informações pragmáticas. É o que acontece em vários momentos com as imagens aplicadas à hiperficção, neste caso, elas têm um caráter informacional.

Além disso, quando o autor nos oferece uma imagem, ele está nos ligando ao seu imaginário, isto é, ao que supostamente foi por ele concebido, numa 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 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 dar informações ao usuário a fim de que este possa executar determinadas ações.

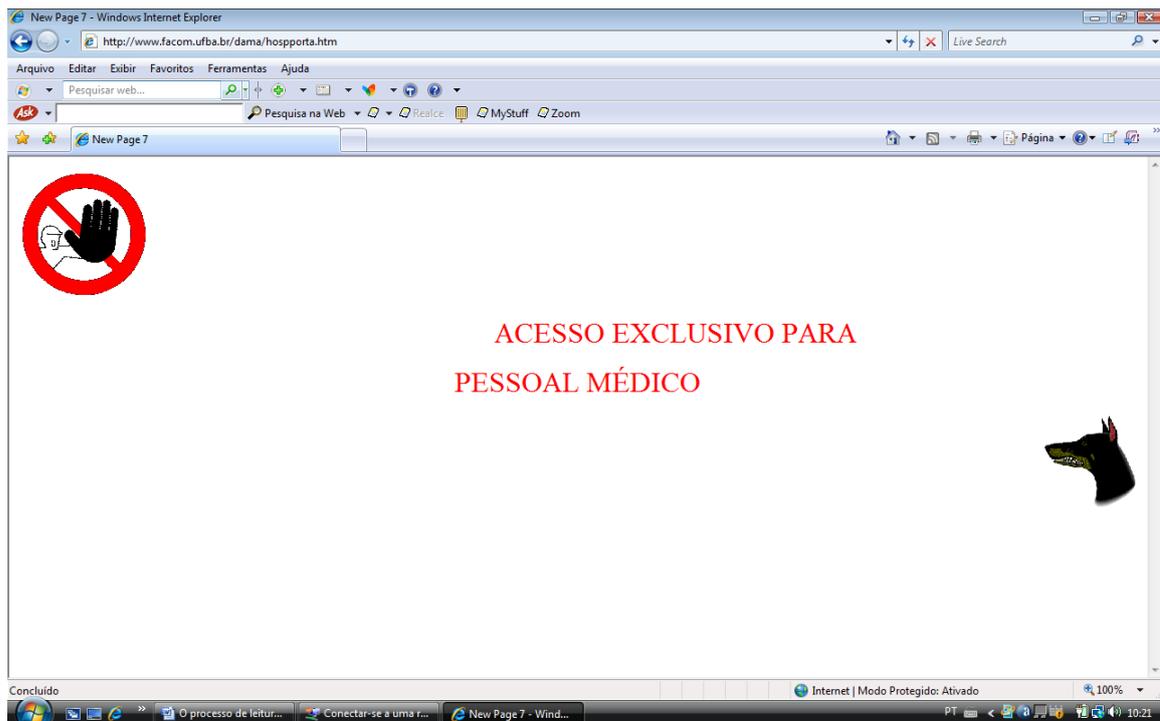
Este procedimento aparece em “*A dama de espadas*” na imagem do labirinto, que está presente em toda a narrativa como comando que permite ao leitor sequenciar a história.



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/hospporta.htm>

As três formas de expressão que convergem no hipertexto (escrita, imagem, som) atuam conjuntamente neste fragmento para a construção dos sentidos do texto. A imagem no canto superior esquerdo deixa claro que há uma “restrição” ou “proibição” de acesso. Trata-se de uma informação visual, dita 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 do leitor 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 os 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 série 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<sup>9</sup> e até obter informações e/ou executar algumas operações bancárias.

Para LUZ (1996) “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” (p.53), e que representam (ou materializam) a multiplicidade de signos com os quais cotidianamente entramos em contato diariamente. Em suma, o hipertexto contempla uma multiplicidade de representações sígnicas (linguagens) que instauram um modelo diferente de efeito provocador do imaginário, nem melhor, nem pior, ao dos sistemas tradicionais de escritura.

---

<sup>9</sup> 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

A interatividade sugere a existência de uma participação ativa do receptor. Mas, na cultura digital essa concepção ganha novos significados. Segundo LEVY (1999, p.135):

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.

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.

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”, e se realizam através da ação cooperativa entre os elementos textuais e o leitor. 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 no texto. Na realidade, a interatividade já nasce na própria concepção da trama. O autor cria a narrativa com a idéia prévia de que o leitor manipule livremente o texto.

Em “*A dama de espadas*”, a leitura é um processo constante de fazer escolhas e se dá pela seleção do trajeto de leitura, que inclui o acesso aos diversos subtextos que estão materializados nos *links*.

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 lembrar 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.

Outra forma de interação presente em “*A dama de espadas*” é a conexão do leitor a uma diversidade de textos na internet. 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<sup>10</sup> ou ainda obter informações sobre o “Viagra”, um estimulante sexual bastante popular:

---

<sup>10</sup> *Link* disponibilizado no episódio que se passa no bar, na imagem no centro superior da página (ver ilustração na página 61)

**VIAGRA**

**VIAGRA - MUITO MAIS QUE UM REMÉDIO !  
Confira aqui a BULA da droga mais "badalada"  
do momento. Será esta a solução ?**

**UMA NOVA TERAPÊUTICA ORAL PARA A DISFUNÇÃO ERÉTIL**

- Viagra® (citrato de sildenafil) é um potente e seletivo inibidor da fosfodiesterase-5, específica do GMPc, presente nos corpos cavernosos.
- Viagra® (citrato de sildenafil) é o primeiro produto eficaz por via oral para o tratamento da disfunção erétil (DE).
- Em estudos clínicos, Viagra® mostrou-se eficaz em 70-80% dos pacientes com DE de diferentes etiologias (psicogênica, orgânica e mistas). Dados de eficácia são disponíveis em pacientes portadores de DE associada a diabetes melito, lesão da medula espinhal, hipertensão arterial, depressão e prostatectomia, em diferentes faixas etárias.
- O efeito de Viagra® se manifesta somente na presença de estimulação sexual, restaurando a capacidade de resposta ao estímulo. Não apresenta efeito sobre a libido e desejo sexual.
- Posologia: A dose recomendada de Viagra® é de um comprimido de 50mg, em dose única, administrado quando necessário e aproximadamente uma hora antes da relação sexual. De acordo com a eficácia e tolerabilidade a dose poderá ser aumentada para 100mg ou reduzida para 25mg. A frequência máxima recomendada é de uma vez ao dia independente da dose utilizada.
- Viagra® não está indicado para uso em mulheres.
- Os eventos adversos mais comumente associados ao tratamento com Viagra® são dor de cabeça, rubor facial, dispepsia e congestão nasal.
- Viagra® apresenta propriedade vasodilatadora periférica e pode produzir uma modesta redução da pressão arterial em alguns pacientes.
- Em virtude de seu mecanismo de ação (sistema óxido nítrico/GPM-cíclico) Viagra® está formalmente contra-indicado para pacientes em tratamento com medicamentos anti-anginosos à base de nitratos orgânicos, como por exemplo Sustrateã Bristol-Myers Squibb, Monocordilã Baldacci, Isordilã Wyeth, Nitradiscã Searle, Nitroderm TTSã Novartis, entre outros.

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 se fossem janelas para a realidade.

Mas, 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 série de outras informações. Da mesma forma, na hiperficção nosso trajeto de leitura nos fará abandonar certas “trilhas” que julgamos pouco relevantes para a construção de sentidos do texto, 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.

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 e a sua liberdade.

## 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.

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 com 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.

Os *links* propiciam a navegação na rede hipertextual estabelecendo vínculos textuais, propiciando 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)<sup>11</sup>, 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 e assim cria o espaço narrativo com múltiplas possibilidades de conexões, abrindo mão de certa forma do controle sobre o que deve ou não ser lido.

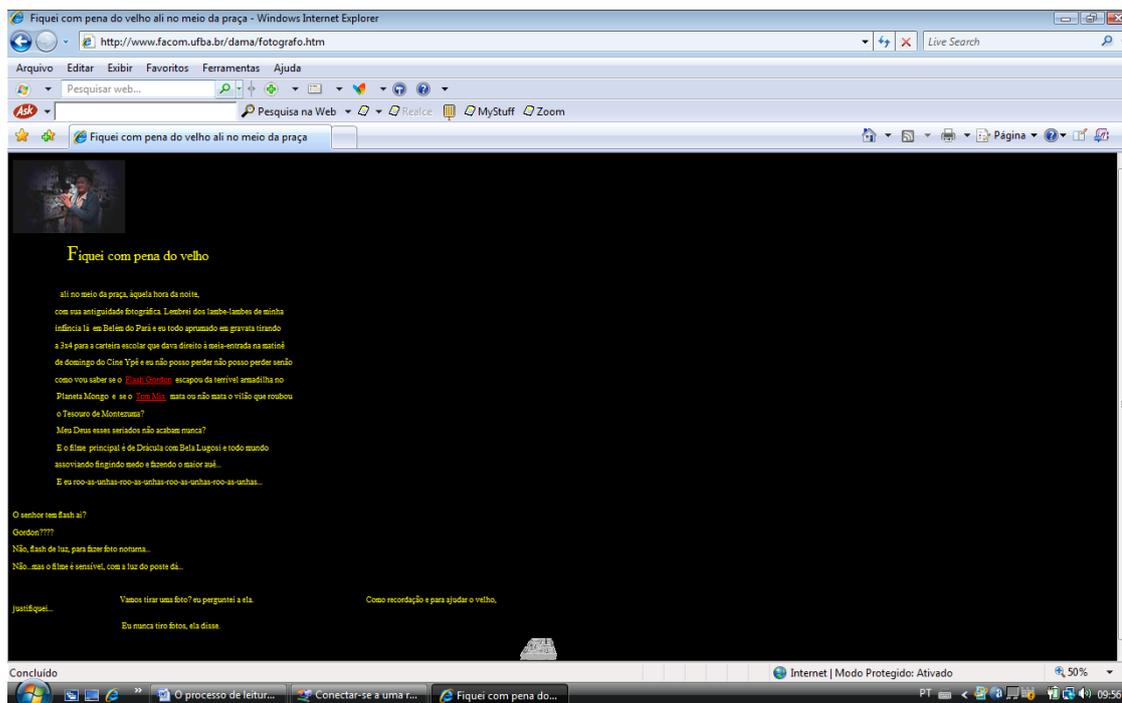
No corpo do texto, um *link* é sempre ressaltado ou por uma cor que o diferencie dos demais caracteres ou por um grifo ou ainda por uma sinalização do *mouse*. Esse expediente

---

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

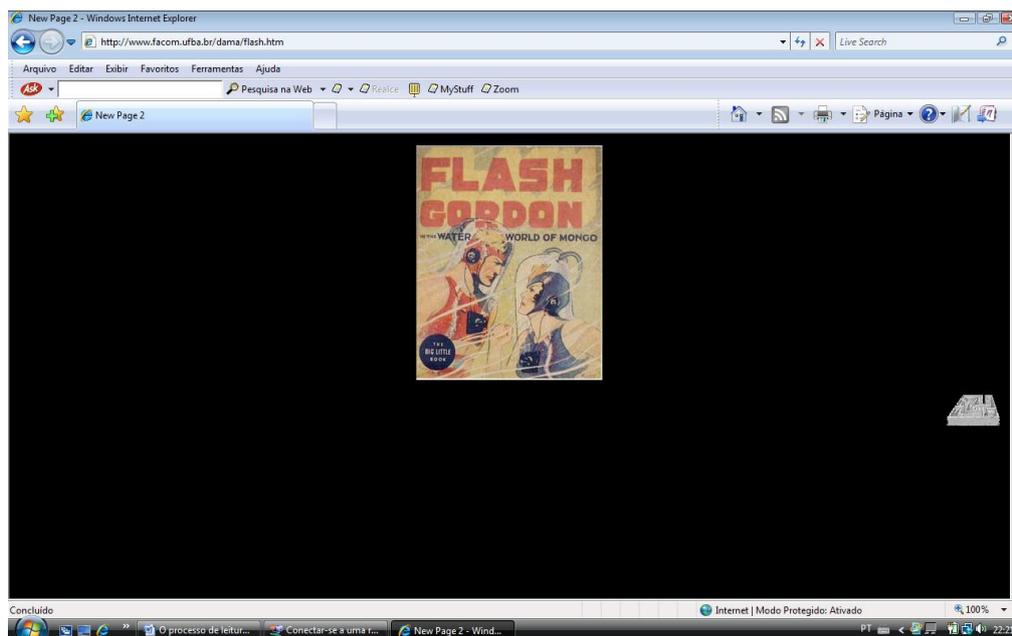
tende a despertar a curiosidade do leitor, criando expectativas, tornando-se um forte recurso de intencionalidade.

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 à 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”:



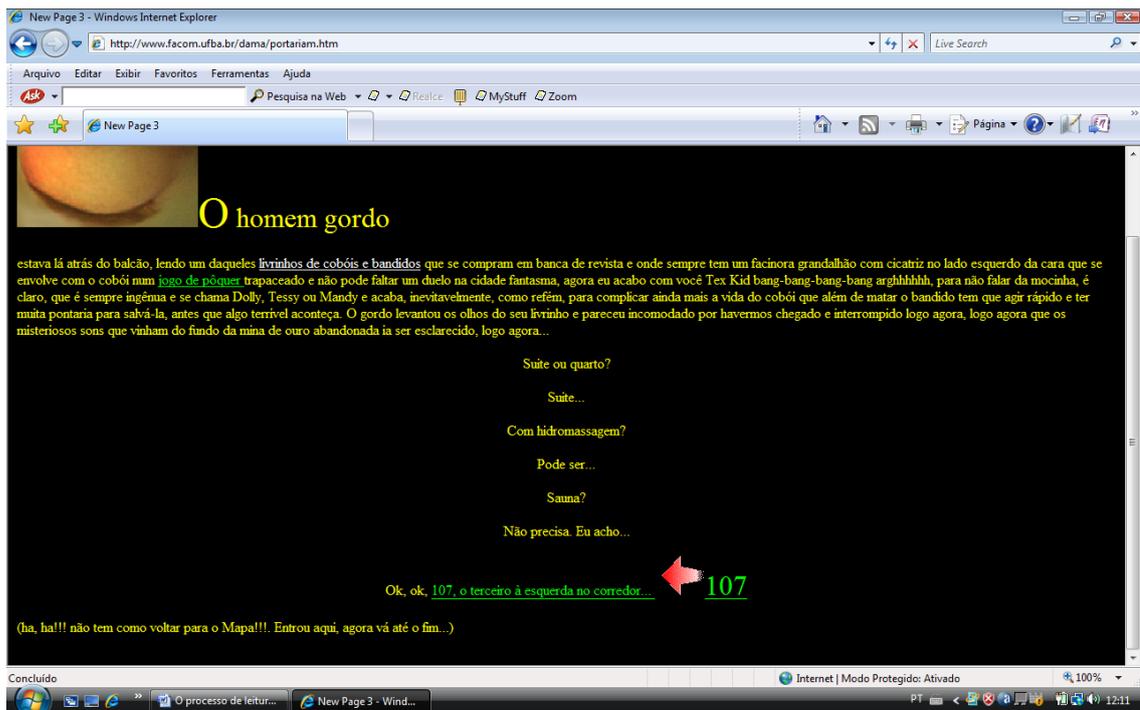
Fonte: <http://www.facom.ufba.br/dama/flash.htm>

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. Portanto, esse procedimento pode ligar imagens materiais a imagens mentais, tornando-os signos agenciadores da imaginação.

Se na cultura impressa o contexto é criado a partir do contato com a trama narrativa, na hiperficção a trilha sonora já antecipa certas predisposições sobre o que se vai ler, compondo uma atmosfera para a leitura. A música usada como trilha sonora para a leitura é um traço explícito da intencionalidade do texto. De alguma forma, o autor cria uma situação para a leitura, além de oferecer pistas ao processo de significação do texto.

Estes artifícios existem por que, como diz Umberto Eco, o texto é “uma máquina preguiçosa” que precisa de impulsos para se movimentar. A estrutura textual é concebida assim, para “afetar” o leitor, na perspectiva de que este possa se projetar em espaços intencionalmente deixados pelo autor. Nas narrativas hipertextuais, estes procedimentos ampliam-se, valendo-se das ferramentas multimidiáticas do computador.

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 do texto. 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 textual.

O hipertexto possui mecanismos específicos de diálogo entre o texto e o leitor, que exprimem intenções. O criador quer que exploremos o texto em toda a sua plenitude, por isso, monta a tessitura textual como espaço de interação e colaboração, no qual o leitor decide como e aonde quer chegar. Mas, como afirma CHARTIER (1998, p.123) “abordar a leitura é, portanto, considerar, conjuntamente, a irredutível liberdade dos leitores e os condicionamentos que pretendem refreá-la”. Nesta perspectiva é que consiste o prazer da hiperficção, na idéia de que a fruição do texto é conduzida pelo leitor, atendendo a estímulos dados pela obra narrativa através de seus elementos hipertextuais.

### 4.3 O TEXTO, SEUS EFEITOS, SEUS SENTIDOS

A estrutura do texto literário é tradicionalmente inacabada, permeada por lacunas e textos subjacentes que comumente chamamos de “entrelinhas”. Esses espaços são preenchidos por 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<sup>12</sup>.

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 que produzem efeitos a fim de ativar ou motivar condutas do leitor e para que, dessa forma, ele se projete sobre o 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 no leitor.

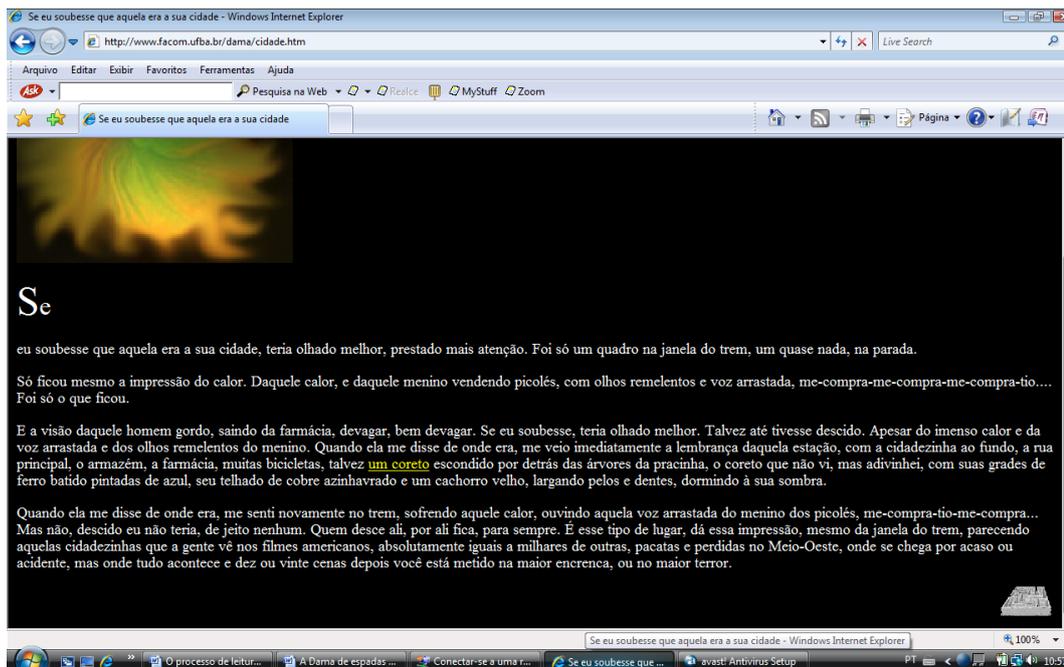
Na hiperficção, o leitor é necessariamente obrigado a intervir na estrutura narrativa. Como já abordamos, os episódios das narrativas hiperficcionais não possuem mecanismos coercivos. KOCH (2001) define coesão como fenômeno relativo aos modos como os elementos lingüísticos do texto se interligam. Isto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

No episódio que se passa quando o personagem-narrador desce do trem e começa a caminhar pela cidade<sup>13</sup>, um *link* conduz o leitor ao episódio que se desenvolve no “coreto”, como podemos observar abaixo:

---

<sup>12</sup> 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

<sup>13</sup> Este episódio pode ser acessado na subseqüente página de início 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 textual. Entretanto, a conexão entre eles é decidida pelo leitor.

Sabemos que existem textos 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 de uma 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. Algo similar à descontinuidade hiperficcional, só que a distância temporal entre a leitura de cada fragmento narrativo é menor do que a dos folhetins. E as relações de continuidade são

possíveis pelas intervenções do leitor, orientados pelo texto e suas respectivas estratégias de comunicação.

Em “*A dama de espadas*”, o mapa é um elemento para a navegação que serve de guia para que o leitor monte o “quebra-cabeça” da trama. Os *links* estabelecem ramificações textuais com os seus diversos intertextos e se constituem em caminhos necessários a serem percorridos para a compreensão da narrativa.

A inserção de uma “trilha sonora” ao texto cria um contexto para a leitura e uma forma de prender a atenção do leitor, materializando uma atmosfera para a narrativa. A música oferece pistas ao leitor sobre o tipo de texto a ser lido. Afinal, antes mesmo do contato com o texto, o leitor é interpelado por uma música, tratando-se, portanto, do primeiro mecanismo intencional ativado pelo texto.

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.

Nesta perspectiva é que a leitura se configura como um processo colaborativo, determinado por mecanismos com os quais o texto estimula o leitor a participar da construção da obra. A premissa é a de 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. Os efeitos são estimulados por um conjunto de estratégias textuais ou hipertextuais e visam a ação ativa do leitor no processo de elaboração de sentidos do texto.

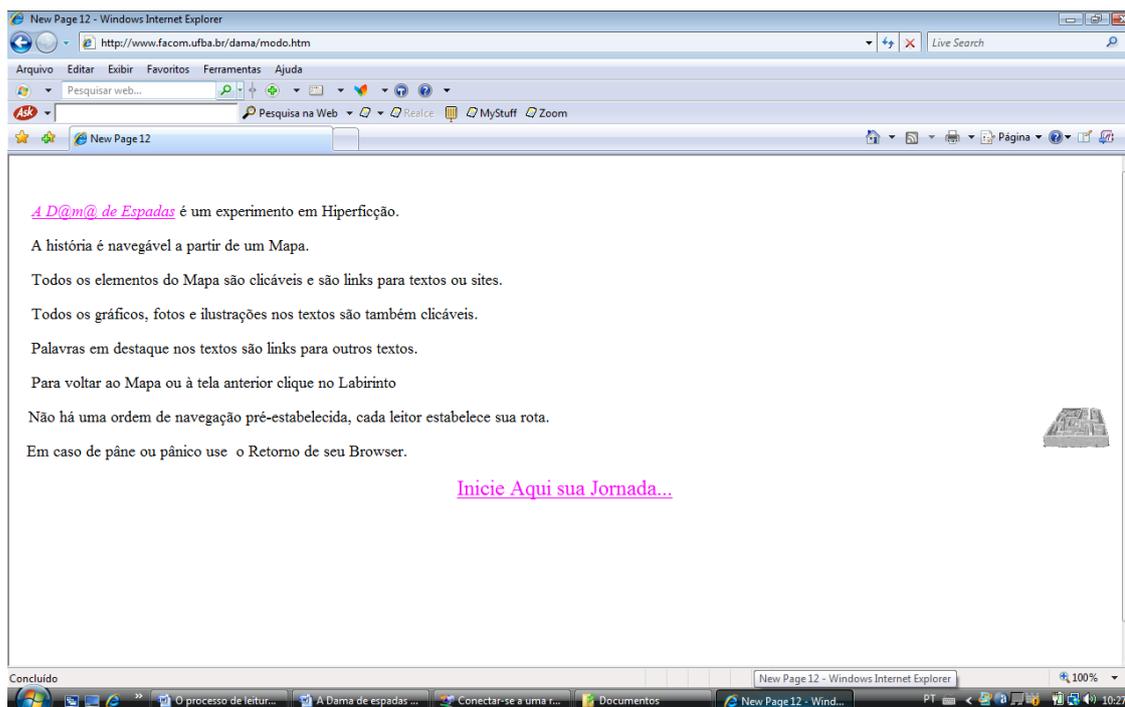
#### 4.4 O “HIPERLEITOR-IDEAL” DE A DAMA DE ESPADA

Primeiramente, devemos esclarecer 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 com o intuito de prescrever certas normas de leitura do texto. 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.

Portanto, 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 que o leitor se oriente em relação aos procedimentos e acordos ficcionais a serem realizados durante o ato da leitura. Quando um tipo de expressão literária surge, essas informações são escassas. Por isso, 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 textual, 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 Prof<sup>a</sup>. Dra. Regina Helena Machado Aquino Corrêa (UEL), intitulado “*Hipertexto e leitor: um diálogo em construção*”, e discorre sobre experiências de leitura com hiperficcões realizadas por pesquisadores fora do país e faz também uma análise de duas hiperficcões 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 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. A idéia é que o leitor construa seus próprios encadeamentos e formule desfechos possíveis. A estrutura de “*A dama de espadas*” é concebida para o livre movimento do leitor. 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.

O termo *hiper* significa expandido. 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 alguns papéis antes exclusivamente executados pelo autor, como o de montar o enredo da 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. A leitura deve seguir 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 indisponível. 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 e da literatura.

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. Além disso, o gênero evidencia que o suporte onde se insere o texto solicita do leitor modos específicos de usos e apreensões, até porque o produtor do texto utiliza dos recursos próprios de cada meio para estabelecer suas estratégias de interação com seu interlocutor.

Se a interação é uma característica da leitura, na hiperficção isto se torna um princípio de criação e de fruição. O texto é concebido como um espaço aberto à busca de caminhos de leitura. O ato de ler torna-se uma prática de exploração e, conseqüentemente de construção de significados.

Mesmo desprovido de uma linearidade textual, a hiperficção sugere que o leitor lhe dê uma certa ordem. O texto pede que o organizemos através da construção de sentidos. A hiperficção não despreza a ordem, apenas retira do autor e entrega ao leitor a tarefa de fundar uma nova ordem a cada nova leitura. Isso implica também que esse experimento literário promova novos protocolos de leitura. 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 sua fruição. O leitor passa a ter outorgados poderes jamais vistos, providos de inúmeras possibilidades de manuseio do texto.

A leitura de uma 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, além de ampliar os recursos de criação textual.

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 para o texto, como forma de suprir a falta de coesão. Na realidade, essa descontinuidade se configura em mais uma estratégia de interação entre o texto e o leitor.

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 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 ao 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 empregada pelo autor para se comunicar com seu interlocutor, a fim de se estabelecer os sentidos do texto. Por isso, a construção de sentidos da hiperficção é um processo eminentemente dialógico.

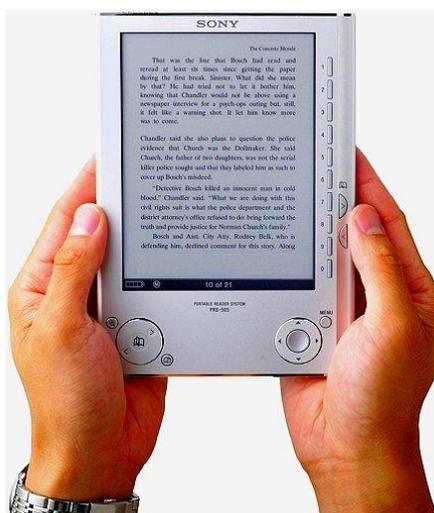
Como examinamos em “*A dama de espadas*”, a narrativa se apresenta estruturalmente inacabada. Assim, tanto o trajeto quanto o ponto final de leitura é escolhido pelo leitor. O autor projeta as trilhas possíveis, ofertando pistas (textos, sons, imagens) que auxiliam a significação da obra. Isto suscita um novo perfil de leitor.

Os elementos sonoros e visuais trazem novas maneiras de estimular as percepções sensoriais do leitor de literatura e, concomitantemente, fomentar novas estratégias de comunicação do texto. Os sons criam um contexto de leitura e despertam expectativas no

leitor. Da mesma forma, as imagens nos fazem acionar outras imagens armazenadas em nossa mente.

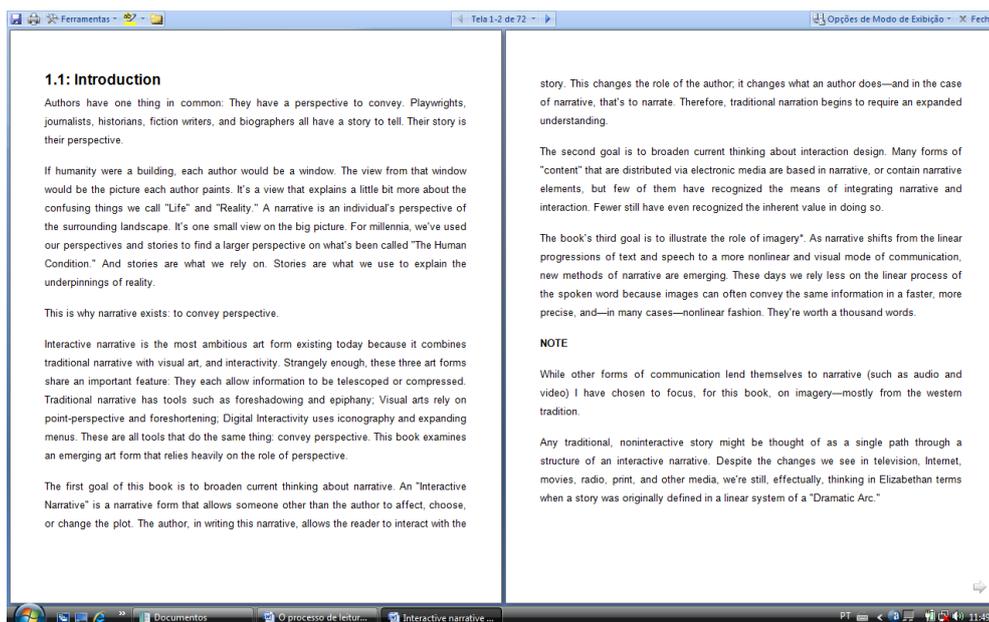
Sem dúvida, a informática difunde uma nova forma de relação entre o homem e a técnica de escritura, além de novas alternativas no processo de ensino-aprendizagem de leitura. Mas, os computadores ainda não têm todo o seu poder expressivo devidamente empregado na criação literária, isto porque só se concebe o computador como mera 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.

Outra transição ou transformação que precisa acontecer é 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, como podemos visualizar logo abaixo:



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

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*, como está ilustrado a seguir:



O texto ocupa quase que completamente o espaço da tela e as páginas virtuais são dispostas como se tivéssemos empunhando um livro tradicional, manuseando o texto através de comandos que podem ser acionados na parte superior. 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.

A produção bibliográfica sobre a hiperficção, especialmente aqui Brasil, começa a se ampliar. E esta foi uma dificuldade inicial para a realização da 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 ocidental.** 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 readers 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](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.

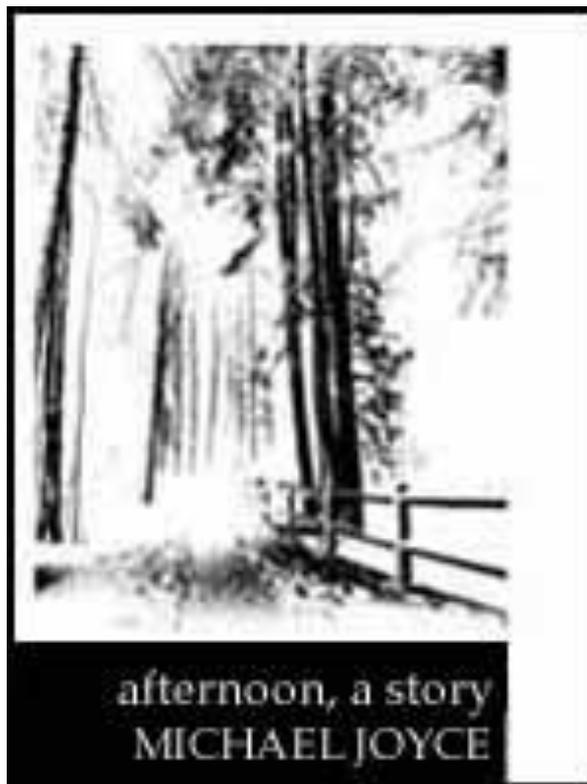
SANTAELLA, Lúcia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de representar, indicar e representar a realidade. **In: Imagem (ir)realidade:** comunicação e cibernídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. Textualidade literária e hipertexto informatizado. **In: Anais do 5º Congresso da Associação Brasileira de Literatura Comparada: Cânone 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)

## **ANEXO A:**

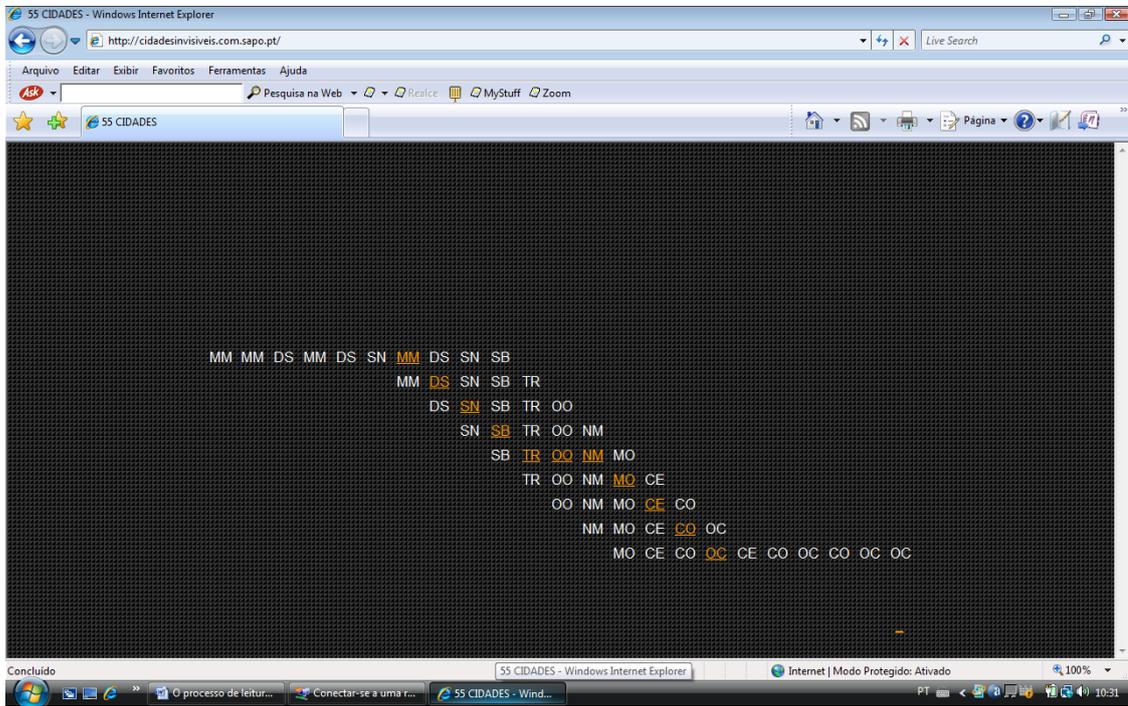
Imagem de capa de *Afternoon, a story*, considerada a primeira hiperficção da história. .



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

## ANEXO B

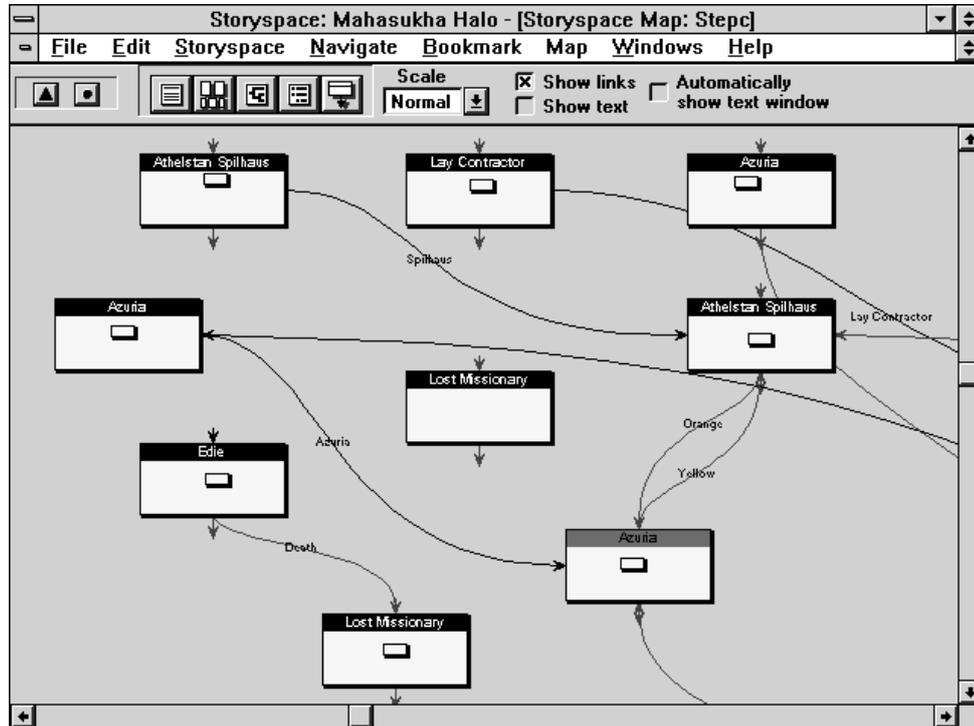
Página inicial da versão digital de *As cidades invisíveis*



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

## **ANEXO C**

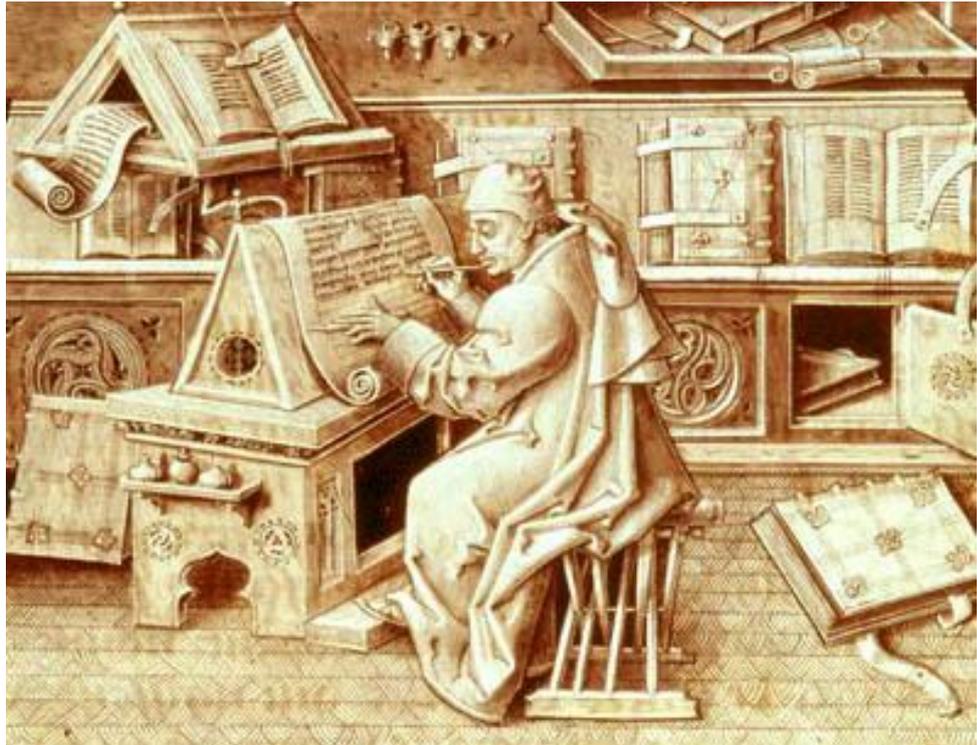
Imagem de um sistema textual produzido no *storyspace*



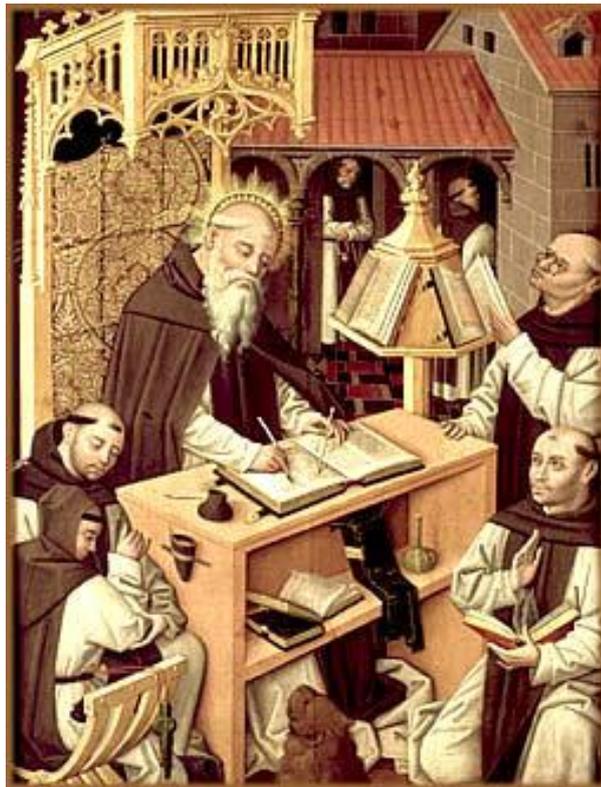
Fonte: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/kathy/aids/images/storyspace.gif>

## **ANEXO D**

Imagens que ilustram o trabalho dos copistas na era manuscrita.



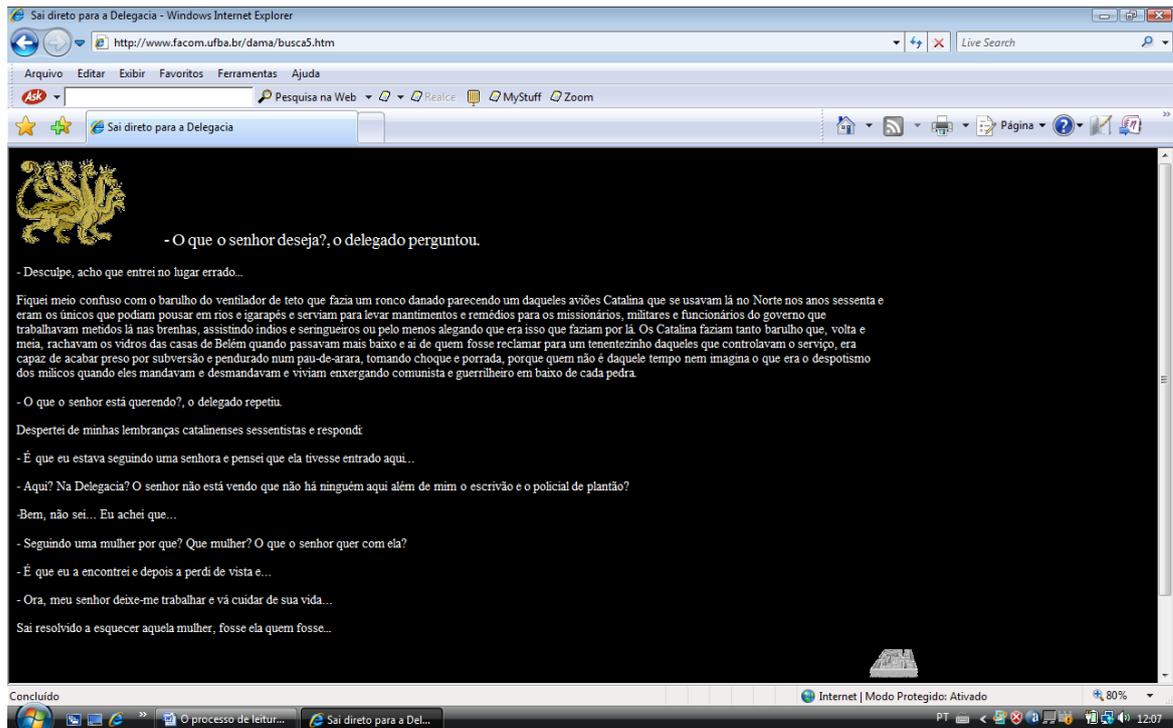
Fonte: <http://www.spectrumgothic.com.br/images/gothic/livros03.jpg>



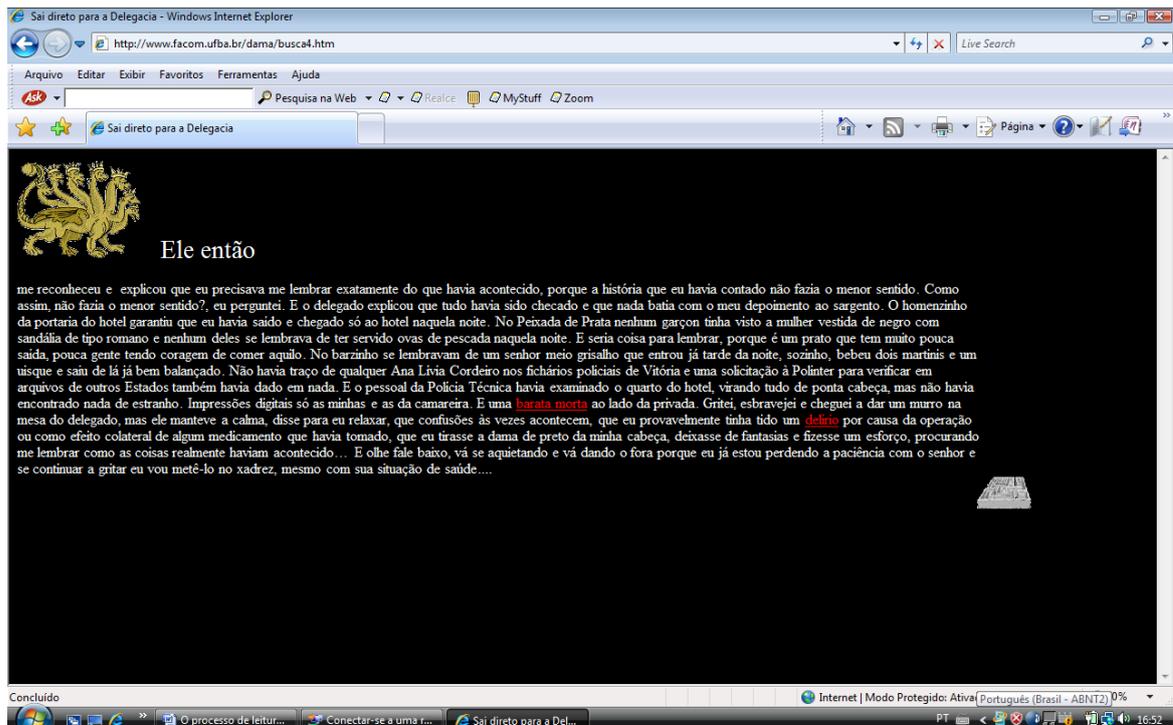
Fonte: <http://borboletasaoluar.blogspot.com/2008/05/bibliotecas-copistas-e-repeito-pelo.html>

## **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>