



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LITERATURA

FLÁVIO VILELA KOMATSU

**NARRATIVAS HIPERTEXTUAIS DIGITAIS:
UMA POÉTICA PROCEDIMENTAL**

-

São Carlos – SP
2021

Flávio Vilela Komatsu

**NARRATIVAS HIPERTEXTUAIS DIGITAIS:
UMA POÉTICA PROCEDIMENTAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura do Centro de Educação e Ciências Humanas da Universidade Federal de São Carlos, como requisito para obtenção do título de Mestre em Estudos de Literatura.

Linha de Pesquisa: Literatura, linguagens e meios.

Orientadora: Profa. Dra. Rejane Cristina Rocha.

São Carlos - SP

2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Centro de Educação e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura

Folha de Aprovação

Defesa de Dissertação de Mestrado do candidato Flávio Vilela Komatsu, realizada em 03/09/2021.

Comissão Julgadora:

Profa. Dra. Rejane Cristina Rocha (UFSCar)

Profa. Dra. Andréa Catropa da Silva (UAM)

Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado (UEM)

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

O Relatório de Defesa assinado pelos membros da Comissão Julgadora encontra-se arquivado junto ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura.

*Como pode o escritor contar uma história coesa
em um ambiente tão fluido?*

(Janet Murray)

*à minha mãe e ao meu pai,
por quase tudo que me trouxe até aqui
(inclusive o amor pela Educação e a defesa da Universidade Pública)*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por quase tudo.

À minha ♥ Rê, pela cumplicidade na aventura em curso.

À tia Tê, por todo afeto em forma de seu vasto repertório gastronômico.

Aos meus irmãos, que me proporcionaram sobrinhos, a Rafa, o Sushi e toda uma infância.

À Andréa e ao Márcio, pela leitura atenciosa e a generosidade de suas considerações, que tanto colaboraram para o resultado deste trabalho.

À minha orientadora, amiga e referência maior na literatura, Re(jane), por ir sempre além das expectativas em qualquer um dos âmbitos mencionados.

Aos meus amigos e companheiros nessa jornada literária: Júlia, Zé, Amanda, Nati, Arthur, Nélio, Rachel, Lu, Natali, Juliana, Lara, Mona, Jaque, Nayara, o PPGLIT como um todo e meus colegas de grupo estudo - do *Literatura e Tempo Presente* e do *Observatório da Literatura Digital Brasileira*.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

RESUMO

É na materialidade que a literatura se realiza e escapa à abstração. Falar em literatura digital, portanto, é, antes de tudo, ressaltar a importância do meio. Há uma diferença material entre o meio digital e o meio impresso. A exploração poética dessa diferença traz à tona uma literatura que dá novas formas à matéria verbal, trazendo a necessidade de novos parâmetros para apreciar e reconhecer suas especificidades. Janet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck* (2003), identifica a espacialidade como uma das quatro principais propriedades do meio digital: “os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover.” Esse espaço é instituído pela arquitetura hipertextual do objeto digital, que, dispondo de múltiplos percursos de leitura, invoca o leitor a tomar decisões e, portanto, a performar: a narrativa se transforma conforme as escolhas de percurso de leitura. Na busca por um atributo literário próprio do meio digital, este trabalho parte da sistematização do gênero “narrativa hipertextual digital” a partir das especificidades de duas obras: *As doze cores do vermelho*, de Helena Parente Cunha; e *OWNED – um novo jogador*, de Simone Campos. Ambos pertencentes ao domínio da literatura digital brasileira, trata-se de narrativas participativas que não se bastam na decodificação de enunciados, requerendo também a decodificação da ordem espacial da arquitetura que os organiza. Ao oferecer novas possibilidades à matéria verbal, não cabe mais submetê-los aos parâmetros de análise da literatura impressa: “se esses textos redefinem a literatura expandindo nossa noção dela - e acredito que sim - então eles também devem redefinir o que é literário e, portanto, não podem ser medidos por uma estética antiga e não modificada.” (AARSETH, 1997, p. 14). Para a devida análise, utilizamos os conceitos de imersão, agência e transformação (MURRAY, 2003) como parâmetros de um novo olhar teórico, voltadas às especificidades de uma poética tão nova quanto a materialidade em que se realiza. Este trabalho se vincula ao Projeto Repositório da Literatura Digital Brasileira (CNPq n. 405609/2018-3).

Palavras-chave: literatura digital; narrativa hipertextual; hipertexto; humanidades digitais

RESUMEN

Es en la materialidad que la literatura se realiza y huye a la abstracción. Hablar en literatura digital, por supuesto, es antes de todo atentarse para el medio. Hay una diferencia material entre el medio digital y el medio impreso. La explotación poética de esa diferencia evidencia una nueva literatura, y la necesidad de nuevos parámetros para apreciar y reconocer sus especificidades. Janet Murray, en su libro *Hamlet no Holodeck* (2003), identifica la espacialidad como una de las cuatro principales propiedades del medio digital: “Los medios lineares, tales como libros y películas, retratan espacios tanto para la descripción verbal cuanto, para la imagen, pero solamente los ambientes digitales presentan un espacio por lo cual podemos movernos.” Ese espacio es instituido por la arquitectura hipertextual del objeto digital, que, disponiendo de múltiples recorridos de lectura, invoca al lector a adoptar decisiones y, por lo tanto, a actuar: la narrativa se transforma de acuerdo con las elecciones de lectura. En la búsqueda por un atributo literario propio del medio digital, este trabajo parte de la sistematización del género “narrativa hipertextual digital” a través de las especificidades de dos obras: *As doze cores do vermelho*, de Helena Parente Cunha; e *OWNED – um novo jogador*, de Simone Campos. Los dos pertenecen al dominio de la literatura digital brasileña, son narrativas participativas en las cuales no son suficiente la decodificación del enunciado, requiriendo también la decodificación del orden espacial de la arquitectura que los organiza. Con el ofrecimiento de nuevas posibilidades para la materia verbal, no corresponde más someter esos objetos a los parámetros de análisis de la literatura impresa: “se esos textos redefinen la literatura expandiendo su noción – y creo que sí – entonces ellos también deben redefinir lo que es lo literario y, por lo tanto, no pueden ser valorado por una estética antigua y no modificada”. (AARSETH, 1997, p. 14). Para el debido análisis, utilizamos los conceptos de inmersión, agencia y transformación (MURRAY, 2003) como parámetros de una nueva mirada teórica, dispuesta para las especificidades de una poética tan nueva cuanto los medios en que se realiza. Este trabajo forma parte del proyecto *Repositório da Literatura Digital Brasileira* (CNPq n. 405609/2018-3).

Palabras-clave: literatura digital; narrativa hipertextual; hipertexto; humanidades digitales.

Lista de figuras

Figura 1 - <i>OWNED – um novo jogador</i> , o objeto digital e a versão impressa.	14
Figura 2 - <i>As doze cores do vermelho</i> , o objeto digital e a versão impressa.	16
Figura 3 - Exemplos de marcações que estabelecem a hipertextualidade no meio impresso	20
Figura 4 - O hipertexto e sua oferta percursos na versão impressa de <i>OWNED – um novo jogador</i>	23
Figura 5 - O hipertexto e sua oferta de percursos na versão impressa de <i>As doze cores do vermelho</i>	25
Figura 6 - Diferenças materiais no hipertexto	29
Figura 7 - percurso de leitura na narrativa hipertextual digital	30
Figura 8 - Fragmentação	35
Figura 9 - Articulação	35
Figura 10 – Exemplo de intervenção dramática	37
Figura 11 – Exemplo de intervenção dramática	37
Figura 12 – Arquitetura arbórea	40
Figura 13 – Arquitetura rizomática	40
Figura 14 – Bloco textual de <i>OWNED – um novo jogador</i>	42
Figura 15 – Hiperlink único de <i>OWNED – um novo jogador</i>	43
Figura 16 – Hiperlink condicional de <i>OWNED – um novo jogador</i>	44
Figura 17 – Dilema narrativo de <i>OWNED – um novo jogador</i>	44
Figura 18 – Funcionamento do dilema narrativo de <i>OWNED – Um novo jogador</i>	45
Figura 19 – Arquitetura de <i>OWNED – Um novo jogador</i>	46
Figura 20 – Bloco textual de <i>As doze cores do vermelho</i>	47
Figura 21 – Dilema narrativo de <i>As doze cores do vermelho</i>	49
Figura 22 – Arquitetura de <i>As doze cores do vermelho</i>	51
Figura 23 – A identidade multimodal de <i>OWNED – um novo jogador</i>	59
Figura 24 – Fragmento com hiperlink único em <i>OWNED – um novo jogador</i>	59
Figura 25 – Dilema narrativo em <i>OWNED – um novo jogador</i>	60
Figura 26 – Enunciado de <i>As doze cores do vermelho</i>	61
Figura 27 – A identidade multimodal em <i>As doze cores do vermelho</i>	62
Figura 28 – Dilema narrativo de <i>OWNED – um novo jogador</i>	65
Figura 29 – Dilema narrativo imersivo de <i>OWNED – um novo jogador</i>	66
Figura 30 – Metalinguagem vida/videogame de <i>OWNED – um novo jogador</i>	67
Figura 31 – O gênero do game em <i>OWNED – um novo jogador</i>	67
Figura 32 – A personagem Elza em <i>OWNED – um novo jogador</i>	68
Figura 33 – Hiperlinks condicionais de <i>OWNED – um novo jogador</i>	70
Figura 34 – Bloco textual de <i>As doze cores do vermelho</i>	71
Figura 35 – Um dos desfechos de <i>OWNED – um novo jogador</i>	74
Figura 36 – Desfecho 2 de <i>OWNED – um novo jogador</i>	75
Tabela 1 – Narração em função da arquitetura	42
Tabela 2 – Narração em função do dilema narrativo	42
Tabela 3 – Esquematização da narrativa em <i>As doze cores do vermelho</i>	78

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. CAPÍTULO I - EM BUSCA DE UM GÊNERO	20
2.1 HIPERTEXTOS	20
2.2 HIPERTEXTOS DIGITAIS	27
2.3 NARRATIVAS HIPERTEXTUAIS DIGITAIS	31
3. CAPÍTULO 2: SISTEMA ESPACIAL	36
3.1 ARQUITETURA NARRATIVA	36
3.2 DUAS ARQUITETURAS	44
3.2.1 <i>OWNED - UM NOVO JOGADOR</i>	44
3.2.2 <i>AS DOZE CORES DO VERMELHO</i>	49
3.3 REPRESENTAÇÃO	53
4. PARÂMETROS	58
4.1 IMERSÃO	58
4.2 AGÊNCIA	65
4.3 TRANSFORMAÇÃO	74
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
6. GLOSSÁRIO.....	85
REFERÊNCIAS	89

1 INTRODUÇÃO

De que estamos falando ao falar em literatura?

(Reinaldo Laddaga)

Há sempre um constrangimento na tentativa de se definir o que é literatura, seja sob o risco da abstração ou de um recorte restrito demais. Acaba sendo mais conveniente remeter a textos já materializados e, de alguma forma, legitimados em alguma instância. É na materialidade que a literatura se realiza e escapa à abstração, podendo ser reconhecida (e questionada) pelas “características sociocomunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição” (MARCUSCHI, 2002) tradicionalmente pertencentes aos gêneros textuais de seu domínio discursivo.

[...] em muitos casos são as formas que determinam o gênero e, em outros tantos serão as funções. Contudo, haverá casos em que será o próprio suporte ou o ambiente em que os textos aparecem que determinam o gênero presente (MARCUSCHI, 2002, p. 2).

Dentre as diversas características em que se pode reconhecer a literatura, uma das mais negligenciadas pelos estudos literários vem sendo a que remete a esse “ambiente em que os textos aparecem”. Consolidada no meio¹ impresso, a arte literária chega a se confundir com o livro (códice), mas devemos nos lembrar de que este se trata de mais uma tecnologia: o suporte consagrado dentre tantas outras possibilidades. Com a presença da cultura digital, hoje incontornável, as diversas e precedentes linguagens convergiram para um mesmo meio, diluindo ainda mais as fronteiras entre suas respectivas formas artísticas. Desse modo, para além das previsões apocalípticas relacionadas ao fim do livro impresso - como se este fosse a forma própria da literatura - mais produtiva será uma discussão que não venha partir da disjunção (ROCHA, 2014) entre a literatura e as novas técnicas trazidas pelo meio digital:

A expansividade dos meios e suportes artísticos se reconhece em práticas contemporâneas que, com operações, materiais e suportes muito diferentes entre si, foram desmantelando, detida e minuciosamente, todo tipo de ideia do próprio, tanto no sentido do idêntico a si mesmo como no sentido de limpo ou puro, mas também no sentido do próprio como aquela característica que diferencia, porque seria própria, uma espécie da outra (GARRAMUÑO, 2014, p. 85).

¹ Meio técnico de transmissão simbólica que media a comunicação, caracterizando relações sociais, maneiras de agir, interagir, expressar e responder à expressão do outro (THOMPSON, 1998).

Falar em literatura digital, portanto, é atentar para uma diferença material. A literatura não permanece a mesma inscrita numa materialidade diversa - com outras formas de circulação e práticas de leitura -, que vem a oferecer novas possibilidades de expressão. O meio digital e seus suportes permitem “usos, manuseios e intervenções do leitor infinitamente mais numerosos e mais livres do que qualquer uma das formas antigas do livro” (CHARTIER, 1998, p. 88). Desse modo, “se seguirmos observando e avaliando as “novas literaturas” pelas lentes da apreciação estética que prevaleceram até agora, claro que não poderemos ver suas especificidades nem as valorizar” (GAINZA, 2018 s/p). É preciso rever os parâmetros sobre o que entendemos por literatura a partir das possibilidades materiais que a linguagem verbal encontra no novo meio:

Para compreender os novos gêneros e prazeres narrativos que surgirão dessa impetuosa mistura, precisamos olhar além dos formatos impostos ao computador pela mídia tradicional – que está incorporando tão rapidamente – e identificar aquelas propriedades inerentes à própria máquina (MURRAY, 2003, p. 71).

A partir da identificação das propriedades inerentes ao meio digital, é possível também delimitar o que nomeamos literatura digital. Isso significa ir além de reconhecer um texto literário no contexto digital, mas olhar para novas especificidades advindas dessa materialização. Estamos nos referindo a “um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador” (HAYLES, 2009, p. 20). Estamos nos referindo a obras como [Tristessa](#)² de Marco Antonio Pajola, ou [O livro depois do livro](#)³ de Giselle Beiguelman: objetos que fazem uso de uma “outra linguagem, que aproveita as características expressivas do meio digital e que permite o surgimento de literaturas que não podem ser transferidas ao meio anterior” (GAINZA, 2018 s/p)⁴. Isso está além de obras impressas simplesmente digitalizadas. Estamos nos referindo a literaturas já pertencentes a uma nova cultura, na qual o hipertexto é o pressuposto da articulação textual. E o princípio de sua coesão é extrapolar a linearidade sintagmática:

A existência do hipertexto proporcionou aos escritores a oportunidade de experimentar outras formas de segmentação, justaposição e encadeamento lógico. Histórias escritas em hipertexto geralmente têm mais de um ponto de entrada, muitas ramificações internas e nenhum

² Disponível em: <http://www.quattro.com.br/tristessa/>

³ Disponível em: <http://desvirtual.com/thebook/>

⁴ “Códigos, linguagens e estéticas: reflexões sobre casos de literatura digital chilena”: palestra proferida por ocasião do IV Colóquio do Grupo de Pesquisa Literatura e Tempo Presente. O texto, traduzido por Nair Renata Amâncio e Amanda F. Guethi, será publicado no livro resultante do evento. No prelo.

final bem definido. Assim como as histórias de vida multiforme imaginadas por Borges e Lightman, as narrativas hipertextuais são intrincadas teias de fios emaranhados (MURRAY, 2003, p. 65).

Esse é um ponto de partida para a investigação da hipertextualidade: o meio digital rompe com a uniformidade do texto, enquanto resultado formal de um ato de leitura. Voltado para a função narrativa, isso implica em oferecer diversos caminhos para se conhecer uma história (como no jogo *Detetive*⁵, em que o jogador acessa as pistas de um crime somente dos lugares que visitou, e na ordem em que os visitou), ou mesmo a possibilidade de lhe dar rumos distintos (como nos jogos eletrônicos que oferecem múltiplos desfechos⁶, desencadeados conforme as escolhas do jogador em seu percurso). À semelhança dos jogos, o hipertexto reage a um determinado conjunto de ações. Há um aspecto dinâmico em sua textualidade atrelado a um novo papel para o leitor, requisitado então a participar do processo criativo. Impelido a fazer escolhas que singularizam seu percurso de leitura, o leitor intervém na própria forma do texto.

É possível alegar, contudo, que estruturas hipertextuais já tenham sido experimentadas no meio impresso. De enciclopédias a romances experimentais, a leitura já encontrava no livro, ou mesmo em suportes anteriores, percursos que rompiam com uma linearidade inequívoca. Mas a simbiose entre forma e meio – o hipertexto em ambiente digital - acaba por gerar resultados muito mais diversos. Com mecânicas mais fluidas, maiores recursos de representação e de capacidade de armazenamento, o hipertexto encontra no digital um meio mais amigável às potencialidades de sua técnica. Por meio dessa “fusão entre arte e tecnologia” (JOHNSON, 2011), as interfaces digitais, mais que dar suporte à narrativa, acabam por materializar um universo fictício que pode ser explorado em suas “múltiplas e contraditórias alternativas”:

A narrativa multiforme procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. Viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real (MURRAY, 2003, p. 71).

Os dois objetos analisados por este trabalho se enquadram no que entendemos por literatura digital no contexto brasileiro. Foram selecionados devido à diversidade quanto ao uso

⁵ jogo de tabuleiro em que o objetivo é descobrir, por meio de pistas nos aposentos de uma missão, o criminoso e a arma envolvidos em um assassinato (<https://www.ludopedia.com.br/jogo/detetive>)

⁶ a exemplo de *Chrono Trigger* (<https://chronotrigger.square-enix-games.com/en-US>)

do hipertexto na construção de suas narrativas, e é interessante o fato de que ambas as obras possuem uma versão⁷ impressa – dois livros que também se estruturam em forma de hipertexto e remetem a mesma autoria⁸ dos objetos digitais. Será importante para estabelecermos diferenças intrínsecas de materialidade e de funcionamento do hipertexto voltado para a função narrativa.

Acessados por meio de uma URL⁹ na internet, no formato de websites, são os objetos digitais para o qual se volta este trabalho:

Figura 1 - OWNED – um novo jogador, o objeto digital e a versão impressa.



Fonte: *OWNED – um novo jogador*, página de entrada do website (objeto digital) e imagem do livro (versão impressa)

*OWNED - Um novo jogador*¹⁰ (2011), de Simone Campos, é uma narrativa hipertextual digital que se apresenta como “um jogo interativo” em que “você decide o final”. O leitor assume o papel do protagonista “André, um técnico de informática viciado em videogames que vai tentar conquistar pelo menos uma dentre sete garotas.” Entre André e sua futura garota, no entanto, há uma série de peripécias desencadeadas por um evento que transforma sua vida, invadida então por episódios fantásticos que remetem ao universo dos videogames. Em sua estrutura hipertextual, *OWNED* fragmenta a história em episódios narrativos que se conectam por meio de hiperlinks que, vez ou outra, oferecem opções de percurso que acabam por

⁷ Pela perspectiva deste trabalho, que ressalta a importância da materialidade dos objetos, as versões impressas serão consideradas, cada uma, uma outra obra.

⁸ A complexa noção de autoria ganha contornos específicos na literatura digital. Poucos autores “sabem lidar, sozinhos, com os aspectos técnicos da sua produção”, contando com pessoas responsáveis “por fazer com que tal obra exista como literatura digital” (GAINZA, MEZA, ROCHA, no prelo). Posto isso, atribuímos a autoria das obras, neste trabalho, de acordo com a atribuição das próprias obras.

⁹ *Uniform Resource Locator* se refere ao endereço de rede de um arquivo informático.

¹⁰ Disponível em <http://novojogador.com.br/>

determinar o rumo do personagem. Segundo a própria autora, sua estrutura narrativa foi inspirada pelos livros-jogos, narrativas interativas que tem como base os RPG¹¹s.

A autora Simone Campos é escritora, tradutora e editora, tendo estreado na literatura aos 17 anos com o romance *No Shopping* (2000). Como editora, trabalhou na Azougue Editorial e na Record. Traduziu *Os testamentos* (Margaret Atwood, ed. Rocco) e *A garota no trem* (Paula Hawkins, ed. Record), entre outros trabalhos. Formada em jornalismo e produção editorial pela UFRJ, é mestre e doutora em Teoria da Literatura e Literatura Comparada pela UERJ, com uma tese sobre games pelo viés da teoria literária.

Como já foi dito, *OWNED - Um novo jogador* conta com uma versão homônima impressa (um livro). Trata-se de um romance que também se estrutura de forma hipertextual, contendo praticamente os mesmos enunciados narrativos (texto escrito) e contando com alguns textos extras – informações sobre o processo de produção da obra e os percursos de leitura possíveis. Também segundo a autora¹², as duas obras foram feitas ao mesmo tempo, pois a ideia surgiu voltada para o digital, mas o edital do Programa Petrobrás Cultural – bolsa com a qual a obra foi realizada – exigia o livro impresso. As diferenças materiais em relação à estrutura hipertextual serão explicitadas ao longo deste trabalho, servindo-nos para melhor analisar os objetos digitais.



Fonte: *As doze cores do vermelho*, página de entrada do website (objeto digital) e imagem do livro (versão impressa)

¹¹ *Role-playing game* – jogo de tabuleiro em que os jogadores, ao assumirem o papel de um personagem, constroem uma narrativa colaborativamente de acordo com um sistema de regras pré-determinado.

¹² Entrevista concedida pela autora ao Observatório da Literatura Digital Brasileira, disponível em <https://youtu.be/mxRuisqt8lw>

*As doze cores do vermelho*¹³, de Helena Parente Cunha, apresenta-se como “a versão online do romance de Helena Parente Cunha”, pois é fruto da *remediação*¹⁴ de um objeto impresso. Também se trata de uma narrativa hipertextual, descrevendo-se como “uma “estória de simultaneidades, em três tempos e três vozes”. A protagonista sem nome é uma pintora que, diante de seus anseios (artísticos, sexuais, entre outros), vê-se confrontada por diversas opressões de gênero que lhe impõem papéis (como esposa e mãe) ao longo da vida. Essa vida se encontra fragmentada - tematicamente e temporalmente - em episódios que se articulam na estrutura hipertextual. Cabe ao leitor juntar esses “pedaços que permanecem e coexistem em dimensão una e múltipla”, resultando seu percurso de leitura numa perspectiva sobre a existência da personagem.

A autora Helena Parente Cunha é escritora, professora titular de Teoria da Literatura (UFRJ) e tem doze livros publicados, sendo o romance *Mulher no espelho* seu trabalho mais conhecido. A versão impressa de *As doze cores do vermelho* (o romance) foi lançada em 1991. Anterior ao objeto digital, seu livro já era estruturado numa forma hipertextual, fragmentando a narrativa e ensejando percursos de leitura para além do linear. Contendo praticamente os mesmos enunciados da obra digital, as diferenças materiais entre os dois objetos serão desenvolvidas ao longo deste trabalho. No objeto digital, constam ainda as atribuições técnicas de “idéia_fixa+html” a Eduardo Loureiro Jr., “estranheza+digitalização” a Sabrina Custódio e “bom_gosto+revisão” a Andréa Havt, indicando a colaboração de terceiros no processo de remediação que produziu a obra.

Em sua síntese de características – função, forma e meio –, a narrativa hipertextual digital é o gênero em comum dos dois objetos analisados neste trabalho. Dada a propriedade espacial do novo meio (MURRAY, 2003), essa narrativa acaba por se organizar numa arquitetura narrativa: o sistema que regula os espaços – fragmentos textuais e hiperlinks – dos diversos percursos de leitura possíveis. A arquitetura é o ponto a partir do qual observamos suas especificidades quanto à maneira de “dar uma existência simultânea a essas possibilidades”. Buscando sistematizar uma poética da hipertextualidade, este trabalho se volta aos diversos usos do hipertexto na construção narrativa. Para isso, primeiramente, é preciso uma descrição objetiva dos mecanismos hipertextuais envolvidos em cada objeto, tanto em seu âmbito textual/funcional – o que ele desencadeia narrativamente –, como no âmbito material – a forma como ele se inscreve no meio digital.

¹³ Disponível em <http://www.patio.com.br/vermelhos/index.html>

¹⁴ Remediação é um conceito elaborado por Jay David Bolter e Richard Grusin (BOLTER; GRUSIN, 1999), que consiste na representação e incorporação do conteúdo de uma mídia numa outra mídia.

Esses objetos, por fim, expandem a noção de literatura. Buscando uma significação para além do enredo, constituem-se a partir de um “princípio combinatório” que busca “um alargamento de função significante da arte” (MACHADO, 1997). Ao oferecer novas possibilidades à matéria verbal, não cabe mais submetê-los aos parâmetros da literatura impressa: é preciso “desafiar a prática recorrente de aplicar as teorias da crítica literária a um novo campo empírico, aparentemente sem qualquer reavaliação dos termos e conceitos envolvidos” (AARSETH, 1997, p. 14).

Que parâmetros utilizar para a devida análise dessa poética?

Cientes das propriedades materiais envolvidas, é preciso que atentemos à novidade que esse arranjo nos traz. Pois a pesquisadora Janet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck*, apresenta-nos três conceitos que se voltam especialmente a essas novidades. O primeiro deles é o conceito de imersão: a capacidade da interface envolver o leitor num universo fictício cujas representações incorporam sua própria participação. O segundo é o conceito de agência: as possibilidades de intervenção nessa narrativa que requisita a participação do leitor. O último, por fim, o conceito de transformação: o contraste entre os resultados produzidos por intervenções diversas. Voltadas para a estrutura hipertextual, esses conceitos não ignoram o texto no nível do enunciado, pois a expressividade dessas possibilidades ainda gira em torno do drama da história. Ao tomá-los como parâmetros para nossa análise, contemplamos a necessidade de um novo olhar teórico para se apreciar uma poética tão nova quanto a materialidade em que se realiza.

Esta **introdução**, portanto, estabelece uma primeira reflexão sobre a necessidade de se falar em literatura digital, considerando a materialidade como constitutiva do objeto literário. Em função dessa diferença material, apresentamos os objetos deste trabalho junto à necessidade de se conceber novos parâmetros para a análise. Ao articular a matéria verbal de formas diversas do meio impresso, as duas obras exploram as potencialidades do novo meio, materializando-se no gênero que denominamos “narrativa hipertextual digital”.

A seguir, no **primeiro capítulo**, construímos um percurso de caracterização material do gênero enquanto síntese de forma, meio e função. Primeiramente, apresentamos um conceito de hipertexto (forma) que pode ser aplicado em objetos impressos. Num segundo momento, comparamos o funcionamento desses objetos com estruturas hipertextuais inscritas no (meio) digital, apontando diferenças significativas. Por fim, a partir das reflexões de Genette (1995), propomos a expansão do conceito de narrativa (função) para sua aplicabilidade ao hipertexto digital.

No **segundo capítulo**, desenvolvemos a noção de arquitetura narrativa, sistematizando os diversos usos do hipertexto digital ao articular múltiplas possibilidades. Fazendo uso desse sistema - que desenvolve categorias apropriadas ao gênero -, temos então instrumentos para descrever nossos objetos, propiciando também sua análise por meio de novos parâmetros. Esses parâmetros são desenvolvidos **no terceiro capítulo** - a partir dos conceitos de imersão, agência e *transformação* de Janet Murray (2003) -, junto a uma análise que considera o hipertexto digital um outro nível narrativo, que organiza o nível da história inscrita e fragmentada nos enunciados.

2. CAPÍTULO I - EM BUSCA DE UM GÊNERO

Ts'sui Pen teria dito uma vez: Retiro-me para escrever um livro. E outra: Retiro-me para construir um labirinto. Todos imaginaram duas obras; ninguém pensou que livro e labirinto eram um só objeto.

(Jorge Luis Borges)

2.1 HIPERTEXTOS

Intertextualidade é a relação de presença de um texto na constituição de outro texto. Se “todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 1974, p. 64), a intertextualidade, enquanto procedimento, é inerente à composição textual. Num sentido mais estrito, para além das convenções discursivas, a intertextualidade implica numa composição heterogênea em que é possível mostrar as relações estabelecidas com outros textos (AUTHIER-REVUZ, 1990). Essa heterogeneidade pode ser encontrada de forma marcada ou não no texto:

Neste conjunto de formas marcadas, distingo aquelas que mostram o lugar do outro de forma unívoca (discurso direto, aspas, itálicos, incisos de glosas) e aquelas não marcadas onde o outro é dado a reconhecer sem marcação unívoca (discurso indireto livre, ironia, pastiche, imitação,...) (AUTHIER-REVUZ, 1990, p. 36).

A intertextualidade, desse modo, manifesta-se em diversos níveis de explicitação. Da sutileza das formas não marcadas às referências unívocas das formas marcadas, o texto, de algum modo, vai insinuando outras leituras para além de sua uniformidade. Considerando a uniformidade textual como a ordem linear de um enunciado fixado numa sequência de páginas, essa uniformidade vem a ser rompida quando uma marcação ganha a força de um **dilema**: a oferta formalizada de um outro percurso de leitura. Para isso, deve se constituir como orientação clara e específica que remeta a outro texto (ou trecho de texto) fora dessa ordem linear, operando de forma similar a um hiperlink. A marcação de uma nota de rodapé, por exemplo, aponta o salto no texto ao final da página; a marcação de um sumário, o salto a uma página mais adiante; a referência bibliográfica, a uma outra unidade enunciativa.

As marcações, quando constituem um dilema, organizam o texto para além de uma linearidade inequívoca, gerando fragmentos textuais que se articulam em múltiplos percursos

de leitura. Segundo Ana Elisa Ribeiro, essa organização que “enseja a ação não-linear de leitura” (RIBEIRO, 2008, p. 44) é a premissa do que alguns teóricos das novas tecnologias de informação definem como hipertexto. O termo, que foi cunhado para exprimir a ideia de uma outra organização textual possibilitada pelos computadores, é pensado hoje retroativamente, considerando que esse funcionamento não é algo restrito à materialidade digital, mas “refere-se ao percurso que o leitor pode fazer em determinado objeto de leitura (texto, gráfico, legenda, sumário, índice), de acordo com suas escolhas, a partir de opções de caminho” (RIBEIRO, 2006, p. 22). Não se trata de um posicionamento unânime, e há quem considere que o hipertexto só pode sê-lo digitalmente. Optamos aqui por desenvolver a ideia de hipertexto a partir de seu funcionamento no meio impresso para, num tópico adiante, apontar diferenças fundamentais de sua inscrição no meio digital – tornando fundamental pensá-lo a partir da nova materialidade.

Figura 3 - Exemplos de marcações que estabelecem a hipertextualidade no meio impresso

sumário

Agradecimentos	7
1. Práticas da impertinência	9
2. A literatura fora de si	31
3. O passo de prosa na poesia contemporânea	49

nota de rodapé

Provocativas e incômodas, as citações com que se abre essa apresentação questionam, afinal, qual é a possibilidade de o que se compreende por literatura desde, pelo menos, o século XVIII,⁵ sobreviver como expressão cultural significativa e representativa nesse contexto caracterizado pela ubiquidade das mídias, pela transcodificação das

referência bibliográfica

CANCLINI, Néstor García. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

CANDIDO, Antonio. A nova narrativa. In: _____. *A educação pela noite e outros ensaios*. São Paulo: Ática, 1989.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: Imprensa Oficial/Ed. UNESP, 1998.

Fonte: imagem produzida pelo autor a partir do sumário do livro *Frutos estranhos* (GARRAMUÑO, 2014), de trecho e de referência bibliográfica do artigo *Além do livro: literatura e novas mídias* (ROCHA, 2016)

Nos exemplos da figura acima – sumário, nota de rodapé e referência bibliográfica -, as formas marcadas no texto constam como orientação explícita para que se possa prosseguir o ato de leitura em um outro texto ou fragmento do texto que não o encadeado imediatamente à sequência do sintagma em que o leitor se encontra, ou seja, à ordem linear conforme inscrita no objeto impresso. A ideia de não-linearidade está justamente atrelada a essa organização textual que oferece opções de percurso ao leitor. Isso implica em possibilidades diversas para cada ato de leitura: possibilidades que se singularizam não em razão do que ocorre na mente de cada indivíduo, mas na materialidade das opções que o próprio texto dispõe em sua estrutura. Organizando-se desse modo, o hipertexto delega ao leitor um movimento de seleção que interfere formalmente no enunciado durante o processo de fruição. Estamos, pois, diante de um “cibertexto”:

O conceito de cibertexto enfoca a organização mecânica do texto, postulando as complexidades do meio como parte integrante da troca literária. No entanto, também centra a atenção no consumidor, ou utilizador, do texto, como uma figura mais integrada do que os teóricos da Estética da Recepção afirmariam. O desempenho do seu leitor ocorre em sua mente, enquanto o usuário do cibertexto também atua em um sentido extranoemático (aquilo que ocorre fora da mente de um ser humano). Durante o processo cibertextual, o usuário terá efetuado uma sequência semiótica, e seu movimento seletivo é um trabalho de construção física que os vários conceitos de “leitura” não explicam (AARSETH, 1997, p. 1, tradução de Taciana Gava Menezes¹⁵).

Todo hipertexto, portanto, é um cibertexto. O hipertexto exige do leitor essa atuação “extranoemática”, um “esforço não trivial” (AARSETH 1997, p.1) para além da atribuição de sentido ao texto: a forma do texto resulta diversa conforme sua intervenção. A esse leitor participativo, não restrito a espectador, Janet Murray dá o nome de interator.

O interator é “o autor de uma performance em particular dentro de um sistema” (MURRAY. 2003, p. 149) que estabelece suas possibilidades de atuação. No caso do hipertexto, isso acontece na forma de um dilema: a oferta de dois ou mais hiperlinks como opções diversas de como prosseguir a leitura. Conforme o gênero textual em questão, o interator se situa sobre o que está em jogo diante desses dilemas, determinando seu percurso de leitura conforme as escolhas que realiza.

¹⁵ As traduções referentes ao trabalho de Espen Aarseth foram realizadas pela pesquisadora Taciana Gava Menezes – a quem sou muito grato - durante o laboratório de leitura teórica que compõe as atividades do Grupo de Pesquisa (CNPq) *Observatório da Literatura Digital Brasileira*.

A forma hipertextual, enquanto articulação narrativa, ainda não tem uma tradição consolidada na literatura. As narrativas hipertextuais, desse modo, seriam um gênero cujas convenções se encontram mais atreladas à tradição dos jogos – como os próprios livros-jogos que inspiraram Simone Campos na criação de sua obra. Um jogo é um sistema “baseado em regras com um resultado variável e quantificável”, em que o jogador “se esforça para influenciar o resultado” (JUUL, 2003). Assim como nos jogos, as possibilidades de ação e os resultados em vista são diversos nas narrativas hipertextuais, cabendo muitas vezes um texto introdutório que serve ao interator como um manual de instruções e de entendimento do seu papel na narrativa.

Os objetos de análise deste trabalho fazem essa introdução didática, preocupação esta que vem desde suas respectivas versões impressas – como se verá a seguir. Em textos compostos de uma pequena sinopse e algumas instruções, cada narrativa delega a seus interatores um papel com diferenças significativas.

Em *OWNED – Um novo jogador*:

[...] você é André, um técnico de informática viciado em videogames que vai tentar conquistar pelo menos uma dentre sete garotas. Na pele de André, o leitor vai ter decisões a tomar; e essas escolhas vão ter consequências (CAMPOS, 2011, p. 7).

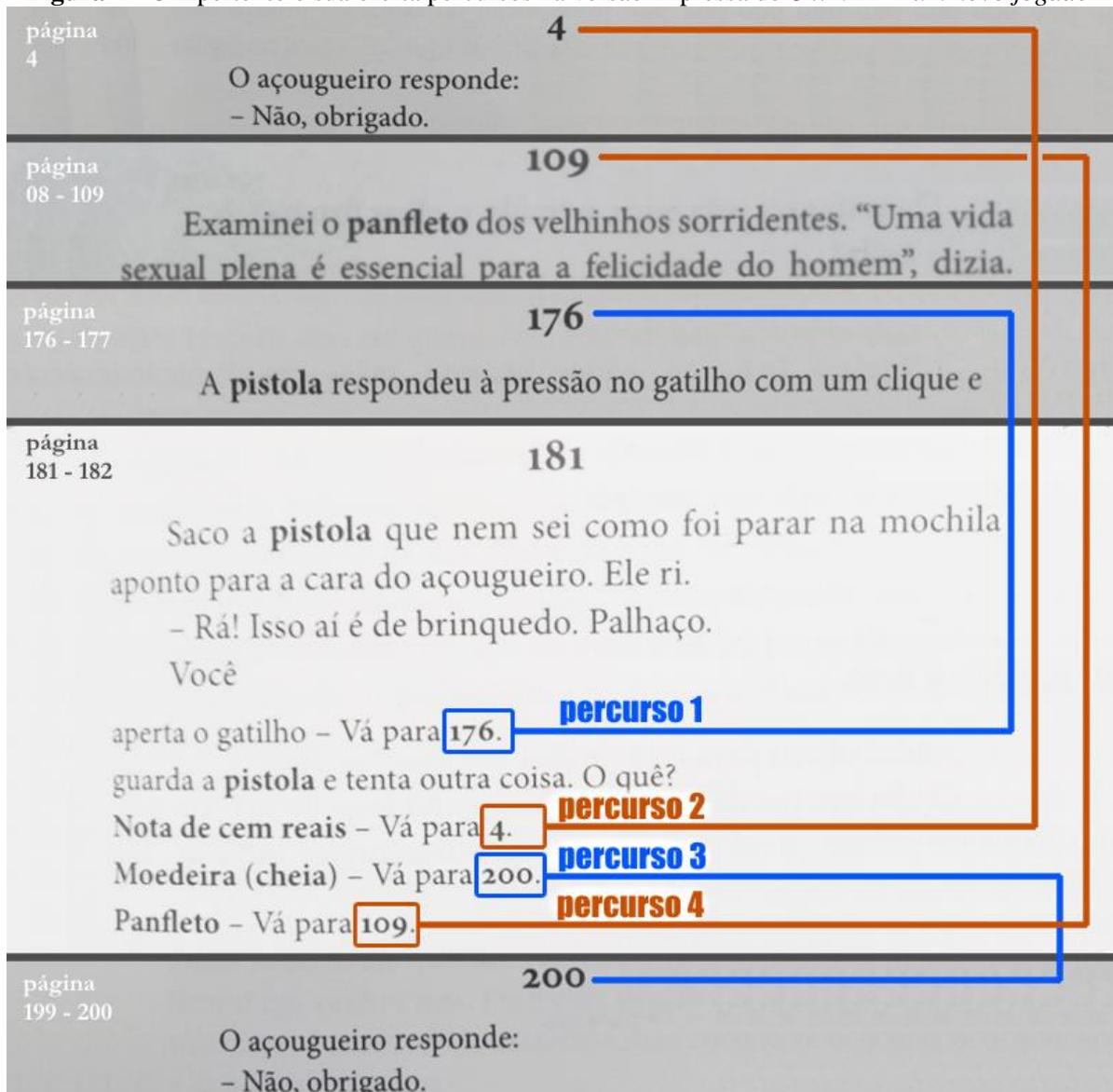
Desse modo, o papel do interator aqui é performar um personagem, “André”, fazendo escolhas por este diante dos dilemas colocados pela narrativa. E se “essas escolhas vão ter consequências” enquanto “na pele de André”, isso implica que os dilemas estão por determinar o destino do personagem.

Este livro não deve ser lido direto, do começo ao fim. Você deve começar pelo trecho número 1. No fim de cada trecho numerado, a história vai mandar você para outro trecho. Às vezes você será convidado a fazer uma escolha; nesse caso, siga para o número correspondente a ela. Os trechos estão numerados em ordem crescente e pode haver mais de um por página. Arrume algo com que escrever. É essencial anotar os itens que você for pegando pelo caminho, que estão indicados em negrito. Há uma página para fazer anotações no final deste livro. Lembre-se do que você andou fazendo: se precisar, anote também as escolhas que fizer, pois você pode ser perguntado a respeito delas lá para a frente. Para salvar o jogo, marque a página. Boa sorte (CAMPOS, 2011, p. 7).

A descrição da mecânica hipertextual aqui é detalhada, pois trabalha com marcações ainda não consolidadas no meio impresso – ao contrário de índices e sumários -, sendo, portanto, convenções pouco familiares no campo da literatura. Ao final de cada “trecho”

(fragmento), às vezes o interator é “convidado a fazer uma escolha” (dilema), sendo então orientado ao “número correspondente a ela” (marcação) - conforme a figura abaixo:

Figura 4 - O hipertexto e sua oferta percursos na versão impressa de *OWNED – um novo jogador*



Fonte: imagem produzida pelo próprio autor a partir das diversas páginas scaneadas de *OWNED – um novo jogador* (versão impressa)

Algumas marcações vão além de remeter o interator a determinado fragmento, requisitando anotações quanto às consequências de suas escolhas – como a aquisição de itens -, pois estes implicam em condições de certas opções de percurso. Nessa organização textual não-linear, marcar a página é, mais que a medida do progresso de leitura, um sinal para não se perder dentre os vários percursos ali existentes.

Já em *As doze cores do vermelho* (versão impressa), o interator se vê diante da seguinte introdução:

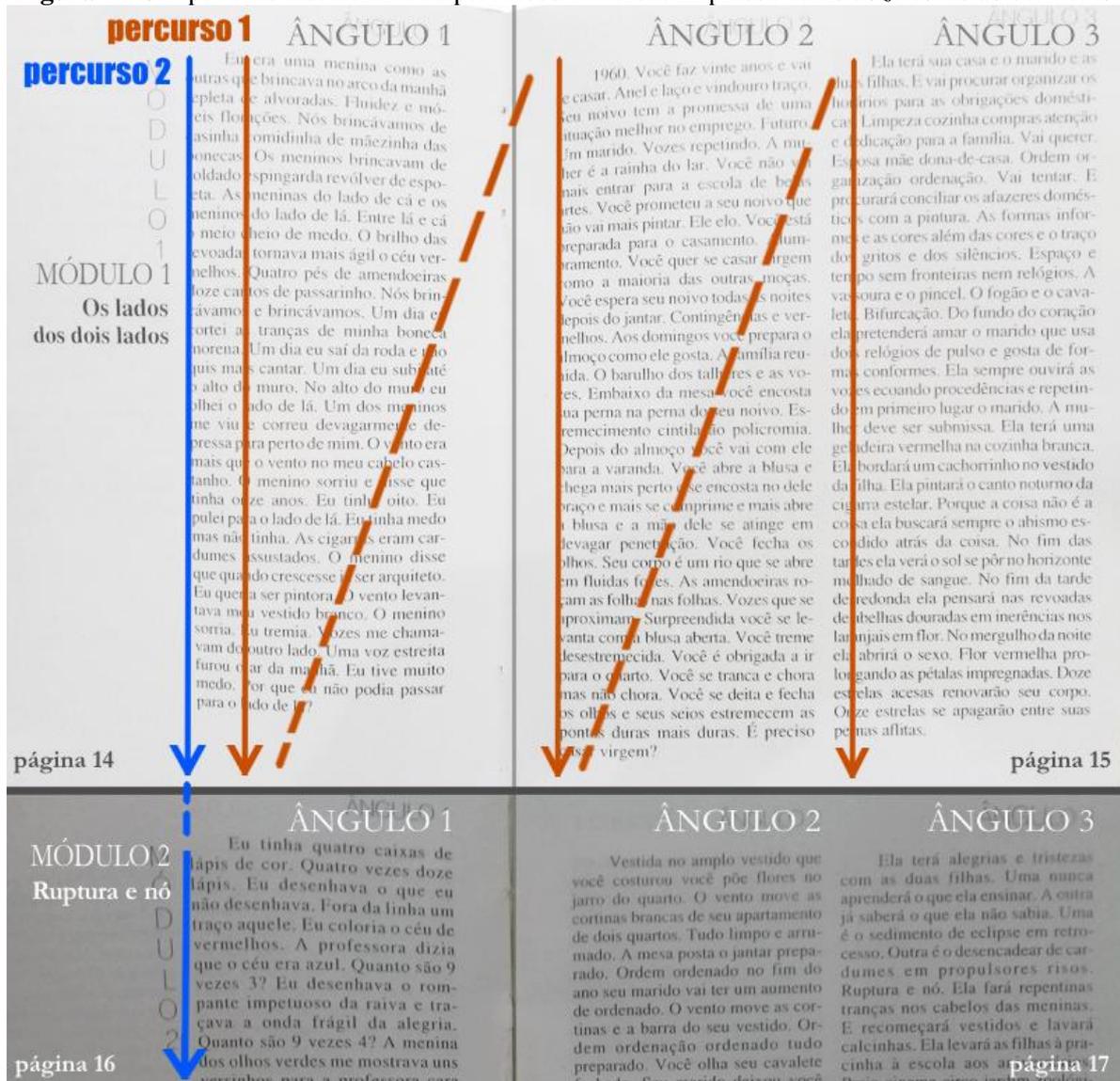
Esta é uma estória de simultaneidades, em três tempos e três vozes, num tecido que se estende e se desdobra nos três ângulos de cada módulo. Uma pintora, a personagem principal, no primeiro ângulo se apresenta como o eu que se reporta ao passado. O segundo ângulo se sustenta por uma voz dirigida à protagonista através de um você vivido no presente. O ela do terceiro ângulo se refere à personagem em suas vivências futuras. Centralizando a trama nessa rede, a protagonista se compõe e decompõe, enlaçada às demais personagens que a acompanham no entrançado do percurso (CUNHA, 2009, p. 13).

Aqui temos uma sinopse de história mais vaga, com a apresentação da protagonista, “uma pintora”, que não necessariamente se identifica com o interator. O papel deste na narrativa também não se mostra muito evidente, havendo insinuações sobre compor e decompor a personagem no “entrançado do percurso”, como se lidasse com os fragmentos de uma existência. Não há menção às consequências das escolhas, mas a “uma estória de simultaneidades” que se desdobra em “três ângulos”.

Ao mesmo tempo em que cada ângulo se relaciona indissolúvelmente com o todo, possui também vida própria e independente. Fragmentos e totalidade, instantâneos e fluxos de vida. Existir é juntar pedaços que permanecem e coexistem em dimensão una e múltipla (CUNHA, 2009, p. 13).

A descrição da mecânica hipertextual sugere que há o percurso de um “todo” e percursos alternativos com “vida própria e independente”. Coerente com a premissa de que “existir é juntar pedaços”, a narrativa revela sua estrutura fragmentada desde as primeiras páginas. Localizados em “ângulos” (numerados de 1 a 3) e “módulos” (numerados de 1 a 48), os fragmentos textuais se distribuem pela página conforme a figura abaixo:

Figura 5 - O hipertexto e sua oferta de percursos na versão impressa de *As doze cores do vermelho*



Fonte: imagem produzida pelo próprio autor a partir das diversas páginas escaneadas de *As doze cores do vermelho* (versão impressa)

Os módulos são equivalentes a capítulos, ocupando o espaço de duas páginas consecutivas de uma folha aberta em que se distribuem 3 colunas de texto. O título do módulo estabelece a coerência temática que reúne os três fragmentos, geralmente em torno de um impasse da personagem entre seus desejos e os papéis de gênero lhe impostos. Já os “ângulos” se referem a cada uma das três colunas, que correspondem respectivamente ao passado (ângulo 1), presente (ângulo 2) e futuro (ângulo 3) da personagem. A estrutura das 3 colunas mantém continuidade nos módulos seguintes, estabelecendo a coerência temporal entre os fragmentos que reúne. É possível, portanto, percorrer o hipertexto seguindo tanto o ordenamento dos “módulos” (horizontal) como dos “ângulos” (vertical), considerando mesmo a alternância

entrar as ordens. O papel do interator então envolveria “juntar pedaços” (fragmentos) de uma existência que é ao mesmo tempo “una e múltipla” (o todo e os percursos alternativos).

Umberto Eco diz que um texto ficcional “sugere algumas capacidades que o leitor deveria ter e estabelece outras” (ECO, 1994, p. 120). O hipertexto, ao requisitar um acúmulo de funções – leitura e intervenção -, estabelece a figura do interator como seu público. Tratando-se de um hipertexto ficcional, há ainda a sugestão de um papel narrativo para essa intervenção. Mas nem tudo está dado a priori: “a existência do hipertexto proporcionou aos escritores a oportunidade de experimentar outras formas de segmentação, justaposição e encadeamento lógico” (MURRAY, 2003, p. 65), constituindo-se de uma significação enquanto sistema que não se basta num só percurso de leitura. E é no meio digital que a potencialidade desse sistema vai se realizar de forma mais plena, encontrando um suporte material mais amigável à organização não-linear do hipertexto e a sua recepção.

2.2 HIPERTEXTOS DIGITAIS

Inicialmente pensado para o meio digital, e, retrospectivamente, usado para descrever certas estruturas do texto impresso, o termo “hipertexto” foi cunhado por Theodore Nelson (apud XAVIER, 2013, p. 144) e descrito como “um conceito unificado de ideias e de dados interconectados de modo que podem ser editados sobre o computador”. De forma mais prática, Janet Murray (2003, pg. 64) o define como “um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links”. É consonante também à definição de Lev Manovich (2005, p.84, tradução nossa), de uma organização em que “os elementos multimídia que compõem um documento são conectados por meio de hiperlinks, de forma que sejam independentes da estrutura em vez de serem definidos de maneira imóvel, como na mídia tradicional”. Persevera a ideia do hiperlink como conexão entre fragmentos de linguagens diversas, a princípio dispostos sem qualquer hierarquia - uma definição razoavelmente estável de hipertexto como técnica específica do meio digital. É preciso, portanto, compreender as lógicas materiais do digital (CHARTIER, 2010) que definem a especificidade do hipertexto em seu meio.

O meio digital possui duas camadas: a cultural e a informática (MANOVICH, 2005). A camada informática corresponde aos dados armazenados no computador em sua programação, tão pouco acessível para a maioria de nós. A camada cultural corresponde à interface, que estabelece as convenções de participação que media a relação entre computador

e interator. O meio digital, sendo procedimental e participativo, comporta em sua programação um sistema de regras que define as possibilidades de ação do interator e como a máquina deve reagir a cada uma (MURRAY, 2003). Cabe à interface, portanto, oferecer mecânicas de interação ao usuário por meio de representações que dão sentido ao universo de dados com o qual ele interage.

Meu uso da palavra deveria ser compreendido como um termo mais localizado, referindo-se a um ofício específico de criação de imagens, sons e palavras que podem ser manipulados numa tela (JOHNSON, 2001, p.4).

Desse modo, em contraste com meio impresso, a interface digital pôde proporcionar ao hipertexto uma mecânica mais amigável ao ato de leitura: o hiperlink. O hiperlink, mais que uma marcação textual, é a própria ação que conduz o interator a um outro fragmento de texto. Em vez trazer uma referência, ele forja o elo de um percurso de leitura, quebrando de fato a hierarquia de percursos que privilegia a linearidade do enunciado.

Como a palavra sugere, um link — um elo, ou vínculo —, é uma maneira de traçar conexões entre coisas, uma maneira de forjar relações semânticas. Na terminologia da linguística, o link desempenha um papel conjuncional, ligando ideias díspares em prosa digital. (JOHNSON, 2001, p.60)

Além disso, o computador é capaz de convergir em sua interface uma multimodalidade¹⁶ sem precedente, já que “a digitalização permite associar na mesma mídia e misturar finamente os sons, as imagens animadas e os textos” (LÉVY, 1996, p. 44). Desse modo, o hiperlink pode se incorporar em uma diversidade de formas culturais que, somado à imediatividade do clique, adere de forma mais imersiva à representação de mundo posta pela interface, conforme Janet Murray descreve:

Quando o controlador está estreitamente ligado a um objeto do mundo ficcional, como um cursor na tela que se transforma numa mão, os movimentos reais do participante transformam-se em movimentos pelo mundo virtual (MURRAY, 2003, p. 110).

A interface resulta assim em todo um “mundo imaginário de alavancas, canos, caldeiras, insetos e pessoas conectados — amarrados entre si pelas regras que governam esse pequeno

¹⁶ “a multimodalidade pressupõe que a representação e a comunicação sempre se baseiam em uma multiplicidade de modos, todos os quais contribuem para o significado. Ele se concentra em analisar e descrever o repertório completo de recursos de criação de significado que as pessoas usam (visual, falado, gestual, escrito, tridimensional e outros, dependendo do domínio de representação) em diferentes contextos e no desenvolvimento de meios que mostram como eles são organizados para criar significado” (MODE, 2012, tradução nossa).

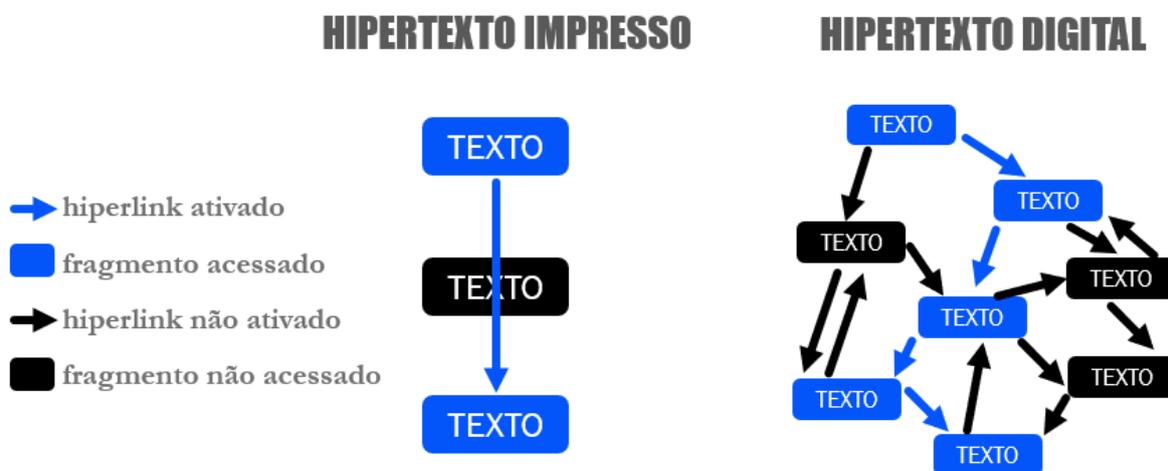
mundo” (JOHNSON, 2001, p.9). No meio impresso, a diversidade dessas conexões se defrontava com constrangimentos da própria materialidade do suporte: há um limite bem restrito quanto ao número de variações em que uma narrativa pode se desdobrar. Os computadores, no entanto, são enciclopédicos: sua capacidade de recursos amplia infinitamente os limites de uma rede de informações para “contar histórias a partir de múltiplas perspectivas privilegiadas, e de brindar o público com narrativas entrecruzadas” (MURRAY, 2003, p. 89). Trata-se de uma tecnologia que vai além de ser uma extensão do nosso corpo: é um espaço a ser explorado, um mundo dentro do qual podemos nos projetar (JOHNSON, 2001).

Para a análise aqui realizada em torno do hipertexto, a espacialidade se destaca como propriedade do meio digital: “os meios lineares, tais como livros e filmes [que se inscrevem materialmente numa sequência sintagmática fixa], retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover” (MURRAY, 2003, p. 84). Para além da metáfora do desktop, é possível pensar a noção espacialidade no hipertexto quando este se estrutura no ambiente digital. Ao navegarmos pela internet, por exemplo, vamos nos localizando conforme nosso percurso: há sempre um espaço anterior e um posterior, pelo qual nos deslocamos através dos hiperlinks. É possível retornar a um espaço anterior, retomar o espaço seguinte, retornar e experimentar outro hiperlink, descobrindo novos espaços e verificando a relação de um espaço com o outro.

Diferente de objetos impressos como *O Jogo da Amarelinha*¹⁷, cuja sequência fixa de páginas estabelece uma localização estável para o texto, o hiperlink estabelece coerências múltiplas entre fragmentos, *a priori*, dispersos. Desse modo, constitui o hipertexto digital como uma **arquitetura** a ser explorada: uma organização textual que formaliza a possibilidade de diversos percursos de leitura. Dentro dessa arquitetura, cada fragmento textual corresponde a uma unidade espacial cuja continuidade se formaliza no acesso de um hiperlink. Amigável à sintaxe do hipertexto, o meio digital permite a percepção dessa arquitetura narrativa: cada clique é uma tomada de direção, a singularização de um percurso de leitura, e a ciência das estruturas veladas nas opções que vão sendo preteridas. Temos a noção da existência de um todo, mas não sua apreensão absoluta, pois nos escapam o tamanho, a localização do texto, a precisão de começo, meio e fim da narrativa. O deslocamento hipertextual no meio impresso não funciona da mesma maneira: são saltos que atravessam a linearidade uniforme de uma sequência fixa de páginas (**figura 6**).

¹⁷ Romance de Julio Cortázar citado sempre de maneira emblemática, e tido como pioneiro, quanto ao uso literário da hipertextualidade no meio impresso.

Figura 6 - Diferenças materiais no hipertexto



Fonte: imagem produzida pelo próprio autor

Nas palavras de Chartier:

A descontinuidade e fragmentação de leitura não têm o mesmo sentido quando acompanhadas pela percepção da totalidade textual encerrada no objeto escrito e quando a superfície luminosa que apresenta à leitura os fragmentos escritos já não torna imediatamente visíveis os limites e a coerência do corpus ao qual pertencem como extratos. (CHARTIER, 2010, p. 9)

Por conta de sua dimensão espacial, proponho o termo “bloco” para designar o fragmento textual quando no meio digital. Pensando em seu uso narrativo, os blocos podem ser analisados segundo dois fatores de composição: o enunciado (a escrita) e sua **identidade multimodal** (conjunto das demais modalidades). Cada bloco, dessa forma, corresponde a um complexo multimodal distinto. A amplitude de representações possíveis na composição multimodal digital – fontes, cores, imagens, sons e cinéticas diversos – potencializam a percepção do bloco como unidade espacial, resultando num ambiente cada vez mais imersivo.

Quando voltado para a função narrativa, a ideia da espacialidade hipertextual toma a proporção representacional de todo um mundo fictício. Contudo, o espaço representado pela arquitetura não deve ser confundido com o espaço descrito pela história da narrativa - ainda que eles possam coincidir e, inevitavelmente, terem um sentido coeso. Pois o movimento do interator nem sempre coincidirá com o movimento do personagem da história, a depender do papel performático que lhe é requisitado – podendo ser o de um personagem da história ou o

de um observador em uma dimensão à parte. Isso será melhor esmiuçado no capítulo dois, na descrição sistemática dos dois objetos deste trabalho.

2.3 NARRATIVAS HIPERTEXTUAIS DIGITAIS

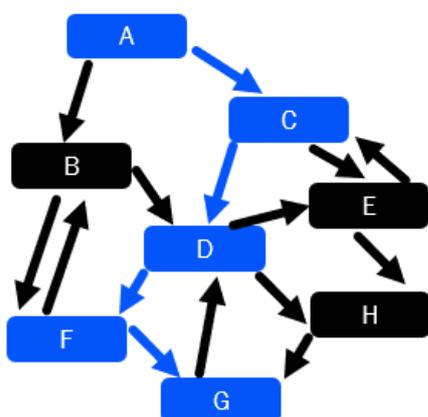
Gérard Genette define narrativa como “sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso” fixado num enunciado. No entanto, a estrutura hipertextual oferece múltiplos percursos de leitura, cada um correspondente a uma narrativa distinta segundo essa definição. A história, o “conteúdo narrativo”, está sujeita a mutações; e a narração, o “ato narrativo produtor” (GENETTE, 1995, p. 24) se encontra subordinada à atuação de um interator.

O sentido de narratividade, desse modo, acaba se redefinindo. A narrativa hipertextual digital não corresponde a somente um “conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas”. Isso não significa que o interator possa atuar livremente, mas “dentro das possibilidades estabelecidas quando da escritura e da programação” de um autor (MURRAY, 2003, p. 149). Esse mundo de possibilidades, no caso, é um mundo de hiperlinks, limitado pelo conjunto fixo de percursos articulados por uma arquitetura.

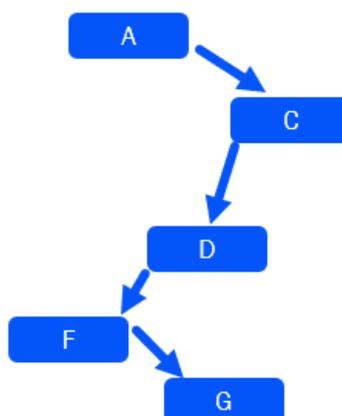
O efeito disso tudo, no entanto, é que estamos diante de uma narração emergente, que está por produzir sua sucessão de acontecimentos durante o ato de leitura. E, se o movimento do interator é a ação que define essa ordem de acontecimentos, o sentido de narratividade não se encontra mais só no nível da história, mas também na arquitetura que estrutura suas possibilidades. Afinal, se a narratividade é “o princípio organizador de todo discurso” (ECO, 1994, p 136), cabe a ela organizar agora cada discurso emergente que propicia uma narrativa diversa conforme um percurso de leitura.

Figura 7 - percurso de leitura na narrativa hipertextual digital

Narrativa Hipertextual Digital

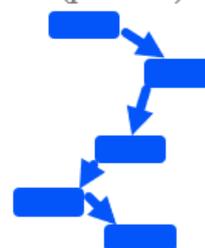


Intranarrativa



NÍVEL DA ARQUITETURA

(percurso)



NÍVEL DA HISTÓRIA

(enredo)

A C D F G

Fonte: imagem produzida pelo próprio autor

Desse modo, conforme mostra a **figura 7**, a narrativa hipertextual digital organiza uma diversidade de combinações de blocos. Cada combinação é uma narrativa que vincula um percurso a um enredo possível, estabelecendo a relação entre dois níveis narrativos: no nível da história, o acontecimento se dá pelo conteúdo de um enunciado; no nível da arquitetura, o acontecimento se dá pela resolução de um dilema. Subordinada às escolhas do interator, a narração, conforme percorre uma sequência de blocos (arquitetura), vai enredando a série de enunciados (história) que compõem cada um desses blocos. O ato de leitura resulta, por fim, numa das (intra)narrativas possíveis: um enredo delineado por um percurso dentro da ordem algorítmica arquitetada. Nas palavras de Arlindo Machado:

A disponibilidade instantânea de todas as possibilidades articulatórias do texto verbo-audiovisual favorece uma arte combinatória, uma arte potencial, em que, em vez de se ter uma “obra” acabada, tem-se apenas seus elementos e suas leis de permutação definidas por um algoritmo combinatório. A “obra” agora se realiza exclusivamente no ato de leitura e em cada um desses atos ela assume uma forma diferente, embora, no limite, inscrita no potencial dado pelo algoritmo (MACHADO, 1997, p. 146).

Há, portanto, nesses objetos, uma espacialidade para além do que é descrito nos enunciados. Não constando mais como a inscrição de um texto fixo, a narrativa hipertextual digital se institui como “arquitetura múltipla e combinatória” (MACHADO, 1997): o conteúdo narrativo se encontra fragmentado e organizado numa espacialidade que o articula de maneira diversa. Cada enunciado é um pedaço de história(s) cujo sentido se estabelece no encadeamento

em relação aos outros enunciados. E para que cada cadeia de enunciados soe coerente por si e em relação às demais cadeias, é preciso que a obra se baseie em

[...] uma concepção revolucionária de escritura, que ela faça desencadear a incerteza e a indeterminação como qualidades estruturantes do texto, de modo que o princípio combinatório seja a decorrência de um alargamento de função significante da arte (MACHADO, 1997, p. 148).

Em decorrência disso, o percurso de leitura é percebido como apenas um dos percursos possíveis (dentre tantos ainda velados nesse mundo de possibilidades). E a experiência de explorar esse mundo resultará inevitavelmente na incompletude: uma lacuna de sentido como qualidade estruturante, presente em cada possibilidade perdida entre dilemas do hipertexto.

A narrativa hipertextual, desse modo, também se constrói por meio do não-acontecimento. Para cada sentido estabelecido, decorre também um “efeito de presença”¹⁸ (GUMBRECHT, 2010): algo cujo sentido não foi acessado, mas cuja materialidade não pode ser ignorada. Pois a resolução de um dilema narrativo também implica numa perda: a das opções preteridas em função da escolha realizada. Para cada bloco que se encadeia ao sintagma do percurso, pelo menos um outro se perde, estabelecendo com o bloco escolhido uma relação paradigmática e incógnita. No hipertexto, para além da ambiguidade, as demais possibilidades são tangíveis, e se tornam um enigma assim que preteridas, pois só o acesso desvela a composição de cada bloco. Trata-se de um efeito efêmero, já que decorre da tensão dramática envolvida no dilema narrativo, tensão potencializada pelo desconhecimento do todo na estrutura hipertextual digital. Desse modo, as primeiras explorações por uma estrutura hipertextual digital lançam o interator numa “exploração sem mapa e à vista desarmada” (MACHADO, 1997, p. 150), como o apelo de um labirinto.

Não tendo a visão global do labirinto, o navegante precisa fazer cálculos locais, de curto alcance, para decidir o que fazer em seguida. Esses cálculos jamais levam em consideração o todo, visto que este é inalcançável; eles apenas processam informações locais de uma encruzilhada, ou das encruzilhadas adjacentes. Uma rede dotada de um sistema de cálculos autônomos em cada encruzilhada é um sistema

¹⁸ Segundo o teórico Hans Ulrich Gumbrecht, a apropriação do mundo por meio de conceitos, no início da modernidade, conduz a cultura ocidental a uma atitude metafísica que atribui sentido a tudo, transcendendo a tangibilidade das coisas. Desse modo, aquilo pertence à materialidade do significante torna-se secundário e é “afastado do palco da significação”, ocasionando uma “perda de mundo”. A partir disso, ele defende a retomada da relação espacial com o mundo e seus objetos ao atentar a uma “produção de presença” que escapa da dimensão do sentido - como os efeitos da rima, da aliteração e do verso na poesia -, concebendo a experiência estética como uma oscilação entre “efeitos de presença” e “efeitos de sentido” que se mantêm sob tensão. (GUMBRECHT, 2010).

descentrado e, nesse sentido, o labirinto simula a vida e o funcionamento das sociedades [...] (MACHADO, 1997, p.150).

Portanto, para além do sentido estabelecido pelo hiperlink escolhido, a resolução de um dilema narrativo ainda desencadeia dois efeitos: há o efeito de presença da perda, e há o efeito de sentido do que foi perdido. O primeiro se produz pela experiência de um percurso; o segundo, pelo acúmulo de percursos em sucessivos atos de leitura – quando interator já terá algum conhecimento do que foi perdido nas opções preteridas. Ambos remetem ao fato de que essas obras são mundos de possibilidades, e um único percurso de leitura não reflete a natureza de sua narratividade. A percepção mais aguda da significação da obra – contida mais na estrutura que no enredo -, requer percorrê-los de modos diversos (MURRAY, 2003). Exaurir a exploração do labirinto mais do que escapar dele.

O melhor percurso não era aquele que permitiria chegar mais depressa ao fim, mas o que possibilitava visitar o maior número possível de lugares, sem ficar repetindo infinitamente o mesmo caminho. “Resolver” o labirinto era percorrê-lo como um todo, era conhecê-lo por inteiro, ao invés de achar uma saída (MACHADO, 1997, p.149).

A noção de narrativa, desse modo, se redefine como sistema. Se a narrativa digital se constitui como mundo, como espaço arquitetado, ela institui inevitavelmente uma ordem espacial que organiza um conjunto de possibilidades e proibições (CERTEAU, 2014). Encontrando-se seus blocos narrativos dispersos no ambiente digital, a criação literária nesse meio pressupõe a articulação desses fragmentos de modo a representar a dinâmica de um universo específico. Essa organização espacial é que proporciona ao interator um ambiente propício para encenar, acabando por subordinar a verossimilhança a novas convenções narrativas.

A narrativa hipertextual digital, por fim, é um espaço a ser explorado: mais que o conjunto de cenas de um percurso, é sua arquitetura de possibilidades que dá sentido a sua materialidade. Meio, forma e função se acumulam, desse modo, como características no arranjo de um gênero que extrapola a linearidade, requisitando o interator a performar numa interface cada vez mais próxima de uma simulação: “um mundo que podemos adentrar, manipular e observar em pleno funcionamento” (MURRAY, 2003, p. 261).

O poder caleidoscópico do computador permite-nos contar histórias que refletem com maior autenticidade nossa sensibilidade da virada do século. Não acreditamos mais numa realidade singular. [...] no entanto, retemos o desejo humano fundamental de fixar a realidade sobre uma

tela apenas, de expressar tudo que vemos de modo integrado e simétrico (MURRAY, 2003, p. 159).

Se nossa sensibilidade já não acredita “numa realidade singular”, a arquitetura, enquanto nível narrativo, responde a essa necessidade de uma nova dinâmica. E como desenvolver um aporte teórico que apreenda esse “poder caleidoscópico” sem se deslumbrar? Pois seu potencial quantitativo, uma infinidade de possibilidades narrativas, não fixa a realidade por si só: é preciso analisar a integração e a simetria de seus diversos contrastes sob a coesão de um sistema.

3 CAPÍTULO 2: SISTEMA ESPACIAL

[...] o essencial em um romance é aquilo que só um romance pode dizer.

(Milan Kundera)

3.1 ARQUITETURA NARRATIVA

A narrativa hipertextual digital é uma narrativa emergente: um mundo de possibilidades à espera de serem definidas. A narração - enquanto ato narrativo produtor (GENETTE, 1995) - ainda se encontra em processo, formalizando uma das possíveis narrativas conforme as escolhas de um interator. O interator desenvolve sua leitura dentro de um espaço de múltiplos percursos, dispostos na estrutura de uma arquitetura.

As memórias de acesso aleatório dos computadores [...] possibilitam uma recuperação interativa dos dados armazenados, ou seja, eles permitem que o processo de leitura seja cumprido como um percurso, definido pelo leitor-operador, ao longo de um universo textual onde todos os elementos são dados de forma simultânea (MACHADO, 1997, p.145).

Desse modo, a história de uma narrativa emergente não pode se afirmar para além de um esboço: seja porque seus rumos dramáticos ainda estão por ser determinados, seja porque nem toda sua informação será acessada num só percurso. A história de *OWNED – um novo jogador* é a de um técnico de informática que, tendo sua vida invadida pela dinâmica de um videogame, empenha-se em sobreviver, entender o que se passa, e ainda tenta conquistar uma entre sete garotas – situação a se determinar pelas escolhas do interator. A história de *As doze cores do vermelho* é a de uma artista lidando com situações de impasse entre seu desejo e o lugar de mulher lhe imposto na sociedade, estabelecendo elos diversos entre os episódios do presente, do passado e de um futuro projetado – a coesão de uma existência a se determinar pelas escolhas do interator. A história ainda se materializa no texto escrito, como já o fazia na literatura impressa. Contudo, tendo seu enunciado fragmentado e organizado em múltiplas possibilidades de percurso, surge um nível narrativo para o qual devemos atentar como novidade poética.

A arquitetura é a forma narrativa do hipertexto no meio digital. Se a hipertextualidade parte da premissa da fragmentação textual, no digital os blocos fragmentados não se encontram mais num todo apreensível (como o códice). Tendo sua localização dispersa, os blocos se

dispõem de forma simultânea, com outras possibilidades de articulação para além de uma sequência fixa de páginas. Acessíveis tão somente pelas articulações estabelecidas pela narrativa, cada bloco acaba por corresponder a uma localização na arquitetura: uma estrutura espacial que precisa ser explorada.

Figura 8 - Fragmentação



Fonte: imagem elaborada pelo autor

O bloco textual, portanto, é uma unidade espacial (**figura 8**). Composto por um enunciado narrativo e por uma identidade multimodal, coexistem em sua unidade os dois níveis da narrativa – história e arquitetura. É por meio do enunciado que o nível da história se manifesta. Já a identidade multimodal caracteriza a dimensão espacial que compõe o bloco na arquitetura. Enquanto unidades espaciais, os blocos se articulam (**figura 9**) por meio do hiperlink, que potencializa um **eixo de coerência** entre um bloco e outro, oferecendo uma opção de percurso ao interator. A representação desse hiperlink também compõe a identidade do bloco.

Figura 9 - Articulação



Fonte: imagem elaborada pelo autor

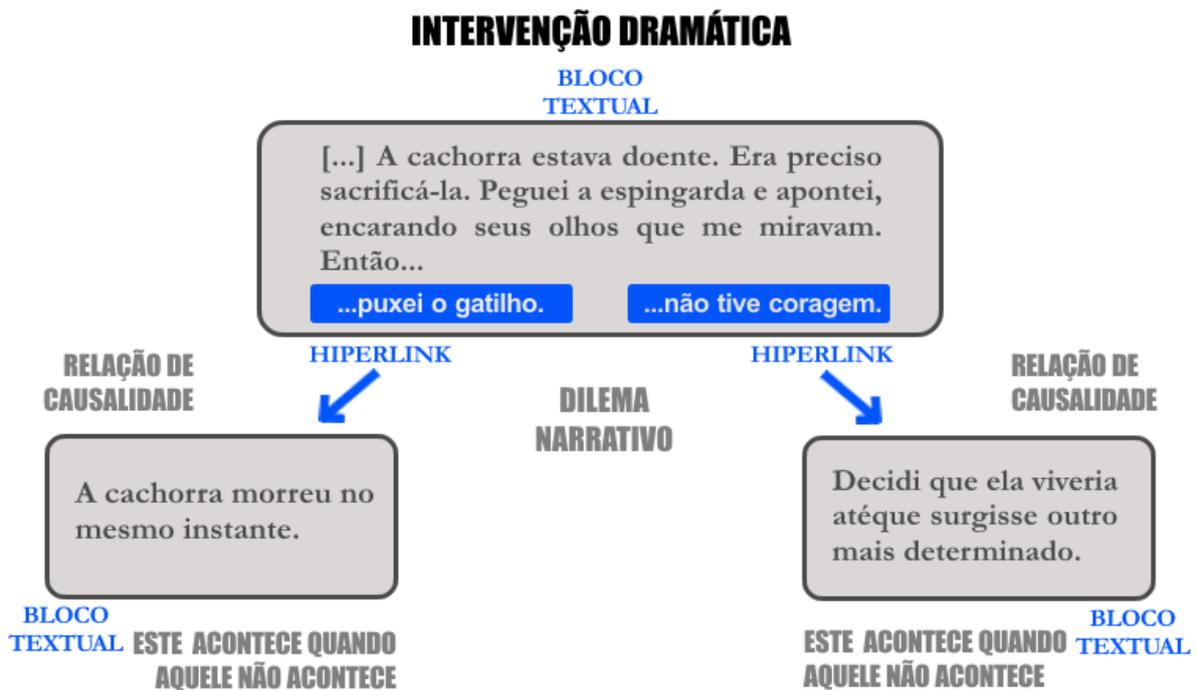
O hiperlink, enquanto eixo de coerência, é o que permite o deslocamento pela arquitetura. Em seu conjunto, blocos e hiperlinks constituem finalmente uma interface: a arquitetura que regula os espaços pelos quais o interator se move. A cada escolha de percurso, o interator vai encadeando blocos coerentes, singularizando seu percurso de leitura dentro de uma rede de múltiplas coerências possíveis. E, oferecendo uma diversidade de percursos, essa arquitetura já não constitui simplesmente “um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas” (MURRAY, 2003, p. 149), em que cada percurso de leitura é a formalização de uma intranarrativa.

A coerência estabelecida pelo hiperlink ocorre nos dois níveis presentes nos blocos: na relação entre os enunciados e na relação entre as identidades. Nos objetos analisados neste trabalho, o nível da história prevalecerá determinante quanto à coerência, pois é por meio dos enunciados que as relações de causa e efeito se revelam de maneira mais nítida. Os enunciados, desse modo, necessitam de uma relativa autonomia e flexibilidade em relação à arquitetura, pois cada um deles deve manter sua coerência nas diversas articulações em que se dispõem. As identidades poderão atuar como um reforço à coerência da história ou ter uma coerência à parte – a depender da relação dos dois níveis na narrativa. O limite de um bloco, desse modo, será essencialmente o limite do enunciado: o momento em que a narrativa não pode mais prosseguir sozinha, pois se vê diante de um dilema narrativo.

Cada bloco textual resulta, portanto, de um corte narrativo. A potencialidade poética do hipertexto parte justamente das múltiplas possibilidades de articulação que se oferecem a partir desse corte: um dilema no limite do bloco fragmentado. O dilema narrativo interrompe a leitura com a oferta de dois ou mais hiperlinks, invocando o interator a escolher como prosseguir pela narrativa. A narração permanece suspensa até que essa intervenção seja feita. A natureza da intervenção (colocada pelo dilema) caracteriza a relação entre arquitetura e história em cada eixo de coerência estabelecido:

Se for uma **intervenção dramática (figura 10)**, o hiperlink adere ao nível da história, respondendo a uma lacuna do enunciado e estabelecendo uma relação de causalidade com o enunciado seguinte - ou seja, a ação escolhida pelo interator interfere nos eventos narrados.

Figura 10 – Exemplo de intervenção dramática



Fonte: elaborada pelo autor

Já numa **intervenção exploratória** (figura 11), o hiperlink permanece no nível da arquitetura, estabelecendo uma relação de perspectiva sobre a história (e semântica entre os blocos) – ou seja, a ação escolhida pelo interator repercute apenas sobre a seleção e a ordem do que é narrado.

Figura 11 – Exemplo de intervenção dramática



Fonte: imagem elaborada pelo autor

Quando a oferta de percurso se limita a uma só articulação, a mecânica de um único hiperlink opera de modo similar ao “virar de uma página” e, portanto, não constitui uma intervenção. Do mesmo modo, quando o hiperlink conduz tão somente à um bloco textual contendo informações meramente enciclopédicas, sem estabelecer qualquer relação com o universo fictício da narrativa, ou sua poeticidade, não se trata de um dilema narrativo, mas um dilema de outra ordem que não interessa a esta análise.

O dilema narrativo remete à condição “insular” que Gumbrecht (2010) identifica na “experiência estética”: quando “o súbito aparecimento de certos objetos de percepção desvia a nossa atenção das rotinas diárias em que estamos envolvidos e, de fato, por um momento, nos separa delas” (GUMBRECHT, 2010, p. 132). Ao interromper a leitura (rotina) e colocar o interator diante de um dilema (objeto de percepção), a narrativa desencadeia uma tensão entre o sentido e a presença - sendo a presença definida por aquilo que escapa ao sentido e a sua possibilidade de interpretação. Uma vez que o dilema implica em duas ou mais opções de hiperlink mutuamente excludentes, a tensão se manifesta entre o sentido sintagmático por estabelecer pelo hiperlink escolhido e a lacuna paradigmática das demais opções preteridas. Não há ambiguidade nisso, pois as opções (e seus sentidos) não coexistem: apenas um sentido narrativo é consolidado formalmente. Os demais sentidos são vetados, implicando na percepção de uma perda (das opções preteridas) e de uma fatalidade (da consequência da escolha). Essa percepção do sentido vetado, daquilo que havia como possibilidade formal e não foi, trata-se de um efeito de presença que será denominado por “experiência do membro-fantasma”:

A experiência do membro-fantasma é aquela em que alguém que perdeu de maneira traumática um membro (ou em acidente, ou em guerra, por exemplo) conserva durante algum tempo a sensação de possuí-lo. (...) em cada bifurcação que o leitor pode tomar, ele optaria continuar a ler em outra linha, em outra ramificação, que permaneceria como o espaço negativo sobre o qual se recorta sua trajetória efetiva de leitura (LADDAGA, 2002, p. 22).

Sendo o hiperlink a representação de uma ação em potencial, sua ativação formaliza a ligação entre um bloco e outro no processo de leitura. Os hiperlinks preteridos, ações em potencial não realizadas, acumulam-se como membro-fantasmas pela trajetória do interator, pois é sabido que suas possibilidades existiam materialmente na arquitetura narrativa. Desconhecendo a abrangência do sentido de suas escolhas, o interator . Será preciso refletir

sobre o efeito de uma ausência – a do enunciado preterido, perdido ou adiado – em relação à opção eleita para se compreender a poética hipertextual.

O dilema narrativo, estando no limite entre bloco e hiperlink, caracteriza a relação entre os níveis da narrativa naquele eixo específico, podendo ser de causalidade ou perspectiva. Essa relação, no entanto, atinge um novo patamar ao repercutir pelos demais elementos, quando olhamos para a arquitetura em sua macroestrutura. Observados em seu conjunto, esses elementos estabelecem, finalmente, a natureza do ato narrativo produtor que viemos chamando de narração.

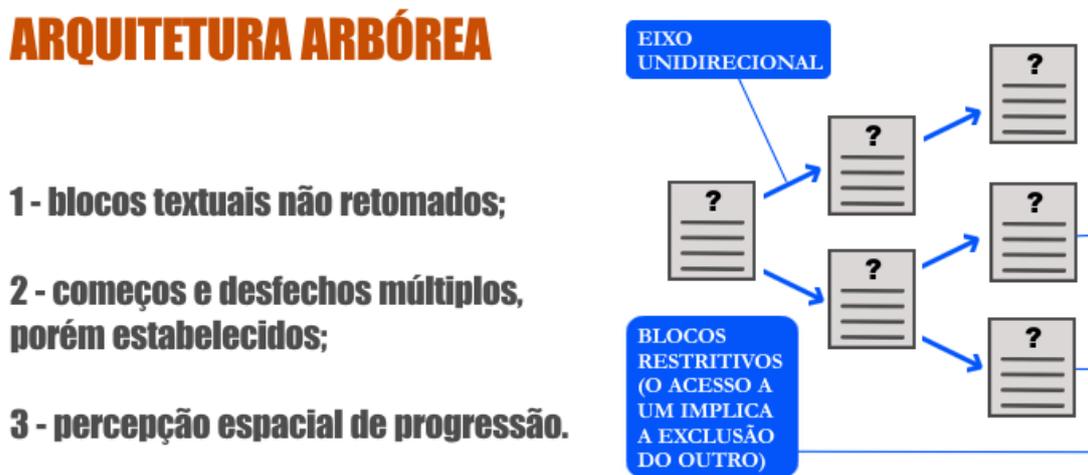
Começamos pelos blocos textuais. Na relação de causalidade (característica da intervenção dramática), o hiperlink escolhido interfere na história, desencadeando um evento no bloco seguinte. Esse evento é assim determinado em oposição aos demais hiperlinks do dilema narrativo, que apontavam para outros blocos com outras resoluções para esse dilema. Cada um desses blocos, portanto, narra eventos mutuamente excludentes, não podendo ser combinado num mesmo percurso, pois comprometeria a coerência da história. Desse modo, a relação de causalidade estabelecida produz **blocos restritivos**, que colocam impedimentos para estabelecer um eixo de coerência. Já na intervenção exploratória, a relação de perspectiva faz com que cada bloco possa coexistir em qualquer combinação com os demais, sem comprometer a coerência da história: produzem, por sua vez, blocos **não-restritivos**.

E se a causalidade faz com que um hiperlink determine um evento no bloco seguinte, essa relação também acaba impondo uma ordem cronológica aos enunciados. O eixo entre esses blocos, necessariamente, só estabelece coerência numa ordem de causa e efeito. A possibilidade de articulação, portanto, fica restrita a um **eixo unidirecional**, em que o bloco posterior não oferece um hiperlink de retorno ao primeiro. Já numa relação de perspectiva, livre da cadeia de causalidade, as coerências entre os blocos podem se estabelecer em qualquer ordem. Não há impedimento, portanto, para se articular por um **eixo bidirecional**, em que existe a oferta de um hiperlink de retorno.

A combinação da natureza desses dois elementos - blocos e hiperlinks - determinam por fim a forma arquitetônica da narrativa. Dentro das restrições impostas pela causalidade, as possibilidades de percursos se bifurcam a cada dilema narrativo, levando a blocos restritivos cuja ordem dos eventos narrados dificultam o reencontro de suas articulações. A percepção espacial é de que os percursos se desenvolvem sempre progressivamente, aderindo à ordem cronológica da história por seus eixos unidirecionais. Dão forma assim a uma **arquitetura arbórea (figura 12)**, em que os percursos partem de uma situação inicial e se multiplicam em paralelo, progredindo, cada um, rumo a um desfecho próprio, estabelecido por uma singular

cadeia de causa e efeito, sem retomar blocos já acessados e confrontando sempre um novo dilema.

Figura 12 – Arquitetura arbórea



Fonte: imagem elaborada pelo autor

Por outro lado, a relação de perspectiva entre arquitetura e história permite que percursos se reencontrem, imiscuem-se, retornem um pelo outro, e estabeleçam articulações combinando todo e qualquer bloco, por qualquer ordem que seus blocos não-restritivos e eixos bidirecionais lhes proporcionam. Dão forma assim a uma **arquitetura rizomática (figura 13)**, em que os percursos se entrelaçam, sobrepõem-se, emendam-se num rodeio sem fim, retomando blocos, dilemas narrativos, e permitindo o ir e o vir até à exaustão: pois sua estrutura não oferece constrangimentos nem parâmetros de começo, meio e fim.

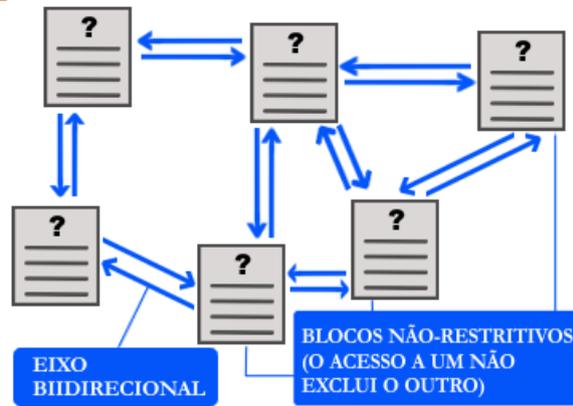
Figura 13 – Arquitetura rizomática

ARQUITETURA RIZOMÁTICA

1 - blocos textuais retomados;

2 - começos e desfechos não estabelecidos

3 - percepção espacial de rodeio.



Fonte: imagem elaborada pelo autor

A forma da arquitetura, por fim, estabelece como seus percursos repercutem no tempo da história. A narração é essencialmente essa relação espaço-temporal: temos uma **narração constitutiva** quando o percurso acompanha a cronologia da história – pois está determinando seus eventos; e uma **narração reconstitutiva** quando o percurso rearranja o tempo, determinando uma perspectiva sobre a história – pois seus eventos já estão determinados. Cada tipo de narração se ampara, desse modo, na arquitetura mais adequada à coesão de suas diversas narrativas (tabela 1).

Tabela 1 – Narração em função da arquitetura

NARRAÇÃO	BLOCOS	HIPERLINKS	ARQUITETURA
CONSTITUTIVA	Restritivos	eixos unidirecionais	Arbórea
RECONSTITUTIVA	não-restritivos	eixos bidirecionais	Rizomática

O dilema de intervenção dramática, por repercutir nos eventos da história, geralmente estará atrelado a uma narração constitutiva. O dilema de intervenção exploratória, sem repercutir nos eventos da história, estará atrelado a uma narração reconstitutiva. É possível, contudo, pensar a existência de uma narração reconstitutiva que fosse composta de dilemas de intervenção dramática, com relação de causalidade. Mas essa causalidade - dentro da dinâmica de uma arquitetura rizomática, com eixos bidirecionais e blocos não-restritivos - sinalizaria que o dilema não está no tempo da história. Pois, podendo retomar blocos e reverter escolhas sem qualquer constrangimento durante o percurso, as intervenções narrativas do interator seriam sempre provisórias - não determinando, desse modo, os eventos narrados. Funcionaria como uma causalidade hipotética, test-ada numa realidade conjetural. Portanto, ainda está reconstituindo uma história estabelecida em outro tempo (tabela 2).

Tabela 2 – Narração em função do dilema narrativo

NARRAÇÃO	DILEMA NARRATIVO
CONSTITUTIVA	intervenção dramática (relação de causalidade)
RECONSTITUTIVA	intervenção exploratória (relação de perspectiva ou causalidade hipotética)

É possível ainda pensar a possibilidade de haver dilemas de intervenção exploratória - com trechos articulados por eixos bidirecionais e de formatos cíclicos - dentro de uma arquitetura de narração constitutiva, desde que haja também intervenções dramáticas que determinem seus eventos. Tendo como modelo as duas narrativas que são objetos deste trabalho – *OWNED - Um Novo Jogador*, e *As doze cores do vermelho* –, as categorias aqui desenvolvidas foram delineadas segundo suas principais diferenças, podendo descrever características que se encontram mais imiscuídas em outras narrativas hipertextuais digitais.

3.2 DUAS ARQUITETURAS

3.2.1 *OWNED - um novo jogador*

A fragmentação em *OWNED - Um Novo Jogador* resulta em 269 blocos textuais, sendo 1 bloco de entrada – contendo também a sinopse da história e algumas instruções quanto à mecânica da narrativa - e 268 blocos que envolvem a narrativa propriamente. A identidade multimodal dos blocos, de modo minimalista, remete à aparência e à mecânica de um game de computador do gênero RPG eletrônico¹⁹: do lado esquerdo há sempre um enunciado narrativo sucedido por um ou mais hiperlinks. Do lado direito, há um menu contendo a opção de se salvar e encerrar o jogo, junto a um inventário de itens que o interator possa ter encontrado pelo percurso de leitura até então. Abaixo do inventário, alguns eventos pelos quais o personagem passou são anotados conforme o percurso de leitura (**figura 14**).

¹⁹ Similar aos RPGs de tabuleiro, trata-se de jogos com maior ênfase na história, em que o jogador, ao assumir o papel de um personagem, tem uma maior autonomia sobre sua trajetória narrativa.

Figura 14 – Bloco textual de *OWNED – um novo jogador*



Fonte: imagem elaborada pelo autor a partir da captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

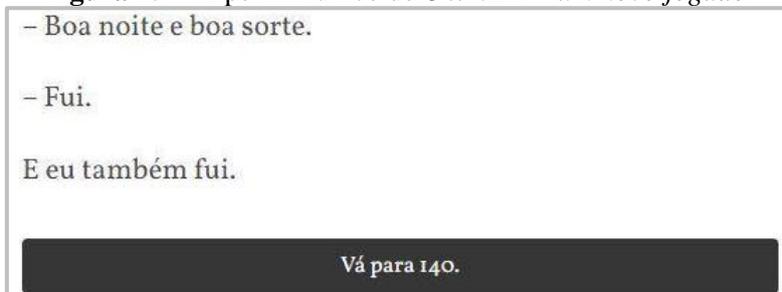
Quanto aos enunciados narrativos, estes são sempre intitulados por um número - referência cuja funcionalidade (localização em meio ao livro) perde o sentido no objeto digital. Narram eventos sobre a conturbada semana do protagonista “André”, um jovem técnico de informática, a partir da noite em que ele ganha um misterioso amuleto num game de computador: sua vida real começa a ganhar aspectos de um videogame.

Seguindo a linha cronológica da história em seu percurso de leitura, os enunciados narram eventos que sempre se sucedem aos do bloco anterior, muitas vezes remetendo-se diretamente a eles e estabelecendo relações de causalidade. Alguns dos enunciados são encabeçados pelo dia da semana, evidenciando ainda mais a linearidade dessa ordem temporal. A linearidade se rompe somente em momentos pontuais, recorrendo a breves analepses ao remontar a origem de um personagem que surge pela primeira vez.

Cada enunciado tem a autonomia de uma cena dentro desse enredo linear. Esta cena pode se articular ao bloco seguinte de três maneiras, conforme a oferta de hiperlinks e a expressão que o representa: i) de forma equivalente ao “virar de uma página”, por meio de um **hiperlink único (figura 15)** que envia o interator a uma determinada coordenada (exemplo: “vá para 140”), não oferecendo outra opção de sequência ao enredo; -ii) na forma de um **hiperlink condicional (figura 16)**, colocado em meio a outras expressões condicionais que se ofereceriam como hiperlink, caso o interator tivesse tomado outra direção de percurso nos blocos anteriores (exemplo: “Se você aceitou o amuleto, vá para 11.”). Neste caso, temos um bloco que é o cruzamento de percursos de leitura diversos, mas também não oferece outras opções, apenas fazendo com que o interator tome ciência de eventos narrados em percursos que ele não explorou de fato. iii) na forma de um **dilema narrativo (figura 17)**, por meio de

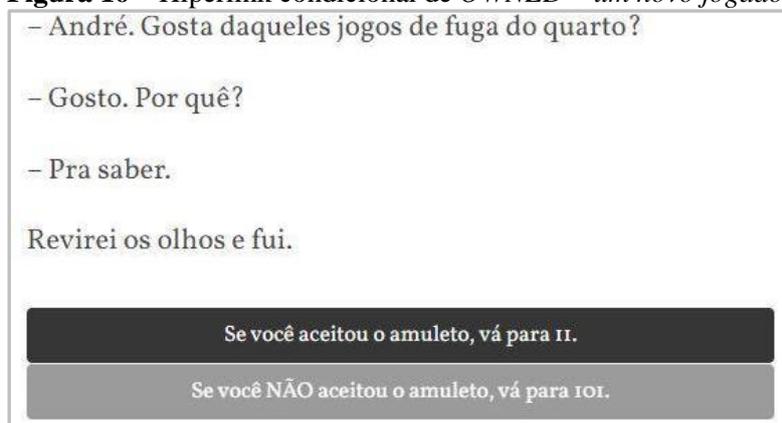
dois ou mais hiperlinks que expressam opções de ação a ser tomada pelo protagonista, em resposta a um desfecho enunciativo que exige do personagem essa tomada de decisão (exemplo: “Você finge que não viu. – vá para 137”).

Figura 15 – Hiperlink único de *OWNED – um novo jogador*



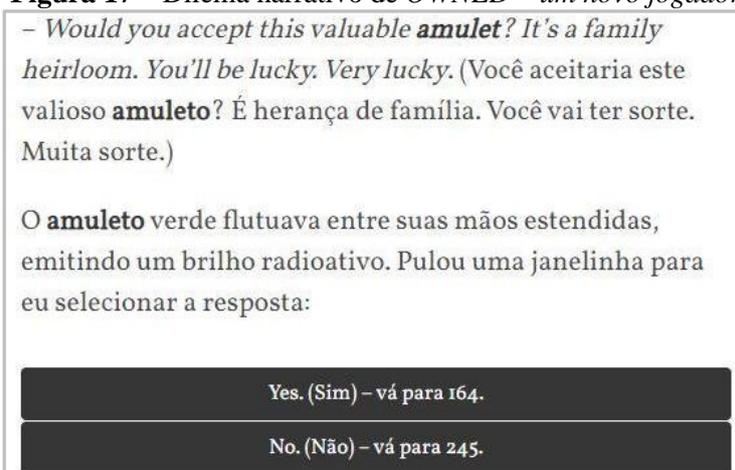
Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

Figura 16 – Hiperlink condicional de *OWNED – um novo jogador*



Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

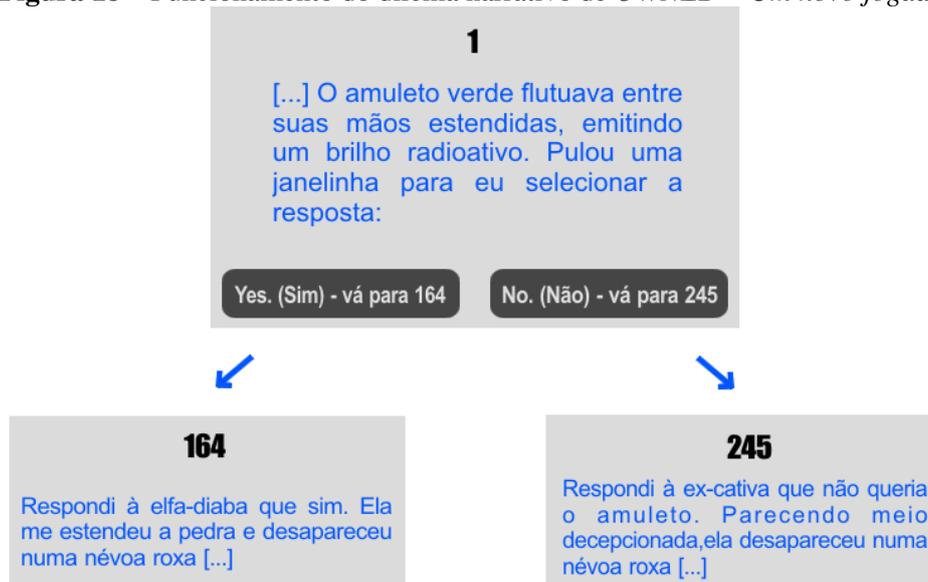
Figura 17 – Dilema narrativo de *OWNED – um novo jogador*



Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

Quando articulados num dilema narrativo, os hiperlinks de *OWNED* estabelecem uma relação de causalidade com a história. No papel do protagonista “André”, o interator faz **intervenções dramáticas**: escolhas de percurso que repercutem sobre rumos da história, determinando os eventos que serão narrados no bloco seguinte. Se ele clica, por exemplo, no hiperlink “Yes, (Sim)” para ficar com o amuleto, a história prossegue a partir dessa decisão (**figura 18**).

Figura 18 – Funcionamento do dilema narrativo de *OWNED* – *Um novo jogador*



Fonte: imagem elaborada pelo autor

Essa relação de causalidade da arquitetura sobre a história acaba se revelando determinante ao observarmos a narrativa em sua macroestrutura. Trata-se, portanto, de uma narração constitutiva, caracterizada por uma arquitetura composta por:

i) **blocos textuais restritivos**: pois, se cada bloco que se articula a um mesmo dilema narrativo deriva de ações divergentes do protagonista André, cada percurso está por constituir uma história distinta. Desse modo, os eventos narrados pela cadeia de blocos de um percurso resultam mutuamente excludentes – quanto à coerência narrativa - em relação aos blocos de outro percurso.

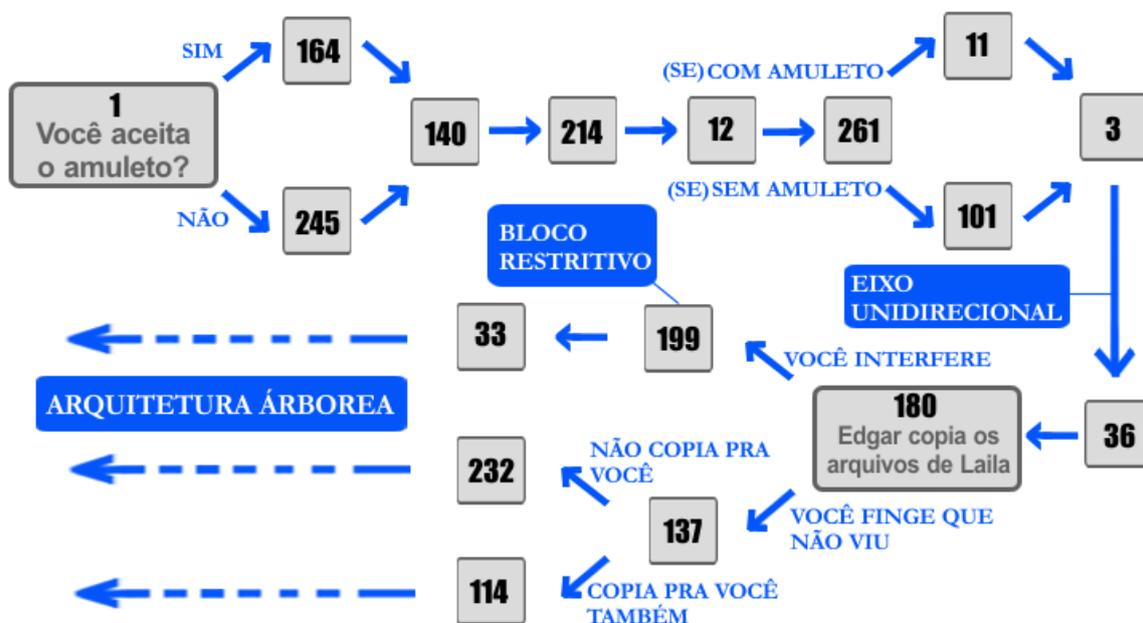
ii) **hiperlinks com eixos unidirecionais**: pois, se os dilemas narrativos impõem relações de causa e efeito entre os blocos, a experiência narrada por André se vincula ao tempo de seu acontecimento. Desse modo, retornar a um bloco anterior significaria reverter o fluxo temporal de uma vivência atuante – ou seja, que ainda se constitui, não podendo seus eventos serem acessados fora da ordem cronológica dos eventos. Tendo consequências dramáticas, a arquitetura se faz coerente ao reforçar a irreversibilidade das escolhas do interator – ou das

ações do personagem. No caso de *OWNED*, a programação da própria página garantirá que esse retorno não poderá ser feito nem pelo botão no navegador.

iii) **forma arquitetônica arbórea**: pois, se cada escolha de percurso posto num dilema narrativo se desdobra em rumos distintos para a história de André, a arquitetura acaba por se bifurcar a cada dilema e não mais se reencontrando – pois cada percurso resulta em eventos inconciliáveis para a coerência narrativa. Desse modo, os percursos se ramificam cada vez mais, desenvolvendo-se paralelamente, por vezes se cruzando, mas jamais permitindo retomar um mesmo bloco ou dilema narrativo (**figura 19**).

Figura 19 – Arquitetura de *OWNED* – Um novo jogador

ARQUITETURA DE OWNED - Um Novo Jogador



Fonte: imagem elaborada pelo autor

Desse modo, a relação sintagmática entre os blocos, uma vez estabelecida, fixa-se e impõe a causalidade de seus eventos por toda a estrutura que a sucede. A relação paradigmática entre as escolhas de percurso e as opções preteridas mantém-se como efeito de presença de um membro-fantasma até o final do percurso, pois as últimas não podem ser mais acessadas (até que se realize um novo percurso). É uma lacuna narrativa para além da conjectura, pois a estrutura hipertextual a oferece como real possibilidade ao interator que, atuante sobre a história, sabe que deixou de acessar a materialidade do que poderia ter sido.

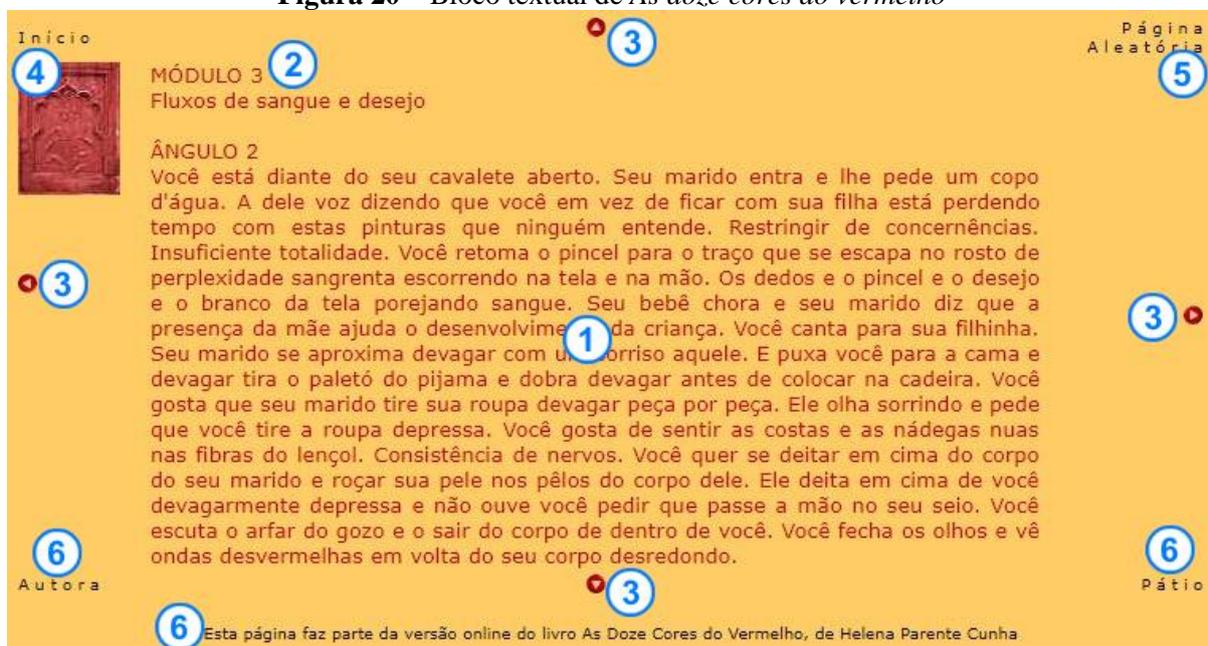
Esse interator, portanto, explora a narrativa numa ordem espacial que desencadeia os eventos como porvir – ou seja, uma experiência no tempo de seu acontecimento, e sobre a qual

é possível atuar. A história está por se constituir enquanto é narrada, como consequência direta dessas escolhas de percurso. Esse percurso, assim como a experiência da própria vida, só pode se desenvolver dentro da lógica de uma cronologia de causa e efeito: constrangimento que limita as possibilidades de articulação dos blocos que compõem a narrativa.

3.2.2 As doze cores do vermelho

A fragmentação em *As doze cores do vermelho* resulta em 146 blocos textuais: 1 bloco de entrada, contendo a sinopse da história e algumas instruções quanto a mecânica da narrativa; um bloco de paratexto, trazendo a biografia da autora; e 144 blocos que envolvem a narrativa propriamente. A identidade multimodal dos blocos (fig. 20) se caracteriza por uma coloração de fundo amarelo e fonte vermelha em tons desbotados, numa estrutura formada por um enunciado narrativo cercado por 6 hiperlinks – quatro deles representados na figuras de setas que apontam e se posicionam como pontos cardeais, um representado pela figura de uma porta junto à expressão “início”, e o último representado pela expressão “página aleatória” (figura 20).

Figura 20 – Bloco textual de *As doze cores do vermelho*



1) enunciado narrativo

3) hiperlinks direcionais

5) hiperlink aleatório

2) coordenadas

4) hiperlink para o bloco de entrada

6) elementos extrapoéticos

Fonte: imagem elaborada pelo autor

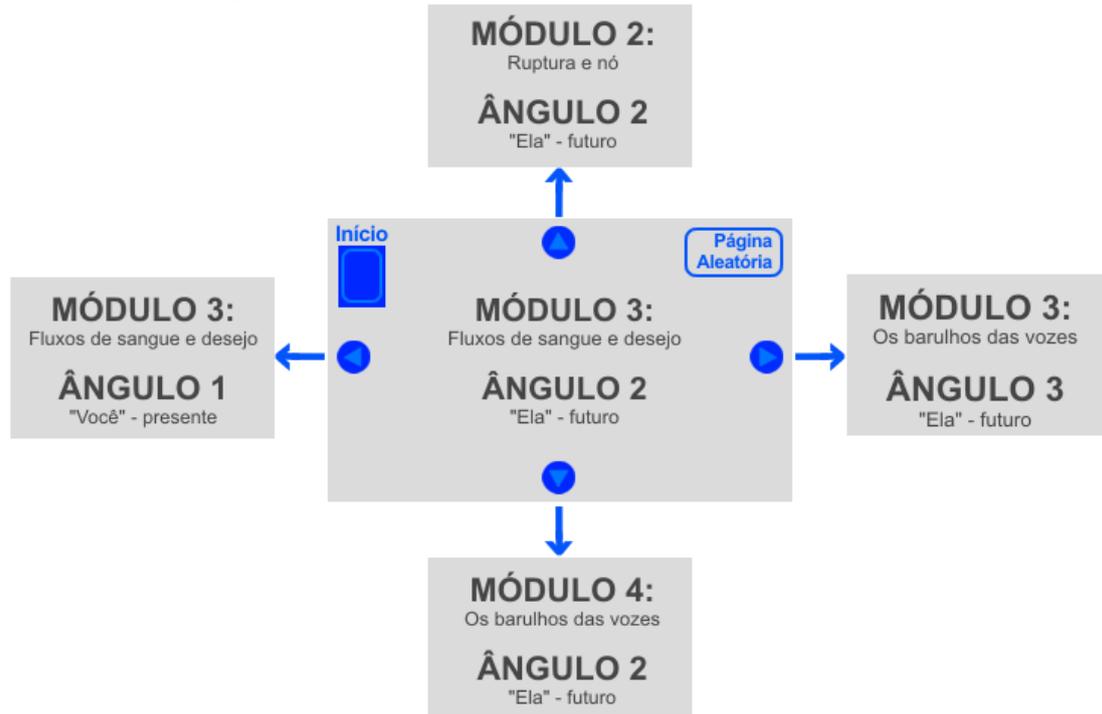
Na parte de baixo do bloco há ainda o hiperlink para a biografia da autora (à esquerda), um hiperlink para o portal responsável pela página (à direita), e a informação paratextual (no centro) que nos lembra que esse objeto digital parte da remediação de um objeto impresso anterior: esses três elementos serão discriminados como extrapoéticos, por trazer informações meramente expositivas e à parte do universo ficcional. Com exceção do bloco de abertura e o de paratexto, a identidade multimodal se revela homogênea por toda a arquitetura.

Quanto aos enunciados narrativos, estes se intitulam por meio de duas coordenadas combinadas em 48 “módulos” e 3 “ângulos”. Para além dos números, os módulos também intitulam o bloco, proporcionando-lhe um tema (na figura acima, “Fluxos de sangue e desejo”) relacionado aos impasses da personagem entre seus desejos e os papéis de gênero lhe impostos. Os ângulos correspondem, cada um, a uma voz narrativa e uma temporalidade na história: o “eu” (ângulo 1) é o tempo da memória, em que narrador e personagem coincidem num passado que constitui sua juventude e formação como mulher e artista; o “você” (ângulo 2) é o tempo que está sendo vivido, um presente em que a personagem adulta, agora com marido e filhas, tem seus desejos confrontados cada vez mais pelos deveres sociais lhe impostos enquanto mulher, provocando rupturas com seu “eu” do passado; o “ela” (ângulo 3) é o tempo da projeção, um futuro conjecturado a partir do embate entre as expectativas do “eu” do passado e os constrangimentos do “você” no presente.

Caracterizado pelo cruzamento de um tema e uma temporalidade, cada enunciado narra um conjunto de eventos com autonomia episódica (como um miniconto), constituído de começo, meio e fim. No caso do exemplo acima, o tema “Fluxos de sangue e desejo” se desenvolve no tempo presente da mulher adulta referida como “você”.

Os dilemas narrativos em *As doze cores do vermelho* (**figura 21**) são exemplos de **intervenções exploratórias**, pois não estabelecem relação de causalidade com a história, mas de perspectiva. Composto pelos hiperlinks representados pelas setas direcionais, pela figura da porta, e pela expressão “página aleatória”, o dilema não envolve os enunciados: estes, autônomos e de natureza episódica, já são constituídos de desfecho aos eventos que narram. Os hiperlinks aqui, portanto, oferecem eixos de coerência que remetem diretamente à lógica da arquitetura, estabelecendo relações semânticas entre eventos já determinados. O interator, desse modo, explora não para intervir na história, mas para preencher as lacunas que a narrativa possa instigá-lo a investigar – desde as razões e desdobramentos de um evento a maiores detalhes de um personagem secundário.

Figura 21 – Dilema narrativo de *As doze cores do vermelho*



Fonte: imagem elaborada pelo autor

Há uma lógica evidente na arquitetura dessa narrativa. Os hiperlinks representados pelas setas na horizontal movimentam o interator pelo eixo dos ângulos (progressivamente à direita, regressivamente à esquerda), ou seja, mantêm a temática do bloco anterior e a observa por uma outra temporalidade. No entanto, avançar, estando no ângulo 3, leva o interator ao ângulo 1 do módulo seguinte; assim como retornar, estando no ângulo 1, leva o interator ao último ângulo do módulo anterior. Já os hiperlinks representados pelas setas na vertical movimentam o interator pelo eixo dos módulos (progressivamente para baixo, regressivamente para cima), ou seja, mantém-se na temporalidade do bloco anterior e observa a temática que sucede (ou precede) sua linha cronológica. Os módulos funcionam de maneira cíclica: avançar, estando no último módulo, leva o interator ao primeiro módulo, e vice-versa.

Quanto ao hiperlink representado pela expressão “página aleatória”, este contém em seu código justamente uma fórmula de aleatoriedade que pode lançar o interator a qualquer um dos blocos que compõem a narrativa. Podendo ter como destino um bloco com temática e temporalidade ao mesmo tempo diversas, esse eixo está sujeito a estabelecer relações semânticas mais inusitadas. Por último, o hiperlink representado pela porta leva o interator de volta ao bloco de entrada, reiniciando a narrativa e as relações semânticas até então estabelecidas.

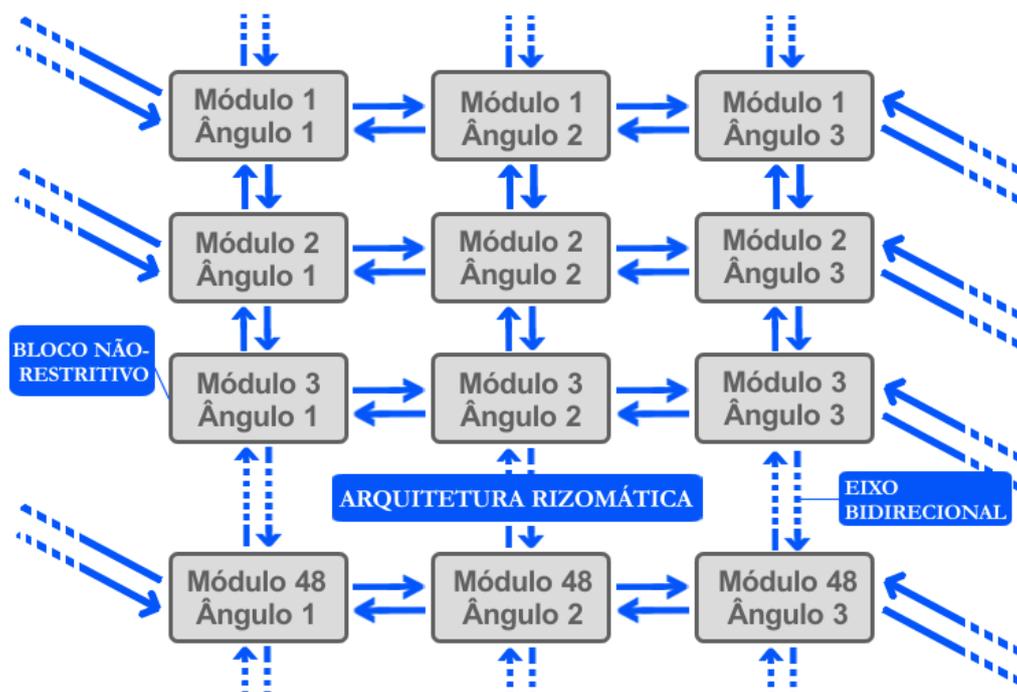
Essa relação de perspectiva da arquitetura, estendendo-se por toda a narrativa em sua macroestrutura, revela uma **narração reconstitutiva** caracterizada por uma arquitetura composta por:

i) **blocos textuais não-restritivos**: pois, se os dilemas narrativos não definem o rumo da história da protagonista, os eventos narrados em cada bloco já estão determinados e, portanto, compõem todos a mesma história sem qualquer incoerência narrativa. Cada bloco acessado resulta num acontecimento ou perspectiva a mais que se toma conhecimento e se incorpora ao enredo.

ii) **hiperlinks com eixos bidirecionais**: pois, se os dilemas narrativos não impõem relações de causa e efeito entre os blocos, a experiência da personagem não está no tempo de seu acontecimento. Desse modo, as escolhas de percurso podem ser revertidas sem comprometer a coerência narrativa, pois seus eventos já estão determinados, e são acessados como arquivo, sem a imposição da ordem dos acontecimentos.

iii) **forma arquitetônica rizomática**: pois, se cada bloco é uma perspectiva de uma história arquivada, o acesso a seus eventos pode ser reiterado, revisitado, reconsiderado (mas jamais alterado), pois não estão acontecendo naquele momento. Logo, os percursos de leitura podem ser redundantes, sobrepondo-se um sobre os outros, revertendo fluxos, e retomando blocos e dilemas como se andasse em círculos (**figura 22**).

Figura 22 – Arquitetura de *As doze cores do vermelho*
ARQUITETURA DE *As doze cores do vermelho*



Fonte: imagem elaborada pelo autor

Desse modo, os blocos de *As doze cores do vermelho* podem estabelecer relações sintagmáticas mais diversas, inclusive mais de uma por percurso, pois se encontram abertos a lógicas de coerências que não se restringem à causalidade. A relação paradigmática entre as escolhas de percurso e as opções preteridas são sempre provisórias, pois os blocos e os dilemas narrativos podem ser retomados, encadeando um bloco preterido no mesmo percurso num momento posterior. É um membro-fantasma que ainda pode ser incorporado, como a peça postergada de um quebra-cabeça. Uma lacuna da história, cuja relevância será percebida de maneira variável, conforme a exaustão da exploração do interator pela narrativa.

Esse interator, portanto, não assume o papel de um personagem efetivo no tempo da história, mas alguém que reconstitui um conjunto de eventos já determinados, resultando seu percurso de leitura numa perspectiva particular dessa história. Suas intervenções exploram a narrativa numa ordem espacial que acessa os eventos como arquivo – ou seja, sem os constrangimentos da ordem cronológica e de causalidade da história. A história já havia se constituído antes do começo da narração – seja enquanto memória, enquanto presente, ou enquanto projeção -, e sua narrativa está por reconstituí-la.

3.3 REPRESENTAÇÃO²⁰

Todo texto se estrutura em função de um destinatário, trazendo uma estratégia que prevê suas possibilidades de interpretação. Segundo Umberto Eco (1994), um texto literário manifesta sua estratégia textual ao invocar um “leitor-modelo”, que não se trata do leitor de fato, mas de um paradigma, “um conjunto de instruções textuais, apresentadas pela manifestação linear do texto” que sugere “algumas capacidades que o leitor deveria ter e estabelece outras” (ECO, 1994). O hipertexto, portanto, não se estrutura assim de forma gratuita: traz consigo uma estratégia que remete a novos horizontes de significação.

[...] a organização particular de um texto pode tornar muito distinta a abordagem estratégica do leitor e a teleologia percebida do texto, talvez até o ponto em que a interpretação é esticada além dos limites cognitivos de um conceito singular (AARSETH, 1997, p. 20, tradução nossa).

²⁰ o conceito de representação aqui é entendido como um arranjo de artifícios e convenções expressivas que visam gerar uma experiência imaginativa não em função da probabilidade de se suceder, mas de uma verdade humana que torna a plausibilidade e a coerência interna “mais importantes que a exatidão referencial” (WOOD, 2012, p. 192).

Cada texto traz, portanto, uma estratégia própria em sua singularidade. Contudo, considerando a especificidade hipertextual, é possível esboçar algumas premissas do que pretende um texto literário ao se organizar numa arquitetura. Na tentativa de criar mundos ficcionais “tão complexos, contraditórios e provocantes quanto o mundo real”, Umberto Eco (1994, p.123) afirma que autores como Shakespeare e Joyce conceberam “obras de literatura que se esforçam para ser tão ambíguas quanto a vida”. Enquanto a ambiguidade representa essa complexidade no nível do enunciado, o hipertexto busca representá-la no nível da arquitetura textual: dos múltiplos percursos de leitura oferecidos que se materializam e extrapolam a ambiguidade.

A narrativa sempre buscou encontrar “uma forma do tumulto da experiência humana” (ECO, 1994, p. 93). A narrativa hipertextual, por sua vez, parece um retorno a esse tumulto, ou um efeito de tumulto, cedendo sua totalidade a múltiplas formas variantes. Ela resulta de pressões sobre formatos lineares, num esforço para exprimir uma percepção mais contemporânea da realidade, “a vida enquanto composição de possibilidades paralelas” (MURRAY, 2003, p.49). A realidade singular já não nos basta, mas ainda “retemos o desejo humano fundamental de fixar a realidade sobre uma tela apenas, de expressar tudo que vemos de modo integrado e simétrico” (MURRAY, 2003, p. 159). E a integridade do hipertexto não está mais contida num só percurso, mas na coerência e no contraste dos vários percursos que concorrem em seu conjunto.

É preciso então que o leitor-modelo dê lugar a um **interator-modelo**. Este, não se limitando à leitura, também intervém na narrativa, explorando as possibilidades de percurso que o hipertexto lhe oferece. As regras do jogo também contam uma história (GALERA, 2010). Cabe ao interator-modelo, portanto, não só a decodificação do seu percurso de leitura - a forma resultante de apenas uma das possibilidades narrativas -, mas da arquitetura que organiza os diversos percursos numa ordem espacial.

O mais importante de tudo, porém, é que estamos falando de narrativas procedimentais. Isso significa que procedimentos também podem ter função narrativa. Interpretar as regras de um jogo e executá-las não é uma tarefa necessariamente mecânica; ela pode ter [...] uma função alegórica (GALERA, 2010).

Desse modo, ao determinar as possibilidades do interator por meio de seus procedimentos, a arquitetura significa. Representa uma espacialidade. Não necessariamente um espaço literal, mas ainda assim um espaço diegético pelo qual o interator se move no universo

ficcional. A arquitetura, enquanto interface, por fim assume uma “função alegórica” que responde à seguinte questão: afinal, que espaço é esse pelo qual o interator se move?

Em *OWNED – Um novo jogador*, observamos uma arquitetura cujo conjunto de blocos compõem percursos que se desenvolvem paralelamente a partir de um mesmo contexto inicial. Cada percurso é uma linha narrativa que se desencontra das demais, formalizando o enredo de uma história diversa. Seu mundo de possibilidades narrativas são cadeias de eventos divergentes entre si, com as escolhas do interator desencadeando consequências que vão singularizando cada vez mais os rumos de sua história.

Estamos diante, portanto, de uma “narrativa multiforme”: uma narrativa “que apresenta uma única situação [...] em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana.” (MURRAY, 2003. p.43). Nesse gênero narrativo, de intervenção dramática e narração constitutiva, o nível da arquitetura acaba se subordinando ao nível da história, levando a lógica dramática – estabelecida na relação de causa e efeito entre hiperlink e história – a orientar os movimentos do interator. Ao alcance da atuação do personagem, essa realidade se encontra no tempo presente de sua experiência, remetendo à emergência de uma vivência que se determina ao mesmo tempo que a narração. É uma realidade ainda a se constituir – e se constitui pela exploração de uma arquitetura com certas especificidades.

Essa arquitetura – além de se configurar como uma narrativa multiforme - é caracterizada por uma identidade multimodal que se mantém constante pelos blocos, remetendo à interface de jogos de videogame. Seus enunciados se desenvolvem como cenas dentro de um enredo, encadeados e constrangidos por relações de causa e efeito. Cada escolha de percurso desencadeia uma série cronológica de eventos que direciona o destino do personagem a um desfecho distinto de outras combinações de escolhas. Em determinado momento da narrativa, por exemplo, André conhece 7 garotas que trabalham juntas numa cooperativa em que ele faz uma visita técnica. De acordo com as escolhas do interator, André acaba estabelecendo uma relação mais próxima com alguma(s) dessas garotas. As escolhas se acumulam em sua relação de causalidade conforme o tempo da história progride, tomando a direção de um desfecho em torno da(s) garota(s) com quem ele mais se envolveu. O fluxo dos percursos, desse modo, é unidirecional, estabelecendo relações sintagmáticas irreversíveis (uma vez tomada uma decisão, sua consequência o acompanha) e lacunas paradigmáticas (escolhas preteridas) que não serão mais preenchidas senão em outra vida - ou seja, quando o “jogo” for reiniciado.

Temos, em síntese, um percurso em que cada escolha vai restringindo cada vez mais o acesso do interator aos demais blocos da arquitetura, determinando seu destino e aproximando-a de um desfecho sem poder voltar atrás: parece-nos a representação objetiva da dinâmica do trajeto de uma vida. No caso, a vida do protagonista André transformada em um videogame. Dentro dessa alegoria arquitetônica, cada percurso resulta numa das possíveis trajetórias de vida do personagem dentro daquele recorte de tempo da narrativa. Essas possibilidades, que podem parecer restritas diante da limitada gama de opções de escolha oferecidas ao interator, parece justificada, num primeiro momento, justamente pelo fato de ser uma **vida “videogameficada”**.

Já em *As doze cores do vermelho*, observamos uma arquitetura cujo conjunto de blocos compõe o mosaico de uma única história. Cada percurso, enquanto combinação e ordenação de blocos textuais, formaliza um dos possíveis enredos para essa mesma história. Seu mundo de possibilidades narrativas são perspectivas sobre um conjunto de eventos já determinados, com as escolhas do interator não repercutindo dramaticamente, mas explorando tudo que pode ser conhecido sobre essa história.

Estamos diante, portanto, de uma “narrativa multissequencial”: uma arquitetura que “proporciona ao interator a habilidade de navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras” (MURRAY, 2003). Nesse gênero narrativo, de intervenção exploratória e narração reconstitutiva, o nível da arquitetura acaba prevalecendo sobre o nível da história, levando a lógica espacial a orientar os movimentos do interator. Afinal, acessados como arquivos, os eventos da narrativa estão organizados e localizados sem se prender à cronologia da história. Fora do alcance da atuação do personagem, essa realidade já escapou do tempo presente de sua experiência, não remete à vida emergente sobre a qual se pode interferir. É uma realidade a partir da qual só se pode reconstituir – e se reconstitui pela exploração de uma arquitetura com outras especificidades.

Essa arquitetura – além de se configurar como uma narrativa multissequencial - é caracterizada por uma identidade multimodal que também se mantém constante pelos blocos, cuja coloração desbotada, em tons de vermelho e amarelo, remete a algo antigo, desgastado, como um baú de relíquias ou memórias. Seus enunciados narrativos são demarcados por uma temporalidade e um tema desenvolvidos com uma autonomia episódica que lhes permite articular e serem percorridos de “diferentes maneiras”, sem se prenderem à cronologia da história. Seus dilemas narrativos colocam o interator diante de duas lógicas de deslocamento a priori: uma guiada pela temática dos módulos, outra guiada pela cronologia da temporalidade contida em cada ângulo. E essas temporalidades não remetem simplesmente ao passado,

presente e futuro, mas também a categorias distintas de pensamento: reminiscência, vivência e conjectura. Havendo ainda a presença de um link aleatório em sua arquitetura, decorre que todos os blocos textuais estão potencialmente ligados.

Temos, em síntese, o ambiente de um baú armazenando categorias de pensamento diversos que se conectam por uma rede flexível de articulações, com lógicas variáveis não atreladas à causalidade ou à cronologia, não havendo episódio que constitua um desfecho, permanecendo sempre a possibilidade de se articular algo mais: parece-nos a representação de **uma consciência** - no caso, a consciência da protagonista. Se, no ângulo 2 (presente) do módulo 3 “Fluxos de sangue e desejo”, a personagem está vivendo o sangue que escoia da sua tela de pintura com a chegada do marido a reprimir seus anseios artísticos, esse episódio pode tanto se conectar com o ângulo 1 (passado) desse mesmo módulo, em que o sangue rememorado é o da sua primeira menstruação, como com o ângulo 3 (futuro), em que se projeta o momento em que esse sangue será o das suas filhas. Pode se conectar também ao momento anterior dessa cronologia, indo para o módulo 2 do mesmo ângulo, em que ela vivencia a gravidez e a promessa ao marido de não mais pintar; ou ao momento posterior, módulo 4, em que ela arruma um emprego para ajudar no orçamento de casa, mas nada relacionado aos seus anseios artísticos. Pode ainda se conectar a um episódio aleatório de ângulo e módulo diversos - ângulo 3 do módulo 12, por exemplo -, em que a personagem projeta como seria sua primeira exposição. Dentro dessa alegoria arquitetônica, cada percurso seria então um dos vários fluxos de consciência possíveis da personagem.

4 PARÂMETROS

Cada literatura requer tratamento peculiar, em virtude dos seus problemas específicos ou da relação que mantém com outras.

(Antonio Candido)

A narrativa hipertextual digital é um gênero caracterizado pela função (narrativa), forma (hipertextual) e meio (digital) em que se realiza. É nesse arranjo material que os objetos aqui analisados produzem sentidos de uma maneira que outro gênero não poderia realizar. A materialidade em questão propicia novas formas de articular e lidar com a matéria verbal, e é justamente a essa novidade que atentamos ao analisar esses objetos, que se constituem como alteridade em relação à literatura impressa.

Por meio da noção de arquitetura textual, reconhecemos a existência de um novo nível na narrativa. Esse nível tem uma espacialidade própria, composta por percursos diversos de leitura que repercutem sobre o nível da história. É para essa arquitetura que o novo olhar aqui proposto se volta, atento à representação que se coloca em cada um dos objetos: no caso de *OWNED - um novo jogador*, a representação da vida videogamificada de André; no caso de *As doze cores do vermelho*, a representação da consciência de sua protagonista.

Para isso, utilizaremos os conceitos de imersão, agência e transformação de Janet Murray (2003), parâmetros atentos às qualidades desse nível narrativo para além da história trazida pelos enunciados estáticos de cada bloco. Nossa análise tem como ponto de partida o modo como as potencialidades do gênero são exploradas em cada objeto e articuladas a suas respectivas representações.

4.1 IMERSÃO

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p. 102).

A imersão é resultado do envolvimento do interator na ambientação narrativa a partir dos artifícios que o introduzem num universo ficcional. Se na literatura canônica isso se desenvolvia essencialmente pelo enunciado, na literatura digital a ambientação se desenvolve também por meio de uma interface, mediadora da participação do interator no universo da narrativa. Por meio tanto da identidade multimodal (que caracteriza esse espaço de intervenção), quanto das mecânicas hipertextuais (com que o interator intervém na narrativa), a interface vincula a performance do interator ao próprio desenvolvimento da narrativa. Enquanto a imersão do enunciado se detinha na ambientação, a arquitetura textual vai além ao dispor nesse ambiente convenções de participação.

Desse modo, ambos os níveis cooperam não só quanto à riqueza de elementos imersivos, mas principalmente na consolidação da coerência entre o **mundo representado** e suas **convenções de participação**. Isso significa, por um lado, dar significado a elementos narrativos passíveis de interação na interface, induzindo “comportamentos que dão vida a objetos imaginários” (MURRAY, 2003, p. 113) que constituem aquele mundo. Por outro lado, também significa estabelecer as limitações das formas de representação: numa narrativa que privilegia a linguagem verbal, a diversidade de objetos interativos e a quantidade de interações não pode ser tão vasta – em comparação, por exemplo, com um jogo de videogame. A expectativa de um mundo assim representado é de que haja menos objetos para interagir e ofertas de participação mais pontuais. E, havendo menos objetos, é preciso que estes sejam expressivos em relação ao mundo representado.

Em *OWNED – um novo jogador*, encontramos na arquitetura textual a representação de uma vida videogamificada: esse é o universo no qual o interator deve imergir. Tratando-se de uma narrativa multiforme, o nível da arquitetura se subordina ao nível da história nesse objeto. Desse modo, ambos os níveis se sobrepõem numa mesma representação: a vida videogamificada é tanto o universo da história quanto o universo da atuação do interator. Os movimentos desse interator coincidem com o do personagem “André”, respondendo ambos por dilemas narrativos (nível da arquitetura) que intervêm dramaticamente no enredo, constituindo sua história.

Dentro do bloco narrativo, o enunciado funciona como o limiar entre os dois níveis: a linguagem verbal, enquanto conteúdo semântico, está no nível da história; enquanto pragmática, está no nível da arquitetura, constando como mais um elemento de ambientação da interface – assim como sua diagramação.

Estando os dois níveis sobrepostos, o enunciado desenvolve essa mesma representação tanto semanticamente – desenvolvendo na história o evento da videogamificação da vida -,

quanto pragmaticamente – optando por um determinado uso da linguagem que contextualiza essa vida dentro da lógica dos videogames. O evento é desenvolvido na história ao fazer com que o personagem (assíduo jogador de videogame) se envolva em um evento fantástico durante uma partida, a partir da qual sua vida começa a ser invadida pela dinâmica dos games:

– É o que anda me acontecendo, doutor. Parece que a **minha vida está sendo contaminada por videogames.**

Ele faz uma pausa confusa. Meu analista é um senhor, videogames não podem fazer parte da experiência dele. Mas ele logo recupera a face.

– Que tipo de videogame?

– Todo tipo. No começo era online massivo, depois virou uma espécie de shooter com adventure e traços de plataforma, e agora parece que estabilizou num dating game com alguns elementos de ação (OWNED, 2019, bloco 93).

A partir dessa “contaminação”, os videogames também vão se tornando o contexto dessa vida, que assimila sua lógica no que deixa implícito:

– Cara, come isso aqui – lembrei.

Estendi-lhe o Tupperware de Mayumi onde jazia uma apetitosa coxinha. Fernando a devorou sem pestanejar.

Life: 100%

Feito isso, assumi o volante e toquei para a casa de Fernando.

MISSION CLEAR (OWNED, 2019, bloco 231)

A “coxinha” (entre outras comidas) é um elemento clássico para recuperar a energia (“life”) do personagem em certos gêneros de jogos de videogame. Divididos em fases, esses mesmos jogos costumam enunciar “MISSION CLEAR” na tela assim que o jogador conclui uma fase. O discurso, portanto, constitui a interface na medida em que materializa a realidade do enredo, imergindo ativamente o interator na narrativa. “Life: 100%” e “MISSION CLEAR” são indícios da natureza desse universo fictício – não é mais a história contando que se trata de uma vida videogamificada, mas os próprios signos dessa vida.

Da mesma maneira, as demais modalidades da interface também cooperam com essa representação. Sua identidade multimodal (**figura 23**) remete à interface de jogos de videogame, especificamente a dos games do gênero RPG eletrônico. Nesse gênero, as ações dos personagens costumam ser ativadas por meio de opções em um painel, contando ainda com um inventário de itens e a possibilidade de salvar seu progresso - já que se trata de um gênero em que a partida se estende por vários dias até alcançar um desfecho. Pois todos esses elementos se encontram no objeto em questão.

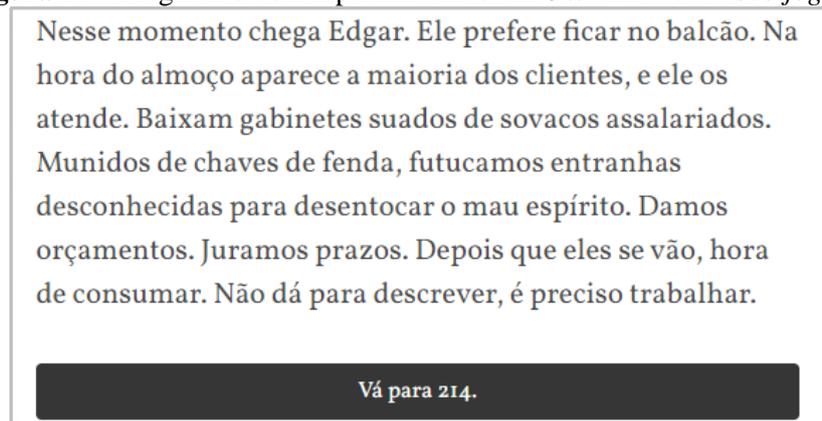
Figura 23 – A identidade multimodal de *OWNED – um novo jogador*



Fonte: captura de tela do objeto digital *OWNED – um novo jogador*

Sua mecânica, no entanto, é consideravelmente mais limitada, sendo menos um novo jogo do gênero que um simulacro de caráter literário. Com uma caracterização minimalista, a matéria verbal prevalece como linguagem, remetendo aos videogames mas jamais se confundindo com eles. A leitura é a atividade dominante, havendo possibilidades de intervenção pontuais – o que, como já foi dito, não se trata de um defeito, mas de uma limitação formal da linguagem verbal predominante.

Figura 24 – Fragmento com hiperlink único em *OWNED – um novo jogador*

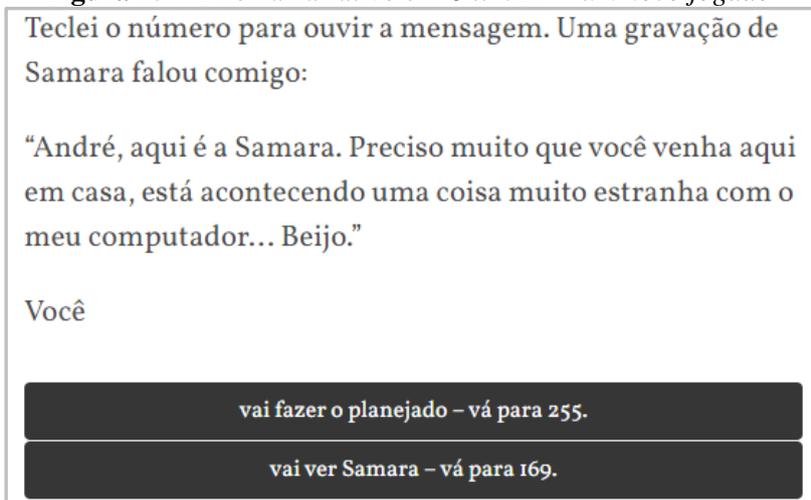


Fonte: captura de tela do objeto digital *OWNED – um novo jogador*

O que se pode apontar é que, pela quantidade de blocos, poderia haver, sim, uma maior frequência desses momentos pontuais, visto que a maioria dos fragmentos se encerram com a oferta de apenas um hiperlink (**figura 24**) – o que é equivalente ao virar de uma página num processo de leitura linear. Representados por enunciados, os hiperlinks ainda remetem a um

número de página – “vá para 214” –, referência utilizada no objeto impresso que seria dispensável na materialidade digital. A referência, não sendo diegética, implica numa quebra da quarta parede, arriscando-se, desse modo, a romper o transe imersivo desnecessariamente.

Figura 25 – Dilema narrativo em *OWNED – um novo jogador*



Fonte: captura de tela do objeto digital *OWNED – um novo jogador*

Com uma narração em primeira pessoa, a experiência da imersão parte do ponto de vista do personagem. Diante de um dilema narrativo, a voz do enunciado (nos hiperlinks) alterna para segunda pessoa – “você vai fazer o planejado” ou “você vai ver Samara” (**figura 25**) –, atribuindo ao interator o papel do protagonista. Somente no dilema é que os hiperlinks se tornam objetos de interação – considerando que atribuem ao interator uma participação narrativa de fato. E sendo praticamente os únicos objetos de interação da narrativa - com suas aparições pontuais –, os hiperlinks trazidos pelos dilemas acabarão surgindo em momentos dramaticamente significativos.

É preciso ressaltar ainda a presença - no código de programação - de um impedimento para o interator quanto ao uso do botão “retornar” do navegador, e um botão de “Save and Quit” – também um objeto interativo – que permite salvar o percurso de leitura. Ambos reforçam a imersão nesse mundo de vida videogamificada, em que as ações não podem ser revertidas (como na vida), mas o progresso do interator pode ser salvo (como no videogame). E sempre é possível começar um “novo jogo”.

Já em *As doze cores do vermelho*, encontramos na arquitetura textual a representação da dinâmica de uma consciência – no caso, a da protagonista.

Tratando-se de uma narrativa multissequencial, o nível da arquitetura tem uma lógica espacial não subordinada ao nível da história, localizando o interator em um tempo posterior aos eventos enunciados: a ação do interator (por definir) não coincide com a ação da

personagem (já definida). Desse modo, os dois níveis narrativos se mantêm relativamente autônomos, cada um desenvolvendo a representação de um âmbito desse universo: **a consciência** é o âmbito de atuação do interator (na arquitetura), enquanto **a vida** é o âmbito de atuação do personagem (na história). Com eventos da história já determinados, o percurso do interator resulta em uma perspectiva: um arranjo temporal da história, ou seja, um enredo. Cada percurso se trata, portanto, de uma perspectiva diversa sobre uma mesma história.

Com essa autonomia dos níveis, o enunciado (**figura 26**) desenvolve semanticamente a representação da vida dessa mulher artista, enquanto pragmaticamente – com o uso de frases curtas, quase sem elementos de coesão, numa narração cujos eventos são contaminados ou interrompidos por impressões, emoções e questionamentos a todo momento – deixa implícito uma apreensão extremamente subjetiva da realidade que remete a consciência dessa mulher artista.

Figura 26 – Enunciado de *As doze cores do vermelho*

MÓDULO 32
As formas informes do desejo e desejos

ÂNGULO 2
Você está diante do seu cavalete. Pincel na mão você pinta os gritos escapados de escarpas e dunas desertas. Você diz a seu marido que com a venda de seus primeiros quadros vai comprar uma bicicleta para a menina menor e uma guitarra para a menina maior. Você se derrama em futuros tons. Seus cílios abrem as pequenas pétalas e você vê as policromias da aurora. Seu marido diz que é perigoso porque a menina pode cair da bicicleta e diz que é insuportável porque a guitarra faz muito barulho. Explosões na policromia. Gordas formigas mastigam as folhas das samambaias. Seu marido esbarra no cavalete e o quadro cai. As cores escorregam. Seu marido diz que não faz mal porque ninguém iria comprar aquele quadro horrível. Ele diz que você não deve fazer a exposição na galeria da praia para não se arriscar ao ridículo e além do mais ninguém vai comprar aqueles quadros estapafúrdios. Pedacos de gelo derretem sua mão esvaziada. Seu marido ajeita a gravata azul-marinho e sai devagarmente ligeiro com a pasta preta na mão e bate a porta num pequeno barulho. Os barulhos são montanhas de gelo que se fendem e desabam. Você pergunta a você. A galeria da praia. Seus quadros merecem a galeria da praia?

Fonte: captura de tela do objeto *As doze cores do vermelho*

“Explosões na policromia. Gordas formigas mastigam as folhas das samambaias. Seu marido esbarra no cavalete e o quadro cai.” Nota-se que esse uso específico da linguagem é típico de um fluxo de consciência, que remete ao mundo subjetivo da protagonista. Essa subjetividade, no entanto, formata uma perspectiva sobre o mundo objetivo da protagonista, ou seja, sua história. A arquitetura hipertextual, portanto, dá forma às possibilidades contidas na consciência da personagem na formulação de sua própria história. E ainda que o fluxo de consciência esteja caracterizado desde o enunciado, é somente a fragmentação desse enunciado

em blocos articulados numa arquitetura que estabelece a dinâmica dessa consciência como uma rede de fluxos.

A natureza episódica dos enunciados – com começo, meio e fim, sem ganchos narrativos - acaba por endossar a representação da rede de fluxos. Ao estabelecer a articulação dos blocos menos por uma relação de causa e efeito, mas por relações mais inusitadas - seja por afinidade temática, temporal, ou simplesmente o salto a um novo rumo do questionamento do seu lugar de mulher (questão *leitmotiv* da narrativa) – a arquitetura estabelece um mundo em relação de perspectiva com o mundo da história: uma realidade subjetiva que rearranja o tempo de uma realidade objetiva segundo uma coerência não necessariamente cronológica.

Quanto às demais modalidades da interface, estas também colaboram com a representação dessa consciência. Sua identidade multimodal (**figura 27**), no entanto, parece dar ênfase ao tempo passado da consciência (reminiscência), com uma paleta de cores desgastadas e a gravura de uma porta de madeira entalhada, remetendo a uma espécie de baú de relíquias. Isso parece reforçar a característica reconstitutiva da narrativa, que lida com eventos já determinados, em que mesmo o presente (vivência) e o futuro (conjectura) não são passíveis de mudança por meio das intervenções do interator. Não há alternativa para a personagem, e os eventos desses dois tempos surgem como um desdobramento natural dos eventos passados.

É importante notar, contudo, que essa identidade é ainda mais minimalista que em *OWNED*, estabelecendo relações muito vagas com a representação da arquitetura: a imersão aqui é muito mais sustentada pelos enunciados e pela estrutura hipertextual da arquitetura.

Figura 27 – A identidade multimodal em *As doze cores do vermelho*



Fonte: captura de tela do objeto *As doze cores do vermelho*

Quanto à mecânica de *As doze cores do vermelho*, esta se ampara essencialmente em quatro hiperlinks representados por setas diversas – seus objetos interativos. Essas setas, cada uma apontando a um dos sentidos das direções vertical e horizontal, acaba por reforçar a sensação espacial do ambiente, localizando o interator na lógica da arquitetura. Essa lógica, fundamentada em articulações temporais e temáticas, sintetizam bem a dinâmica de uma consciência – e a presença de um quinto hiperlink, com uma fórmula de aleatoriedade, funciona como elemento de imprevisibilidade em meio a essa ordem.

A estrutura dessa síntese, contudo, ainda parece cartesiana demais quando se considera as complexidades de uma consciência e sua representação. Os dois eixos de deslocamento estabelecem um esquematismo em sua rede de fluxo que apenas a presença de um hiperlink aleatório não é suficiente para mitigar – e o hiperlink, colocado simploriamente no enunciado “página aleatória”, carece de uma representação mais imersiva. Diante das potencialidades do digital, poderia haver, por exemplo, hiperlinks que articulassem trechos por meio de expressões ou mesmo palavras-chaves em comum entre os enunciados, estabelecendo lógicas semânticas não aleatórias, porém mais sutis ou obscuras. Desse modo, a lógica da arquitetura seria menos previsível, instigando o interator a explorá-la mais.

A imersão aqui investe no ponto de vista da protagonista sem coincidir com sua identidade, colocando o interator como testemunha e explorador dessa consciência. Os dilemas narrativos, representados por hiperlinks em forma de setas, endossam a característica exploratória de suas intervenções. O interator se desloca pela arquitetura – consciência da personagem –, organizando seus eventos para além da ordem cronológica. Cada seta representa, portanto, uma lógica de articulação da consciência, localizando o interator entre as vias do seu fluxo. Desse modo, a dinâmica dessa consciência é percebida por meio da coerência que articula a navegação espacial, onde cada seta representa uma lógica de fluxo: ir para cima significa retroceder na linha do tempo, assim como ir para baixo significa avançar; ir para direita significa desenvolver uma temática, assim como ir para esquerda significar buscar sua origem.

4.2 AGÊNCIA

Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas (MURRAY, 2003, p. 127).

A agência é um parâmetro vital para as narrativas nos novos meios. A interface digital proporciona uma gama de possibilidades para que o interator participe de uma narrativa. No entanto, devido à imprecisão do uso do termo “interatividade”, essa participação muitas vezes vem sendo atribuída a cliques no mouse ou a mera movimentação de um joystick. Oferecida com restrições nas artes tradicionais, a noção de agência vai além da atividade por si só: trata-se de um prazer estético ligado ao poder de intervir intencionalmente no resultado de algo. Isso significa menos a quantidade de interações oferecidas que a autonomia de se determinar o rumo da narrativa (MURRAY, 2003). Ao envolver escolhas significativas em meio à ação dramática, a agência revela sua poética na configuração da narrativa como um labirinto:

O potencial do labirinto como forma de narrativa participativa parece estar entre esses dois extremos, em histórias que sejam suficientemente impulsionadas por objetivos para guiar a navegação, mas também mantenha o final aberto o bastante para permitir livre exploração, exibindo uma estrutura dramática satisfatória sejam quais forem as escolhas que o interator faça para transitar pelo seu espaço (MURRAY, 2003, p. 134).

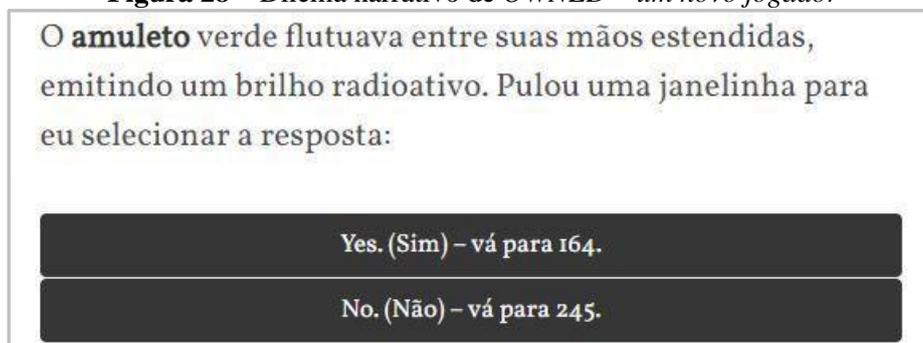
Ambos os níveis cooperam na consumação desse potencial labiríntico: o nível da história instiga dramaticamente um horizonte de objetivos, enquanto o nível da arquitetura oferece as possibilidades de ação para um objetivo almejado. É preciso maximizar tanto a estrutura dramática quanto a liberdade dos interatores (MURRAY, 2003). Para isso funcionar, no entanto, deve haver uma coerência entre o **mundo representado** e seus **dilemas narrativos**. Isso significa, por um lado, atrelar a liberdade de exploração do interator aos limites do mundo que se pretende representar. Por outro lado, significa dar expressividade às interações dessa liberdade. Como já foi dito, numa narrativa que privilegia a linguagem verbal, a quantidade de interações não pode ser tão vasta, contando com ofertas de participação mais pontuais. E, sendo mais pontuais, é preciso que ofereçam possibilidades de ação mais significativas. Diante de um dilema narrativo, é preciso que o acúmulo dramático do percurso seja o gatilho de uma tensão entre as opções de como prosseguir.

Em *OWNED – um novo jogador*, por se tratar de uma narração constitutiva - em que o interator assume o papel do protagonista -, os objetivos trazidos pela história acabam por impulsionar a navegação. A história traz pelo menos dois objetivos mais gerais: solucionar o mistério quanto ao surgimento de um elemento fantástico - a videogamificação da vida -, e direcionar o interesse amoroso do protagonista a uma das sete mulheres da narrativa. Há ainda subtramas que trazem objetivos menores, ou menos duradouros, mas esses dois elementos são o que garantem um horizonte no qual o interator possa mirar suas ações.

Temos então a realidade cotidiana desse técnico de informática contaminada pela lógica dos videogames: como essa representação de mundo estabelece coerência com os dilemas narrativos e a liberdade de exploração do interator?

Vejam os o primeiro dilema que surge na narrativa:

Figura 28 – Dilema narrativo de *OWNED – um novo jogador*



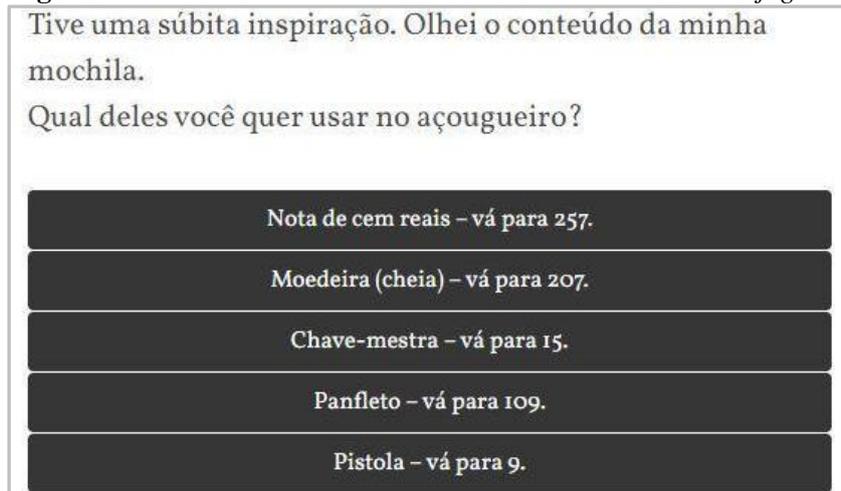
Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

Nesse primeiro dilema, o protagonista André está jogando um game chamado *Wisdom Islands*, quando surge um amuleto misterioso no universo do game. André, como jogador, é questionado se aceitaria o amuleto: “sim” ou “não” são as duas únicas respostas possíveis. Na vida real de André, seria esperado que houvesse uma gama de opções de como agir para cada situação, mas, no game, ele está limitado aos limites do próprio jogo - é a lógica do videogame ainda dentro do próprio videogame. Aqui temos indícios do início de uma metanarrativa: o interator é o jogador que assume um personagem que, dentro da história, também é um jogador.

O evento do amuleto é o que dispara a transformação do cotidiano de André. Seu universo, retratado de modo realista no início, é então tomado pelo fantástico em que a lógica do videogame começa operar sua vida. Desse modo, a participação pontual na narrativa acaba por se justificar diegeticamente: a representação de uma vida videogamificada é o que restringe a liberdade do interator. Num primeiro momento justificada na forma – a prevalência da linguagem verbal -, agora é o próprio universo fictício que justifica essa restrição. O elemento fantástico aproxima o personagem literário do personagem de videogame, sendo o evento do amuleto a transição desses universos, consolidando a imersão do interator nessa lógica.

A discussão metanarrativa está intrincada no próprio drama da história. Há dilemas narrativos que estão ali apenas para serem testados pelo interator, de modo que a opção correta permita que ele prossiga no “jogo”. Esses dilemas resultam imersivos, por situar e envolver o interator na representação dessa vida contaminada pelo videogame. Um exemplo disso é um fragmento em que o açougueiro se recusa a atender André em sua compra, e a narrativa oferece diversas opções para convencer o sujeito a atendê-lo:

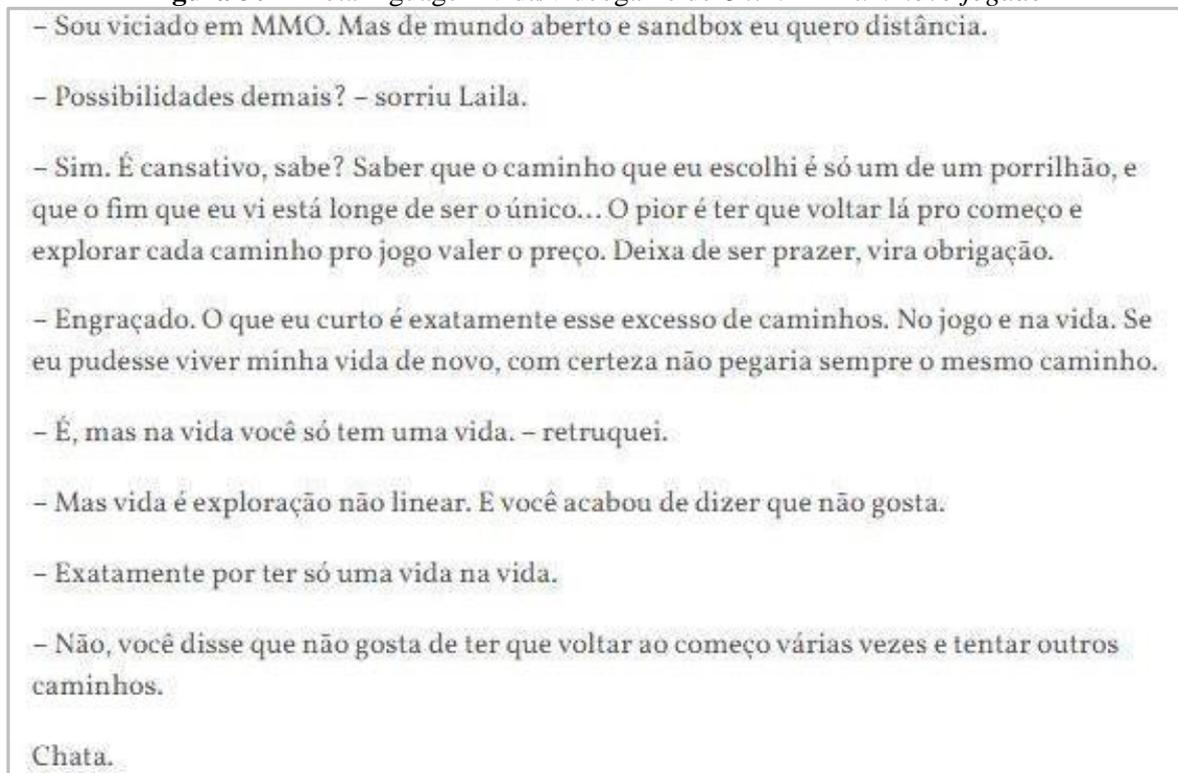
Figura 29 – Dilema narrativo imersivo de *OWNED – um novo jogador*



Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

Cada opção errada tem uma consequência que faz com que o interator retome o mesmo dilema. A única opção que funciona é o panfleto, permitindo que a narrativa finalmente prossiga – o que soa absurdo (e cômico) na lógica da vida cotidiana, mas perfeitamente cabível no universo dos videogames. Essas lógicas, no entanto, a princípio bem discerníveis, vão se diluindo e gerando questionamentos e paralelismos entre a vida e o videogame:

Figura 30 – Metalinguagem vida/videogame de *OWNED – um novo jogador*



Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

O fragmento acima se lança como provocação a André, que relaciona o marasmo da própria vida com sua preferência pela linearidade. O evento de videogamificação de sua vida vem quebrar essa linearidade, oferecendo possibilidades radicais de mudança por meio dos dilemas narrativos. Em determinado momento, cercado pelas cinco garotas (há mais duas garotas dentro da história) da empresa onde foi prestar um serviço técnico, André se dá conta de que o gênero do game que estabelece as convenções de sua narrativa é um *Dating Sim* – simulador de encontros (subgênero do RPG eletrônico) em que o jogador assume o papel de um personagem que, por meio das escolhas de interação com personagens mulheres, deve conseguir estabelecer um relacionamento:

Figura 31 – O gênero do game em *OWNED – um novo jogador*

Quando uma delas pediu o meu cartão, todas colheram o seu do estojo que eu tinha estendido. Isso me desconcentrou, porque aprendi tudo o que sei sobre o amor com dating sims. Passou pela minha cabeça a possibilidade de aquele ser o meu harém, de eu estar destinado a selecionar *pelo menos* uma das mulheres, a entendê-la, agradá-la, e amá-la...!

Besteira. *Besteira*, eu repetia pra mim mesmo. Mas agachado ali no meio delas, o pensamento era inevitável: se o talismã da elfa estava mesmo transformando minha vida em jogo, que bom que era um dating sim.

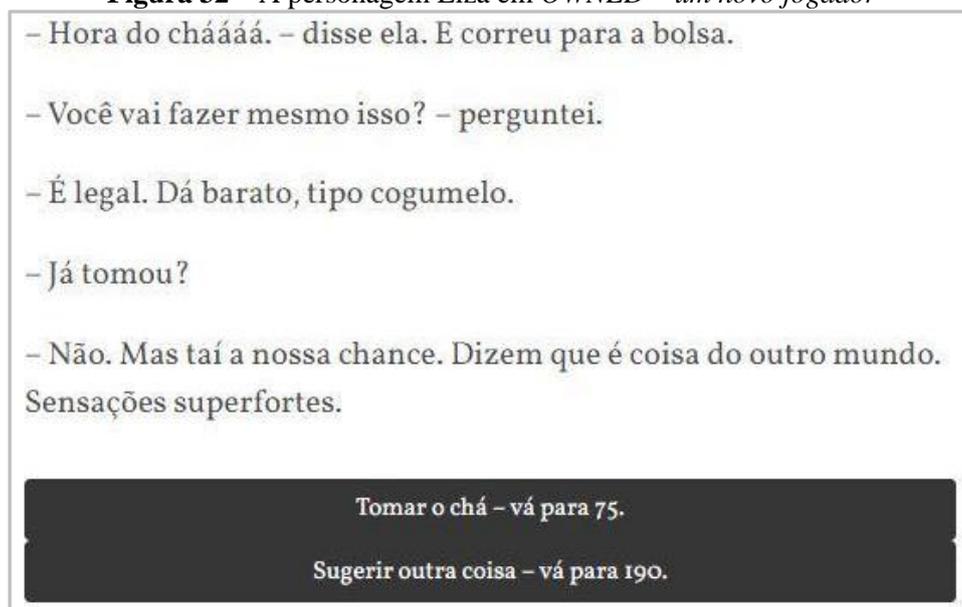
Eu gostava de dating sims. Já tinha jogado dezenas deles quando era mais novo. O que eu mais gostava em dating sims, fora o óbvio, é que não se podia morrer neles – pelo menos na maior parte deles. O pior que podia acontecer era ficar com o bad end, o final ruim. Mas para cada final ruim costumam existir uns dezesseis bons, o que estatisticamente é um consolo. E há os jogos salvos. Mas, que eu saiba, a vida não tem save.

Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

Essas escolhas, no entanto, trazem consequências muitas vezes obscuras. Como Simone Campos mesmo diz, cada escolha é uma jogada em que ela, como autora, pode cooperar ou trair, sem garantias, dando ao leitor o que ele demonstra querer, mas sempre a um preço (CAMPOS, 2011, p. 241). Em dilemas narrativos mais determinantes, há minúcias que diversas vezes desviam o interator da possibilidade de alcançar o objetivo pretendido. O próprio fato de aceitar ou não o amuleto (logo no primeiro bloco) já aponta para algumas direções e desvia de outras. É possível direcionar seu personagem a uma das garotas, escolher se comportar de maneira mais (ou menos) ética diante delas, mas isso não será garantia de um relacionamento ou um final feliz para o protagonista. Há um tom paródico que ironiza o gênero *Dating Sim* e

o machismo inerente, tanto no universo dos videogames como na sociedade em geral. Entre as garotas, há simplesmente algumas que, independentemente das escolhas, permanecerão inalcançáveis para André. Ocorre um embate entre vida e videogame, pois o destino não é determinável somente pelas escolhas de André, mas também pela personalidade das garotas, que, muitas vezes, parecem ter mais controle que ele sobre o rumo da história.

Figura 32 – A personagem Elza em *OWNED – um novo jogador*



Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

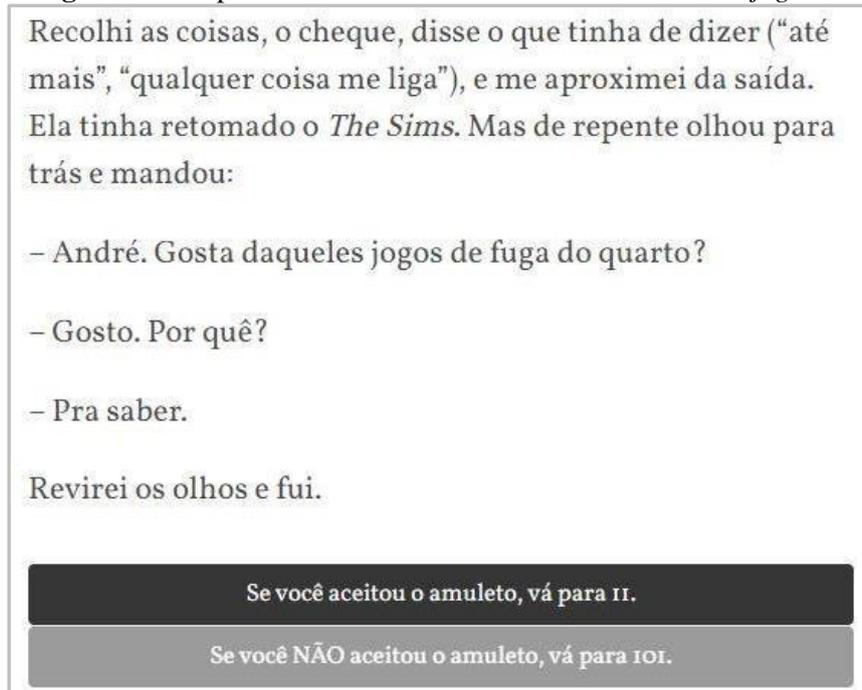
O dilema acima - desdobramento de um percurso direcionado à personagem Elza -, é um exemplo de um objetivo que escapa às possibilidades do interator. Independente da escolha realizada – “tomar o chá” ou “sugerir outra coisa” -, André não fica com Elza, pois conclui que a personagem é uma “viciada” - seja em drogas (primeira opção), seja em sexo (segunda opção) -, e, portanto, não estaria interessada especialmente nele, mas em qualquer um na cidade que pudesse ser seu “fornecedor.”

A arquitetura de *OWNED – um novo jogador*, composta de 268 blocos, é articulada por meio de 160 hiperlinks únicos, 52 hiperlinks condicionais e 57 dilemas narrativos. A predominância dos hiperlinks únicos indica que há longos trechos de leitura em que o interator não é convocado a participar. Isso pode levar a uma frustração diante de certos momentos em que o personagem toma decisões relevantes sem que se possa intervir. Por outro lado, isso torna os dilemas narrativos mais significativos dramaticamente, visto que se desdobram em rumos narrativos incontornáveis em relação à garota que se quer conquistar. Em determinado bloco, André avista a personagem Mayumi no ônibus e se vê no seguinte dilema: “tenta falar com

ela” ou “deixa ela”. Uma vez que você escolhe a segunda opção, Mayumi não surge mais no seu percurso.

Quanto à presença de 52 hiperlinks condicionais, esse dado indica que percursos divergentes podem voltar a se cruzar num bloco adiante, alcançando uma mesma cena. No entanto, as condições existem justamente para que a cena se encadeie na coerência interna de cada percurso:

Figura 33 – Hiperlinks condicionais de *OWNED – um novo jogador*

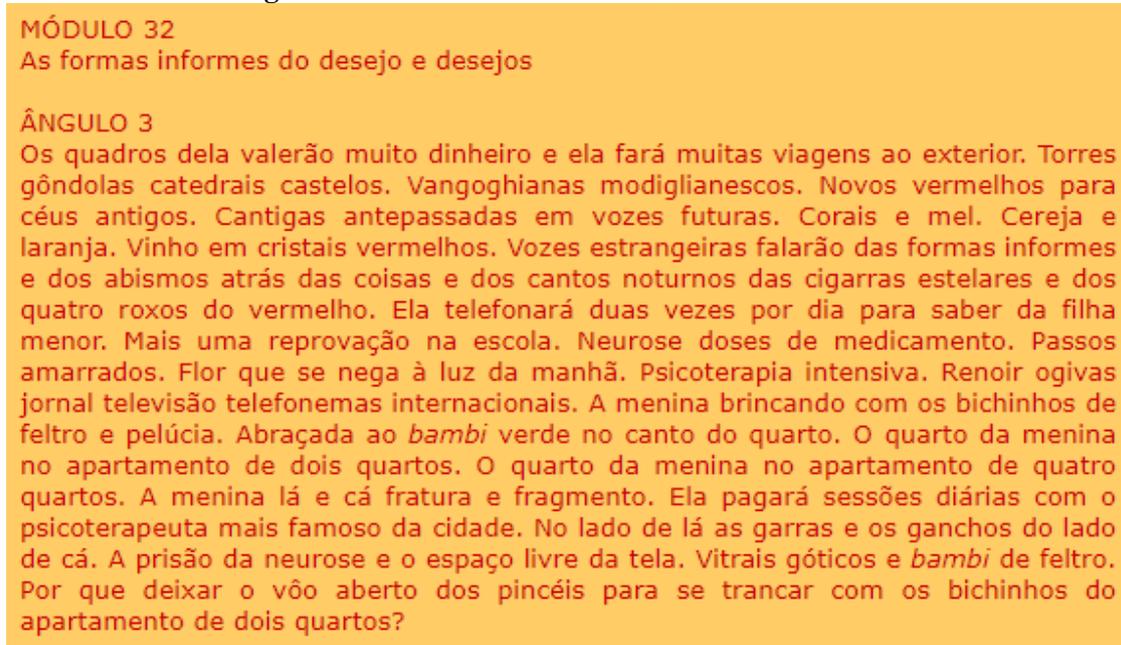


Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

O bloco acima, por exemplo, é acessado tanto pelo interator que aceitou o amuleto quanto por aquele que não o aceitou, mas a mesma cena terá desdobramentos distintos para cada um. A cena pode até mesmo ter significados distintos, pois o personagem a vivencia conforme os saberes e as experiências de cada percurso. Há blocos que inevitavelmente acontecem em todos os percursos (concentrados no começo da narrativa), e diversos outros que se repetem em mais de um percurso. Além do cruzamento de percursos em blocos com links condicionais, há ainda o caso de blocos distintos que trazem cenas similares com diferenças sutis. Isso acaba por dar coesão ao mundo da narrativa, cujos dilemas acabam por gerar percursos díspares, mas não completamente desconectados um dos outros. A arquitetura, desse modo, não oferece liberdade irrestrita à vida de André, mas uma rede de situações recorrentes que se ressignificam e vão se singularizando até encontrar um desfecho.

Em *As doze cores do vermelho*, por se tratar de uma narração reconstitutiva, o interator assume não o papel da protagonista, mas de um explorador dessa consciência que articula uma história. Com a história já determinada, esta não estabelece objetivos: o que move o interator é a própria exploração da narrativa. “Existir é juntar pedaços”, diz o texto introdutório – e isso é o que haverá de mais próximo de um objetivo. Fragmentada em 146 blocos narrativos, a história não fixa um fragmento inicial: o interator, ao adentrar na narrativa, é lançado aleatoriamente em um dos blocos narrativos (**figura 34**), acessando, desse modo, uma história *in media res*:

Figura 34 – Bloco textual de *As doze cores do vermelho*



MÓDULO 32
As formas informes do desejo e desejos

ÂNGULO 3
Os quadros dela valerão muito dinheiro e ela fará muitas viagens ao exterior. Torres gôndolas catedrais castelos. Vangoghianas modiglianescos. Novos vermelhos para céus antigos. Cantigas antepassadas em vozes futuras. Corais e mel. Cereja e laranja. Vinho em cristais vermelhos. Vozes estrangeiras falarão das formas informes e dos abismos atrás das coisas e dos cantos noturnos das cigarras estelares e dos quatro roxos do vermelho. Ela telefonará duas vezes por dia para saber da filha menor. Mais uma reprovação na escola. Neurose doses de medicamento. Passos amarrados. Flor que se nega à luz da manhã. Psicoterapia intensiva. Renoir ogivas jornal televisão telefonemas internacionais. A menina brincando com os bichinhos de feltro e pelúcia. Abraçada ao *bambi* verde no canto do quarto. O quarto da menina no apartamento de dois quartos. O quarto da menina no apartamento de quatro quartos. A menina lá e cá fratura e fragmento. Ela pagará sessões diárias com o psicoterapeuta mais famoso da cidade. No lado de lá as garras e os ganchos do lado de cá. A prisão da neurose e o espaço livre da tela. Vitrais góticos e *bambi* de feltro. Por que deixar o vôo aberto dos pincéis para se trancar com os bichinhos do apartamento de dois quartos?

Fonte: captura de tela do objeto *As doze cores do vermelho*

Temos uma lacuna narrativa, portanto, já no ponto de partida. E a natureza fragmentária do enunciado também vai deixando outras lacunas, num fluxo de consciência movido pelos impasses entre o desejo e o lugar da mulher na sociedade. É a partir dessas lacunas que a narrativa instiga o interator à investigação: da história e, conseqüentemente, da arquitetura que a articula.

O fragmento acima, por exemplo, traz o impasse da personagem entre a carreira de pintora e a própria filha: “Por que deixar o voo aberto dos pincéis para se trancar com os bichinhos do apartamento de dois quartos?” Esse impasse deixa lacunas quanto à trajetória da personagem (como ela chegou a essa situação e no que isso se desdobrará?), que se desenvolve no percurso vertical (de cima para baixo) ao longo do ângulo 3. Mas também deixa lacunas quanto à trajetória do impasse em si, que se desenvolve horizontalmente (da esquerda para

direita) ao longo do módulo 32 - “As formas informes do desejo e desejos”. Neste ângulo 3 (futuro), o impasse é entre a carreira e a filha; já no ângulo 2 (presente), o impasse é entre a carreira e o marido; por fim no ângulo 1 (passado), entre a carreira e os próprios pais. Desse modo, há sempre a lacuna da história prévia e do desdobramento em relação pelo menos a dois referentes: a personagem (em sua cronologia mais imediata) e o impasse (com sua cronologia à parte). Mais espalhados pela narrativa, há ainda outros personagens com suas próprias trajetórias e impasses – as três amigas, as filhas, e mesmo o marido -, todos eles trazendo outras lacunas potencialmente instigantes a se explorar.

Cada tempo (ângulo) lança uma sombra sobre os outros tempos, e cada tema (módulo) lança uma sombra sobre os outros temas. Para revelar o que há sob as sombras, navegar se torna preciso. A lógica de articulação da arquitetura se encontra sob investigação nos primeiros movimentos, pois o dilema narrativo que envolve as setas não está de todo esclarecido a princípio. Um dos prazeres específicos da navegação espacial é se orientar a ponto de poder mapear mentalmente “um espaço que corresponda à nossa experiência e admirar as justaposições e mudanças de perspectiva resultantes de nossa movimentação por um ambiente complexo” (MURRAY, 2003, p. 129). No entanto, a lógica por trás da arquitetura de *As doze cores do vermelho* não demora a se revelar, visto que se resume a apenas duas linhas de raciocínio: uma no eixo vertical – que movimenta o interator por uma das 3 linhas temporais, e outra no eixo horizontal – que movimenta o interator por uma das 48 linhas temáticas. A investigação da arquitetura, portanto, se esgota rapidamente como objetivo, cabendo à história (e suas lacunas) instigar a navegação.

A história, contudo, também não demora a encontrar seus limites de instigação. Com sua natureza episódica e de curta extensão, os fragmentos narrativos parecem se desenvolver sobre esquemas, com narrações vagas que priorizam jogos de palavras, trazendo personagens e situações que não se desenvolvem para além de tipos e lugares-comuns. Ainda que haja uma distinção ao nomear os temas em cada módulo, essa vagueza do enunciado acaba por mitigar a diferença entre os vários impasses da protagonista, causando a sensação de repetição das situações: a personagem diante de um anseio recorrente e sendo confrontada, quase sempre, pelos mesmos agentes (pais, escola, marido e filhos).

Isso ressalta a importância do nível da história para o parâmetro da agência. Por mais que haja liberdade de intervenção e coerência na arquitetura que a organiza, a história, enquanto enunciado, é um componente essencial da narrativa, pois esta ainda tem como base a linguagem verbal. O nível da história é o que confere expressividade ao dilema narrativo. A arquitetura

resulta um grande aparato sem propósito ao organizar uma história que não impulsiona o interator a percorrer suas possibilidades.

4.3 TRANSFORMAÇÃO

O poder de transformação do computador é particularmente sedutor em ambientes narrativos. [...] Como os objetos no meio digital podem assumir múltiplas representações, eles trazem à tona nosso prazer pela variedade em si mesma. [...] Nos jogos de computador, não tomamos decisões para a vida inteira ou por toda uma civilização; quando as coisas dão errado, ou quando simplesmente queremos uma outra versão da mesma experiência, voltamos para o início e começamos de novo (MURRAY, 2003, p. 153).

O computador captura processos e, portanto, está sempre nos sugerindo processos, mesmo quando está apenas exibindo informações. Tudo que vemos em formato digital – palavras, números, imagens, animações – torna-se mais plástico e suscetível a mudanças (MURRAY, 2003, p. 153).

Podendo assumir múltiplas representações, os objetos despertam o “prazer pela variedade em si mesma”. No meio digital, é possível experimentar, testar todas as opções de um dilema narrativo, retomando-o, ou recomeçando a leitura, quantas vezes se desejar - ao contrário da nossa progressiva e irreversível vida humana. Entre perspectivas múltiplas (narração reconstitutiva) e desdobramentos alternativos (narração constitutiva), é que a narrativa hipertextual encontra suas possibilidades de transformação. E a narrativa se transforma a cada vez que um dilema encontra sua resolução.

A escolha de uma das opções do dilema resolve a tensão entre suas várias hipóteses. Onde havia diversos sentidos em potencial, formaliza-se um sentido narrativo unívoco: o percurso de leitura se articula a um bloco seguinte, encerrando a possibilidade das outras opções. A tensão prévia do dilema então dá lugar à sensação de uma perda. Trata-se do efeito de presença dos percursos não acessados, que ainda constam na arquitetura, mas cuja potencialidade não se materializou: foram, dessa forma, privados de sentido. Essa presença do não-sentido, daquilo que poderia ter sido – não como devaneio, mas como possibilidade virtual na estrutura arquitetada -, é o que denominamos experiência do membro-fantasma.

Na experiência do membro-fantasma reside a poética da transformação narrativa. Percebida no contraste entre o resultado da escolha e a virtualidade das possibilidades preteridas, trata-se de um efeito efêmero, que começa a se desfazer assim que o dilema é resolvido. No entanto, é um acontecimento “provocador de instabilidade e desassossego” (GUMBRECHT, 2010, p. 137), que, para além do sentido e da interpretação, se define por sua

intensidade. Funciona como um evento excepcional que se destaca do cotidiano de forma violenta, como um relâmpago, ou uma ação que determina a vida ou a morte de um personagem. Logicamente esse instante estará subordinado a vários sentidos (quem é o personagem, o que ele significa para os demais personagens, qual a consequência direta de sua morte ou sobrevivência), mas o espanto do evento em si (e de se estar envolvido em sua decisão) prevalece.

Além disso, é preciso considerar que, nas primeiras leituras, as consequências das opções de um dilema não são conhecidas do interator. Ocorre, naturalmente, conjecturar hipóteses a partir do que oferece cada opção, mas suas consequências de fato permanecerão ainda nebulosas. Desse modo, o resultado de toda escolha deve advir sempre do “cálculo da melhor resposta para qualquer movimento” (MURRAY, 2003, p. 70), a ponto de conter em si tanto a expressão do que se determinou quanto o que se perdeu nas demais opções. Dessa forma, as possibilidades de um dilema devem ter resultados não só coerentes e contrastantes entre si, mas, principalmente, significativos. Cada perspectiva, cada desdobramento, deve ter seu caráter distintivo expresso numa potência reveladora ou dramática.

Em *OWNED – um novo jogador*, os dilemas narrativos, mesmo quando desenvolvem uma função imersiva ou metalinguística, são predominantemente significativos nos resultados em que se desdobram, contrastando-se dramaticamente. Como na vida, olhar para uma garota ou para o livro que ela está lendo, falar sobre um tema delicado ou deixar para lá, aceitar ou não o convite para uma festa, são minúcias que se acumulam e podem conduzir o interator e o personagem a rumos narrativos bem distintos.

Um dado importante para tratar da transformação certamente é a possibilidade de se alcançar 18 desfechos para a história. Diante de 57 dilemas narrativos, isso significa que há percursos de leitura diversos que acabam por culminar num mesmo final. Parte disso se deve à manutenção da coesão narrativa, visto que sua arquitetura entrecruza percursos por toda a estrutura, reincidindo e ressignificando situações conforme a cadeia de eventos que leva o interator até lá. O desfecho, no entanto, é o ponto determinante da narrativa para se avaliar a transformação enquanto sentido derradeiro de um percurso. Como um mesmo final narrativo pode ter diferentes significados? O final abaixo, que pode ser alcançado por pelo menos 4 percursos, é um bom exemplo disso:

Figura 35 – Um dos desfechos de *OWNED – um novo jogador*

Eu estava com medo.

Tudo o que eu fazia, eu fazia com medo. Mas aquele era um medo que dava medo. Como explicar. Eu poderia tratar aquilo como um jogo, como tudo o mais, e abafar o possível impacto: *mas isso abafaria o possível impacto*. E eu quero o impacto.

Pego o celular. Quero ouvir a voz dela.

THE END

Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

Consta aqui um exemplo interessante do funcionamento dessa ressignificação: dependendo do percurso que conduz o interator até o final, a “voz dela” que se deseja ouvir pode remeter a uma garota diferente; e, conforme os eventos que constroem a convivência com a garota (que pode ser desde cenas românticas até cumplicidade em assassinatos), o fato de se querer “o impacto” pode soar algo mais idílico ou sombrio.

Ao interator que explorar exaustivamente a arquitetura, esta começa a também revelar seus limites. Apesar de toda complexidade de seu arranjo, restam ainda percursos que acabam pouco se contrastando, reincidindo em longos trechos em comum, mesmo que se tenha tomado decisões distintas. Os primeiros dilemas, focando na apresentação do personagem e seu mundo (imersão), demoram a tomar rumos narrativos mais contrastantes. Entre três percursos testados (e de diferentes desfechos) com extensão média de 73 blocos narrativos, houve uma média de 28 blocos em comum. A exploração das possibilidades narrativas, desse modo, acaba por se tornar desmotivada e cansativa depois de algumas tentativas. No entanto, considerando a própria dinâmica dos jogos de videogame, é possível experimentar os outros percursos passando de forma acelerada pelos trechos repetidos, abrindo mesmo mão da leitura, para então focar nos momentos em que os dilemas conduzem a um novo bloco narrativo.

Quanto aos percursos que conduzem a um mesmo final, o número de blocos em comum tende a aumentar. E alguns desses percursos, ao contrário do exemplo acima, funcionam menos quanto ao processo de ressignificação – principalmente em finais que trazem alguma reflexão metanarrativa-existencial, trazendo vínculos mais frágeis em relação aos eventos do percurso.

O final abaixo, por exemplo, pode ser alcançado por meio de pelo menos 7 percursos distintos, sem muita margem para ressignificações diversas:

Figura 36 – Desfecho 2 de *OWNED – um novo jogador*

Nunca termina.

Você é que nem uma celebridade estabelecida. Você diz: *batalhei muito para chegar até aqui*; mas na verdade, a corrente que você formou já está te puxando há muito tempo, e você boia de costas. Você está velho, está cansado, quer sair – mas sua marca fantasia é forte demais.

Exceto que *eu* não sou tão bom assim.

Nunca falta trabalho, há sempre prêmios em vista, mas não sou mais um novato atraindo olhares com minha escalada vertiginosa; estacionei num lugar confortável sem me tornar um dos maiores. É o limbo da medalha de prata: você – ou melhor, eu – não empolga ninguém.

Falo com pessoas que me dão incumbências e listas de requerimentos que me levam a outros lugares e pessoas e requerimentos, que cumpro pouco a pouco, esparsamente. Nada de perder o fio da meada. Fecho o que está em aberto antes de abrir outras missões. É malabarismo – pelo menos, malabarismo em câmera lenta. Até evito falar com gente: eles podem me pedir mais coisas. Já tenho muitos bicos que exigem que eu passe por diversos cenários. E nem todos pagam bem. Tanto em dinheiro como em experiência.

Então aqui estou eu, motoboy do nada, correndo em minha motocicleta com Gancho AntiPipa-com-Cerol. Atravessar a Linha Amarela sem esse equipamento seria suicídio. Decapitação instantânea, cortesia de uma criança brincando. Nada pessoal. Devo cumprir minha missão. É o que faço. Se até o momento (com tantas tentativas) esta cidade não me matou, deve haver um motivo.

ISTO NÃO É UM FINAL

Fonte: captura de tela do objeto *OWNED – um novo jogador*

Contudo, aqui podemos estar novamente esbarrando nos constrangimentos materiais do que nomeamos literatura. Ao privilegiar a linguagem verbal, torna-se impossível haver objetos interativos a todo instante (como num videogame de fato), o que acaba por restringir as ofertas de participação, e sua conseqüente variabilidade. A repetição e o cansaço podem revelar, desse modo, menos as deficiências da obra que a saturação das potencialidades do gênero. Essas

repetições, de algum modo, parecem inevitáveis diante desse nível de coesão narrativa articulado com inúmeras possibilidades de ressignificação.

Em *As doze cores do vermelho*, os resultados das escolhas são significativos enquanto a lógica da arquitetura e as lacunas da história ainda estão por serem apreendidas. Tratando-se de uma narrativa reconstitutiva, o interator explora sua arquitetura e assume um papel de investigação: investiga tanto a história quanto a lógica de como se mover por ela. No momento em que lógica e lacunas se revelam, a variabilidade dá lugar à redundância.

Como já foi dito anteriormente, a lógica da arquitetura da obra não demora a revelar sua estrutura cartesiana, logo assimilada pelo interator em poucos movimentos. E a história acaba por se ajustar a essa estrutura, revelando-se esquemática no desenvolvimento de 48 temas de maneira similar ao longo das 3 temporalidades. A tabela abaixo, com trechos de diversos blocos, demonstra essa esquematização da narrativa:

Tabela 3 – Esquematização da narrativa em *As doze cores do vermelho*

	ÂNGULO 1	ÂNGULO 2	ÂNGULO 3
M Ó D U L O 1	Nós brincávamos de casinha comidinha de mãezinha das bonecas. Os meninos brincavam de soldado espingarda revólver de espoleta. As meninas do lado de cá e os meninos do lado de lá.	A mulher é a rainha do lar. Você não vai mais entrar para a escola de belas artes. Você prometeu a seu noivo que não vai mais pintar.	A mulher deve ser submissa. Ela terá uma geladeira vermelha na cozinha branca. Ela bordará um cachorrinho no vestido da filha.
M Ó D U L O 9	Quando voltei para casa eu não queria que ninguém me visse e subi as escadas correndo e me tranquei no meu quarto. Eu tinha de voltar para casa antes das seis? Porque. Por quê.	Às escondidas você telefona para sua amiga médica. Restringida e seque. Você se revolta porque seu marido não gosta de gente negra.	A menina perguntará se a mãe conhece outros homens além do pai dizendo que quando crescer vai ter muitos namorados e não se casa com nenhum porque é chato cuidar da casa em vez de fazer o que fizesse e faria.
M Ó D U L O 2 4	Desde que eu era muito pequena sempre dizia que quando eu crescesse queria ser pintora. Vozes rangiam que a mulher tem que colocar em primeiro lugar o lar.	Se depois do escritório você costura vestidos para as meninas e prega os botões nas camisas de seu marido e prepara um bolo de chocolate e tira o encardido do chão da cozinha e se você faz coisas tantas sente ardores dores no tanto estômago.	Ela nunca esquecerá as censuras do marido todas as vezes que se isolou no quarto para pintar suas estrelas e seus peixes e os vermelhos roxos.
M Ó D U L O 3 0	Os cigarros queimando nossas mãos apagadas. Atrás dos fios de fumaça a menina dos olhos verdes não apagou o cigarro. Por que não pode? Registro na caderneta. Tantos registros suspensão.	Você pensa na de seu marido voz dizendo que se você desse mais atenção à menina ela não seria tão infantil. A voz pequenininha cantando para o bichinho dormir.	A filha em brilhos explosivos beijando na boca os rapazes seus amigos. O marido baixando a cabeça e entrando no quarto e dizendo que ela é culpada da filha se meter com uma aquela corja.

M Ó D U L O 4 5	Podia andar com o namorado de mão dada? E beijar na boca? E abraçar? E dançar agarradinho? Não podia se esfregar. Se fizesse aquilo ficava grávida.	Seu marido abre a porta devagar e entra em lentidão parada. A dele voz se agarrando aos seus tímpanos e dizendo que você se preocupa mais com a filha de uma prostituta do que com a própria filha.	Ela lerá no jornal a notícia. A fotografia da filha ao lado do pintor boliviano. A manchete falando da maior cantora de rock do país envolvida com drogas tráfico polícia.
--------------------------------------	---	---	--

Fonte: concebido pelo autor a partir de trechos de *As doze cores do vermelho*

Observamos o seguinte esquema pela leitura vertical (colunas) da tabela: no ângulo 1 (passado), há quase sempre a descoberta de um desejo – relacionado ao âmbito sexual ou artístico – geralmente oprimido pelos pais ou pela escola; no ângulo 2 (presente), a figura opressora se torna o marido, que lhe cobra deveres tanto de esposa como de mãe; no ângulo 3 (futuro), essa opressão se acumula numa culpa em relação às filhas – por reproduzir a opressão com mais velha e por descuidar da mais nova em prol de sua carreira. As situações dessas opressões soam ilustrativas na maioria das vezes, pouco se desdobrando dramaticamente. Quando há a aparição de outros personagens, estes acabam se limitando a representar tipos bem definidos: a amiga liberal e descolada, a amiga conservadora e repressora, a amiga estigmatizada pela prostituição, a amiga negra que reage ao racismo comportando-se de maneira irretocável, o amante mais sensível e charmoso que o marido, etc.

O percurso ao longo do módulo (horizontal) geralmente soa mais interessante: é possível acompanhar como os vestígios de uma opressão se manifestam, e de alguma forma se vinculam, em cada fase da vida (ângulos). No módulo 45, por exemplo, a repressão sexual sobre a protagonista adolescente (ângulo 1), repercute na reprovação do marido quanto à educação que ela está dando à filha (ângulo 2), e depois na própria se culpando pelo destino dessa filha (ângulo 3). No entanto, o esquematismo ainda prevalece, com situações estereotípicas se repetindo e se acumulando sem maiores desenvolvimentos. Dessa forma, a estrutura hipertextual acaba não por complexificar a narrativa, mas servindo para exemplificar exaustivamente as opressões de natureza sexista sofridas pela protagonista.

A arquitetura de uma narração reconstitutiva, por lidar com uma história já determinada, encontra na ordenação dos eventos da história o efeito transformador de seus percursos. Constituída de blocos não-restritivos e eixos bidirecionais, todos os eventos podem ser (e alguns inevitavelmente serão) acessados e retomados pelas mais diversas ordens. A variação da ordem e do que se acessou – numa história que permanece imutável – é o que lança a perspectiva diversa que acaba por transformar a narrativa. Desse modo, mais que na narração constitutiva, é nesse tipo de arquitetura que as possibilidades de ressignificação se evidenciam.

Contudo, dentro do esquema exposto, a margem para ressignificação acaba muito restrita. A impressão, depois de alguns blocos acessados, é de que todo aquele universo fictício já foi apreendido. Tudo surge como um episódio a mais de uma situação que se repete e pouco se desenvolve, acumulando fatos, mas não novos significados. Ainda que arquitetura e história estabeleçam coerentemente o mundo representado, a articulação entre os blocos não desencadeia transformações satisfatórias: carece de variabilidade dramática ou de sentido. A resolução do dilema não traz surpresa, não traz espanto, desvanecendo a tensão do dilema narrativo e da própria experiência do membro-fantasma, como se fossem indiferentes as escolhas de percurso.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao partir de uma noção de literatura digital atenta à materialidade do meio, em que novas possibilidades de expressão requerem um novo olhar analítico, buscamos, neste trabalho, estabelecer alguns parâmetros para isso. Ao escolher os objetos de análise, visamos obras que explorassem características expressivas do digital: no caso, narrativas estruturadas hipertextualmente. Mesmo reconhecendo a possibilidade do hipertexto no meio impresso, partimos da premissa de que há potencialidades que só se realizam na materialidade digital – principalmente em relação à interface. Contando com versões impressas existentes das obras escolhidas, foi possível ainda estabelecer comparações quanto ao uso desse potencial

A ideia de hipertexto, atrelada a uma organização textual com opções de percurso de leitura, implica na possibilidade de interferir formalmente na narrativa. Esses diversos percursos são oferecidos pela arquitetura da obra, um nível narrativo que articula e organiza o nível da história. O ato de leitura, dessa forma, é percebido como apenas uma das possibilidades de percorrer uma narrativa que, mais que um conjunto de cenas, consolida-se como um mundo de possibilidades. Sua arquitetura, enquanto forma narrativa do hipertexto digital, é uma interface que sistematiza convenções de participação que, por meio de representações, dão sentido ao universo fictício.

Narrativa hipertextual digital foi a denominação proposta para o gênero em comum entre as duas obras analisadas. A partir desse denominador comum, suas diferenças se evidenciaram como categorias de análise. Ao observar como cada narrativa fragmentava e articulava o nível da história, reconhecemos funções distintas para a narração e os dilemas narrativos.

Na narrativa multiforme de *OWNED – um novo jogador*, observamos a história se constituir durante o ato de leitura, encontrando sua singularidade conforme os dilemas intervêm dramaticamente no enredo. A narrativa de André, um técnico de informática que vê sua vida transformada num videogame, guia-se pela sobrevivência do personagem nessa nova lógica, ao mesmo tempo em que ele tenta conquistar uma das 7 garotas da história. Já na narrativa multissequencial de *As doze cores do vermelho*, observamos a história (já definida) se reconstituir durante o ato de leitura, encontrando sua singularidade conforme os dilemas acessam e ordenam os eventos num enredo. A narrativa da personagem sem nome, uma pintora em confronto com o lugar de mulher socialmente lhe imposto, guia-se pela curiosidade do interator em explorar a arquitetura que articula os fragmentos dessa história de vida.

Com o olhar voltado para essa arquitetura que institui um novo nível narrativo, identificamos em cada uma das obras a representação de um mundo fictício: a vida videogamificada de André em *OWNED - um novo jogador*, a consciência da protagonista em *As doze cores do vermelho*. E, por meio dos conceitos de imersão, agência e transformação, estabelecemos parâmetros para um olhar analítico sobre o gênero da narrativa hipertextual digital.

A imersão nos serviu para qualificar o envolvimento do interator na ambientação narrativa. Olhando para a identidade multimodal e as mecânicas hipertextuais da narrativa, a análise parte da coerência entre o mundo representado e suas convenções de participação – estabelecidas pela interface no âmbito do bloco textual. Em *OWNED – um novo jogador*, observamos um arranjo minimalista e preciso entre a identidade visual e o universo representado, em que a lógica do videogame rege a história narrada nos diversos blocos. As representações imagéticas dão sentido aos objetos interativos, tornando a participação do interator imersiva – ainda que resquícios do meio impresso prejudiquem essa ilusão.

Já em *As doze cores do vermelho*, esse arranjo se revela mais frágil. Com uma identidade multimodal menos trabalhada, a representação de mundo resulta mais precária e dependente da matéria verbal (e sua inerente fragmentação).

A agência nos serviu para qualificar a participação do interator na narrativa. Olhando para as possibilidades de intervenção oferecidas, a análise parte da coerência entre o mundo representado e seus dilemas narrativos – dentro dos limites de uma arte que ainda privilegia a matéria verbal. Em *OWNED – um novo jogador*, a narração constitutiva é guiada por um nítido papel dramático, cujas possibilidades e limites de participação do interator se encontram em conformidade com o mundo representado. Esse papel acaba também por motivar sua participação, traçando um horizonte de objetivos ante escolhas de percurso que se desdobram tortuosamente. Em comparação com a versão impressa, as mecânicas impõem mais constrangimentos, reduzindo a possibilidade de se burlar o sistema que rege o universo fictício. Isso acaba por resultar numa maior imersão e qualidade da agência, desfazendo a ideia de que uma maior liberdade de ação seja sempre um fator positivo. Por outro lado, as possibilidades narrativas também são as mesmas da versão impressa, o que significa que o potencial do digital não se reverteu e uma maior complexidade da estrutura hipertextual.

Já em *As doze cores do vermelho*, a narração reconstitutiva, não encontrando um papel dramático, tem sua representação de mundo insinuada pela lógica da arquitetura – a consciência da protagonista. Essa consciência revela-se articulada numa arquitetura pouco complexa que, sem motivações dramáticas, acaba por depender da curiosidade do interator. Com uma história

um tanto esquemática, com situações ilustrativas de opressão que pouco guardam surpresas, a narrativa se exaure rapidamente com ofertas de participação pouco promissoras. O nível da história, desse modo, revela sua importância em manter o interesse da navegação, que não se garante em uma arquitetura complexa esvaziada de sentido.

Por fim, a transformação nos serviu para qualificar a variabilidade narrativa. Olhando para o contraste entre as várias respostas para cada dilema, a análise parte da coerência entre o mundo representado e seus percursos narrativos. Em *OWNED – um novo jogador*, a arquitetura arbórea da narrativa faz os percursos se desencontrarem, e por vezes se cruzarem, mas sempre conduzindo cada um a seu próprio desfecho – que, mesmo quando se repete, abre-se à possibilidade de resignificação. Do desencontro resulta o contraste entre os percursos, enquanto, do cruzamento, a manutenção da coesão narrativa. Desse arranjo de encontros e desencontros, a arquitetura desenvolve sua complexidade dramática sem perder a representação do mundo de vista, trabalhando resignificados para cada evento recorrente. Essa coesão não se faz sem sacrifícios, tornando repetitiva a exploração dos vários percursos.

Já em *As doze cores do vermelho*, a arquitetura redundante da narrativa faz com que os percursos sejam reversíveis, entrelaçados e cíclicos, não conduzindo a um desfecho. A narrativa se encerra quando o interator percebe ter assimilado os padrões apresentados por ela na sua representação do mundo, não existindo mais uma história para ele em suas situações básicas (MURRAY, 2003). Dessa forma, com a lógica da arquitetura e o esquema da história revelando seus padrões sem muito esforço, o prazer da transformação se esgota rapidamente, não trazendo mais variabilidade no resultado de suas escolhas.

Numa visão mais geral, as duas obras não exploram tanto a potencialidade hipertextual do digital, reproduzindo quase fielmente a estrutura de suas versões impressas. A qualidade da agência e da transformação de ambas estão em boa parte na materialidade do livro também, podendo ser questionado o potencial latente e não explorado do meio – a liberdade de ação, por exemplo, poderia ter ganhado com isso. No entanto, de modo aparentemente contraintuitivo, é justamente no constrangimento dessa liberdade que a qualidade da agência e da transformação ganham: mantendo mais rigidamente a ordem do universo fictício, a coerência da agência forçosamente se mantém, e o impacto da transformação garante seu poder de presença. “Acontecimentos encenados têm um poder transformador que excede tanto o dos fatos narrados quanto dramatizados, pois nós os assimilamos como experiências pessoais” (MURRAY, 2003, p. 166). Ao encenar numa interface em que o mundo representado lhe impõe as consequências de suas ações, a experiência do membro-fantasma não pode ser mitigada.

Mas, tudo isso, essencialmente, implica no aspecto imersivo. É na imersão que, de modo mais gritante, o digital potencializa essas obras, automatizando mecânicas que tornam a participação mais fluida e criando representações para essas mecânicas. *OWNED – um novo jogador* parece investir mais nisso, conseguindo elaborar uma coesão narrativa que se sustenta em todos os parâmetros. A qualidade de sua agência só vem a ser questionada por esbarrar em alguns limites que também são o do meio impresso, restando neste momento a especulação do quanto poderia ter ido além. Já *As doze cores do vermelho* revelou uma arquitetura narrativa mais precária, principalmente por não conseguir articular a liberdade de navegação com uma estrutura dramática que pudesse impulsioná-la. Ainda que sua estrutura hipertextual se mostre inventiva para os limites da materialidade impressa, é desde o livro que essa articulação falha, necessitando de uma maior reelaboração para conseguir aproveitar o potencial digital.

6 GLOSSÁRIO

Termos concebidos por este trabalho na tentativa de se somar a um arcabouço teórico que melhor apreenda a novidade poética trazida pelos objetos aqui analisados e definidos como narrativas hipertextuais digitais, gênero que se encontra dentro da noção de literatura digital (mais especificamente, no contexto brasileiro):

Arquitetura

Organização textual que formaliza a possibilidade de diversos percursos de leitura por meio da fragmentação textual e da articulação dos fragmentos por meio de hiperlinks. Essa estrutura é assim nomeada apenas no digital, pois, materializada nesse meio, gera a percepção de uma dimensão espacial que se percorre durante um ato de leitura. Estabelece assim uma significação narrativa para as possibilidades de deslocamento em sua estrutura, cumprindo ainda uma função alegórica de representação do espaço pelo qual o interator se move.

Arquitetura arbórea

Organização textual estabelecida pelo hipertexto digital em que os percursos partem de uma situação inicial e se multiplicam em paralelo, progredindo, cada um, rumo a um desfecho próprio, estabelecido por uma singular cadeia de causa e efeito, sem retomar blocos já acessados, confrontando sempre um novo dilema.

Arquitetura rizomática

Organização textual estabelecida pelo hipertexto digital em que os percursos se entrelaçam, sobrepõem-se, emendam-se num rodeio sem fim, retomando blocos, dilemas narrativos, e permitindo o ir e o vir até à exaustão: pois sua estrutura não oferece constrangimentos nem parâmetros de começo, meio e fim. Geralmente é forma a uma narração constitutiva, e constituída por blocos restritivos e eixos unidirecionais

Bloco

Denominação do fragmento textual quando no meio digital, por conta de sua dimensão espacial. Enquanto unidade textual e espacial, os blocos se articulam por meio de hiperlinks, compondo assim uma arquitetura. Pensando em seu uso narrativo, os blocos podem ser analisados segundo dois fatores de composição: o enunciado (a escrita) e sua identidade

multimodal (conjunto das demais modalidades). A amplitude de representações possíveis na composição multimodal digital – fontes, cores, imagens, sons e cinéticas diversos – potencializam a percepção do bloco como unidade espacial, resultando num ambiente cada vez mais imersivo.

Blocos não-restritivos

Blocos articulados por hiperlinks que estabelecem uma intervenção exploratória na narrativa. Desse modo, a relação de perspectiva entre o nível da arquitetura (hiperlink) e o nível da história (enunciado) faz com que cada bloco possa coexistir em qualquer combinação com os demais, sem comprometer a coerência da história.

Blocos restritivos

Blocos articulados por hiperlinks que estabelecem uma intervenção dramática na narrativa. Desse modo, a relação de causalidade entre o nível da arquitetura (hiperlink) e o nível da história (enunciado) coloca restrições na possibilidade de coerência entre os blocos, podendo articular somente aqueles que se estabelecem em uma ordem de causa e efeito.

Dilema

Oferta formalizada dois ou mais percursos de leitura (inclusive a ordem sintagmática convencional do enunciado). No hipertexto digital, essa oferta se dá por meio de hiperlinks. No caso dos objetos literários analisados por este trabalho, o dilema sempre terá caráter narrativo.

Dilema de intervenção dramática

Quando o dilema estabelece uma possibilidade de escolha em que o hiperlink adere ao nível da história, respondendo a uma lacuna do enunciado e estabelecendo uma relação de causalidade com o enunciado seguinte - ou seja, a ação escolhida pelo interator interfere nos eventos narrados.

Dilema de intervenção exploratória

Quando o dilema estabelece uma possibilidade de escolha em que o hiperlink permanece no nível da arquitetura, estabelecendo uma relação de perspectiva sobre a história – ou seja, a ação escolhida pelo interator repercute apenas sobre a seleção e a ordem do que é narrado.

Eixo de coerência

Relação de coesão possível de se estabelecer entre dois blocos que se articulam por meio de um hiperlink.

Eixo bidirecional

Eixo estabelecido por hiperlinks que permitem o movimento de ida e volta entre dois blocos. Esse eixo geralmente estabelece uma relação de perspectiva entre os dois níveis narrativos (história e arquitetura), livre de uma cadeia de causalidade, podendo articular coerências entre os blocos em qualquer ordem.

Eixo unidirecional

Eixo estabelecido um hiperlink que permite somente o movimento unidirecional entre dois blocos. Esse eixo geralmente estabelece uma relação de subordinação entre os dois níveis narrativos (história e arquitetura), impondo uma ordem cronológica de causa e efeito aos enunciados.

Identidade multimodal

Conjunto das modalidades para além da escrita – fonte, cores, imagens, sons, música, etc – que caracterizam o espaço narrativo de um bloco no nível da arquitetura.

Iterator-modelo.

O equivalente ao “leitor-modelo” no hipertexto-narrativo, ou seja, um conjunto de instruções textuais inscritas na materialidade narrativa que sugere “algumas capacidades que o leitor deveria ter e estabelece outras” (ECO, 1994). No caso do iterator, que explora as possibilidades que o hipertexto lhe oferece, essas capacidades incluem não só a decodificação do seu percurso de leitura - forma resultante de apenas uma das possibilidades narrativas -, mas da arquitetura que organiza os diversos percursos numa ordem espacial.

Intranarrativa

Uma das possíveis narrativas organizadas dentro de um hipertexto digital, é o produto de um ato de leitura no qual um enredo (nível história) é delineado por um dos possíveis

percursos (nível da arquitetura), resultante da combinação de blocos que foram articulados pelos hiperlinks escolhidos pelo interator.

Narração constitutiva

A narração é essencialmente uma relação espaço-temporal entre os dois níveis narrativos: temos uma narração constitutiva quando o percurso acompanha a cronologia da história – pois está determinando seus eventos.

Narração reconstitutiva

A narração é essencialmente uma relação espaço-temporal entre os dois níveis narrativos: temos uma narração reconstitutiva quando o percurso rearranja o tempo, determinando uma perspectiva sobre a história – pois seus eventos já estão determinados.

Nível da história

Um dos dois níveis narrativos do hipertexto digital. Nível em que o acontecimento se dá pelo conteúdo de um enunciado, ou seja, pela leitura do texto verbal inscrito em cada bloco.

Nível da arquitetura

Um dos dois níveis narrativos do hipertexto digital. Nível em que o acontecimento se dá pela resolução de um dilema, ou seja, pela intervenção do interator na escolha de um hiperlink que articula dois blocos narrativos.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AUTHIER-REVUZ, Jacqueline. **Entre a Transparência e a Opacidade: um estudo enunciativo do sentido**. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2004.

BOLTER, Jay D; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Massachusetts: MIT Press, 2000.

CAMPOS, Simone. **Owned – um novo jogador**. Disponível em: <<http://novojogador.com.br>>. Acesso em: 25 jan. 2019.

_____. **Owned – um novo jogador**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2011.

CHARTIER, Roger. **Escutar os mortos com os olhos**. Estudos Avançados, São Paulo, v. 24, n. 69, pp. 6- 30, 2010.

_____. **A aventura do livro. Do leitor ao navegador**. Conversações com Jean Lebrun. 1ª reimpressão. Tradução Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo/Editora UNESP, 1998.

COSTA LIMA, Luiz. **Mímesis: Desafio ao pensamento**. Florianópolis: EdUFSC, 2014.

CUNHA, Helena Parente. **As doze cores do vermelho**. Disponível em: <<http://www.patio.com.br/vermelhos/index.html>> (acesso em 25 de 01 de 2019)

_____. **As doze cores do vermelho**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2009.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo, Cia das Letras, 1996

FLORES, Leonardo. Literatura Electrónica: géneros y genealogías. Comunicação Oral. **XLII Congresso IIII**. Bogotá, jun/2018.

GAINZA, Carolina. Literatura chilena em digital: mapas, estéticas y conceptualizaciones. **Revista Chilena de Literatura**, n. 96, 2016, p. 233-256.

GAINZA, C.; MEZA, N. ROCHA, R. **Cartografía crítica de la literatura digital latinoamericana.** (no prelo)

GALERA, Daniel. Virando o jogo. **Revista Serrote n° 4**, Rio de Janeiro: Instituto Moreira Salles, mar/2010). Disponível em: <<https://www.revistaserrote.com.br/2011/06/virando-o-jogo/>> (acesso em 04 de 06 de 2021)

GARRAMUÑO, Florencia. **Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea.** Trad. Carlos Nougué. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

GENETTE, Gérard. **O discurso da narrativa.** Tradução: Fernando Cabral Martins. 3ª edição. Lisboa: Veja, 1995.

HAYLES, Katherine. **Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário.** Passo Fundo: UPF/São Paulo: Global, 2009.

JESPER JUUL: "O jogo, o jogador, o mundo: em busca de um coração de gameness". In **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**, editado por Marinka Copier e Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>>. Acesso em: 08. set. 2020.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: Como o Computador Transforma nossa Maneira de Criar e Comunicar.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LADDAGA, Reinaldo. Uma Fronteira Do Texto Público: Literatura E Meios Eletrônicos. In: **Literatura e Mídia.** - Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio ; São Paulo : Loyola, 2002.

LEVY, Pierre. **Cibercultura.** Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** Trad. Paulo Neves. São Paulo: 34, 1996. (Coleção TRANS)

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia.** Rio de Janeiro: Zahar, 2007

_____. Hipermissão: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, D. (Org.) **A humanização das tecnologias.** São Paulo: EDUNESP, 1997, p. 144-153.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medio de comunicación.** Trad. Oscar Fontodrona. Barcelona: Paidós, 2005.

MODE (2012). **Glossário de termos multimodais**. Disponível em: <https://multimodalityglossary.wordpress.com/>. (acesso em 16 de 07 de 2021)

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. Trad. Elissa Khoury Daher. São Paulo: UNESP, 2003.

RIBEIRO, Ana Elisa F. **Navegar lendo, ler navegando: aspectos do letramento digital e da leitura de jornais**. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos, Linguagem e Tecnologia) – Faculdade de Letras, UFMG, Belo Horizonte, 2008.

_____. **Texto e leitura hipertextual: novos produtos, velhos processos**. UFMG. *Linguagem & Ensino*, v.9, n.2, p-15-32, jul/dez, 2006. Disponível em: <http://rle.ucpel.tche.br/php/edicoes/v9n2/01Ribeiro.pdf> Acesso em: 02. set. 2020.

ROCHA, Rejane Cristina. Além do livro: Literatura e Novas Mídias. **Revista Estudos de literatura brasileira contemporânea**, n. 47, p. 11-17, jan./jun. 2016.

_____. Contribuições para uma reflexão sobre a literatura em contexto digital. **Revista da Anpoll n° 36**, p. 160-186, Florianópolis, Jan./Jun. 2014

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 1998.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.