

HIPERFIÇÃO: Novas propostas para a leitura literária do novo milênio

Marcelo da Silva Araújo Santos
Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
msas2003@ig.com.br

RESUMO: Este artigo realiza um estudo sobre um proeminente experimento narrativo que surge a partir da aplicação do hipertexto no campo da ficção literária, denominado de hiperficção, descrevendo a história deste tipo de discurso literário e observando como as características hipertextuais são transformadas em estratégias para a construção de narrativas em mídias digitais e como elas afetam o processo de leitura.

PALAVRAS-CHAVE: Hiperficção; Literatura; Leitura.

ABSTRACT: Conducts a study on a prominent narrative experiment that arises from the application of hypertext in the field of literary fiction, called hiperfiction, describing the history of this type of literary discourse and observing how the hypertext features are transformed into strategies for the construction of narratives in digital media and how they affect the reading process.

KEY WORDS: Hiperfiction; Literature; Reading.

RÉSUMÉ: Effectue une étude sur une expérience narrative qui découle de l'application de l'hypertexte dans le domaine de la fiction littéraire, appelé hiperficção, décrivant l'histoire de ce type de discours littéraire et en observant comment hypertexte caractéristiques, sont transformés en des stratégies de renforcement des narrative dans les médias numériques et la manière dont elles affectent le processus de lecture.

MOTS-CLÉS: hiperfiction; la littérature; la lecture.

Introdução

A hiperficção é um tipo de narrativa criada a partir dos recursos técnicos do texto informatizado, o hipertexto, influenciada por práticas de linguagens audiovisuais e interativas, e, por formas discursivas que de alguma forma anteciparam a não-linearidade, a multisemiose e a interatividade que são os traços da hipertextualidade. Esse formato de narrativa hipertextual é formado por fragmentos textuais ou micronarrativas sequenciadas pela ação do leitor que permite o entrecruzamento de histórias em múltiplas e variadas seqüências. As hiperligações entre textos ou outras formas de expressão (fotos, sons, vídeos, animações, etc) são sinalizadas pelo texto, mas, a decisão de acioná-las é inteiramente do leitor. Esta experiência ficcional instaura novas perspectivas para o campo de pesquisa sobre leitura e

literatura, afinal, o modo como o texto se materializa incide em práticas específicas de leitura. São estas transformações que propomos abordar a seguir.

Hiperficção: uma história em construção

O marco inicial da hiperficção foi “*Afternoon, a story*” (1987), de Michael Joyce, produzido a partir de um *software* chamado *Storyspace*, um programa destinado à escrita e a leitura composto por blocos de textos interligados por *links* e que foi desenvolvido pelo próprio autor e pelos pesquisadores John B. Smith e J. David Bolter. Na década de noventa do século XX, novos *softwares* e sistemas operacionais possibilitaram o desenvolvimento da comunicação telemática, expandindo as formas de comunicação através de computadores interligados por cabos ópticos que passaram a conectar usuários desterritorializados por todo mundo. O intenso fluxo de informação instaurou diferentes formas de comunicação como o correio eletrônico, as salas de bate-papo, as páginas virtuais, *blogs*, *Orkut*, etc, criou o ciberespaçoⁱ, um novo lugar de sociabilidade, difusão da informação, interação e novas formas de expressões artísticas. A hiperficção é a primeira experiência no campo da literatura a incorporar as características dos novos sistemas de escrita hipertextuais e da cultura digital. Desse modo, podemos dividi-las em dois tipos: a *hiperficção exploratória* e a *hiperficção colaborativa*.

Na exploratória, o leitor participa clicando em imagens, palavras ou gráficos para seqüenciar a narrativa. É o caso de *Tristessa*, uma hiperficção brasileira cuja leitura é realizada através de um navegador que conduz o leitor pela trama narrativa, onde são apresentados personagens e os episódios da história. A leitura deste tipo de hiperficção se dá pela exploração dos diversos blocos textuais, combinando-os livremente.

A hiperficção colaborativa, também chamada de participativa, é um tipo de narrativa de caráter coletivo, em que os leitores podem adicionar novas histórias àquela iniciada pelo autor e continuada por outros leitores e em alguns casos até tornar-se personagem da obra. É o que acontece em *The company therapist*, onde o leitor é chamado a integrar-se à narrativa como paciente do psiquiatra Charles Balis. A participação do público leitor se dá no sentido em que, convidado a integrar a história, cada visitante preenche uma ficha de identificação, como ocorre numa consulta real e, enquanto aguarda o atendimento, o leitor encontra os personagens na sala de espera, presenciando fatos e diálogos, tornando-se também personagem da narrativa. Na página inicial de *The compamy therapist*, um texto orienta a fruição do leitor. Este procedimento é uma estratégia para adaptação do público à experiência de leitura hiperficcional e é muito comum o seu uso nas hiperficções.

No Brasil, *Quatro gargantas cortadas* (1997), de Daniel Pellizzari, é a primeira experiência do gênero. Em 1998, surgem três novas hiperficções *A dama de espadas*, de Marcos Palácios, *Tristessa*, de Marco Antonio Pajola, *Baile de Máscaras*ⁱⁱⁱ, de Vera Mayra.

Desde então, o gênero sofreu um processo de estagnação e pouco se produziu nos últimos dez anos.



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

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

Para Palácios, o sucesso do *webjornalismo* reside fundamentalmente no fato de que o hipertexto já estava de algum modo formatado no *lay-out* de um jornal, o que não acontece com o livro impresso, que é o meio em que a sociedade depositou a função de disseminar a arte literária. Para nós, está claro que o leitor da hiperficção não deve lê-la como se fora um romance impresso, seguindo uma ordem orientada pela paginação e por capítulos pré-determinados. São expressões narrativas diferentes, com estruturas peculiares, que pedem posturas também distintas.

A não-linearidade e os protocolos da leitura hiperficcional

No livro impresso, as mãos humanas movimentam as páginas linearmente, seguindo uma lógica narrativa, ordenando episódios numericamente por capítulos e seqüenciados pela paginação. O computador modifica nossa relação com o texto. Sobre o assunto, Levy (1998, p.17) observa que:

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

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

O leitor do século XX, na intimidade do lar, habituou-se ao uso do controle remoto da televisão para zapear (passear rapidamente) pelos diversos canais de TV, ou a andar nas ruas lendo *outdoors* em milésimos de segundos, durante o percurso do ônibus ou do automóvel e, por vezes, na rapidez do cotidiano, lendo apenas as manchetes de jornal. A leitura de fragmentos, característica da hiperficção, é uma extensão desses novos modos de recepção.

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

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

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

A experiência de leitura hiperficcional ganha assim uma nova dimensão: a de planejar ou moldar a narrativa. Este “jogo textual” transforma o leitor em criador através de uma estrutura “dispersa”, como afirma Landow (1992, p.75):

El hipertexto fragmenta, dispersa o atomiza el texto de dos maneras afines. Primero, suprimiendo: la linearidad de lo impreso, libera los pasajes individuales de un único principio ordenador: la secuencia, y amenaza con

transformar el texto en un caos. Y, luego, destruye la noción de texto unitário y permanente. El considerar el texto <<entero>> en términos de sus componentes produce la primera forma de fragmentación; el considerarlo en función de sus diferentes lecturas y versiones produce la segunda.

O “caos” textual instaurado pelo hipertexto desestabiliza a idéia de que o texto é um produto acabado e completo. O texto se articula durante a leitura estimulando a interação texto-leitor. Na hiperficção, a fragmentação acaba por conceder ao leitor a incumbência de criar seu “roteiro” de leitura em um regime de cooperação com o texto, unindo os blocos textuais em seqüências a cada imersão narrativa. Cada experiência de leitura poderá ter seqüências tão diversas que parecerão histórias com enredos e interpretações diferentes e não possuirão limites claros de leitura, tornando-se abertas “não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede” (LEVY, 1999, p.147), como um texto repleto de janelas tanto para o dentro quanto para fora da narrativa.

A não-linearidade permite inclusive a leitura de diversos textos através dos diversos *links*. No hipertexto ficcional, o leitor pode criar o roteiro da narrativa, escolher o início e o fim do seu trajeto de leitura, transformar-se em personagem e até re-escrever ou continuar uma história. Os papéis de autoria e leitura são reconfigurados em um processo que pode se definir como *escreitura* (BARBOSA, 2009), no qual os diversos elementos estilísticos convidam o leitor a co-produzir a narrativa. Assim, a obra realiza-se no ato da leitura.

Janet Murray (2003, p. 149) diz que “a autoria nos meios eletrônicos é procedimental. Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem. Significa escrever as regras para o desenvolvimento do interator ... o interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos momentos mais excitados da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência”. Com termo “agência” se designam as ações significativas realizadas pelo leitor com a possibilidade de vê-las materializadas. A leitura hiperficcional pode então ser descrita como uma experiência vivenciada.

Essa experiência literária concretiza idéias de Barthes (1992, p. 38) que vislumbrara o texto como “uma galáxia de significantes; não há uma estrutura de significado; não tem início; é reversível; nele penetramos por diversas entradas, sem que nenhuma possa ser considerada principal, os códigos que mobiliza perfilam-se a perder de vista”. O autor parece conceber o texto como uma rede, sem início pré-estabelecido, no qual o leitor é convidado constantemente a fazer escolhas, como é a característica dos hipertextos literários.

O computador subverte a “ordem” de leitura linear, desorganizando as concepções acerca do modo de ler tradicional. Ao ler um romance no livro impresso, por vezes sentimos a necessidade de relê-lo. Com isto, o leitor poderá desvelar sentidos que não foram percebidos na leitura precedente. Entretanto, o fio narrativo será o mesmo. Numa hiperficção, a trama

narrativa é reconfigurada a cada ato de leitura. O leitor pode desconectar-se da hipernarrativa. Contudo, ao retornar, o seu trajeto dificilmente será igual ao anterior, pois, novos nexos entre os episódios poderão ser estabelecidos.

A explicação para isto é que a estrutura de uma hiperficção é inacabada e fragmentada, justamente para que o leitor cumpra a função de criar o seu trajeto de leitura, costurando o enredo e seguindo a opção de onde começar e de onde encerrar a sua experiência de leitura. São poderes outorgados pelo autor para que a construção da obra se cumpra em um processo de cooperação, mediante certos procedimentos textuais que promovem a interação do leitor com o texto.

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

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

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

Quando nos atemos ao desfecho da narrativa, perdemos a visão da totalidade. Por isso, ao encadearmos os episódios de uma hiperficção, montamos um quebra-cabeça ou um mosaico, juntando as peças da narrativa, na busca de uma visão geral do texto. Cada fruição hipertextual torna-se uma experiência única, pois os trajetos de leitura podem ser sempre diferentes. O leitor escolhe o ponto inicial e final da sua experiência de leitura, desconstruindo as idéias tradicionais “aristotélicas” de início e fim.

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

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

A interatividade e a leitura hiperficcional

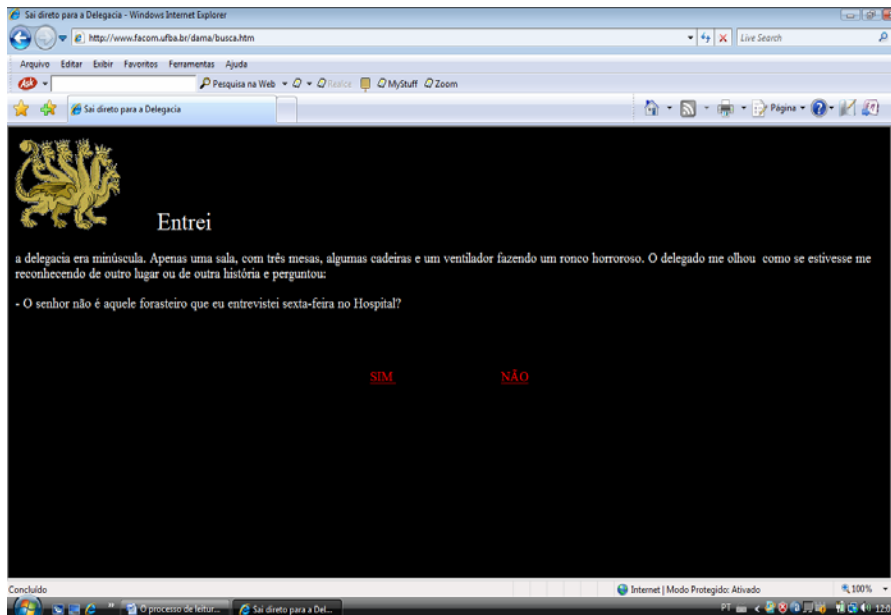
A interatividade sugere a existência de uma participação ativa do receptor e no ciberespaço é uma prática que materializa as ações do expectador na concretização da obra. Na verdade, quando interagimos na cultura digital, estamos transformando atos em experiências vivas, tornando visíveis as nossas escolhas. Segundo Levy (1999, p.135):

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

Como fala Santaella (2004, p.153) “A palavra *interatividade* está na vizinhança semântica das palavras ação, agenciamento, correlação e cooperação, das quais empresta seus significados”, e se realizam através da ação cooperativa entre os elementos textuais e o leitor.

Em qualquer narrativa literária, o texto nos oferece pistas para que possamos seguir certos caminhos. Essas escolhas que o texto literário nos proporciona se constituem em uma estratégia de interação entre o texto e o leitor, com o intuito de lhe conferir significados. Assim, a construção de sentidos de uma obra literária se dá sob o prisma da interatividade, que acontecem através de artifícios textuais que estimulam a ação do leitor. Na hiperficcção, esse processo se amplia e dá ao leitor a possibilidade de intervir diretamente no texto.

Em *A dama de espadas* (1998), o ato de ler é um processo constante de fazer escolhas e se dá pela seleção do trajeto de leitura. Em um dos episódios da narrativa o leitor tem a oportunidade de assumir a voz do personagem-narrador, visto que, ao ser interpelado pelo delegado da cidade onde se desenvolve a trama, pode optar por uma de duas respostas possíveis:



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

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

A interatividade na hiperficção se constrói a partir da própria estrutura narrativa, pois o leitor é chamado a conectar fragmentos textuais, montando uma rede formada por episódios aparentemente descontínuos, exercitando assim, o seu poder de escolha e a sua liberdade. Koch (2001) define coesão como fenômeno relativo aos modos como os elementos lingüísticos do texto se interligam. Isto acontece por intermédio dos mecanismos formais dispostos na superfície do texto. Sabemos que existem textos desprovidos de coesão e cujos sentidos são veiculados na mente do leitor a partir de elementos “subjacentes” à superfície textual. Estes elementos ficam implícitos e possibilitam a produção de significados. É o que a autora supracitada define como coerência. Neste sentido, na hiperficção a produção de sentidos acontece pela interação texto e leitor.

Considerações finais

A hiperficção é fruto de uma demanda cultural pós-moderna, que é regida pela expressão audio-visual. A narrativa produzida em hipertextos vem para preencher essa lacuna no campo de ficção literária, assimilando as características da cultura digital. A interação, por

exemplo, é uma característica do processo de leitura hiperficcional, presente desde a concepção da narrativa como um princípio de criação e de fruição. O texto é concebido como um espaço aberto à busca de caminhos de leitura, como uma prática de exploração para a construção de significados, otimizadas pela não-linearidade e pela falta de um desfecho formal para a trama.

A hiperficção não despreza a ordem, apenas retira do autor e entrega ao leitor a tarefa de fundar uma nova ordem a cada nova leitura, pedindo que o organizemos através da construção de sentidos. A falta de um desfecho formal para a história e a descontinuidade entre os episódios colocam nas mãos do leitor o poder de escolha do que ler e de onde encerrar sua fruição. O leitor passa a ter outorgados poderes jamais vistos, providos de inúmeras possibilidades de manuseio do texto.

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

As atuais hiperficções sinalizam que o hipertexto e os seus diversos mecanismos expressivos podem se tornar uma estimulante ferramenta de criação literária. No futuro, é possível que a hiperficção continue a servir ao entretenimento e a eterna tradição humana de contar histórias.

Referências

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sites hiperficcionais

PAJOLA, Marco Antonio. *Tristessa*. Disponível em: <http://www.quattro.com.br/tristessa/> Acessado em 23/04/200

PALACIOS. *A dama de espadas*. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/dama/> Acessado em 03/04/2009.

THE THERAPIST. Disponível em <http://www.thetherapist.com/> Acessado em 12/05/2009.