

Universidade Federal de Juiz de Fora  
Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários

Mara Alice Sena Felippe

**Leituras e Leitores: textos e hipertextos diante das práticas do virtual**

Juiz de Fora

2011

Mara Alice Sena Felipe

## **Leituras e Leitores: textos e hipertextos diante das práticas do virtual**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, área de concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira

Juiz de Fora

2011

Felippe, Mara Alice Sena.

Leituras e leitores: textos e hipertextos diante das práticas do virtual /  
Mara Alice Sena Felippe. – 2011.  
200 f. : il.

Tese (Doutorado em Estudos Literários)–Universidade Federal de Juiz  
de Fora, Juiz de Fora, 2011.

1. Leituras. 2. Livros. 3. Ciberliteratura. I. Título.

CDU 028

Mara Alice Sena Felippe

**Leituras e leitores: textos e hipertextos diante das práticas do virtual**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Área de Concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Letras.

Aprovada em: / /

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira – UFJF (Orientador)

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Maria Lúcia Campanha da Rocha Ribeiro – UFJF

---

Prof. Dr. Evando Batista Nascimento – UFJF

---

Prof<sup>a</sup>. Dra. Eliana Lúcia Madureira Yunes Garcia – PUC-Rio

---

Prof. Dr. Fábio Akcelrud Durão – Unicamp

Dedico este trabalho à minha família, formada de seres humanos maravilhosos.

Aos meus dois alicerces, meu marido Lucas e minha filha, Lara.

Ao meu pai (*in memoriam*), Paulo Felipe, incentivador dos estudos, homem cuja paixão pelos livros e pela escrita me serviu de exemplo.

A minha mãe, Dona Alice, uma grande mulher, guerreira, protetora de todas nós.

Às minhas irmãs, Marília e Marcy, tão diferentes, mas igualmente presentes em meu coração e na minha vida.

## AGRADECIMENTOS

A cada conquista, a cada vitória alcançada, eu agradeço primeiramente a Deus, único, além de mim, que soube de todas as dificuldades e obstáculos do percurso. Perseverança foi o que me trouxe até aqui.

Ao Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira, orientador de quem pude usufruir o conhecimento do assunto e a disponibilidade para discutir novas ideias. Até seus puxões de orelha foram importantes na minha trajetória durante o curso de doutorado.

Ao Prof. Dr. Evando Nascimento, primeira pessoa a me incentivar a tentar o doutorado, um modelo para mim em muitos aspectos.

À Prof<sup>a</sup> Dra. Maria Lúcia Campanha da Rocha Ribeiro, por ter me apresentado ao escritor Nick Bantock quando tudo ainda era apenas possibilidade.

Ao meu cunhado, Tibério Novaes, que me amparou em diversas ocasiões com sua competência como tradutor de língua inglesa.

Ao amigo e doutorando do PPG Letras, Luiz Claudio Fajardo, pelo apoio e empréstimo de livros fundamentais aos meus estudos.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFJF, que disponibilizaram conhecimentos de grande valia para este trabalho. Com cada um aprendi uma parte do que hoje constitui o todo deste trabalho.

Aos funcionários do programa que direta ou indiretamente contribuem para a nossa caminhada.

Aos colegas do curso, com quem dividi não somente o tempo e espaço das aulas, mas a experiência de participar da primeira turma do curso de Doutorado do PPG Letras na UFJF. Certamente serão tempos a serem lembrados no futuro.

Ao Prof. Dr. Odirlei Costa pela revisão do texto e atenção dispensada na fase final do trabalho.



Toquei a capa e, tentando colocar meu polegar na contracapa, abri o livro. Foi inútil. Cada vez que tentava, um certo número de páginas surgia entre a capa e meu dedo. Era como se elas surgissem do livro continuamente.

— Agora encontrei a última página.

Falhei novamente. Numa voz que não era a minha, eu apenas consegui gaguejar:

— Isso não é possível.

Ainda falando numa voz muito baixa, o estranho disse:

— Isso não é possível, mas está acontecendo. O número de páginas desse livro é nada mais nada menos que infinito. Não há primeira nem última página. Eu não sei por que elas estão numeradas dessa maneira arbitrária. Talvez para sugerir que os termos de uma série infinita aceitam qualquer número.

Então como se estivesse pensando alto, ele disse:

— Se o espaço é infinito, nós podemos estar em qualquer ponto do espaço. Se o tempo é infinito, nós podemos estar em qualquer ponto do tempo.

Jorge Luis Borges, In: *Livro de Areia*, p. 79-81.

## RESUMO

Esta tese pretende estabelecer um diálogo entre três formas diferentes de livros e/ou suportes de textos literários, propondo uma investigação sobre os processos de leitura e a presença do leitor em *Se um viajante numa noite de inverno*, de Italo Calvino; *Griffin & Sabine*, de Nick Bantock e a hiperficção *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop. O estudo objetiva mostrar como diferentes linguagens literárias se aproximam e também divergem em muitos aspectos, mas ao final ajudam a cunhar novas modalidades de composição, de difusão e de apropriação do escrito na era digital, a partir da ação de um leitor que se modifica ao navegar nos caminhos bifurcáveis da literatura eletrônica. As origens do livro impresso e as mudanças nos processos de leitura, marcadas por transformações e rupturas nas relações dos leitores com os diversos suportes de textos literários, são personagens centrais deste trabalho. O intuito é demonstrar o quanto o homem acumulou de hábitos e experiências que não se anularam, mas antes consolidam novos processos de leitura e perfis de leitores que estão emergindo com a hipertextualidade digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** Livros. Suportes. Leituras. Leitores. Ciberliteratura.

## ABSTRACT

The purpose of this work is to establish a dialogue among three different types of books and/or literary texts platforms by proposing a discussion about the reading process and the reader's presence in *If on a winter's night a traveler*, by Italo Calvino; *Griffin & Sabine*, by Nick Bantock and the hyperfiction *Victory Garden*, by Stuart Moulthrop. This work intends to show how different literary languages are similar and also differ one from the other in many aspects, but eventually help to build up new forms of composition, dissemination and ownership of writing in the digital age, starting with the action of a reader who changes when navigating the outbranching paths of electronic literature. The origins of the printed book and the changes in the reading process, marked by changes and disruptions in relationships among readers and the different platforms for literary texts are key characters in this work. The objective is to demonstrate that the acquired habits and experiences man has accumulated have not been invalidated but rather they consolidate new reading processes and reader profiles that are emerging with the digital hypertextuality.

**KEYWORDS:** Books. Writing Environments. Reading. Readers. Cyberliterature.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Carta retirada do envelope inserido dentro do livro <i>Griffin &amp; Sabine</i> .....	81
FIGURA 2: Carta de Griffin para Sabine .....	82
FIGURA 3: Postal de Griffin para Sabine .....	83
FIGURA 4: Lexia “War Zone” .....	92
FIGURA 5: Lexia “Mister Information” .....	92
FIGURAS 6 e 7: Exemplos de <i>lexias</i> com <i>links</i> .....	95-96
FIGURA 8: Último postal de Griffin para Sabine .....	132
FIGURAS 9 e 10: Ilustrações elaboradas pelo autor Nick Bantock .....	133-134

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	14
<b>1 ENTRE OS BITS E BYTES DA LITERATURA ELETRÔNICA</b>	20
1.1 Livros e leituras: heranças que conduzem a era da escrita digital	20
1.2 Hipertexto na literatura eletrônica: ler e navegar é preciso	33
1.3 Literatura em formato digital: o leitor imerso em bytes	50
<b>2 TEXTOS E HIPERTEXTOS: EXPERIÊNCIAS DE LEITURAS</b>	61
2.1 Leitor(a), leitores e leituras em <i>Se um viajante numa noite de inverno</i>	61
2.2 <i>Griffin &amp; Sabine</i> : um estranho amor de papel	75
2.3 <i>Victory Garden</i> : os descaminhos da leitura na era digital	89
<b>3 DO LEITOR OBSERVADOR AO LEITOR IMERSIVO</b>	105
3.1 Leitor e/ou autor na cibercultura	105
3.2 Leitura em formato eletrônico: criando um leitor performático	122
3.3 A inserção da imagem muda tudo	131
<b>4 UMA NOVA ORDEM DOS DISCURSOS E SUPORTES: EIS O LIVRO DE AREIA</b>	143
4.1 Mudança de suporte: a ordem do momento	143
4.2 Literatura e games: narrativas com múltiplas possibilidades	157
4.3 Literatura, leitores, leitura, vida. Caminhos da cultura digital	166
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	180
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	187
<b>WEBBIBLIOGRAFIA</b>	198

## INTRODUÇÃO

A leitura é uma operação descontínua e fragmentária. Ou melhor: o objeto da leitura é uma matéria puntiforme e pulverizada. [...] A conclusão à qual cheguei é que a leitura consiste numa operação sem objeto ou que seu verdadeiro objeto é ela própria. O livro é um suporte acessório ou, mesmo, um pretexto.

Italo Calvino, *Se um viajante numa noite de inverno*, 1979.

Um forte sentimento de ansiedade e incerteza parece ser a herança deixada pelo último século e que já se configura como marca destes primeiros anos do novo milênio, no que diz respeito às questões que envolvem a cultura da textualidade escrita frente aos desafios e possibilidades da escrita hipertextual eletrônica. Perduram dúvidas sobre a presença do livro, considerando aí sua existência nos mais variados suportes; não apenas os clássicos, mas os advindos da virtualidade dos meios eletrônicos, digitais, com ou sem a presença da tela. Da mesma forma, a existência de novos suportes e estruturas para o texto escrito tem despertado a atenção de pesquisadores para o universo do leitor que agora se debruça sobre a tela informática.

Ao considerar que o mundo da comunicação digital e hipertextual é o da superabundância textual cuja oferta ultrapassa a capacidade de apropriação dos leitores, parece premente investigar esse novo espaço de computadores que acolhe a escrita. Avaliar a presença do leitor e da leitura de textos literários diante de uma oferta textual que a técnica eletrônica multiplica mais ainda que a invenção da imprensa. Acreditamos em uma mudança de perfil do leitor que navega pela hiperficção eletrônica, mas que traz consigo rastros, marcas de uma cultura tipográfica que teima em permanecer viva, útil, preservada pela própria leitura. Também queremos destacar as mudanças que as tecnologias de escrita emergentes representam na “ordem do livro” e nas práticas culturais e literárias. Estas são as questões

principais que esta tese pretende abordar, tomando como ponto de apoio a análise de três obras literárias elaboradas em formatos distintos.

Diante de tantas incertezas, entendemos serem necessárias algumas informações de base histórica sobre o passado do livro e seus suportes, fatos muito pertinentes no momento em que a sobrevivência do livro impresso e encadernado, uma espécie de emblema secular da cultura ocidental, se vê ameaçada pelo advento de tecnologias midiáticas eletrônicas. Mudanças históricas no suporte material da escrita implicam também em mudanças culturais em torno das práticas de leitura. Julgamos importante fazer uma retrospectiva – ainda que breve e insuficiente pela própria impossibilidade intrínseca de se esgotar tal assunto – de fases marcantes na história do livro e das práticas de leituras, particularmente no Ocidente, além de alguns de seus principais processos e técnicas evolutivas e como podem ser associados ao avanço informático.

Embora esteja presente em um contexto de características históricas e culturais, o capítulo inicial tem um objeto muito específico que é o de apontar as evoluções constatadas na atualidade, herança de antigos povos e práticas. Não se trata de uma revolução sem precedentes que se fez por si só, mas que traz em muitos de seus traços dispositivos ou, por que não dizer, ferramentas, que ainda influenciam as maneiras de ler e escrever. Da mesma forma, este estudo não tem intenção de determinar o futuro do livro ou de seus leitores, mesmo porque entendemos que fora e além do livro há uma multiplicidade de leitores e leituras, inclusive leituras de mundo que também afetam o próprio ato de ler. O percurso que escolhemos não visa afirmar uma linearidade cronológica como posição inquestionável, base de todas as mudanças, fruto de uma necessidade de manter uma temporalidade sempre contínua, mas também não pretendemos, aos moldes de Benjamin<sup>1</sup>, “explodir o *continuum* da história”. Visamos antes defender a ideia de um processo de contribuições e heranças das

---

<sup>1</sup> BENJAMIN, Walter. Teses Sobre o Conceito da História. In: *Magia e Técnica, Arte e Política*, 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1986. (Obras Escolhidas, v. 1) Tese 15, p. 230.

atividades de leitura em cada época, o que resulta nos dias de hoje em uma prática com um nível de complexidade ainda maior. A presença do hipertexto como emblema dessa nova cultura da escrita também é investigada, estabelecendo relações entre o uso das ferramentas disponíveis na web e a ação de um leitor que convive com as infovias do ciberespaço, criando e recriando um modelo diferente de leitura de literatura.

Falar em ciberespaço ou nas práticas de leituras que decorrem de diferentes meios e suportes requer entender como os leitores e leituras atuam e se estruturam em diferentes meios e, mais importante ainda, entender de que maneira tais práticas se aproximam e se afastam em diferentes suportes, que aspectos possuem em comum em termos de estrutura, participação do leitor, ação do autor. Para isso, o capítulo 2 se propõe a caracterizar a leitura em três formatos e modelos textuais distintos, estabelecendo pontos de contato entre eles. Primeiramente, uma abordagem do livro impresso de Italo Calvino, *Se um viajante numa noite de inverno*. Publicado na Itália em 1979 e traduzido no Brasil em 1982, o romance de Calvino (1923-1985) é um dos mais bem sucedidos esforços de valorização do leitor em uma obra literária. Isso por uma razão simples: nesse "hiper-romance" *avant la lettre* o leitor é simplesmente o protagonista. Tudo se resume ao significado dessa peça fundamental da engrenagem narrativa, espécie de "única realidade" que restaria ao romance depois de concluído o ato de escrevê-lo.

Em contrapartida à leitura do livro de Calvino e aos recursos de estilo e desafios que oferece ao leitor, apresentamos a obra do escritor, artista gráfico e ilustrador canadense Nick Bantock, autor de *Griffin & Sabine*, publicada em 1994 e primeiro livro da trilogia que inclui ainda *Agenda de Sabine* (1995) e *O Caminho do meio* (1995). Trata-se de um romance em fragmentos que tem como grande atrativo o uso da imagem, da estrutura narrativa e de adereços para prender o leitor, aspectos relevantes nas análises posteriores presentes no trabalho.



Em seguida aos dois suportes, há o hipertextual em meio eletrônico, que se apresenta como o novo, como a representação extrema de uma literatura digital, que traria, como afirma um dos seus entusiastas, Jay Bolter (1991), novas prerrogativas para o leitor. Utilizo como objeto de análise a hiperficção (em CD-ROM) de Stuart Moulthrop, *Victory Garden* (1995), que chama a atenção do leitor pelo formato utilizado, que provoca uma ânsia pelo suporte ou a maravilha do jogo. A possibilidade de interação instiga o leitor-navegador, que possui a sua frente um arsenal de direções e sinais que parecem pulsar na tela. A superfície de leitura é fragmentada, transformada em um tipo de colagem pelo surgimento de palavras-chave que devem ser acionadas para que o leitor concretize o processo de leitura da narrativa na tela.

Para refletir sobre as práticas de leitura que surgem dentro de um novo contexto, antes é preciso conhecer os percursos e as características do leitor que foram se delineando ao longo destas mudanças. O capítulo 3 trata de reconhecer e acompanhar tais modificações nas habilidades perceptivas e cognitivas que levam ao surgimento de um novo leitor, o que navega pelas infovias do ciberespaço, considerando a crescente e fundamental relação entre palavra e imagem. A interação entre homem e máquina, leitor e espaço cibernético mostra como mudaram as relações do corpo humano, do uso do corpo do leitor, principalmente com a técnica informática, como as que defende Santaella (2003), para quem toda a relação do humano com a natureza e com sua própria natureza já é, de princípio, uma relação mediada pelos signos e pela cultura, agora também com a interface possível com computadores.

O capítulo 4 se volta para as formas de percepção e cognição que os atuais suportes eletrônicos e estruturas híbridas e não lineares do texto escrito estão fazendo emergir no âmbito da cultura, apresentando o quanto a mudança de suporte influencia hoje a ideia de livro e de leitor como a conhecemos. Destacamos aspectos em que os meios eletrônicos

podem ser extensões do humano (e do leitor) e as implicações que envolvem a presença do ciberespaço nas estruturas sociais, hoje tão ligadas ao mundo tecnológico. Por fim, discutimos as relações entre literatura e jogos e as nuances que tal envolvimento pode trazer para o mundo da literatura em tempos informáticos interativos, considerando a possibilidade de que os meios eletrônicos e digitais abram espaço para narrativas digitais ou jogos com estruturas em formatos diferenciados que explorem os conhecimentos e experiências de narrativas tradicionais.

Estudar as diferentes formas de narrativas e seus suportes na literatura contemporânea é, pois, determinar e conhecer a diversidade de linguagens e textos que perpassam o mundo; desvendar os jogos de narrar e entender a organização de tais práticas comunicacionais e literárias que se estruturam em unidades de sentido. Mais do que isso, escrever sobre a leitura no período contemporâneo implica olhar as manifestações de uma cultura em constante transformação, em que as solicitações ao leitor são as mais variadas, gerando uma enorme quantidade de fontes e objetos de análise possíveis. Ao leitor cabem novas estruturas e meios para a escrita, agora com o aparato de tecnologias que se apresentam cada vez mais verbivocovisuais e hipermidiáticas na construção de um tipo de linguagem que inova na forma e no conteúdo.

Diante do exposto, este trabalho se fundamenta em referências históricas e críticas sobre literatura, leitura, escrita e hipertexto, que envolvem noções essenciais e indispensáveis do contexto histórico e da teoria crítica literária, essenciais para o entendimento dos pontos em discussão. Utiliza trabalhos importantes de autores contemporâneos que analisam o fenômeno da escrita literária eletrônica e suas influências nos mais variados âmbitos, bem como suas relações com o leitor, a escrita e as leituras tradicionais.

O que nos interessa ao final é poder contribuir, ainda que de forma parcial, para os estudos teóricos envolvendo a literatura produzida em ambiente digital, como mais uma face de novas textualidades que ganham espaço no início deste século XXI e lançam interrogações sobre a mídia em rede e programável como a base material para a inovação e a criação literária e artística.

## Capítulo I

### ENTRE OS BITS E BYTES DA LITERATURA ELETRÔNICA

#### 1.1 Livros e leituras: heranças que conduzem a era da escrita digital

A sucessão da oralidade, da escrita e da informática como modos fundamentais de gestão social do conhecimento não se dá por simples substituição, mas antes por complexificação e deslocamento de centros de gravidade.

Pierre Lévy, 1993.

Para compreender a importância do processo em curso, que resulta em mudanças nas práticas de leitura e a ação de um leitor com perfil em constante aperfeiçoamento, em contato com vários meios, é de grande importância rever aspectos da evolução da escrita, o que vai permitir entender a estreita relação entre seus suportes e os modos de pensamento por eles determinados. Consideramos que as formas produzem sentido e um texto pode ter alterados sua significação e seu estatuto quando mudam as ferramentas que se propõem à leitura<sup>2</sup>. As obras de que trata este estudo não existem por si só prontas e acabadas, mas são também resultado de outros formatos e suportes que as precederam, bem como práticas de leitura que foram sendo adaptadas e renovadas ao longo dos tempos até chegar ao que podemos chamar hoje de ciberliteratura.

As designações da atual produção literária que se encontra na rede informática podem ser muitas – ciberliteratura, literatura eletrônica, literatura digital – e o principal objeto aqui em questão são as produções literárias, notadamente as narrativas, que estão se

---

<sup>2</sup> Os incas, por exemplo, liam os nós de quipo – cordinhas de nós presos que se diferenciavam pelas cores e pelo espaço entre os fios - codificados para monitorar transações comerciais complexas. Ver MELLO, José Barboza. *Síntese histórica do livro*. Rio de Janeiro: Editora Leitura S. A., 1972, p. 23-25.

inscrevendo no quadro das novas tecnologias. Dentre as nomenclaturas existentes para recobrir essa produção, preferimos “ciberliteratura”, por dois motivos principais: primeiro, pela presença, nesta formulação, da palavra “literatura”, suficientemente geral para englobar a prosa e a poesia e, por si só, capaz de acenar com as relações entre o passado e o presente que nos interessam; e em seguida, por referir um ambiente, o mundo *cyber*, logo uma cultura, e não apenas uma tecnologia, nem apenas uma técnica, como acontece com a expressão “hipertexto”.

Sabemos que a importância da leitura na vida do homem moderno é inquestionável, o que se nota não só pelo uso diário, mas pelas constantes campanhas em prol da difusão de sua prática, enfatizando não tão somente o ângulo pragmático da questão, mas ressaltando igualmente o mérito da leitura de literatura. Tal prática está em mutação na era da informática, assim como a noção de um perfil de leitor que enfrenta novos desafios e outras referências de suporte para a leitura e a busca do conhecimento em meio digital. Contudo, ainda hoje, as nossas representações, percepções e categorizações de homens do final do século XX e início do século XXI são habitadas, ainda que inconscientemente, por tempos longos representados pela duração do códex, do livro identificado com a obra, a tipografia e a duração da função autor.

O historiador Roger Chartier (2002) indica que tal postura está arraigada a três inovações fundamentais: em primeiro lugar, entre os séculos II e IV, a difusão de um novo tipo de livro, que ainda é o nosso, composto de folhas e páginas reunidas dentro de uma mesma encadernação. Em seguida, no final da Idade Média, nos séculos XIV e XV, o surgimento do livro unitário que reunia dentro do mesmo suporte obras compostas por um único autor, como Petrarca ou Bocaccio, e não apenas autoridades canônicas e cristãs. Por fim, no século XV, a invenção da imprensa, até hoje a técnica mais utilizada para a reprodução do escrito. São heranças sedimentadas que se veem desafiadas pela textualidade

digital que, no mínimo, provoca efeitos de inquietação, já que os leitores agora enfrentam a modificação dos critérios antes conhecidos que permitiam estruturar os discursos.

Contrariamente a certas ideias difundidas pela mídia, entendemos que a concorrência mais acirrada não se dá com os meios audiovisuais, como a televisão, o vídeo ou o cinema, mas com a presença da informática no processo de edição, que pode utilizar as ferramentas de digitalização e separar o texto do objeto-livro. É claro que não podemos afastar os textos dos objetos que os sustentam, nem ignorar que os processos sociológicos e históricos de construção do sentido se baseiam nas formas como são lidos. Sem querer sacralizar o autor e promover o texto a objeto imutável, acreditamos que o texto pode ter sua leitura modificada de acordo com a edição a que é submetido, o que influencia nos usos do livro e em sua relação com o público. Então, o texto pode existir fora de seu suporte material. Se a digitalização do texto o separa do objeto-livro, é possível utilizar o computador para reorganizá-lo de modo inovador, aberto a experimentalismos, a usos que uma rede de *links* torna possíveis ao autorizar percursos de leitura motivados.

Cabe lembrar que a humanidade sempre foi marcada por “mitos” e “utopias” de todo tipo. Basta citar algumas “mortes” anunciadas, como a “morte” de Deus, do Autor, da Metafísica, da Poesia e do Romance, ideias que foram mudando desde o século XVIII a partir de novas correntes literárias, filosóficas e científicas que surgiram de lá para cá. Mas como o mito da “morte” está intimamente ligado ao mito do “renascimento”, assim pode ser que a literatura em papel dê lugar à criação na internet temporariamente para ressurgir posteriormente renovada, pelas mãos de alguma nova criação original. Isso acontece porque o momento é de tensão, fruto da crescente geração de publicações que exploram as capacidades do meio digital. Vemos a evolução vertiginosa da Web e a ampliação das produções hipertextuais na Internet, o que inevitavelmente tem colocado em questão a literatura em meio

impresso e seus elementos como a linearidade, a fixidez, a sequencialidade ou as noções de finitude, aspectos também ligados às clássicas definições de autor e leitor e suas relações.

É claro que para ler necessitamos de um suporte, o que também não quer dizer que seja exclusivamente o oferecido pelo computador. A despeito das muitas tentativas de criar algo semelhante ao livro impresso, como é o caso da mais nova vedete do mercado editorial europeu, o dispositivo *flipback*<sup>3</sup>, ainda não chegamos a um modelo completamente satisfatório em face ao mais utilizado até aqui. É inegável que ler em uma tela cansa, causa incômodo à vista e não se assemelha ao conforto de um livro, que pode ser desfrutado pelo leitor em várias posições, apesar das vantagens que aponta o criador do Kindle<sup>4</sup>. Por outro lado, para um advogado, por exemplo, nada mais cômodo que poder carregar inúmeras informações de processos se elas estiverem contidas em um dispositivo compacto, digital, acessível a qualquer tempo e lugar. Então, se o livro eletrônico terminar por se impor em detrimento do livro impresso, não vejo razões imediatas que sejam suficientes para tirá-lo de nossas casas e de nossos hábitos. Devemos levar em consideração Umberto Eco (2010, p. 12), quando afirma que “o livro é como a colher, o martelo, a roda ou a tesoura. Uma vez inventados, não podem ser aprimorados”. De fato, o livro venceu inúmeros desafios ao longo dos tempos e seria difícil encontrar algo que se destinasse ao mesmo uso e pudesse fazer melhor que o próprio livro. Talvez ele evolua em seus componentes, talvez as páginas não sejam mais de papel; mas acreditamos que ele permanecerá o que é, o que não impede que a

---

<sup>3</sup> Lançado na Europa no início de 2011, o livrinho, como o próprio nome diz, “abre para trás”, como algumas cadernetas de anotações. Seu diferencial está na portabilidade e manuseio: é menor que um livro de bolso, tem miolo de papel-bíblia e uma encadernação que facilita a leitura sem o uso das mãos: aberto em determinado ponto, o livro permanece assim até que o leitor decida virar a página.

<sup>4</sup> O Kindle é um *player* (leitor) de *e-books* (livros baixados na internet). Ele foi criado pela empresa Amazon que disponibiliza títulos que podem ser lidos na telinha do aparelho, sem precisar de um centímetro de papel. O leitor pode encontrar no site da Amazon mais de 88 mil títulos de livros. O Kindle mede 19 x 13 x 1.7 cm e pesa quase 300 gramas. A bateria dura o dia inteiro quando conectado à rede e quase uma semana desconectado. Ele é formado por uma tela, uma barra de rolagem para mudar as páginas e um teclado para buscas de títulos.

leitura e as suas práticas e até mesmo a nossa relação com a escrita passem por um processo visível de transformação.

Inclusive é preciso reconhecer que a literatura como a conhecemos em seu formato de livro impresso teve sua produção e vendas alavancadas pela força da divulgação e dos recursos do meio *online*. Chego a acreditar que a obra de *Griffin & Sabine*, objeto de reflexões no próximo capítulo, em face de seus recursos gráficos e enredo multifacetado, possa mesmo ser fruto de uma influência dos novos suportes de escrita informatizada, com novos suplementos e o uso da criatividade do artista-autor. Diante de novas tecnologias e recursos gráficos digitais, a obra tem o uso da imagem como um de seus pontos mais atraentes, talvez já significando um reflexo da forte presença da tela que agrada e distrai pelo apelo visual.

Entre muitas situações delicadas deste trabalho está a tentativa de definir leitura, o que não é tarefa simples, pois o ato de ler é variável, não absoluto, e a relação com o escrito efetua-se com técnicas, gestos e maneiras de ler. Trata-se não apenas de uma operação intelectual abstrata, mas do uso do corpo, a inscrição dentro de um espaço, relação consigo mesmo ou com os outros. Ao final, entendemos que o ato de ler, seja que suporte o leitor adote, deve ser pensado como um processamento hipertextual, que se realiza num formato de rede, em que as conexões são flexíveis e recursivas; afinal, o leitor pode construir diferentes significações através de variados percursos, estratégias e conhecimentos. Falamos aqui de uma prática complexa que coloca em jogo um conjunto relevante de variáveis que determinam a sua forma, funções e relações de manipulação, de compreensão e de interpretação, gestos que se completam para garantir a progressão através dos textos, quaisquer que sejam suas características ou suportes. Tal atitude inclui uma relação íntima, uma ponte entre os mundos de autor e leitor. Ou como afirma Zilberman:



Leitura [...] é interação verbal entre indivíduos socialmente determinados: o leitor, seu universo, seu lugar na estrutura social, suas relações com o mundo e com os outros; o autor, seu universo, seu lugar na estrutura social, suas relações com o mundo e com os outros; entre os dois: enunciação; diálogo? (ZILBERMAN, 1998, p. 18).

Acreditamos que seja possível associar essa forma de processamento à noção de hipertexto, apontada por Lévy (1993) como um conjunto de nós ligados por conexões que permitem a construção e a desconstrução contínua de significações, uma vez que tanto a noção de leitura quanto a de hipertexto englobam a produção de conexões pelo leitor. Em um primeiro momento, pode parecer que estamos nos referindo ao hipertexto eletrônico, mas tal descrição nos remete também a um dos objetos de estudo deste trabalho que será visto no próximo capítulo. Trata-se de *Se um viajante numa noite de Inverno*, de Italo Calvino, uma amostragem da multiplicidade potencial do narrável, que oferece ao leitor a liberdade de criar seu próprio livro, de escolher um percurso particular de leitura em dez fragmentos de texto e doze capítulos sobre a vida de um leitor que lê esta mesma obra.

Seja como for, a leitura não é uma situação antropológica sem historicidade. E se falamos hoje em literatura eletrônica, não podemos nos furtar à tarefa de rever as origens que contribuíram para tal avanço da tecnologia como ingredientes condicionantes desta modalidade de fazer literário na contemporaneidade. Homens e mulheres do Ocidente não leram sempre do mesmo modo; vários modelos permearam suas práticas, revoluções da leitura modificaram seus gestos e hábitos. Da mesma forma que não é possível falar de um mundo da leitura sem pressupor uma leitura de mundo<sup>5</sup>, o que nos leva ao livro impresso ainda como referência principal do universo da leitura *online*, ou seja, da forma como se estrutura essa leitura de mundo. Por mais transformações e rupturas que o processo possa

---

<sup>5</sup> LAJOLO, Marisa. *Do Mundo da Leitura à Leitura do Mundo*. São Paulo: Ática, 1994.

trazer, ainda há a inegável origem que o constitui e que, por fim, deve ser levada em consideração neste novo cenário de mudanças na ordem da escrita e da leitura.

De modo simplista, ainda é possível afirmar que o leitor emprega os símbolos para orientar a recuperação de informações de sua memória, podendo assim interpretar a mensagem do escritor. Entretanto, a leitura nem sempre foi definida desse modo. Para Fischer (2006, p.11), a leitura, no início, consistia na mera capacidade de obtenção de informações visuais com base em algum sistema codificado, bem como na compreensão de seu significado. Mais tarde, passou a significar, quase de modo exclusivo, a compreensão de um texto contínuo com sinais escritos sobre uma superfície gravada. Mais recentemente, incluiu também a extração de informações codificadas de uma tela eletrônica, ainda com base em um sistema codificado e com a forte influência do apelo visual como foi em tempos remotos. Verificamos que a proximidade de leitura destes códigos ainda possui uma base primeira dos primeiros tempos, mas agora com novos códigos que passam a ser decifrados e criados de acordo com o sistema binário que constitui a linguagem informática.

Também lembramos que a sociedade humana inicialmente se constituiu com a ajuda do discurso oral, tornando-se letrada bem mais tarde em sua história e ainda assim apenas em grupos limitados. Ong destaca no capítulo “Impressão, espaço e fechamento” como a audição cedeu lugar à visão. Segundo ele, “a audição, mais do que a visão, dominara o mundo antigo noético de maneira significativa, até mesmo muito depois que a escrita estivesse profundamente interiorizada” (ONG, 1998, p.137). Não é à toa que se admitia que um texto escrito de qualquer valor deveria e merecia ser lido em voz alta, e a prática deste tipo de leitura continuou, ainda que com muitas variações, até o século XIX, vindo a influenciar fortemente o estilo literário em épocas muito recentes. Segundo Ong (1998), as culturas manuscritas permaneceram em geral oral-auriculares até mesmo na recuperação de material preservado em textos. Os manuscritos não eram fáceis de ler segundo padrões tipográficos

posteriores e o que os leitores encontravam em manuscritos tendiam a confiar pelo menos de certo modo à memória.

O entendimento dos vários estágios na evolução de uma cultura para outra pode estabelecer um tipo de referência que permita entender melhor não só a primitiva cultural oral e a posterior escrita, mas também a cultura impressa, que leva a escrita a um novo patamar, e a cultura eletrônica, que se apoia tanto na escrita como na impressão. Talvez aqui já seja o momento de pensar na escrita não como uma tecnologia externa, alheia aos aspectos emocional e psicomotor, a exemplo do que atualmente se faz em relação ao computador. É preciso considerá-la como tecnologia que também se torna um instrumento que usa e condiciona seus usuários. Isto quer dizer que, ao utilizarmos o livro como suporte de leitura, somos moldados e usados por ele.

Podemos admitir que a tecnologia não é só um instrumento de uso, mas ferramenta que usa e condiciona seu usuário. Walter Benjamin (1996), em seu artigo sobre a reprodutibilidade das obras de arte, reforça esta ideia ao apontar para o caráter transformador dos novos meios, capazes de modificar os corpos, as consciências e as ações humanas e não apenas servir como novos meios de expressão. Esta premissa se confirma quando observamos o quanto nos dias atuais o leitor se vê condicionado às ferramentas da informática e, no caso da leitura de hipertextos eletrônicos – como veremos mais adiante –, de uma forma quase coercitiva, escondida sob o véu de uma alardeada “liberdade”.

Observamos que o homem moderno interiorizou a escrita de tal forma, absorvendo-a tão completamente, que acredita ser difícil considerá-la uma tecnologia tal qual o computador. Mas ainda é possível pensar a escrita, principalmente a alfabética, como uma tecnologia, na medida em que exige o uso de ferramentas e outros equipamentos: estiletos, pincéis ou canetas, superfícies preparadas, peles de animais, tiras de madeira, assim como tintas e muito mais, o que nos leva a pensar que a escrita pode ser vista como a mais drástica

das três tecnologias porque iniciou o que a impressão e os computadores continuam aperfeiçoando, ou seja, representa “a redução do som dinâmico a um espaço mudo, o afastamento da palavra em relação ao presente vivo, único lugar em que as palavras faladas podem existir” (ONG, 1998, p.97).

Também na prática da leitura há uma espécie de processo, de ritual que impele o leitor a manifestar-se simbolicamente ou não diante do livro. O livro, como objeto de posse, independente da leitura, tem uma significação sociocultural privilegiada, transferindo ao seu portador um status social também elevado; afinal, constitui-se em objeto simbólico do conhecimento adquirido. Chartier destaca a relação histórica do formato do livro com o seu uso e o status junto ao leitor.

A hierarquia dos formatos, por exemplo, existe desde os últimos séculos do manuscrito: o grande in-fólio que se põe sobre a mesa é o livro de estudo, da escolástica, do saber; os formatos médios são aqueles dos novos lançamentos, dos humanistas, dos clássicos antigos copiados durante a primeira vaga do humanismo, antes de Gutenberg; e o libellus, isto é, o livro que se pode levar no bolso é o livro de preces e de devoção, e às vezes de diversão. (CHARTIER, 1998, p. 8-9).

O surgimento de uma nova tecnologia foi um impacto formidável, mas houve uma colisão entre o novo e o velho, no sentido do contraste entre uma técnica de estocagem acústica, que dependia da memória pessoal, e outra que dependia do reconhecimento visual, uma escrita passível de guardar-se fora da memória e reutilizável sem dispêndio de suor e lágrimas. Em diferentes planos, a tecnologia oferece a base necessária para todas as culturas, modernas ou antigas. É o que verificamos hoje, de forma contundente, entre o impresso e as narrativas que surgem em formato digital com os recursos da hipermídia. A grande novidade é que não estão mais setorizadas, isoladas, mas dialogam, interagem e se multiplicam ao longo desse processo.

De fato, as relações entre oralidade e cultura escrita são altamente complexas e vão muito além de questões psico-históricas ou de fenomenologia presentes, mas requer amplo conhecimento e árduas reflexões. São discussões que envolvem os próprios preconceitos humanos, uma vez que estamos tão inseridos na cultura escrita, como leitores de livros, que encontramos dificuldades em conceber um universo oral de comunicação ou de pensamento, salvo como uma variante de um universo letrado. Mas devemos considerar, como nos lembra Ong (1998, p.11), que os contrastes entre a mídia eletrônica e a impressão aguçaram nossa percepção do contraste anterior entre escrita e oralidade.

Sem exageros, chegamos a acreditar que a era eletrônica é também uma era de oralidade em segundo plano, a oralidade dos telefones, do rádio e da televisão, cuja existência depende da escrita e da impressão. Mais importante do que isso é constatar que hoje, com os processadores de texto, nos aproximamos de um tempo em que a distância entre a fala e a escrita seja bastante reduzida. Se na escrita impressa o texto controlava o próprio autor, tornando-se dele independente, no caso da escrita com o computador o autor poderá controlar o seu discurso. As barreiras entre a fala e a escrita podem começar a cair – não deixar de existir, fique claro –, e tudo indica que as novas gerações iniciadas na escrita eletrônica possam aprender a escrever usando o processador de palavras e compor seu discurso escrito de uma maneira que seja mais parecida com a fala do que com os tradicionais exercícios da escrita.

Novas formas tais como os *e-mails* (mensagens eletrônicas) e os *chats* (bate-papos) pela Internet reproduzem estratégias da língua falada, produzem enunciados mais curtos e com menor índice de nominalizações por frase. Talvez não seja inoportuno afirmar que tais técnicas permitam uma escrita mais amigável e mais próxima da fala. É bom enfatizar, contudo, que não estamos afirmando que esteja havendo algum tipo de neutralização das diferenças entre fala e escrita, mas sim que o uso das tecnologias possa criar

as condições materiais que permitirão uma maior interação entre ambas, através do surgimento de novas formas de discurso. E a ideia de uma interação entre tecnologias está cada vez mais patente com os constantes diálogos entre meios, o que gera uma multiplicação de formas híbridas de comunicação.

Uma posição bem clara a respeito tem Pierre Lévy (1993), em *Tecnologias da inteligência*, ao enfatizar que o computador sobrepõe diversas mídias (televisão, telex, livro, rádio, telefone, fax, vídeo, gravador, cinema) em um sincretismo de formas e linguagens (verbal, oral, icônica), sem se reduzir a nenhuma delas. O novo não apaga o antigo, como na imagem do palimpsesto, antigo pergaminho submetido a uma solução química para receber nova inscrição, de forma que era possível encontrar, sob a superfície raspada, as camadas anteriores de escrita; mas, ao incidir sobre ele, recria-o, transforma-o.

Contudo, é preciso ressaltar que há diferenças. Os textos impressos são mais fáceis de ler que os manuscritos, proporcionando uma maior legibilidade para o usuário, o que, em última análise, favorece a leitura rápida, silenciosa. A leitura do rolo de papiro não era tarefa simples, pois era necessário desenrolá-lo várias vezes. Retornar, ir adiante no texto ou procurar determinada passagem era muito difícil, já que não havia sumários ou índices.

Por sua vez, a leitura do impresso permite uma relação diferente entre o leitor e a voz autoral do texto e requer diferentes estilos de escrita, sem contar que a impressão envolve muitas pessoas além do autor na produção de uma obra: editores, agentes literários, leitores de editoras, revisores, programadores visuais e outros, além das inúmeras revisões feitas pelo autor para que a publicação se concretize, ação virtualmente desconhecida em uma cultura do manuscrito.

Ao observar a produção de um livro, nota-se que todos os gestos que, desde a invenção de Gutenberg, eram feitos artesanalmente, numa mesma tipografia por um pequeno número de operários, sofreram alterações radicais nos séculos XIX e XX. Como destaca Belo

(2008, p. 17-18), os artesãos foram substituídos pelo trabalho e pela força das máquinas e, cada vez mais, pela inteligência do computador, que assume diversas funções ao mesmo tempo. Assim, ao escreverem o texto diretamente no computador, os autores estão fazendo eletronicamente aquilo que os compositores do século XVII faziam, alinhando manualmente letras de metal em galés.

Nas fases restantes de produção de um livro, da paginação a encadernação, observa-se também uma sucessão de processos eletrônicos, fotográficos e mecânicos que envolvem meios técnicos e materiais. Para além da tecnologia, a economia, a velocidade, a organização do trabalho, o número de pessoas envolvidas, os espaços físicos em que a produção do livro acontece mudaram radicalmente até chegar aos suportes computadorizados.

De fato, a impressão não é apenas um multiplicador de cópias, mas se transformou em algumas décadas em um tipo de interface padronizada muito original que inclui páginas de títulos, cabeçalhos, numeração regular, sumários, notas, referências cruzadas e outros elementos que hoje parecem tão intrínsecos ao meio que nem notamos que existem. Mas, ao serem inventados, mudaram totalmente a relação com o texto e a escrita, bem diferente do que existia com o manuscrito. Lévy (1993, p. 34) destaca entre as mudanças a possibilidade de exame rápido do conteúdo, de acesso não linear e seletivo ao texto, de segmentação do saber em módulos e de conexões múltiplas a uma infinidade de outros livros graças as notas de pé de página e às bibliografias.

Paralelamente foram sendo introduzidas novas tecnologias também no sistema de impressão. As máquinas planas, que imprimiam o jornal folha por folha, foram sendo substituídas pelas rotativas que usavam bobinas de papel e já finalizavam a encadernação e o empacotamento do jornal impresso. Entretanto, foi a substituição da linotipia pela computação eletrônica e, por outro lado, a substituição da impressão tipográfica pela impressão em *off-set* que permitiram, no século XX, a transformação dos impressos em grandes empresas de

comunicação. Dos “tipos romanos” que os fundidores alemães disseminaram pela Itália no século XV, ao tipo “Times New Roman” deste texto, composto em corpo 12 no computador, de forma instantânea, com possibilidade de reprodução a cores, também de forma instantânea, mesmo que a impressora esteja situada do outro lado do planeta, a evolução foi notável. Sob essa perspectiva de rápida evolução dos meios eletrônicos, é possível pensar que a impressão se impôs mais lentamente do que se imagina, por sucessivos deslizamentos e sobreposições. Ou, talvez, pensemos assim porque a velocidade assustadora com que as novas tecnologias se superam a cada momento nos transmite a sensação de que tudo ainda está por surgir em meio digital, todo equipamento lançado no mercado já está virtualmente obsoleto pela perspectiva do novo que há de vir.

Diante do exposto nesta parte inicial, o que reputamos como certo é que as mudanças que se delineiam na contemporaneidade constituem uma espécie de “estados de sucessão” formados por acréscimos e fraturas, um corte na noção histórica de abordagem e definição do livro e até mesmo na possibilidade de nomeá-lo como objeto. Agora, o objeto em questão é a tela sobre a qual o texto é lido, embora tal objeto não seja mais manuseado diretamente, imediatamente, pelo leitor. Trata-se de uma forma distinta de distribuição, organização e estruturação do texto que permite um acesso diferenciado ao leitor da atualidade. E, não apenas isso, mas gestos, um jogo tátil entre mão e *mouse*, uma diversidade de objetos e de recursos de visão que definem a posição da leitura que avança neste momento. O texto não é mais um objeto fechado, portador da totalidade de seu sentido, mas aberto à intertextualidade, às leituras plurais, que a técnica do hipertexto permite instrumentalizar.

Contudo, não podemos considerar a evolução da literatura impressa para outra mídia em formato digital sem considerar que livros e leituras estão fundamentalmente ligados à cultura e à sociedade, e por isso mesmo mantêm vínculos com os costumes, necessidades e objetos sociais que não podem ser ignorados e nem menosprezados. As práticas e os modelos



teóricos que constituem a herança de uma “cultura do livro” devem ser considerados nesse processo evolutivo a que chegamos com a massiva presença das mídias digitais. Assim, achamos pertinente entender como o hipertexto se configura e que alterações permitem ao leitor efetuar em seu processo de leitura pelas infovias e em dispositivos eletrônicos capazes de alterar sua percepção, o que pode se caracterizar como nova modalidade de leitura, recentemente designada de navegação. Ao explorar as múltiplas possibilidades e caminhos possíveis, cada usuário vai encontrando de forma desconexa as informações de que necessita e estabelecendo uma ordem lógica própria. A não linearidade contribui para diversificar as interpretações, antes limitadas pela estrutura unidirecional dos meios de comunicação tradicionais. É o que veremos a seguir.

## **1.2 O Hipertexto na literatura eletrônica: ler e navegar é preciso**

Errante, portanto, é o navegador que vai clicando meio sem rumo em um campo de possibilidades abertas.

Lucia Santaella

Convivemos hoje com uma forte especulação em torno do fim de um suporte material de leitura e a sua substituição por um não suporte, o que revela tratar-se, na verdade, de uma substituição por uma variedade de suportes tecnológicos que promovem simultaneamente abruptas distinções e homogeneizações nos textos e nos leitores. Os novos suportes digitais apresentam diversas formas e usos, pois os livros digitais podem ser acessados e lidos em praticamente qualquer equipamento de informática, seja o computador pessoal de mesa, um *laptop*, um *notebook*, ou um *handlead* (computador de bolso), e até em celulares.

A tela do computador tornou-se domínio ocupado por milhões de pessoas no mundo inteiro e instaurou um desenvolvimento tecnoeconômico sem precedentes na história do conhecimento e da informação, tornando-se um poderoso meio através do qual pressupostos pré-conscientes circulam de veículos de transmissão cultural tradicionais, como a retórica política, religiosa e outros rituais, gestos e posturas, narrações literárias, relatos históricos e outros canais de ideologia, para as operações materiais dos dispositivos de informática. Talvez não demore muito para que o mundo recorra ao PC com mais frequência que aos livros, já que, em diversos contextos, a linguagem *on-line* começa a substituir a linguagem falada. O suporte eletrônico também permite uma visão mais complexa e menos determinista do texto que a técnica do hipertexto torna mais eficaz. Então, se a digitalização do texto o separa do objeto-livro, reduzindo-o a uma sequência de caracteres, o hipertexto utiliza o computador para reorganizá-lo de modo totalmente inédito.

Aqui se faz necessário um breve entendimento sobre o hipertexto eletrônico, que assume suportes diferentes e características próprias, permitindo ao leitor uma infinidade de recursos e roteiros de navegação, o que nos interessa como ponto de partida para as análises que serão feitas das narrativas no próximo capítulo. A ideia de hipertexto surgiu pela primeira vez com Vannevar Bush, em 1945, a partir de um prestigiado artigo intitulado *As We May Think*. O excesso de dados já era uma preocupação do período pós-guerra, marcado por uma avalanche de descobertas, experimentos e novas ideias e nenhuma forma eficaz de processá-las. Bush imaginou um dispositivo chamado *Memex* para mecanizar a classificação e a seleção por associação do enorme volume de informações existentes à época.

Entretanto, o termo “hipertexto” foi cunhado por Theodor Nelson, nos anos 1960, para descrever um sistema de escrita não sequencial: um texto que se desmembra e que

permite escolhas ao leitor<sup>6</sup>. Em seu projeto *Xanadu*<sup>7</sup>, a proposta era implementar uma rede de publicações eletrônica, instantânea e universal – um verdadeiro sistema hipertexto, um universo documental. Mais tarde, ele expandiu a noção para hipermídia<sup>8</sup> para descrever uma nova forma de mídia que utiliza o poder do computador para arquivar, recuperar e distribuir informação na forma de figuras gráficas, texto, animação, áudio, vídeo, e mesmo mundos virtuais dinâmicos.

Definido como uma forma de produção textual possibilitada pelos avanços da informática, o hipertexto tem muito mais em comum com a teoria crítica contemporânea do que poderia ser avaliado à primeira vista, se observadas apenas as realidades em que estão inseridos: um ligado aos avanços tecnológicos e outro às questões filosóficas. Pierre Lévy figura entre os autores que defendem a estreita relação entre os dois, aproximando a experiência da hipertextualidade proporcionada pelas novas tecnologias e os estudos desenvolvidos pelas teorias que versam sobre a contemporaneidade.

Em seu livro *As tecnologias da inteligência* (1993), Lévy propõe seis critérios para se caracterizar os hipertextos e, como veremos no capítulo 2, são perfeitamente identificáveis na narrativa de *Victory Garden*. O **princípio da metamorfose** é o processo de constante construção e renegociação de sentidos que se dá nos hipertextos. A estrutura criada pode até permanecer estável durante algum tempo, mas ela é sempre fruto de um trabalho em direção a uma estabilidade. Com o **princípio da heterogeneidade**, tanto os nós, as informações organizadas em uma determinada seção de um hipertexto, como as conexões que se estabelecem entre as diversas partes dele, têm um caráter extremamente heterogêneo. Os

---

<sup>6</sup> Tradução livre da presente autora para o original em inglês: "By 'hypertext,' I mean non-sequential writing -- text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways".

<sup>7</sup> Ver <http://www.xanadu.net> para conhecer o projeto.

<sup>8</sup> Tradução da autora para o original: "By now the word 'hypertext' has become generally accepted for branching and responding text, but the corresponding word 'hypermedia', meaning complexes of branching and responding graphics, movies and sound – as well as text – is much less used. Instead they use the strange term 'interactive multimedia': this is four syllables longer, and does not express the idea of extending hypertext. (NELSON, *Literary Machines*, 1992).

dados são qualitativamente diferentes (imagens, sons, textos); não há uma padronização visual, o tipo de conexão que o leitor estabelece também passa por diversas razões como: critérios lógicos, afetivos, ocasionais, instintivos, entre outros. Pelo **princípio da multiplicidade e de encaixe das escalas** o hipertexto se organiza de forma "fractal". Cada nó ou conexão pode revelar toda uma rede de novos nós e conexões e cada novo nó pode apresentar outro universo de conexões, e assim por diante. Os eventos veiculados pela Internet também têm uma capacidade de mobilização social diferente daquela possibilitada por outras mídias. Pequenos eventos podem ter grandes efeitos a partir de uma rede sinérgica, sensível e desterritorializada de correlação de informações feitas por usuários anônimos em todo o mundo. Pelo **princípio de exterioridade**, não há uma unidade, nem um motor próprio na Internet. Sua construção, definição e manutenção dependem de complexas e múltiplas interações, conexões entre pessoas e equipamentos. Os fluxos constantes de elétrons e de dados digitais são incorporados e trocados constantemente. Já o **princípio da topologia** nos hipertextos funciona por proximidade, por vizinhança. O curso dos acontecimentos é uma questão topológica, relacionada à construção de caminhos: "A rede não está no espaço, ela é o espaço". E o **princípio da mobilidade dos centros** mostra que a rede tem uma estrutura rizomática, com múltiplos e móveis centros, que se organizam de acordo com o fluxo da narrativa e da leitura. A cada conexão desenham-se novos cenários de leitura com novos centros, novas possibilidades. A ideia da necessidade de um centro fixo para a organização da leitura é transferida para a de que o leitor é o centro, o seu interesse, o seu tempo disponível, a sua cognição.

Ao abordar o assunto hipertexto, George Landow (1997) afirma tratar-se de um laboratório onde as hipóteses levantadas e sustentadas teoricamente poderiam ser testadas, citando teóricos como Barthes, Foucault, Bakhtin, Deleuze, Guattari e Derrida, entre outros, cujos trabalhos poderiam ser operacionalizados com a escrita hipertextual. Uma formulação

que, na atualidade, encontraríamos presentificada ora sob a forma de quadros teóricos, ora sob a forma de experimentos textuais possíveis de serem realizados em computadores, o que viria provocar uma mudança de paradigma na arte da escrita. Contudo, acreditamos que os estudos sobre os usos do hipertexto em meio literário devem avançar antes que simplificações sobre o assunto, envolvendo teorias críticas complexas, possam ser adotadas como referência inquestionável em um processo de criação tecnológica que só está no começo.

Patrícia San Payo (2003), em seu ensaio "A máquina-literatura", ressalta que, para Landow, autores como Barthes, Foucault e Derrida evocaram em seus textos conceitos diretamente relacionados à estrutura do hipertexto: as *lexias* em Barthes, os conceitos de epistema e função do autor em Foucault, e a natureza teórica dos escritos e a paginação de *Glas* e *La vérité en peinture*, de Derrida, evocam as de um texto multimídia<sup>9</sup>.

Como afirma o próprio Landow:

O processamento eletrônico de texto marca a próxima grande mudança na tecnologia de informação após o desenvolvimento do livro impresso. Ele promete (ou ameaça) produzir efeitos em nossa cultura, particularmente em nossa literatura, educação, crítica e saber, de forma tão radical quanto as que foram produzidas pela prensa móvel de Gutenberg. (LANDOW, 1997, p.21)<sup>10</sup>.

Dentro desta compreensão, alguns aspectos se configuram como pontos de encontro dos dois modos de operar: textualidade, narrativa e as fronteiras existentes entre o leitor e o autor. O que também não quer dizer que devemos incluir todas as questões em torno de uma situação "hiper", de supervalorização das tecnologias que giram em torno das propriedades que o hipertexto eletrônico oferece. Antes, é preciso compreender as nuances

<sup>9</sup> SAN PAYO, Patrícia. "A máquina-literatura". Disponível em <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/psanpayo/apresentacao.htm>, 2003.

<sup>10</sup> Tradução da autora para o original: "Electronic text-processing marks the next major shift in information technology after the development of printed book. It promises (or threatens) to produce effects on our culture, particularly on our literature, education, criticism, and scholarship, just as radical as those produced by Gutenberg's movable type".

que envolvem o fazer literário e o leitor em contato com o meio informático que oferece novas e inusitadas possibilidades.

Em relação ao hipertexto, Landow acredita que:

devemos abandonar sistemas conceituais fundados em idéias de centro, margem, hierarquia e linearidade, e substituí-los por outros de multilinearidade, nós, links e redes. Quase todas as partes para essa mudança de paradigma, que marca uma revolução no pensamento humano, veem a escrita eletrônica como uma resposta direta aos pontos fortes e fracos do livro impresso. Esta resposta tem profundas implicações para a literatura, educação e política <sup>11</sup>.

O hipertexto põe em xeque sequências fixadas, começo e fim definidos, uma narrativa de certa magnitude pré-determinada e a concepção de unidade e de todo associada a esses conceitos. Na narrativa hipertextual, o autor oferece múltiplas possibilidades através das quais os próprios leitores constroem sucessões temporais, escolhem personagens, realizando saltos com base em informações referenciais. É interessante notar que, quando falamos da relação entre literatura e Internet, estamos reunindo em uma mesma estante – para usar uma metáfora do mundo pré-virtual – livros, autores e propostas diferentes.

Observamos que está havendo uma paulatina implosão da horizontalidade da linha e da própria noção de volume. Concordamos com a afirmação de que “a descostura intrínseca a esse processo impõe pensar que, na internet, a tela de computador não é apenas o suporte da leitura, é uma interface. E isso faz toda a diferença” (BEIGUELMAN, 2003, p.35). E é exatamente esse poder de lidar com interfaces que faz do meio digital uma matéria pronta a suportar todas as metamorfoses, todos os revestimentos, todas as deformações. Pode ser que assim a leitura saia ganhando com as novas operações intelectuais que o dispositivo favorece.

---

<sup>11</sup> Tradução da autora para o original: “We must abandon conceptual systems founded upon ideas of center, margin, hierarchy, and linearity, and replace them with ones of multilinearity, nodes, links, and networks. Almost all parties to this paradigm shift, which marks a revolution in human thought, see electronic writing as a direct response to the strengths and weaknesses of the printed book. This response has profound implications for literature, education, and politics”. Este texto é parte de outras teorias que podem ser consultadas em <http://www.cyberartsweb.org/cpace/gender/raymond/ghypertext.html>.

Com o hipertexto e as possibilidades de abertura de múltiplas janelas, os textos complexos se tornam uma operação mais fácil e podem criar um novo modo de leitura.

Não devemos esquecer, contudo, que o que o hipertexto eletrônico faz é retomar e transformar antigas interfaces da escrita. A impressão, por exemplo, representou quando surgiu uma interface inovadora com suas páginas de títulos, cabeçalhos, numeração regular, sumários, notas, referências cruzadas. Hoje, estamos tão acostumados com esta interface que não notamos que existe. Quando foi inventada, possibilitou uma relação totalmente diferente com o texto e a escrita do que era estabelecida com o manuscrito: possibilidade de exame rápido do conteúdo, de acesso não linear e seletivo ao texto, de segmentação do saber em módulos, de conexões múltiplas a uma infinidade de outros livros graças às notas de pé de página e às bibliografias.

Mas também devemos ressaltar que por si só o hipertexto não se configura como substituto natural ao suporte de leitura do livro tradicional, nem tampouco o equivalente informático da página impressa. Contudo, não há como ignorar o *boom* de publicações que surgiram pelo uso das capacidades específicas da digitalização, o avanço veloz da Web em vários domínios e a banalização da produção em rede e em ambientes hipertextuais. Como observamos anteriormente, tais aspectos colocam em questionamento elementos da cultura impressa como a linearidade, a fixidez, a sequencialidade, a autoridade e as definições tradicionais de autor, leitor e suas relações.

Torna-se necessário considerar que as evoluções em termos tecnológicos coexistem, e nem sempre o fazem de forma uniforme, sincronizada, mas com variações técnicas e de uso. Por isso, é preciso cautela neste momento de ruptura e instabilidade para não reduzir os acontecimentos unicamente à evolução das tecnologias virtuais. Outros fatores precisam ser levados em consideração além do nível da tecnologia, como os sociológicos, culturais, econômicos e políticos, por exemplo.

Diante da situação exposta acima, não seria prematuro afirmar que os livros conhecidos desde Gutenberg continuem sendo publicados, comercializados e lidos, o que não impede que o objeto-livro perca sua força e seu poder simbólico no universo textual. Neste momento, o que parece ser mais atraente, considerando a complexidade que se instalou no mundo contemporâneo, com seus ditames informáticos, seria a inversão da ordem do livro clássico proposta por Deleuze e Guattari, em *Mil Platôs* (1995), ou um distancimento do livro-raiz, tipo de pensamento que nunca compreendeu a multiplicidade e necessita de uma unidade principal para sua existência.

Ainda que as incertezas perdurem, acreditamos que a estrutura que melhor se adequa a um tipo de livro futuro é a rizomática, com seus princípios de conexão e heterogeneidade, multiplicidade, de ruptura, de mapa e de decalque, “um agenciamento que torna o próprio pensamento nômade, que torna o livro uma peça para todas as máquinas móveis, uma haste para um rizoma” (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 36). Afinal,

o livro não é uma imagem do mundo segundo uma crença enraizada. Ele faz rizoma com o mundo, há evolução a-paralela do livro e do mundo, o livro assegura a desterritorialização do mundo, mas o mundo opera uma reterritorialização do livro, que se desterritorializa por sua vez em si mesmo no mundo. (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 20).

Resta-nos reconhecer que o mundo das letras já não gravita em torno de livros impressos, prontos e acabados. A literatura, seja de que qualidade for, alastra-se pela Internet com impressionante desenvoltura. A rede não faz outro papel senão renovar seus conteúdos, multiplicá-los e dividi-los com a grande massa de interagentes que encontra ao seu dispor um verdadeiro arsenal contendo periódicos históricos, gêneros, movimentos e escolas. Ainda é possível somar a estas características as vantagens da hipervelocidade de transmissão digital, o baixo custo de produção e a enorme autonomia de veiculação que a Internet possui frente ao meio impresso. Aqui já dá para entender um pouco o porquê desta nova febre literária virtual.



Assim como a história da literatura impressa está intimamente ligada à evolução da tecnologia do livro e à forma como passou por inúmeras inovações, de modo similar a história da literatura eletrônica se confunde com a evolução dos computadores que não só diminuíram de tamanho, como também tornaram-se cada vez mais potentes e capazes de acessar grandes quantidades de informação em torno do globo. Como observa o professor Olinto, a quantidade ilimitada de textos conectáveis em sistemas hipertextuais pressupõe uma existência fundadora de textos a partir de incontáveis textos referenciais; assim, “todo texto novo já nasce como tecido de textualidades múltiplas e toda instância autoral que altera e acrescenta elementos emerge na qualidade de compositor de textos multivocais” (OLINTO, 2002, p.71).

O hipertexto digital suscita novos modos de escrita e leitura e possui elementos fundamentais que o constituem. Um deles é o *link* – um elo, um vínculo -, inovadora forma de pontuação que sugere toda uma nova gramática de possibilidades, formas de traçar conexões entre textos e forjar relações semânticas. Nos romances impressos, verificamos esses elos de associação como recursos do autor diante de uma crise enorme de excesso de informação, um estratagema para unir grupos e assuntos diferentes dentro da narrativa. Hoje, os *links* do hipertexto fazem o mesmo com a sobrecarga de informação, como afirma Johnson:

A crise da imaginação com que nos defrontamos atualmente é resultado de termos informação demais nas pontas de nossos dedos e da tarefa quase impossível de contemplar uma rede colossal de computadores interconectados. A interface contemporânea é uma espécie de antídoto para essa energia que se multiplica, uma tentativa de subjugar toda essa complexidade prolífica, dar-lhe coerência. (JOHNSON, 2001, p.87).

Hoje, as tecnologias digitais surgem como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização, de transação e de novo mercado da informação e do conhecimento. Para Lévy (1999, p. 113), o desenvolvimento do digital é "sistematizante e universalisante não apenas em si mesmo, mas também, em segundo

plano, a serviço de outros fenômenos tecnossociais que tendem à integração mundial: finanças, comércio, pesquisa científica, mídias, transportes, produção industrial etc."

Essa discussão, porém, que envolve a cultura digital, supõe uma consideração sobre o termo *digitalizar* que, segundo Lévy (1999), consiste em traduzir uma informação em números. Essa possibilidade permite que todas as informações possam ser codificadas e que as letras, os textos, as imagens e os sons se tornem objetos de digitalização, de modo que cada unidade desses objetos corresponda a um número, sendo expresso por meio de um sistema conhecido como linguagem binária. As informações codificadas nessa linguagem são traduzidas como textos legíveis, imagens audíveis, sons audíveis, sensações táteis, automaticamente, com um grau de precisão absoluto, rapidez e em grande escala quantitativa transmitida e copiada quase indefinidamente sem perda de informação. Uma grande variedade de dispositivos técnicos permite gravar e transmitir os números codificados nessa linguagem. O modelo digital, capaz de conectar, num mesmo tecido eletrônico, a imagem, o som e a escritura, é capaz também de conectar, dentro de sua rede, todas as outras mídias. Por ser, em si mesmo, um princípio de interface, a codificação digital, com seus *bits* de imagens, textos, sons, envolve, em suas tramas, nosso pensamento e nossos sentidos. É o grande processador leve, móvel, maleável e inquebrantável.

Na área da escrita, com tantos recursos digitais, correios eletrônicos, salas de bate-papo e mensagens de texto, áudio e vídeo nos celulares reforçam a constatação da comunicação pela leitura sobrepujando a comunicação oral. Crianças e adolescentes que acessam o "texto" virtual em todas as suas variações logo serão adultos com habilidades e tecnologias muito mais sofisticadas. Eles são os personagens das novas práticas que determinarão o futuro próximo da leitura que, ao que tudo indica, exigirá uma quantidade muito maior de leitura que em qualquer outro período. E "ao ritmo regular da página se

sucedará o movimento perpétuo de dobramento e desdobramento de um texto caleidoscópico” (Lévy, 1993, p.41).

A ideia e a concretude em si de um texto fragmentado, descentrado e aberto, alardeado e abraçado por teorias da leitura e da literatura, expressa com ênfase um estágio supostamente mais avançado na cultura humana: para os mais entusiastas, como Jay David Bolter (1991), a tecnologia eletrônica será muito em breve capaz de abrigar um novo gênero literário exclusivo ao meio digital, e não só a ideia, mas o ideal do livro mudará; afinal, o meio impresso não mais definirá a organização e a apresentação do conhecimento. Acreditamos que isto não significa que a literariedade estará perdida pelo fato de uma possível “saída de cena” do formato impresso, mas significará o oferecimento de um novo tipo de livro e novas formas de ler e escrever. Conseqüentemente, o suporte revolucionaria as prerrogativas do leitor e alteraria tanto o poder do autor, quanto seu método de composição.

Bolter afirma, em *Writing space* (p.3), que a “escrita eletrônica enfatiza a instabilidade e mutabilidade do texto, a isto leva a reduzir a distância entre autor e leitor transformando o leitor em um autor”<sup>12</sup>. Além do que o hipertexto seria o único formato em que o leitor de fato teria algum poder e dependeria de um processo de seleção. Para ele, o hipertexto eletrônico viria concretizar a metáfora *reader response*, na medida em que o leitor participa da composição do texto como uma sequência de palavras. Essa participação é real na hiperficção e até mesmo em páginas convencionais da Web. Em ambos os casos, se o autor escreveu todas as palavras e selecionou as imagens, o leitor ainda precisa evocá-las e determinar a ordem de apresentação por meio das escolhas feitas e pelos links percorridos.

Independente da capacidade tecnológica em constante expansão por que passam as máquinas digitais, algumas questões que perturbaram os antigos literatos são muito semelhantes às questões debatidas hoje no seio das comunidades literárias. E realmente

---

<sup>12</sup> Tradução livre da autora para o original: “electronic writing emphasizes the impermanence and changeability of text, and it trends to reduce the distance between author and reader by turning the reader into an author”.

pensamos se o que se produz hoje em suporte digital é literatura. A facilidade de publicação na Internet não estaria contribuindo para a disseminação de uma enxurrada de asneiras sem valor, produtos nitidamente inferiores aos conhecidos cânones impressos? Isso porque não é raro encontrar práticas que se contentam em disponibilizar na Web textos brutos que não foram pensados em relação ao novo suporte, muito menos submetidos a algum trabalho de correção ou de edição. Aqui reside a tão alardeada liberdade e autonomia da grande Rede. Publica-se de tudo um pouco: contos, resenhas, poemas, ensaios, biografias, narrativas hipertextuais, inclusive muitos já com formatos adaptados à literatura em rede. A facilidade de publicar abre brechas nos controles da grande mídia, que não mais detém o poder de reservar seus espaços aos nomes sacramentados pelo mercado, pela crítica literária ou pela academia.

A figura do autor agora acumula novas funções como as de editor e distribuidor. Torna-se livre para mudar ou atualizar suas produções sem maiores custos e, ainda, divulgar e interagir com o público em *homepages*, *chats*, oficinas de criação *online*, fóruns e *workshops*. Assim, cronistas, contistas e poetas deixam para trás o desprezo das editoras e da mídia convencional, e suas obras atravessam nossas retinas em pé de igualdade com os grandes clássicos, agora também na grande Rede. Talvez estejamos vivenciando uma outra Renascença – o que não se sabe é se dela sairão novos Shakespeare ou Cervantes modernos. Ou, ao contrário, uma anti-Renascença, algo com seu aspecto de sabedoria, mas não com seu conteúdo.

Isso sem contar o fato de que as tecnologias eletrônicas já tomaram conta de inúmeros aspectos do processo de publicação. Hoje, os autores podem escrever seus textos em processadores e enviar para os editores por *e-mail* ou em suportes digitais. Imagens, quadros, gráficos e outros gêneros visuais são quase que totalmente feitos ou “tratados” em computador. Mesmo que os textos não sejam elaborados em computador, devem

necessariamente ser digitalizados para a produção editorial. Também a editoração, diagramação e finalização da obra ocorrem *online*, independente se o produto final será impresso ou eletrônico. Enfim, a maior parte dos aspectos e das atividades que envolvem a produção de material de leitura na atualidade passam pelo suporte eletrônico.

Para compreendermos um pouco melhor o que se passa na esfera das discussões sobre as atuais relações entre a escrita e as novas tecnologias, primeiro é preciso conhecer o ciberespaço, onde todas estas mudanças e processos acontecem. De acordo com André Lemos (1996), o termo ciberespaço pode ser entendido hoje como o lugar onde estamos quando entramos em um ambiente virtual (realidade virtual), e como o conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta. Trata-se de um espaço imaginário que não está desconectado da realidade mas, ao contrário, é parte fundamental da cultura contemporânea, tornando-se um complexificador do real.

A chamada literatura eletrônica geralmente exclui a literatura impressa que foi digitalizada e é, ao contrário, um produto que já "nasceu digital", um objeto de primeira geração digital criada em um computador e (geralmente) feito para ser lido em um computador. Esta definição levanta questões sobre quais as capacidades e os contextos do computador são importantes ressaltar, o que nos leva a dar atenção não só para a conformação em constante mudança dos computadores, mas também às novas e diferentes maneiras em que a comunidade literária utiliza esses recursos.

O que precisa ser considerado é que a literatura eletrônica entra em cena depois de mais de quinhentos anos de literatura impressa (e, claro, de um tempo de tradição oral e manuscrita ainda mais longo). Os leitores de hoje, quando entram em contato com o formato digital, ainda trazem as expectativas e os parâmetros formados pela impressão e o conhecimento adquirido com as formas e os modos de impressão literária. À literatura eletrônica cabe construir suas bases sob essas expectativas ao mesmo tempo em que tenta

modificá-las; isso porque se trata de um gênero criado e executado dentro de um contexto de mídia em rede e programável, constituído também por elementos próprios para um tipo de público receptor que está inserido na cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, arte digital, design gráfico, visual, entre outros recursos que a hipermídia oferece<sup>13</sup>.

Neste sentido, a literatura eletrônica é um "monstro em adaptação", composto por peças retiradas de diversas tradições que nem sempre se encaixam perfeitamente em conjunto. Linguagem híbrida por natureza, que compreende uma zona de trocas em que vocabulários diferentes, experiências e expectativas se reúnem para ver o que poderia resultar a partir de suas relações e interfaces. Esse campo de provas em que se transformou a literatura eletrônica ultrapassa os limites do literário e desafia-nos a repensar nossas suposições sobre o que a literatura é capaz de fazer e representar.

Na atualidade, os textos impressos e eletrônicos são profundamente interpenetrados pelos códigos que utilizam. As tecnologias digitais estão tão integradas com os processos de impressão comercial que a cópia chega a ser considerada uma forma particular de produção de texto eletrônico em um meio inteiramente separado. No entanto, o texto eletrônico hoje não pode ser acessado até que utilize um código executado corretamente. O imediatismo do código para o desempenho do texto é fundamental para a compreensão da literatura eletrônica, especialmente para que se possa apreciar a sua especificidade como uma produção literária e técnica. (HAYLES, 2009, p. 23).

Na literatura eletrônica, os principais gêneros emergem não apenas das diferentes formas em que o leitor pode experimentá-los, mas também da estrutura e da especificidade do código subjacente. Alguns dos gêneros mais populares ficaram conhecidos

---

<sup>13</sup> Exemplo disso é o Game *Ivanhoe*, um projeto conjunto de Johanna Drucker e Jerome McGann, desenvolvido no Laboratório de Informática da Universidade de Virginia. Constituído em parte por crítica literária, parte jogo criativo e jogo de computador, *Ivanhoe* convida os participantes a utilizarem as provas textuais de um determinado texto literário para imaginar interpolações e extrapolações criativas, facilitada através de uma interface de computador. Para conhecer o trabalho, acessar <http://www2.iath.virginia.edu/jjm2f/old/IGamehtm.html>. Acesso em dez. 2010.

pelo *software* usado para criá-los e executá-los. As modalidades de literatura eletrônica são bastante diversificadas e abrangem não só aspectos associados à literatura impressa, mas acrescentam alguns gêneros exclusivos dos meios de comunicação em rede e programável. Os leitores identificam a ficção de hipertexto que se caracteriza por vincular estruturas, como o próprio *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop, ou ainda *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson.

Completamente diferente é o que propõem os autores da chamada ciberliteratura, que produzem obras cuja estrutura narrativa está ligada intrinsecamente às características do meio eletrônico. São textos não lineares, que possibilitam múltiplas leituras, caminhos que mudam a cada leitura, textos que recorrem a softwares para tornar aleatória a sequência de páginas, ou ainda que utilizam recursos multimídia como vídeo, animações, música, para compor o texto. Obras ciberliterárias não têm como ser impressas nem encadernadas, já que não apresentam sequência pré-determinada de leitura. Além disso, são obras em que os *links* têm uma função narrativa (ou poética), que não poderia ser reproduzida num ambiente não virtual.

Exemplo disso foi o lançamento, em maio de 2001, de “Orpheus Emerged”, uma coletânea de textos inéditos do escritor *beatnik*, Jack Kerouac (1922-1969), feita pela editora LiveReads. O *e-livro*, considerado na época como verdadeiro representante da vocação do livro eletrônico, trazia não só o texto em si, mas também fotos coloridas, hipertextos com biografias dos personagens citados, trechos dos diários de Kerouac, *links* para *sites* relacionados ao movimento *Beat*. E, ainda, um minidocumentário e uma versão em áudio-livro. Tudo isso foi comercializado à época pelo mesmo preço de um livro tradicional, já que o gasto na confecção do material extra foi economizado na ausência de papel, impressão e despesas de distribuição. Ao acessar o site <http://www.livereads.com/Kerouac> percebemos que se tratava de uma obra cuja estrutura narrativa estava ligada intrinsecamente às características do meio eletrônico. Eram textos não lineares, que possibilitavam leituras

múltiplas, caminhos que mudavam a cada leitura; textos que recorriam a *softwares* para tornar aleatória a sequência de páginas, ou ainda, que utilizavam recursos multimídia (vídeo, animações, música) para compor a trama.

Para Bolshaw (2001), de um ponto de vista geral, existem pelos menos três sentidos distintos para a noção de hipertexto: 1) O hipertexto é o texto em HTML (HyperText Markup Language) - ou a linguagem usada para criar documentos em Hipertexto para uso na World Wide Web. HTML parece muito com os códigos antigos, em que se cercava um bloco de texto com códigos (tags) que indicavam como ele devia parecer. Ainda, no HTML pode-se especificar se um bloco de texto ou palavra serve como um link para outro arquivo na internet. Nessa definição, o hipertexto se subdividiria em três gerações de sites e homepages: os indiciais (listagens de links de arquivos e programas); os icônicos (ou aqueles que se organizam em torno de um conceito e que querem “representar a realidade” de um determinado público alvo); e, finalmente, os metafóricos (também chamados de “artísticos” porque trabalham diretamente com o simbólico e utilizam recursos multimídia).

2) O hipertexto é um texto coletivo. Essa definição esteve em voga antes da Internet e foi muito utilizada como ferramenta didática para elaboração de textos coletivos. O texto jornalístico, por exemplo, sobrepondo os discursos do pauteiro, do repórter e do editor, é, nessa definição, um hipertexto industrial. Como tanto pode ser um discurso escrito quanto audiovisual, pode ser chamado de Multitexto - em uma analogia aos termos multimídia e hipermídia.

3) O hipertexto é aquele em que o leitor interage com o discurso. Essa terceira definição parece ser a mais precisa porque abarca tanto o essencial das mudanças tecnológicas (a interatividade) como a tradição literária sob a ótica da leitura e do receptor (e não de sua produção autoral ou maquínica). De forma que o hipertexto, como estrutura aberta de múltiplo sentido, é aquele texto que beira a polissemia e permite o máximo de interpretações. Sob esse



aspecto, Julio Cortazar e Italo Calvino são hiperescritores porque deixam aos seus leitores o direito de participação na estrutura narrativa. *O Talmude*, por exemplo, é um hipertexto gigante formado por um texto bíblico cercado por comentários de inúmeros rabinos. De fato, no século XX o uso de referências tornou-se tão amplo que é muito difícil compreender um livro como *Ulisses*, de James Joyce, sem contar com o suporte de outras obras, até mesmo com o auxílio de um mapa de Dublin. Pensamento convergente com esta classificação demonstra Espen Aarseth, em seu livro *Cibertexto: Por uma literatura ergódica*, de 1997, onde define cibertexto como todo o texto que tem mecanismos de retroação que permitem ao leitor configurar caminhos (ergos + hodos = trabalho + percurso). Assim, um mesmo esquema de classificação (baseado no ergodismo) inclui trabalhos que vão do I-Ching a caligramas de Apollinaire, livros de crianças, R. Queneau a MUDs, hiperficção e literatura generativa. Aarseth acaba desconstruindo o "mito do hipertexto", estabelecido principalmente nos Estados Unidos, ao concluir que textos não eletrônicos podem ser mais indeterminados do que hiperficções do *Storyspace*, além de apresentar a aleatoriedade de acesso do códex e determinação de percursos das narrativas digitais fechadas.

Mas mesmo que o hipertexto não seja novo como formato para reflexão e organização de experiências, foi o uso em larga escala de computadores que permitiu que a escrita hipertextual se concretizasse e expandisse. Cabe ao leitor, seja em que formato o texto se apresente, torná-lo realidade com sua leitura. No início deste trabalho, nos propomos a conhecer o perfil da leitura e de leitores que se aventuram pelos meandros da escrita literária eletrônica. Então, se em tempos atuais o leitor navega pelo ciberespaço e mergulha nos *bytes* que dão espaço ao fazer literário, nada mais pertinente, na nossa maneira de entender, que façamos a seguir uma explanação sobre os aspectos que envolvem tal relação e trazem o leitor para o centro da cena.

### 1.3 Literatura em formato digital: o leitor imerso em bytes

Ler não é um processo automático de capturar um texto como um papel fotossensível captura a luz, mas um processo de reconstrução desconcertante, labiríntico, comum e, contudo, pessoal.

Alberto Manguel

Para começarmos a falar da relação do leitor com o objeto que se propõe à leitura, consideremos a seguinte situação: um texto, composto por um único autor em uma máquina de escrever, editado, publicado, distribuído através das livrarias, onde ele é adquirido pelo leitor, que se compraz com a velha forma, virando as páginas, para frente e para trás, montando uma estrutura de sentido dentre as muitas possibilidades existentes que o autor imaginou. Agora outro texto, elaborado por um escritor, ou vários, em um computador, usando um programa de *software* que facilita opções de leitura ao usuário. O trabalho pode ser lido de forma linear, mas também é aberto, ou seja, o leitor pode optar por seguir qualquer número de caminhos através dos *links*, pode ligar-se a certos suplementos, a imagens, palavras-chave, enfim, pode selecionar um entre diferentes tipos de finais possíveis. Onde está a diferença na leitura? Este é um dos apontamentos do próximo capítulo que se constitui da análise de três narrativas em suportes diferentes. Contudo, de antemão já podemos identificar alguns aspectos como, por exemplo, o fato de que a modalidade de leitura na tela transforma a relação dos leitores com a escrita. Ao contrário do leitor do livro, que tem diante de si um objeto manipulável, a tela sobre a qual o texto eletrônico é lido é mais manuseada diretamente, imediatamente, pelo leitor imersivo que pode utilizar *links* e traçar novos percursos a sua escolha, de forma aleatória, como já explicamos anteriormente. Como afirma Chartier:

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas. O fluxo seqüencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica. (CHARTIER, 1999, p.12).

Considerando aqui “leitura” não apenas como a prática de decifração letrada, mas como algo mais amplo que inclui outros processos sógnicos, com outros suportes e circunstâncias, é possível afirmar a existência de uma multiplicidade de leitores que já existiam muito antes do advento do ciberespaço. Independente de que características possuam, Chartier (1999, p. 70-71) acredita que todo leitor diante de uma obra a recebe em um momento, uma circunstância, uma forma específica e, mesmo quando não tem consciência disso, o investimento afetivo ou intelectual que ele nela deposita está ligado a este objeto e a esta circunstância. Há, então, múltiplas experiências que são diretamente ligadas à situação do leitor e ao objeto no qual o texto é lido.

Essa multiplicidade vem aumentando historicamente, como já pudemos constatar e, mais recentemente, o leitor do texto escrito em papel ganha a superfície das telas eletrônicas. Com um grau maior de complexidade, essa leitura das telas permite transitar pelas infovias das redes, formando um tipo de leitor que navega nas arquiteturas líquidas e não lineares da hipermídia no ciberespaço.

No caso da leitura em computador, a primeira coisa é pensar que a tela não é uma página, mas um espaço de três dimensões, de onde os textos surgem do fundo da tela para alcançar uma superfície iluminada. Como explica Chartier, no espaço digital é o próprio texto, e não seu suporte, que está dobrado: “A leitura do texto eletrônico está concebida nesse caso como desdobramento do texto eletrônico, uma textualidade suave, móvel e infinita”

(2002, p.31). Trata-se de uma leitura descontínua, segmentada, que aponta até para uma dificuldade em perceber a obra como obra. Tal leitura é feita a partir de palavras-chave ou rubricas temáticas, na busca por um fragmento textual sem que necessariamente sejam percebidas a identidade e a coerência da totalidade textual que o texto contém.

Quase todas as produções em hipertexto oferecem ferramentas que permitem ao leitor acompanhar o seu percurso na construção da obra. Entre elas, a possibilidade de imprimir as passagens lidas, assim mantendo controle do próprio texto; a possibilidade de arquivamento e impressão de uma lista dessas passagens, oferecendo assim uma espécie de mapeamento da leitura e, finalmente, a chance de retroceder na rota seguida, a fim de permitir que o leitor possa bifurcar o caminho em outras direções, como em um jogo onde o jogador refaz seu percurso por etapas para ver o que foi que fez errado.

Ao ler, há aqueles que não dispensam o uso de uma caneta, lápis ou marcador em suas mãos, que vão demarcando aspectos ou trechos no decorrer das páginas. É a sua forma de personalizar a leitura, de deixar sua marca ao lado do autor. Na hipertextualidade certas modalidades incentivam este tipo de leitura-escrita, o que pode ocorrer na forma de uma margem sobre o qual se pode escrever ou usando o recurso de favoritos materializado na tela por um ícone. Esta pode ser uma oportunidade real para o leitor intervir no texto do autor, inserindo sua própria escrita, unindo assim o fio da narrativa reescrita por ele em meio eletrônico, acrescentando novos fragmentos ao hipertexto original. Automaticamente, o perfil dos autores também muda, pois passam a desenvolver uma autoria múltipla, compartilhada, por meio da participação ativa dos receptores.

O papel dinâmico do leitor diante do texto virtual é determinado por sua “habilidade topográfica”, no sentido de compreender o espaço cibernético, construído e reconstruído por uma gama de *links* selecionados pelo receptor na atualização textual. Da noção de leitor, passa-se para a de *navegador*, ou seja, aquele indivíduo que, no “mar de

informações” da Internet, começa a trilhar caminhos diferentes na atualização dos hipertextos. Assim, cabe ao leitor a opção de recompor o texto, reestruturado em fragmentos. A função do autor, conseqüentemente, desloca-se no sentido do leitor, que pode participar da composição ou da formatação do texto pela virtualidade. A cada leitura, um novo texto, enquanto a autoria se faz compartilhar pela coautoria, ativa, diferente, muitas vezes inusitada.

Pensar a literatura e a leitura a partir do modelo do hipertexto impresso ou digital não é simplesmente pensar no uso da técnica seja de que espécie for, e sim nas novas possibilidades de produção de sentido e conhecimento que pode permitir. Não que se deva ignorar as possibilidades da leitura hipertextual em meio impresso, mas trata-se também de explorar a tecnologia como alteridade, como meio de produção distinto, de interagir com ela em busca de um novo resultado, isto é, buscando novas possibilidades literárias e estéticas, num outro parâmetro de interação entre autor, texto e leitor, em que o suporte computacional é utilizado como elemento de criação. Afinal, este cenário de suportes eletrônicos e performances variadas é ocupado por um leitor transfigurado, remodelado, adaptado aos novos recursos tecnológicos, características que serão exploradas no capítulo 4 deste trabalho.

Outro fator diferencial é a velocidade do suporte, onde o hipertexto se coloca como ferramenta ideal para proporcionar maior liberdade de ação do leitor. Destacam-se como vantagens funcionais do hipertexto eletrônico a rapidez da passagem de uma a outra lexia por meio dos *links* e a quantidade de material que pode ser acoplado a uma rede hipertextual *on line*. Como consequência, desenvolveria uma noção descentralizada de texto e ao leitor caberia uma função necessariamente ativa. Cada texto pode ser parte de um sistema mais amplo no qual a totalidade talvez contasse mais que o documento isolado. Conforme o leitor se move através dessa teia ou rede de textos, ele continuamente desloca o centro – e, portanto, o foco ou o princípio organizatório – de sua investigação e experiência. O hipertexto

proporciona um sistema infinitamente recentrável, cujo foco provisório depende das escolhas feitas por um leitor verdadeiramente ativo.

Pela grande capacidade de armazenamento, agilidade e baixo custo com que podemos alterar o seu conteúdo e a rapidez com que se acessam eletronicamente as várias lexias, os sistemas computacionais de hipertexto favorecem um estilo de composição fragmentário, onde vários caminhos do raciocínio são mantidos e continuamente acrescentados. Também poderia ser constantemente incorporado ao hipertexto um vasto material de suporte (produzido pelo autor ou acoplado por meio de *links* a outros sites): referências intertextuais, diferentes versões do trabalho, comentários, críticas e sugestões de terceiros.

De repente, produtor e receptor da obra literária rompem as barreiras da produção e leitura solitárias para darem lugar à interação direta permitida pelo meio informático. Assim, a feitura do texto pode vir a ser um processo, de certa forma, colaborativo. Ao acompanhar o trabalho de escritura, o leitor pode sentir-se parte integrante na elaboração da obra, mesmo que essa participação não se confunda com as experiências mais radicais – que também existem nos meios eletrônicos – de uma escritura a várias mãos.

Para Lévy (1996), o texto contemporâneo, alimentando correspondências *on line* e conferências eletrônicas, correndo em redes, fluido, desterritorializado, mergulhado no meio oceânico do ciberespaço, reconstitui, de outro modo e numa escala bem superior, a copresença da mensagem e de seu contexto vivo que caracteriza a comunicação oral. Nesse ponto, os critérios mudam.

Reaproximam-se daqueles do diálogo ou da conversação: pertinência em função do momento, dos leitores e dos lugares virtuais; brevidade, graças à possibilidade de apontar imediatamente as referências; eficiência, pois prestar serviço ao leitor (e em particular ajudá-lo a navegar) é o melhor meio de ser reconhecido sob o dilúvio informacional. (LÉVY, 1996, p. 39).

Seja em que formato o hipertexto literário se apresente, certamente exigirá do leitor uma ação mais incisiva, abrindo mão da passividade que ainda poderia obstar à pluralidade desafiadora do texto literário. Ao leitor mudo e impassível diante do texto impresso, o livro ainda impõe sua presença “esfíngica”. A participação direta do leitor é parte integrante e essencial da hipertextualidade informatizada, porque cabe a ele a responsabilidade de dar a devida coerência de leitura, nesse campo minado de referências que o autor lhe entrega. Entretanto, cabe-nos aqui lembrar a proposta de narrativa em *Griffin & Sabine*, onde o leitor se vê instigado a abrir as cartas para compreender os vínculos que prendem os personagens e o próprio desenrolar da narrativa. É com certeza um tipo de participação direta, objetiva, do leitor nos caminhos da narração, algo diferenciado e até inusitado em se tratando de literatura impressa. Cada carta que o leitor tira do envelope é um elemento de dobra na narrativa, oferece ao leitor uma sensação de estar interferindo no percurso e na constituição dos fatos.

Esse percurso não linear faculta novos gabaritos de intervenção por parte dos leitores. Pierre Lévy ressalta que, na comunicação escrita tradicional, os recursos de montagem são utilizados no momento da redação. Uma vez impresso, o texto material mantém uma certa estabilidade, à espera das desmontagens e remontagens de sentido a que o leitor irá se entregar. De fato, é assim que a escrita se confirma, com a ação do leitor que dá vida à obra com a sua presença. Já o hipertexto digital aumenta consideravelmente o alcance das operações de leitura.

Sempre num processo de reorganização, o hipertexto propõe uma reserva, uma matriz dinâmica a partir da qual um navegador-leitor-usuário pode criar um texto em função das necessidades do momento. As bases de dados, sistemas periciais, folhas de cálculo, hiperdocumentos, simulações interativas e outros mundos virtuais constituem potenciais de textos, de imagens, de sons, ou de qualidades tácteis que as situações particulares atualizam de mil maneiras. O digital recupera assim a sensibilidade no contexto das tecnologias somáticas (voz, gestos, dança), mantendo o poder de registro e de difusão dos meios de comunicação. (LÉVY, 1997, p. 72).

A literatura nesse contexto se transforma então em uma malha de hipertextos que podem ser interligados e onde podemos adicionar, retirar e modificar partes. Os fluxos interativos da Internet incrementam a composição literária coletiva, através de hipertextos que constroem romances, contos e poemas com a interferência de usuários. A obra desliza pelo monitor numa espécie de cibercolagem de interferências coletivas. A antiga estrutura do texto final convive agora com a escrita não linear, sequencial e atualizável do espaço virtual.

Essa diversificação de informações pode ser vista como aquilo que Barthes aponta como texto “escrevível”, um tipo de texto que apresenta redes que são “múltiplas e se entrelaçam, sem que nenhuma possa dominar as outras”, um texto que oferece “uma galáxia de significantes, não uma estrutura de significados; não tem início; é reversível; nele penetramos por diversas entradas, sem que nenhuma possa ser considerada principal” (1992, p. 12). Desta forma, o hipertexto eletrônico e a cibercultura podem trazer inovações à teoria do texto e, com a interatividade, o aparecimento de novos gêneros. *Victory Garden* figura como um bom exemplo de como o leitor pode penetrar na narrativa ao escolher diversos caminhos disponíveis, ainda que haja o risco de perder-se na malha informativa do texto. Ao navegar pelas lexias disponíveis, a história vai sendo apresentada pelas mãos do leitor que escolhe o percurso, podendo começar de que ponto da narrativa quiser, promovendo um contato interativo e direto com o texto eletrônico.

Interatividade aqui é a interação técnica que pode se estabelecer entre homem-máquina de modo analógico-mecânico e eletrônico-digital – níveis não excludentes. O usuário, além de interagir com a máquina, pode também interagir com o conteúdo do hipertexto, com a informação, participando da construção de romances e contos interativos. Trata-se de uma espécie de cibercolagem de interferências coletivas.



Sob este aspecto, opinião nada favorável aos sistemas de interatividade disponibilizados pela Rede tem Andrew Keen, para quem a mídia nada mais faz do que estilhaçar o mundo em um bilhão de verdades personalizadas, todas parecendo igualmente válidas e igualmente valiosas: “Em vez de mais comunidade, conhecimento ou cultura, tudo o que a Web 2.0 fornece é mais conteúdo duvidoso proveniente de fontes anônimas, sequestrando nosso tempo e explorando nossa credulidade” (2009, p. 20-21).

A postura que nos permitimos assumir diante de tal afirmação é que chama atenção a forma como no mundo da World Wide Web alcançamos um poder sem precedentes para acessar quantidades maciças de textos, imagens e sons de todo o gênero. Contudo, em inúmeros casos, a origem dos materiais é incerta, as fronteiras que delimitavam textos ou grupos de textos tornaram-se muito maleáveis, comprometendo a estabilidade a que estávamos acostumados; mas também representa a oportunidade de poder selecionar, filtrar qualquer tipo de conteúdo com liberdade de escolha, de busca de caminhos sociais e políticos, não se furtando a lugares e questões de conflito, de interpretações divergentes ou mesmo conhecimento e aceitação das diferenças.

Por outro lado, é preciso levar em consideração que interatividade e o compartilhamento de informações sob a forma de textos, sons e imagens, proporcionados pelos hipertextos, promovem o desenvolvimento de novas relações com as fontes do saber e são, indubitavelmente, novos aspectos a serem considerados nos métodos educacionais de construção do conhecimento. Os sistemas hipertexto permitem um novo tipo de aprendizagem: a aprendizagem coletiva, cooperativa e interativa.

Com o suporte da informática e de novos meios, esta modalidade permite percorrer de forma ainda mais ágil os labirintos da literatura que invade o universo digital contemporâneo. O que se deve ter em mente é que não há ruptura com a leitura clássica, mas uma crescente aceleração do processo de interação, o que também significa dizer que isto

ocorre em ritmos variáveis. Se, num primeiro momento, observamos o percurso narrativo da hiperficção de Calvino, *Se um viajante*, e do romance *Griffin & Sabine*, a primeira sensação é de completo afastamento do formato eletrônico. Mas, aos poucos, percebemos que existem características comuns entre os três formatos como a narrativa fragmentada, a possibilidade de mudança de percurso, os recursos suplementares junto ao texto, entre outros elementos.

Em segundos, o internauta/leitor pode navegar por bibliotecas eletrônicas que oferecem, gratuitamente, obras de William Shakespeare, Carlos Drummond de Andrade, Pablo Neruda, Jorge Luis Borges, Bernard Shaw ou Miguel de Cervantes. Muito do que se puder imaginar em termos de discussão literária circula nesses espaços em rede, desde conversações em tempo real, fóruns, conferências, debates sobre a literatura vietnamita ou a poesia de Manoel de Barros.

Quem se interessa por diversidade em termos de literatura não terá problemas em escolher, pois muitos sites estão organizados e classificados por autores, gêneros e atividades como poesia, conto, romance, ensaio, estudos críticos, biografias ou hiperficção. Somente o Projeto Gutenberg (<http://promo.net/pg>), financiado por instituições públicas e privadas norte-americanas, disponibiliza milhares de títulos, entre os quais a Bíblia, dicionários e textos dos mais variados autores. No Brasil, existem importantes coleções eletrônicas, reunindo livros inteiros de Machado de Assis, Euclides da Cunha, José de Alencar, Aluísio Azevedo, entre outros. Na rede publica-se de tudo, desde clássicos da literatura universal, passando pelos *best-sellers*, livros recém-lançados no meio impresso editorial e chegando aos autores anônimos em todos os gêneros, com iniciativas inovadoras de criação e distribuição de conteúdo para públicos distintos e com facilidade de acesso. A regra é simples: a coexistência das afinidades eletivas, em um campo necessariamente aberto à retroalimentação.

Desde o início deste capítulo, procuramos enfatizar as relações de proximidade e continuidade entre os suportes impresso e digital, considerando suas similitudes e diferenças e o quanto essas mudanças influenciam leitor e leituras. Observamos que o surgimento do hipertexto eletrônico representa um momento de complexidade e inovações no que diz respeito às práticas de leitura e à produção de conteúdos para as mais variadas necessidades e objetivos. Inúmeras perguntas ainda irão se delinear no universo da escrita hipertextual que, pode-se dizer, ainda engatinha. Mas uma coisa é certa: recepção e receptividade às formas de acesso à leitura hipertextual em meio informatizado estão mudando, mesmo porque se trata de um ambiente de fluidez em que os autores e leitores têm tentado, a todo momento, se adaptar aos recursos que não cessam de chegar ao alcance de quem produz e usufrui das criações.

As novas gerações demonstram, cada vez mais, familiarizar-se rapidamente aos recursos tecnológicos e nada impede que possam "alfabetizar-se" já desde cedo com os formatos de produção e leitura na tela do computador, assim como tradicionalmente é feito em relação ao impresso. Mesmo porque a própria escrita hipertextual, literária, pode apresentar-se em um futuro próximo com alguma classificação, como em gêneros ou categorias retóricas consolidadas que orientem a produção e leitura do hipertexto em seus diferentes níveis e formas poéticas.

Há, inclusive, experiências em andamento para que esta inclusão do material informático não seja apenas como suporte de didática, mas como ferramenta de criação em sala de aula, de desenvolvimento de potencial criativo e exploratório na produção de textos e hipertextos que despertem a criatividade e o prazer do contato com as letras. O contato com a máquina não é novidade e, em alguns casos, já se tornou preferencial para alunos que querem adquirir conhecimento de forma mais prática, rápida e com o suporte de tecnologias que podem quebrar a monotonia da aula tradicional.

Enquanto enfrentamos momentos de mutabilidade e de renovação criativa, nos propomos a aproximar literaturas em meios e qualidades distintas como forma de entender essas nuances que se apresentam ao leitor da contemporaneidade em suas ações de leitura. A seguir, vamos ler e navegar pelas narrativas *Se um viajante numa noite de inverno*, *Griffin & Sabine* e *Victory Garden* e demonstrar como essas narrativas se constituem e interferem na constituição do perfil do leitor.

## Capítulo II

### TEXTOS E HIPERTEXTOS: EXPERIÊNCIAS DE LEITURAS

#### 2.1 Leitor(a), leitores e leituras em *Se um viajante numa noite de inverno*

Também eu sinto necessidade de reler os livros que já li, mas a cada releitura me parece estar num novo livro. Será que continuo a mudar e ver coisas que antes não percebera em outra leitura? Ou será a leitura uma construção que ganha forma reunindo um número de variáveis e não consegue repetir-se duas vezes obedecendo a mesma configuração?.

Italo Calvino, *Se um viajante numa noite de inverno*

Se até aqui nos propomos a traçar um quadro evolutivo da escrita e da leitura em seus diferentes suportes, principalmente o hipertextual eletrônico, e a entender a presença do leitor que navega pelas infovias do ciberespaço fazendo uso da ferramenta hipertextual, acreditamos que agora seja o momento de relatar de forma prática e analítica como se processa(m) a(s) leitura(s) em formatos diferenciados, a fim de sustentar nossa hipótese inicial de como tais práticas se relacionam em movimentos de proximidade e afastamento influenciados pelo suporte e pelas variantes no perfil do leitor.

É claro que no formato tradicional impresso a divisão da narrativa de ficção em capítulos, cenas, descrições e parágrafos transmite um ritmo à leitura, que se caracteriza pela repetição e por progressões temporais regulamentadas pelo autor. Ainda que o leitor crie um universo paralelo de associações enquanto lê, o ponto essencial é que o autor impõe ao leitor um ritmo que o transporta pelo fluxo de informações até o final, como o faz Italo Calvino em *Se um Viajante*, ainda que em leituras fragmentadas e percursos combinatórios. Nesse aspecto, o hipertexto eletrônico em *Victory Garden* funciona de maneira diferente, sem

algumas das limitações impostas pelo material impresso e também por causa das suas novas possibilidades de acesso ao texto. O leitor tem a chance de usufruir da obra e também participar em sua elaboração, o que pode ser feito com maior velocidade e de maneira direta através da escolha dos *links* presentes na narrativa. A mobilidade é uma das características que atraem no hipertexto eletrônico e que se constitui na oportunidade de construir percursos, interferir no destino de personagens ou no que poderia ser o fim da estória.

Em relação a esse aspecto, concordamos com Umberto Eco (2003), que destaca o valor da “inamovibilidade” das narrativas que o impresso permite, como se tivéssemos uma certa necessidade de sua severa lição “repressiva”. Porque “a função dos contos ‘imodificáveis’ é precisamente esta: contra qualquer desejo de mudar o destino, eles nos fazem tocar com os dedos a impossibilidade de mudá-lo” (ECO, 2003, p.21). Assim, entendemos que a narrativa hipertextual pode nos educar para a liberdade e a criatividade, o que de fato é muito interessante; mas como afirma Eco (2003, p. 21), “os contos ‘já feitos’ nos ensinam também a morrer”.

A leitura do livro *Se um viajante numa noite de inverno* (*Se una notte d'inverno un viaggiatore, 1979*), de Italo Calvino, suscita também o fato de que o leitor corre o risco de perder-se ou não entender o percurso narrativo. Há o risco de entrar em descaminhos que podem resultar em uma “má leitura” do texto, ainda que isto seja produtivo, como acredita Ricardo Piglia<sup>14</sup>. Seja como for, é possível afirmar que o livro reserva um prazer especial que vem adornado com uma beleza diabólica. Mas quem disse que não há como se perder nos labirintos da ficção eletrônica? Este é, aliás, um dos fortes argumentos contra o novo suporte para o fazer literário, assunto que veremos mais adiante.

*Se um viajante numa noite de inverno* constitui-se de uma metaficção complexa que exige grande capacidade de apreensão, o que a tornou um agradável e desafiante passeio por caminhos que se bifurcam, aqui lembrando Borges (1989) em “O

<sup>14</sup> Ver PIGLIA, R. “Ler errado é muito produtivo”. Entrevista a Julián Fuks. Revista *Entrelivros*, nº. 21.

jardim dos caminhos que se bifurcam”<sup>15</sup> (*Ficciones*, Emecé, Buenos Aires, 1956), conto que inspirou Calvino a fugir da narrativa tradicional. E enumera as razões presentes na obra de Borges:

Porque cada texto seu contém um modelo do universo ou de um atributo do universo – o infinito, o inumerável, o tempo, eterno ou compreendido simultaneamente ou cíclico; porque são sempre textos contidos em poucas páginas, com exemplar economia de expressão; porque seus contos adotam frequentemente a forma exterior de algum gênero da literatura popular, formas consagradas por um longo uso, que as transforma quase em estruturas míticas. (CALVINO, 1990, p.133).

Calvino faz do Leitor seu personagem principal com a única missão – que no decorrer da trama se desdobra em várias – de ler romances. A história, formada por outras, é cheia de surpresas, bem ao gosto do gênero policial, onde o Leitor vive situações cômicas e trágicas em busca do “livro certo” para que possa retomar a leitura interrompida. O entrecruzamento de histórias e as situações de suspense e mistério fazem lembrar os contos de Edgar Allan Poe, que se baseiam no romance de enigma, onde os fatos são trabalhados na narração como reconstrução e dedução. Se estivéssemos tratando de uma ficção eletrônica, poderíamos afirmar que no suporte informatizado vigoraria a multissequencialidade como recurso importante e marcadamente representado pelas lexias do texto. Em *Victory Garden*, o leitor assume na tela essa função de buscar e escolher qual sequência narrativa deve seguir, o que pode significar, a partir da decisão tomada, um avanço ou retrocesso no esquema da leitura.

O autor parece identificar-se com o leitor através do Leitor, a quem ele nomeia como tal e inscreve na narrativa, deixando-o perder-se em uma rede de signos. Talvez esta seja uma forma de demonstrar a figuração do leitor na literatura ou, antes, as

---

<sup>15</sup> Este conto é considerado por Calvino (1990) “o ensaio mais vertiginoso sobre o tempo” escrito pelo autor argentino que traz uma estória de espionagem – a exemplo do próprio *Se um viajante* que adota o modelo das redes dos possíveis – mas inclui um relato metafísico, que por sua vez inclui a descrição de um interminável romance chinês, tudo isso concentrado em uma dúzia de páginas.

representações imaginárias da arte de ler na ficção. Como indica Piglia em *Que és un lector?* (2005, p.25), para poder definir o leitor primeiro é preciso saber achá-lo, nomeá-lo, individualizá-lo e então contar sua história. Isto a literatura faz, dá ao leitor um nome, retirando-o de uma prática múltipla e anônima, tornando-o visível em um contexto preciso, integrando-o em uma narração particular. Para Piglia,

[...] o nome próprio é um acontecimento porque o leitor tende a ser anônimo e invisível. Certamente, o nome próprio associado à leitura remete a citação, a tradução, a cópia, aos diferentes modos de escrever uma leitura, de fazer visível o que se leu.[...] Trata-se de um caminho paralelo ao das citações: uma figura aparece nomeada, ou melhor, é citada. Se faz existir uma situação de leitura, com suas relações de propriedade e seus modos de apropriação. (PIGLIA, 2005, p.24).<sup>16</sup>

Na busca pelo prazer da leitura, o Leitor de Calvino acaba também encontrando o amor na figura da Leitora misteriosa que o acompanha em sua busca pelo complemento do livro. A aventura do Leitor se desenrola pela leitura de pelo menos dez inícios de capítulos de livros inacabados, de autores diferentes, em gêneros variados. Narrativas que se interrompem e que se assemelham ao espírito das *Mil e uma noites*, sempre à espera de um recomeço, um novo relato, histórias que se entrecruzam e que levam o próprio autor a perguntar: “Que história espera seu fim lá embaixo?”. Aliás, em *Victory Garden* e em *Griffin & Sabine*, poderíamos perguntar a mesma coisa. A primeira permite construir inúmeros caminhos até o final, se o leitor quiser chegar ao final ou mesmo começar por ele, enquanto a última simplesmente não tem final específico, como que a suspender a ação do leitor ou deixar sua imaginação criar o desfecho, talvez à espera do próximo volume de aventuras.

---

<sup>16</sup> Tradução da autora para o original: [...] el nombre propio es un acontecimiento porque el lector tiende a ser anónimo e invisible. Por de pronto, el nombre asociado a la lectura remite a la cita, a la traducción, a la copia, a los distintos modos de escribir una lectura, de hacer visible que se há leído.[...] Se trata de um tráfico paralelo al de las citas: una figura aparece nombrada, o mejor, es citada. Se hace ver una situación de lectura, con sus relaciones de propiedad y sus modos de apropiación (2005, p.24).



Como explicou Italo Calvino, durante conferência no Instituto Italiano de Cultura de Buenos Aires, em 1984:

Tive de escrever o início de uma dezena de romances de autores imaginários, todos de algum modo diferentes de mim e diferentes entre si: um romance todo de desconfianças e sentimentos confusos; outro todo de sensações densas e sanguíneas; um introspectivo e simbólico; um existencial e revolucionário; um cínico-brutal; um de manias obsessivas; um lógico e geométrico; um erótico-perverso; um telúrico-primordial; um apocalíptico-alegórico. (CALVINO, “Il libro, i libri”, *Nuovi Quaderni Italiani*, Buenos Aires, 1984, p.19).

Em vários momentos do romance, o autor aponta para a discussão em torno do prazer de ler. O tema remete o leitor à preocupação barthesiana com o prazer ou *jouissance* do texto, que deve ser algo próximo ao desejo erótico, a ponto de, como acredita Calvino em *Se um viajante*, (p.17), “conduzir ao prazer mais consistente, à consumação do ato”, um prazer ao final inconcluso. Barthes (1973, p.12) descreve este prazer do texto como algo “semelhante a esse instante insustentável, impossível, puramente *romanesco*, que o libertino degusta ao termo de uma maquinação ousada, mandando cortar a corda que o suspende, no momento em que goza”. O prazer da leitura em papel está em aproveitar cada relato, numa atividade lenta, destilada, concentrada, o que significa também, ou, sobretudo, a possibilidade de voltar atrás, de *reler*. A releitura, tão comum no impresso, parece antagonizar com a ordem temporal de uma sociedade dominada pela pressa, pela fragmentação e velocidade, o que em muito se assemelha às características presentes na construção da ficção eletrônica.

Há mesmo referências explícitas ao sentimento do leitor em relação ao ato de leitura e ao próprio fato de poder manusear um objeto-livro, extraindo dele as significações que melhor lhe aprouver. Pensando nisso, no prazer que pode estar por trás de toda leitura e no sentimento do leitor, principal interessado no conteúdo da obra literária e razão de sua existência, Calvino dialoga com seu Leitor, ensinando-o um passo a passo do ritual da boa leitura:

Revire o livro entre as mãos, percorra o texto da contracapa, das orelhas, são frases genéricas que não dizem muito. Melhor isso que um discurso que pretenda sobrepor-se de forma indiscreta àquele que o livro deve comunicar diretamente, àquilo que, pouco ou muito, você mesmo extrairá dele. É certo que esse passeio ao redor do livro – ler o que está fora antes de ler o que está dentro – também faz parte do prazer da novidade, mas, como todo prazer preliminar, este também deve durar um tempo conveniente e pretender apenas conduzir ao prazer mais consistente, à consumação do ato, isto é, à leitura do livro propriamente dito. (CALVINO, 1990, p. 16-17).

Talvez também por esta razão, a busca incessante pelo prazer da leitura e a manutenção da atenção do leitor, o romance de Calvino parece ter explicitamente a função de levá-lo à tarefa de perceber a intertextualidade inscrita em suas linhas, como que a chamá-lo a coparticipar com sua leitura dos fatos e o uso de um repertório de conhecimentos individuais, de leituras e experiências anteriores. Mas, ao mesmo tempo, sugere uma busca de outros conhecimentos relacionados – pode-se dizer até parodiados no texto – que trazem em si uma carga de mistério, que faz com que o leitor se depare com algo que ainda não sabe bem o que é. Assim ocorre com a personagem Ludmilla, a Leitora de *Se um viajante*, (p. 52): “Gostaria que as coisas que leio não estivessem todas ali, concretas a ponto de serem tocadas, e sim que se pudesse captar ao redor algo que não se sabe exatamente o que é, o sinal de não sei o quê...”. Curiosamente, o mesmo sentimento que se apodera de um leitor imersivo que, ao ler uma narrativa como *Victory Garden*, por exemplo, tem despertado a ânsia pelo jogo, pelo inusitado, pela busca de algo mais, algo como lançar-se ao desconhecido que há por trás de cada *link* que só espera o primeiro *click* do *mouse*.

Nesta relação que o autor pretende estabelecer com o mundo, percebe-se a influência borgeana ao longo do hiper-romance, especialmente no conto “Numa rede de linhas que se entrecruzam”, um exemplo de narração construída como operação lógica, figura geométrica ou jogo de xadrez. Nesse conto de espelhos estruturado por Calvino, o personagem, que também se coloca na posição de narrador, é um colecionador de

caleidoscópios que multiplicam ao infinito a sua imagem como uma forma de esconder, entre tantas outras, o seu verdadeiro eu. Mesmo as páginas que escreve “evocam a fria luminosidade de uma galeria de espelhos onde um número limitado de figuras se refrata, reverte-se, multiplica-se” (p.167). A personagem busca captar uma imagem da totalidade, poder colecionar não só espelhos, mas conhecimento, pessoas, almas.

De espelho em espelho – acontece-me às vezes sonhar – a totalidade das coisas, o universo inteiro, a sapiência divina poderiam concentrar enfim seus raios luminosos num único. Ou talvez o conhecimento do todo esteja sepultado na alma e um sistema de espelhos que multiplicasse minha imagem até o infinito e restituísse sua essência numa imagem única me revelasse a alma do todo que se esconde na minha. (CALVINO, 1990, p. 171).

Para aquele que se aventura na tarefa de juntar os fragmentos narrativos, o resultado são constantes idas e vindas ao livro, aos recursos da biblioteca e toda a carga de memória, rastros e resíduos que são deixados a todo momento pelos escritores. Faz parte do jogo acompanhar até onde for possível os fios das diversas narrativas que se iniciam a cada busca pelo “romance certo” ou alguma continuação de uma das obras iniciadas e não acabadas. Mais que relatos, mais que sentidos, a narrativa produz uma experiência, uma tarefa a que os Leitores que buscam o livro também estão sujeitos, como se observa em um dos inúmeros exemplos contidos em *Se um viajante*. Afirma a personagem Ludmilla, a Leitora da narrativa:

Antes de mais nada, é preciso obter um exemplar completo de *Se um viajante numa noite de inverno* e outro igualmente completo de *Fora do povoado de Malbork*. Isto é, os romances que começamos a ler acreditando que tivessem esses títulos; se afinal seus verdadeiros títulos e autores são outros, eles que nos expliquem que mistério existe por trás dessas páginas que passam de um volume a outro. (CALVINO, 1999, p. 96).

Logo adiante, o autor explica que agindo assim está lançando mão de um expediente da arte de contar, um artifício, uma espécie de regra a sua escolha que consiste em colocar-se “um pouco mais abaixo das possibilidades de narrar” das quais dispõe. Para Calvino, tamanha multiplicidade narrativa resulta em uma verdadeira riqueza, vasta e sólida, melhor do que consumir-se e esgotar a narrativa em somente uma história, ao passo que tendo um “estoque praticamente ilimitado de substâncias narráveis, estou em condições de manipulá-la com despreendimento e tranqüilidade, deixando transparecer um ligeiro enfado e permitindo-me o luxo de demorar-me em episódios secundários e detalhes insignificantes” (CALVINO, 1999, p.113).

De fato, os recursos utilizados são uma forma prazerosa e instigante de prender o leitor, que sempre irá buscar novos caminhos para deslocar dentro da narrativa. Por isso, para Calvino<sup>17</sup> (2009, p.206), desmontado e remontado o processo da composição literária, o momento decisivo da vida literária será a leitura. Ainda que entregue à máquina, a literatura continuará sendo um lugar privilegiado da consciência humana, uma explicitação das potencialidades contidas no sistema de signos de toda sociedade e de toda época. Assim, “a obra continuará a nascer, a ser julgada, a ser destruída ou continuamente renovada pelo contato do olho que lê.”

Nas teses que escreve sobre o conto, Ricardo Piglia (1994) parece confirmar tal posição, ao enfatizar que um conto sempre conta duas histórias, uma que é visível e que esconde outra, secreta. Esta última narrada de modo elíptico e fragmentário. Assim, nota-se que “o conto se constrói para fazer aparecer artificialmente algo que estava oculto. Reproduz

---

<sup>17</sup> Tradução da autora para o original: Le processus de la composition littéraire une fois démonté et remonté, le moment décisif de la littérature deviendra la lecture. En ce sens, même si elle est confiée a une machine, la littérature continuera à être le lieu privilégié de la conscience humaine, un exercice des potentialités contenues dans le système des signes de toute société et de tout temps. L'oeuvre ne cessera de naître, d'être jugée, d'être détruite au contact de l'oeil qui la lit... Que l'auteur disparaisse donc ... pour laisser place à un homme plus conscient, qui saura que l'auteur est une machine, et connaîtra son fonctionnement " Italo Calvino, op. cit., p. 20

a busca sempre renovada de uma experiência única que nos permita ver, sob a superfície opaca da vida, uma verdade secreta” (PIGLIA, 1994, p. 41).

Em *Se um viajante*, a fragmentação dos capítulos de diferentes romances leva o leitor a uma viagem em busca de seu próprio caminho como em um hipertexto informático que abre possibilidades de leitura, de navegação. Talvez não por acaso Calvino inicie o penúltimo capítulo do livro da seguinte forma: “Leitor, é hora de sua agitada navegação encontrar um ancoradouro” (CALVINO, 1999, p.256). O próprio livro parece gerar estas viagens num itinerário de raciocínios e fantasia, como mostra o discurso de um leitor que o personagem central encontra na biblioteca: “O estímulo da leitura me é indispensável, o de uma leitura substancial, embora eu não consiga ler de cada livro mais que algumas páginas. Mas aquelas poucas páginas encerram para mim universos inteiros, que eu não consigo esgotar” (CALVINO, 1999, p.257). Como acredita um dos leitores a certa altura:

A leitura é uma operação descontínua e fragmentária. Ou melhor: o objeto da leitura é uma matéria puntiforme e pulverizada. Na imensidade da escrita a atenção do leitor distingue segmentos mínimos, aproximação de palavras, metáforas, núcleos sintáticos, transições lógicas, peculiaridades lexicais que se revelam densas de significado extremamente concentrado. São como as partículas elementares que compõem o núcleo da obra, em torno do qual gira todo o restante. (CALVINO, 1999, p.257).

Ao pensar primeiramente na posição que o leitor (ou seria o personagem Leitor?) ocupa no romance de Calvino, é preciso tentar entender uma espécie de relação de poder que se estabelece entre quem lê e o autor. Em certos momentos, o autor se deixa levar, talvez fraquejar, pela forte presença do outro, do leitor, de um fantasma que o espreita. No capítulo 8, tal impressão é retirada dos arquivos, do registro no diário do escritor-personagem Silas Flannery, que afirma: “Os leitores são meus vampiros. Sinto uma multidão de leitores que olham por cima de meus ombros e se apropriam das palavras à medida que elas vão se depositando sobre a folha” (CALVINO, 1999, p. 175).

Em alguns pontos da narrativa, especialmente no capítulo 11, o autor dá “voz” aos leitores que questionam sua própria posição, gostos e sentimentos em relação à leitura e ao livro. Um dos leitores acredita que a leitura “consiste numa operação sem objeto ou que seu verdadeiro objeto é ela própria. O livro é um suporte acessório ou, mesmo, um pretexto” (p. 258). Tome-se como exemplo a abertura do hiper-romance de Calvino, que se dirige a “você”, que pode ser aquele que de fato lê o livro ou ao personagem dentro da própria narrativa. Assim, Calvino não deixa de demonstrar alegoricamente logo de início a presença e uma certa autoridade do autor:

Você vai começar a ler o novo romance de Ítalo Calvino, *Se um viajante numa noite de inverno*. Relaxe. Concentre-se. Afaste todos os outros pensamentos. Deixe que o mundo a sua volta se dissolva no indefinido. É melhor fechar a porta; do outro lado há sempre um televisor ligado. [...] Se não ouvirem, levante a voz: “Estou lendo! Não quero ser perturbado! [...] Estou começando a ler o novo romance de Italo Calvino!”. (CALVINO, 1999, p.11).

Ao observar o mosaico moderno de significações em que se transforma o hiper-romance, percebem-se características que só fazem concretizar os movimentos da linguagem, evidenciando propriedades como os deslocamentos, as hiperligações, as multirreferencialidades. Ainda mais importante é destacar a forma como a escrita romanesca de Calvino constrói um tecido significativo efêmero, baseado em constantes interrupções, falta de páginas, quebra de capítulos, as constantes sugestões do autor de que “voltemos um passo” na narrativa. O autor nos faz lembrar da noção de “obra aberta”, presente nos escritos de Umberto Eco (2000) e que também pode ser observada nas narrativas que veremos a seguir: *Griffin & Sabine* e *Victory Garden*.

Por outro lado, também nos faz identificar uma controvérsia quanto a alguns pontos destacados por Landow (1997 p. 181-182)<sup>18</sup>, para quem a prática do hipertexto questionaria aspectos em relação à narrativa impressa como o uso da sentença fixa, início e fim definidos, uma certa “magnitude definitiva” da história e a concepção de unidade e integralidade associadas a todos os outros conceitos. Na ficção em hipertexto, portanto, pode-se esperar que formas individuais, tais como enredo, caracterização e ambientação mudem, assim como os gêneros literários produzidos pela conjugação destas técnicas. Na verdade, consiste não apenas em simples mudança, mas alteração profunda nos formatos e conteúdos das narrativas. Pensar sob uma perspectiva que envolve outras percepções, como a descontinuidade da leitura na tela, a busca de palavras-chave ou temáticas que o leitor-navegador quer capturar, sem que haja necessariamente uma identidade e coerência envolvendo uma totalidade textual a qual o elemento pertença. Chegamos mesmo a considerar os textos no mundo digital como algo que se assemelha a um grande banco de dados, que busca fragmentos cuja leitura absolutamente não supõe a compreensão ou a percepção das obras em sua identidade singular.

As interrupções do enredo em *Se um viajante* representam um trauma na leitura evidenciada pelo desejo inconcluso do leitor, que mergulha em uma narrativa onde vigora “o primado do fragmentário sobre o sistemático, a constante retomada dos mesmos temas, a passagem brusca, sem transição, de um tópico a outro”, como dito por Walter Benjamin sobre o texto mosaico em sua reflexão teórica sobre o barroco na obra *Origem do drama barroco alemão*. O livro de Italo Calvino se configura a exemplo de um mosaico onde, segundo Benjamin,

---

<sup>18</sup> Tradução livre da autora para o original em inglês: “(1) fixed sentence, (2) definite beginning and ending, (3) a story’s ‘certain definite magnitude’, and (4) the conception of unity or wholeness associated with all these other concepts. In Hypertext fiction, therefore, one can expect individual forms, such as plots, characterization, and setting, to change, as will genres or literary kinds produced by congeries of these techniques.”

nem sempre as peças estão ordenadas. O livro tem grandes articulações, dentro de cada capítulo, mas não existem parágrafos, dentro de cada articulação. Cabe ao leitor separar e juntar os fragmentos. O livro é um mosaico também em outro sentido: é, em grande parte um conjunto de citações. Elas têm uma função precisa: são estilhaços de idéias, arrancadas do seu contexto original, e que precisam renascer num novo universo relacional, contribuindo para a formação de um novo todo. (BENJAMIN, 1984, p.23).

Em *Se um viajante numa noite de inverno* há o movimento do jogo, um jogo de rastros, uma escrita suplementar que só pode ser admitida a partir da falta de centro da narrativa, das substituições no campo da linguagem. O personagem-narrador do conto “Olha para baixo onde a sombra se adensa” reflete esta posição em seu discurso:

Conto muitas histórias ao mesmo tempo porque desejo que em torno desse relato sintam-se a presença de outras histórias, até o limite da saturação; histórias que eu poderia contar ou que talvez venha a fazê-lo, ou quem sabe já tenha contado em outras ocasiões; um espaço cheio de histórias, que talvez não seja outra coisa senão o tempo de minha vida, no qual é possível movimentar-se em todas as direções, como no espaço sideral, encontrando sempre novas histórias, que para narrar seria preciso antes narrar outras, de modo que, partindo de qualquer momento ou lugar, encontre-se sempre a mesma densidade de matéria para relatar. (CALVINO, 1999, p.113).

O romance de Calvino pode ser considerado como uma metáfora da leitura e do próprio leitor pois, ao apresentar um sujeito que viaja para as imagens que lhe são enviadas a partir da página impressa, permite o estabelecimento de comparação com um leitor, que também viaja a partir daquilo que seus olhos lhe apresentam, das experiências que vivencia na leitura. O leitor na obra de Calvino são vários, múltiplos, seres que também precisam ser lidos, nomeados, conhecidos ou, como diria Piglia (2005, p.25), classificados em “um tipo de zoologia ou de botânica irreal que localiza gêneros e espécies de leitores na selva da literatura.”<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Tradução livre da autora para o original: “Una suerte de zoología o de botánica irreal que localiza géneros y especies de lectores en la selva de la literatura.”



Calvino dá-nos antes uma nítida noção de repetição, de algo sem final, uma ideia de incompletude que ele próprio apresenta no apêndice de *Se um viajante*, como nos seguintes trechos: “... não se trata do ‘inacabado’, mas sim do ‘acabado interrompido’, do ‘acabado cujo final está oculto ou ilegível’, tanto no sentido literal como no metafórico” (1999, p. 268). Ou ainda: “Não me pergunte onde está a seqüência deste livro!... Todos os livros continuam além... Os livros são degraus para o limiar...” (1999, p. 77). E também em: “Ao ler, eu procuro um respiradouro... se meu olhar escava entre as palavras, é para tentar discernir o que se esboça à distância, nos espaços que se estendem para o além da palavra ‘fim’” (1999, p. 259).

Entretanto, não é apenas a ideia do inacabado que nos sugere o romance de Calvino, mas a noção de que a incompletude transparece nas páginas e capítulos do romance de uma maneira quase que “material”, além da estrutural que se observa de forma mais imediata. O controle do próprio texto parece fugir das mãos do autor, que convida o leitor para participar da narrativa de forma particular, imaginando, construindo o fim de cada parte do romance e ainda o enredo em torno do Leitor e da Leitora. De fato, poderíamos pensar que há um autor por trás de cada leitor que constrói um tipo de narrativa hipertextual imprevisível formada por hipotextos que levam a uma multiplicidade de narrações. Como explica o próprio Calvino:

Meu intuito aí [Se um viajante numa noite de inverno] foi dar a essência do romanesco concentrando-a em dez inícios de romance, que pelos meios mais diversos desenvolvem um núcleo comum, e que agem sobre um quadro que o determina e é determinado por ele. (CALVINO, 1990, p.134-135).

Calvino demonstra essa atração pela multiplicidade em seu texto, característica que está inclusive inserida na obra *Seis propostas para o próximo milênio*, ao afirmar que o modelo das redes dos possíveis pode estar concentrado em poucas páginas, como pode

constituir uma estrutura que leva a romances extensos, nos quais a densidade de concentração se reproduz em cada parte separada: “Hoje, a regra da ‘escrita breve’ é confirmada até pelos romances longos, que apresentam uma estrutura acumulativa, modular, combinatória” (1990, p. 134). Em cada episódio do romance, os objetos mais simples são vistos como o centro de uma rede de relações de que o escritor não consegue se livrar, multiplicando os detalhes a ponto de suas descrições e divagações se tornarem infinitas. Independente do ponto de partida, o discurso do autor se alarga de modo que a envolver horizontes sempre mais vastos. A variedade de formas e caminhos leva a um tipo de estrutura labiríntica que em muito se assemelha a um arquétipo das imagens literárias do próprio mundo, o que se observa na multiplicidade e complexidade de representações que a cultura contemporânea nos oferece.

A literatura do labirinto pode mesmo trazer em si uma dupla possibilidade, que nem sempre possui limites nítidos entre si: de um lado, há uma recusa ao simplismo, às representações massificadoras de mundo, o que mostra uma necessidade de enfrentamento da realidade complexa; de outro lado, há o encantamento pelo perder-se em entradas sem saídas, em movimentos circulares, em buscas e possibilidades abundantes, algo que representaria a própria condição do homem. Calvino (2009, p. 116) diria que o melhor a fazer é buscar na literatura o caminho mais indicado para a saída, “embora essa saída nada mais será que a passagem de um labirinto para outro.”

Por fim, quando observamos a estrutura narrativa da obra de Italo Calvino, notamos o quanto se aproxima da chamada literatura eletrônica, pelo menos em alguns conceitos fundamentais como a falta de linearidade, a multissequencialidade, o contato com o leitor, enfim, uma interessante tentativa de fugir às amarras da tradição impressa e, de alguma maneira, aproximar-se de uma abertura que leva ao novo, ao descentralizado e fragmentário. Isto nos faz lembrar que nenhuma teoria do texto que discuta o assunto jamais emprestou ao texto uma imagem de linearidade estrita, de produção monolítica e unívoca de significações.

E todo o esforço teórico das últimas décadas apontou desde cedo para essa constante ultrapassagem da leitura pelo texto. É claro que os materiais e a materialidade do hipertexto são diferentes, mas um romance como *Se um viajante numa noite de inverno* presta-se plenamente para exemplificar algo que é inerente também ao campo literário da tradição impressa, isto é, a capacidade de construir significações localizadas, mas que não deixam de remeter para o horizonte geral dos sentidos possíveis.

Em suma, os nossos comentários não pretendem afirmar, de forma alguma, que não haja diferença entre os textos impressos e os hipertextos informatizados, mas buscam apontar para a possibilidade inicial de percorrer estes últimos a partir dos conceitos já forjados pelas teorias do texto, pelas experiências acumuladas com as experiências consolidadas de leitura, ao menos até o momento em que o próprio hipertexto comece a exigir e a formular modificações paulatinas nesses mesmos conceitos, o que é inevitável em qualquer teoria, com qualquer objeto e, até mesmo, em qualquer ciência.

## **2.2 *Griffin & Sabine: um estranho amor de papel***

Obrigado por seu postal exótico. Desculpe se for um lapso de memória, mas eu a conheço?

Griffin Moss

“Griffin Moss, que bom finalmente conseguir entrar em contato com você. Será que eu poderia receber um dos seus postais de peixe? Acho que você estava certo – a taça de vinho causa mais impacto que a xícara. Sabine Strohem”. Dessa forma se inicia a estranha correspondência entre Griffin e Sabine, que já no primeiro cartão-postal intriga o leitor, não só pela aura de mistério que se instala ao longo da narrativa, mas por um apelo

visual que acompanha suas páginas, marcadas por desenhos e ilustrações exóticas, fortemente coloridas e com apresentação de criaturas e paisagens fantásticas.

O texto incorpora referências a personagens e lugares históricos, várias versões de cartas, *e-mails*, um manuscrito em forma de rascunho e diário, além de vozes que se entrecruzam com outras vozes para entreter e surpreender o leitor, numa espécie de narrativa fragmentada, que se estabelece por meio de superposição textual. Em cada página há elementos que prendem a atenção do leitor, como cartas, cartões-postais, gravuras, tudo impresso de forma luxuosa e atraente. Quase que imediatamente nos lembramos do uso destes recursos em comparação com os da hipermídia em ficções eletrônicas, capazes de agregar ao texto som, imagem, gráficos, animação, entre outros dispositivos que o suporte disponibiliza.

Para Bastos (2009), na escrita de Bantock, “a narrativa é um *tableaux* de vinhetas episódicas, frouxamente ligadas pela trama, onde tudo está em fluxo e se mescla à linguagem, à identidade e à busca”. Primeira parte da trilogia de Nick Bantock – ficcionista e ilustrador inglês de livros pop-up<sup>20</sup>, que inclui ainda os romances *Agenda de Sabine* (1992) e *O caminho do meio* (1993) –, a história de Griffin e Sabine faz o leitor se perguntar onde realmente começa a ficção, o que é a realidade e o que o impulsiona a abrir as correspondências que estão inseridas de forma suplementar no livro.

Griffin Moss, ilustrador e proprietário da Griffon Cards, reside em Londres, onde leva uma vida solitária, sem maiores interesses e emoções até que recebe o primeiro cartão de Sabine Strohem. Filatelista e ilustradora, Sabine mora em uma ilha do Pacífico Sul e logo de início demonstra a ânsia em encontrar e saber mais a respeito de Griffin, com quem tem uma espécie de ligação mística, sobrenatural e que, misteriosamente, é alvo das “visões” de Sabine.

---

<sup>20</sup> Livro pop-up é aquele tipo de livro que, ao abri-lo, um elemento da página salta à sua frente. Normalmente são livros infantis, com alguma ilustração projetando-se para fora do papel.

Por correspondência, Sabine se apresenta para Griffin e o parabeniza pelo desenho em um dos cartões-postais que ele ilustrou, mas faz alusão a uma alteração que ele fez durante o processo criativo. Perplexo, porque trabalha sozinho e não discute seus dilemas criativos com ninguém, Griffin responde, pedindo-lhe para esclarecê-lo sobre a forma como ela sabia sobre o projeto original. Estranho, pois Griffin não conhecia uma mulher chamada Sabine. Como ela o conhece? Como sabia tanto sobre o seu trabalho artístico? Quem é ela? Assim começa a correspondência estranha e intrigante de Griffin e Sabine. Tudo que Griffin cria é revelado ao olhar de Sabine, quase que instantaneamente, como se observa em trechos de sua correspondência:

“[...] Griffin, você não me conhece, não do jeito que pensa, mas venho observando seu trabalho há anos. [...] O fenômeno que nos liga me ensinou muito sobre você, mas ignoro sua história [...].”  
 “É um prazer tão grande ver suas imagens de forma tangível!”  
 “Eu partilho de sua visão. Quando você desenha e pinta, eu vejo o que está fazendo no momento em que o faz” (BANTOCK, 1994).

Com o passar do tempo, a correspondência entre os dois torna-se cada vez mais íntima, recheada de detalhes pessoais e da história de vida de cada um, o que gera uma proximidade estranha, que nenhum dos dois sabe explicar como pode ter acontecido, pois nunca se encontraram anteriormente. Sabine continua a fazer observações psíquicas e envolve Griffin quase que imediatamente num jogo de tensões, idealizações, nas relações entre o eu e o outro, traçando uma linha tênue entre ficção e realidade, o que chega mesmo a confundir os sentimentos e a noção de realidade para o próprio artista que questiona sua sanidade. Assim, Bantock atrai o leitor que tenta “delinear os caminhos sofridos na busca do conhecimento, da transcendência, da beleza e da verdade; da vida e da morte; da beleza e da arte dos reflexos sensoriais”, explica Bastos (2009). Como se constata no seguinte trecho:

Se você está lendo esta carta você existe. Se eu a inventei você existe. Se não escrevi as cartas e você as escreveu, você é real e estou louco. Se foi um lapso de memória, eu a conheço? O que está acontecendo? O que é fenômeno tangível? A história está muito intensa. Real demais. Você não existe. Eu a inventei. Estou apaixonado. O escritor é um inventor de palavras. A ficção é mais verdadeira que o fato. O fato é ficção. (BANTOCK, 1994).

Griffin mergulha em sua fantasia para escapar de uma existência monótona, mas o seu interesse parece beirar a obsessão, fruto talvez de uma personalidade expressa através da arte, das imagens e da própria caligrafia, de um traço levemente perturbador, ou ainda através das colagens, muitas vezes subliminarmente violentas, em blocos de palavras impressas e páginas datilografadas de forma imperfeita. Entendemos que tais recursos são desestabilizadores do texto e da própria leitura, uma forma de modificar o aspecto linear da narrativa, de quebrar a homogeneização do enredo e a forma como possa ser visto pelo leitor. A expressão dos sentimentos conturbados de Griffin se refletem nas imagens que produz, o que leva o leitor a tentar entender quais são os vínculos que aproximam o imagético da narrativa e em que momentos escrita e imagem se aproximam.

O ilustrador acredita estar apaixonado por Sabine, que aparenta corresponder aos seus sentimentos. Entretanto, há uma incerteza crescente a respeito da natureza verdadeira de Sabine e das mudanças que tal presença causa em sua vida, o que lhe traz medo e a suposição de que tudo não passa de uma invenção de sua cabeça, um pedaço que a imaginação lhe prega, fruto da solidão em que vive:

Sabine, as coisas se tornaram tão difíceis. Não vou escrever outra vez. Esta história ficou intensa demais. Real demais, Sabine, você não existe. Eu inventei você. Você, os postais, os selos, as ilhas, você é fruto da minha imaginação. (BANTOCK, 1994).

É próprio do senso comum pensar que um leitor “viaja” enquanto lê, porque transporta-se para espaço e tempo diversos do seu, percebe esse espaço e tempo, interage com

ele e seus atores e, ao final, modifica-se de algum modo em função desse novo saber. Ao tomar a leitura como sinônimo de viagem, pensa-se em um sujeito que “mergulha” em um mundo que lhe é novo e que se lhe abre para a observação, para o conhecimento. Cabe ao leitor decifrar, através de um código escrito do qual possui conhecimento prévio, o novo, ao mesmo tempo em que cabe ao viajante decifrar, pela observação confrontada com as informações prévias que possui, os elementos que se apresentam. É possível que este seja o mesmo processo a que se submete o leitor-navegador quando adentra nos caminhos múltiplos da ficção eletrônica. De fato, as comparações podem ser feitas também em relação a *Se um viajante*, de Calvino, texto que também surpreende o leitor com efeitos de “viagens” e busca por novos caminhos.

O leitor é dono então de uma ferramenta, um suporte para a concretização de seus desejos, o que permite pensar nas ideias apresentadas por Derrida em *Enlouquecer o Subjético*, texto sobre a obra gráfica de Antonin Artaud, no qual é possível perceber o quanto o texto em suas mais diversas apresentações pode ser visto como uma forma de romper e atravessar fronteiras. A fronteira de uma tradução, de uma língua, um suporte, ferramenta indispensável à realização da leitura.

Suporte [...], como um frágil limite, uma membrana entre o de dentro e o de fora, o antes e o depois, o visível e o invisível. Pergunto o que romperá esses limites; o que não ultrapassará e restará como mistério, essência, não representável e intraduzível. [...] Os limites escorregam, se perdem, as fronteiras se apagam. Como se cada palavra e cada frase se desvendassem por camadas e substratos geológicos, revelando uma plasticidade própria, uma energia e luminosidade, uma substância poética. (RAJAGOPALAN, 2000. p.131-132).

Na narrativa de Nick Bantock, o leitor não só mergulha nas histórias – ele literalmente “entra” no mundo que lê –, como também volta no tempo, o que pode ser interpretado como o percurso da busca do conhecimento, uma vez que se faz necessária, durante esse processo, a busca de suas fontes, sua inspiração, suas referências. Assim, a cada

vez que retira uma carta do envelope, o leitor interfere de forma decisiva no percurso da leitura e na compreensão dos acontecimentos narrados. Talvez possamos ir além e imaginar que o mesmo sentimento toma o leitor que escolhe por determinado *link* com a certeza da liberdade na concretização dos seus desejos.

O leitor assume a posição de um observador, um *voyeur* que, talvez intencionalmente ou não, parece colocar-se na história ao ter o objeto narrado (cartas e cartões) em suas mãos. A sedução está no apelo das imagens, que tem o mesmo poder hipnótico aos olhos do receptor como a pintura, a escultura, o teatro, o cinema e, mais recentemente, as artes eletrônicas. O romance epistolar de Bantock, que seduz por si mesmo, encontra estratégias para envolver o momento de leitura: sem o intermédio de um narrador, mas de uma forma que beira o *voyeurismo*, o leitor manuseia as cartas e os cartões-postais acompanhando a trajetória da história de amor de Griffin e Sabine por meio de suas correspondências e das imagens a elas relacionadas. O movimento e envolvimento geram uma fascinação à parte e transformam o leitor em observador de pequenas obras de arte construídas em cartões-postais.

Cada página pode trazer uma carta, um cartão de fino aspecto impresso com luxo, o que transforma a estrutura criada por Bantock em um tipo de jogo ficcional que abre perspectivas de reflexões sobre a evolução da narrativa contemporânea, no momento em que oferece ao leitor mais do que um enredo impresso em papel. O que se descortina à medida que a leitura avança é uma mistura de romance multimídia, que reúne literatura, arte e cultura *pop*.

A carta que pode ser manuseada, aberta, desdobrada, é como se fosse um *link*, uma ferramenta no jogo narrativo, um momento de escolha e decisão do leitor. A leitura das cartas e cartões-postais ilustrados por Griffin e Sabine é um trajeto que possui uma via de mão dupla, que força o leitor a agir, a retirá-las de seus envelopes e desdobrá-las. Em tempos remotos, somente os livros marcavam a vida de seus leitores por meio de seu conteúdo, sendo



uma via de mão única. Bantock oferece ao leitor um romance que subtrai um pouco da “vida do papel” no momento em que dobra, desdobra as cartas, deixando marcas de sua passagem, ou melhor, de sua experiência de leitura e da interação com um tipo de livro-objeto, pronto para ser manuseado.



FIGURA 1: Carta retirada do envelope inserido dentro do livro *Griffin & Sabine*.

Trata-se também de um suporte perfeito para a escrita pessoal e mística que se coloca em primeiro plano e que se constitui de textos episódicos, entrecortados, fragmentos

que compõem um percurso narrativo indefinido, que leva ao desencontro e à transformação, deixando o leitor ávido, em suspense. Os postais, confeccionados com papel de alta gramatura, possuem imagem na frente e no verso e apresentam características de um cartão-postal comum: texto manuscrito escrito à tinta, endereço do destinatário e selos carimbados pela agência oficial dos correios. Para ter acesso ao conteúdo das cartas, o leitor é obrigado a abrir os envelopes, retirá-las e desdobrá-las para adentrar no universo narrativo criado por Bantock, que exige do leitor um aprofundamento nas relações das personagens, como que uma cumplicidade que se confirma com o ato da leitura ou a intromissão em aspectos íntimos que a narrativa expõe. Esse recurso que o autor lança mão nos remete à estrutura hipertextual de escrita, que oferece caminhos paralelos, interligados ao núcleo principal, uma parte que, de alguma forma, se submete ao todo.

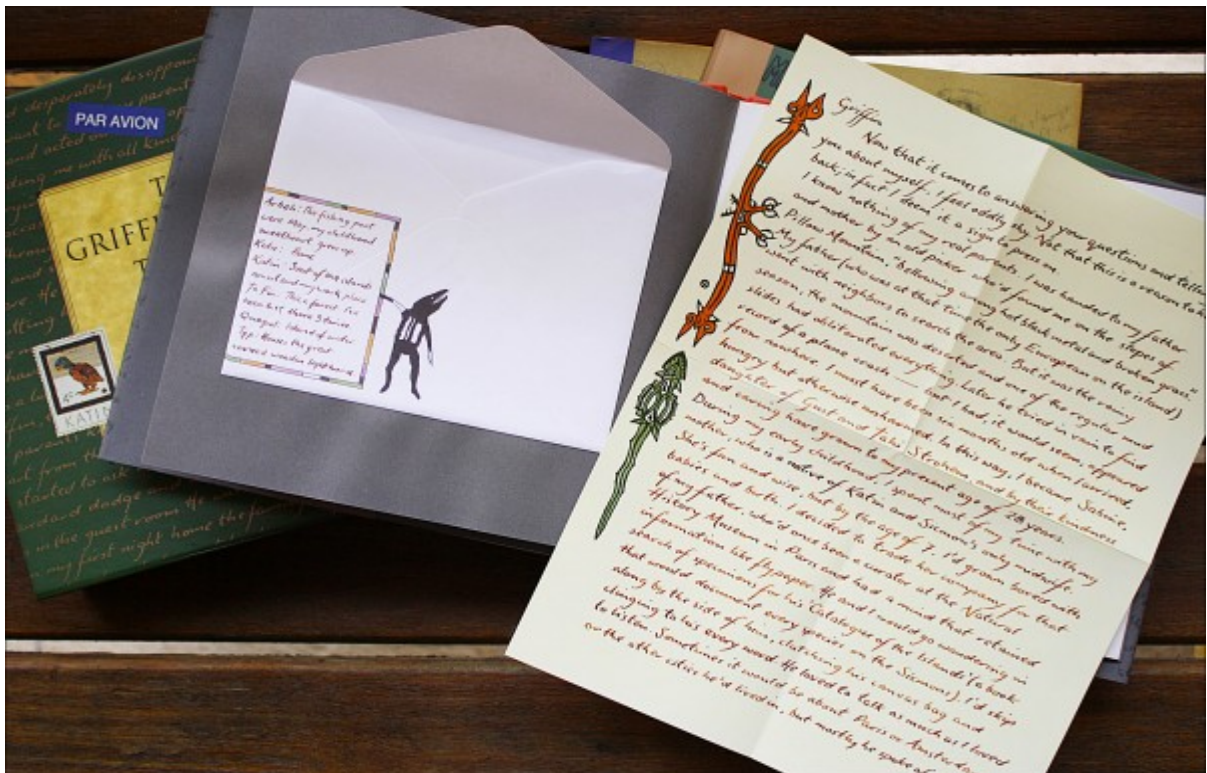


FIGURA 2: O leitor tem acesso às cartas que podem ser retiradas dos envelopes e lidas.



FIGURA 3: Postal de Griffin para Sabine

É interessante lembrar que em seu ensaio sobre a Visibilidade, contido na obra *Seis propostas para o próximo milênio*, Calvino (1990) trata desse tipo de fantasia que o escritor lança mão como forma de tentar descrever o mundo. Assim é com Bantock, que transforma sua fantasia em um mundo de potencialidades que não podem ser transfiguradas em ato. Ou, como diria Calvino (1990, p. 113), “o mundo em que exercemos nossa experiência de vida é um outro mundo, que corresponde a outras formas de ordem e desordem.” Assim, os estratos de palavras que se acumulam sobre a página como os estratos de cores sobre a tela são ainda um outro mundo, também ele infinito, porém mais governável, menos refratário a uma forma. “A correlação entre esses três mundos é aquele *indefinível* [...],

ou melhor, poderíamos classificá-lo de *indecidível*, como o paradoxo de um conjunto infinito que contivesse outros conjuntos infinitos” (1990, p.113).

A leitura do romance epistolar de Bantock oferece a ideia de um texto múltiplice, que substitui a unicidade de um eu pensante pela multiplicidade de sujeitos, vozes, olhares sobre o mundo e sobre a própria narrativa, utilizando uma forma de poder de condução do leitor por caminhos que fazem interconexões da memória às referências do texto, às cartas que o remetem para fora da linearidade do romance. A estrutura narrativa utilizada em *Griffin & Sabine* não possui uma centralidade definida, mas é antes constantemente recentrada a partir de cada carta ou cartão enviado e exposto ao leitor, o que faz com que sua organização discursiva esteja em frequente deslocamento, podendo ter seu centro não fixado, mas momentaneamente demarcado em qualquer dos muitos pontos (ou correspondências) possíveis ao longo da ficção. É uma valorização explícita das partes que revela a verdadeira substância do todo.

O leitor é quem vai demarcar o princípio ordenador no momento em que interage com o texto. A discussão sobre as possibilidades de descentramento na obra de Bantock remete a Derrida<sup>21</sup>, que já havia apontado a importância dos deslocamentos para a reformulação do pensamento ocidental.

A partir de uma leitura desconstrutora do texto artístico, observamos que o significado não possui mais um lugar fixo, mas, sim, passa a existir enquanto construção substitutiva que, na ausência de centro ou de origem, faz com que tudo se torne discurso e a produção da significação se estabeleça mediante uma operação de diferenças. Dessa forma, eliminando-se qualquer referência a um centro, a um sujeito, e não mais se privilegiando aspecto algum sob o disfarce da ‘origem’, a atividade interpretativa, com base na polissemia do texto artístico, vai permanecer sempre incompleta, ou noutras palavras, nunca pretendendo chegar a esgotar o significado do objeto-texto na sua totalidade. (SANTIAGO, 1976, p.16).

---

<sup>21</sup> Ver DERRIDA, Jacques. *A Farmácia de Platão*. Trad. Rogério da Costa. São Paulo: Iluminuras, 1991.

A forma narrativa de Bantock muito se assemelha também ao que Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) descrevem em *Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia*, em que as multiplicidades são a própria realidade e estão longe de supor alguma unidade; não entram em nenhuma totalidade ou remetem a um sujeito como principal elemento da narrativa, mas antes a um fenômeno inexplicável que dá vida à trama.

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e... e... e..." Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. [...] *Entre* as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as carrega uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio. (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p.37).

A história impressa no livro *Griffin & Sabine* aponta para uma dispersão dos sujeitos e a valorização das singularidades, criando uma estrutura rizomática, descentralizada, que não se justifica por nenhum modelo estrutural ou gerativo. A trama parece abraçar o tempo contemporâneo e as inúmeras viagens ao passado, no presente e no futuro, mas não impõe um fim, já que neste primeiro romance da trilogia o volume termina com as cartas pregadas no teto de um estúdio vazio e um narrador, até então ausente, informando que Griffin Moss desapareceu.

A própria escrita é diferenciada para os dois personagens, pois enquanto Sabine escreve seus cartões e cartas com uma caligrafia firme, com letras bem traçadas usando uma tinta clara, quase dourada, Griffin redige os cartões em letras maiúsculas, de formato um tanto irregular e as cartas são datilografadas com correções visíveis feitas à mão com caneta rabiscando sobre a tinta preta. Mais uma vez os signos são múltiplos atrativos para o leitor, que ativa sua percepção visual ao entrar em contato com caligrafias e técnicas de desenho e pintura que, somadas ao contexto da narrativa, o envolvem neste estranho amor de papel. Não

há nada de impessoal nisto, ao contrário, o autor parece querer inserir o leitor na cena, trazendo-o para a intimidade que se forma e evolui a cada correspondência.

Como afirma Bastos (2009), Bantock engendra uma espécie de narrativa evolutiva que parece querer acompanhar as indagações, as viagens em busca da plenitude do sentimento trágico da existência, na solidão e na incomunicabilidade. Desde o início, atíça o mistério dissimulado por figurações de uma realidade extraliterária (como signos do mundo físico concreto) e de uma força inconsciente e sem fronteiras (como signos de anseios secretos) e mais, o mistério é insinuado entre símbolos outros, às vezes inacessíveis e perfilados à porta de um tempo que na escuridão ignoramos.

Seja com que propósito for, todas as “criações”, “realidades” e “fantasias” só conseguem alcançar sua plenitude através da escrita, como acredita Calvino (1990), para quem exterioridade e interioridade, mundo e ego, experiência e fantasia aparecem compostas pela mesma matéria verbal. Assim,

as visões polimorfos obtidas através do olhos e da alma encontram-se contidas nas linhas uniformes de caracteres minúsculos ou maiúsculos, de pontos, vírgulas, de parênteses; páginas inteiras de sinais alinhados, encostados uns aos outros como grãos de areia, representando o espetáculo variegado do mundo numa superfície sempre igual e sempre diversa, como as dunas impelidas pelo vento do deserto. (CALVINO, 1990, p.114).

Enfim, a primeira (ou talvez a última) pergunta que poderia ser feita é que se trata de uma possibilidade de resposta à temeridade do fim da era do livro. Um tipo de impresso que reforça uma estética que inclui o tradicional, o inovador, o minimalismo e o excesso, a nostalgia e a visualidade como fatores de atração desse novo leitor que se configura? Certamente é uma fórmula não nova, mas inovadora de tentar levar ao leitor uma literatura que se multiplica em diálogo com outras formas de sentido, como a imagem, a cor, a escrita como correspondência, os adereços que estão intimamente ligados ao ato de narrar, mas que ao mesmo tempo são extralivro, um “além” do livro ou mesmo “fora” dele.

No nosso modo de ver, trata-se de mais uma tentativa de fugir ao lugar comum da ideia de tradição, de texto fechado, linear, preso às amarras da escrita convencional. E, assim como Calvino em *Se um viajante*, Bantock buscou uma espécie de subversão da ordem ao estruturar o texto de maneira alternativa, apostando mais na atividade do leitor do que nos cânones (bem) estabelecidos da literatura que sempre vigoraram. Estes verdadeiros autores “subversivos” tentaram, de alguma forma, libertar-se dos limites a sua arte. Ao tentar romper uma narrativa considerada linear, eles poderiam inaugurar uma forma de pensamento hipertextual na literatura. Como diria Bolter: "É como se estes autores estivessem esperando pelo computador para libertá-los do impresso. E de fato, muitas de suas obras poderiam ser transferidas para o espaço da escrita (hipertextual) e plenamente reconstruídas naquele" (BOLTER, 1991, p. 132).

De alguma forma, as artes parecem antecipar os futuros desenvolvimentos sociais e técnicos, como lembrou McLuhan (2001) e, neste caso, com a literatura não foi diferente. Autores como Landow (1997), Bolter (1991) e Murray (1997) são unânimes em afirmar que estas tentativas de rompimento dos padrões "lineares" da escrita teriam sido precursoras do conceito do hipertexto. Estas obras poderiam ser chamadas metaforicamente de "hipertextuais" porque se abrem a outros textos através de conexões e associações que podem ou não ficar a cargo do leitor. São obras que, de certa forma, subvertem a noção de texto tradicional, apontando para a atividade do leitor em seguir caminhos variados em histórias multiformes. As subversões aos padrões ocorrem em nome de uma outra ordem de leitura, apostando em interrupções ou colocando imagens e símbolos em uma determinada página, ou ainda a repetição exaustiva de um certo símbolo gráfico em meio ao texto. A partir do estudo de *Se um viajante numa noite de inverno* e *Griffin & Sabine*, acreditamos tratar-se de narrativas literárias "pré-hipertextuais" (Landow, 1997) elaboradas por autores que

tentaram romper com o espaço limitado da página impressa fazendo uso de exercícios narrativos em termos de associações do pensamento e na reinvenção do próprio objeto textual.

Se as duas narrativas analisadas anteriormente se aproximam, em alguns aspectos, da hiperficção eletrônica por possuírem características que levam a tal conclusão, nada mais apropriado neste momento que visualizar a ficção eletrônica *Victory Garden* e conhecer esta nova forma de criar e ler literatura na tela de um computador, com o aparato da máquina que permite interferências e recursos inéditos ao leitor comum, que agora se vê investido de certas liberdades até então impensadas. O hipertexto eletrônico, capaz de realmente produzir uma vastidão de possibilidades narrativas sem fechamento e de incorporar em um só texto uma grande heterogeneidade de linguagens, só pode ser realizado com os recursos da informática.

Mesmo que consideremos o hipertexto como uma extensão das formas discursivas tradicionais com o auxílio de um forte aparato tecnológico, o que surge não é somente uma estética de aperfeiçoamento do impresso, mas uma linguagem que se multiplica e se conecta com outras mídias em relação intersemiótica, num universo repleto de signos intercambiáveis e móveis. Não é apenas uma rede de microtextos, como diria Lévy (1993, p.41), mas um grande metatexto de geometria variável, com gavetas, com dobras. Um parágrafo pode aparecer e desaparecer sob uma palavra, capítulos surgem sob uma palavra do parágrafo, um pequeno ensaio sob uma das palavras destes capítulos, e assim virtualmente sem fim, de fundo falso em fundo falso, enquanto durar a vontade de leitura do navegador.

No mundo do hipertexto digital, mudam as relações não só entre leitor e autor, as estruturas até então disponíveis e praticadas no mercado editorial, o fazer literário, mas a própria noção de literatura, que encontra nesta mudança de paradigma um espaço ideal tanto para aprofundar a crise da própria instituição literária quanto para se colocar como alternativa a ela. Vamos então conhecer a hiperficção *Victory Garden*.



### 2.3 *Victory Garden*: os descaminhos da leitura na era digital

A página se converte na tela, a tela substitui a página. Poderíamos chamar a este movimento de substituição de ‘história’. Os textos eletrônicos se apresentam a si mesmos em meio de sua dissolução: se lêem onde se escrevem, e se escrevem enquanto se lêem.

Michael Joyce, *El futuro del libro*.

Um jardim em forma de mapa com 993 *lexias*<sup>22</sup> e mais de 2804 *links* de conexão abertos para a curiosidade e paciência do leitor que se aventura pelos descaminhos da ficção eletrônica. *Victory Garden*, romance em formato digital (CD-ROM) produzido por Stuart Moulthrop, em 1992, é inspirado na obra de Jorge Luis Borges, especificamente no conto “O Jardim dos caminhos que se bifurcam”. A Guerra do Golfo ocorrida em 1991 é o pano de fundo do enredo principal, que possui uma forte influência política em todas as vertentes da história, já que os personagens, os lugares e aspectos da narrativa estão ligados diretamente ao conflito e suas consequências.

Uma *lexia* pode conter vários *links* ou absolutamente nenhum, o que prenderia o usuário à página ou permitiria que ele se movesse apenas para frente ou para trás, como se estivesse virando as páginas de um livro. A existência do hipertexto permitiu aos escritores a oportunidade de experimentar outras formas de segmentação, justaposição e encadeamento lógico. Histórias hipertextuais geralmente têm mais de um ponto de entrada, muitas ramificações internas e nenhum final bem definido. Assim como as histórias multiformes criadas por Calvino, as narrativas hipertextuais são intrincadas teias de fios emaranhados. A diferença para a narrativa *Se um viajante* reside não só nas características do suporte digital,

---

<sup>22</sup> Barthes descreve *lexia* como “uma seqüência de curtos fragmentos contíguos” (p.47). Os *lexias* ou blocos de textos, que podem ser visualizados na tela do computador formados em hipertextos, são compostos por um ou mais *links* direcionando o leitor a outras partes da narrativa. O leitor pode continuar a narração se quiser, com os *links* permitindo que volte ou avance pelas histórias lidas de modo diferente a cada acesso. Ver BARTHES, Roland, em *S/Z: uma análise da novela Sarrasine de Honoré de Balzac*. Tradução Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

mas na própria acessibilidade e interação do leitor na história, na utilização de um intermediário ou dispositivo como o *mouse* para navegar na tela, enfim, inúmeros fatores que são completamente diferentes do manuseio do objeto-livro como o conhecemos até então.

*Victory Garden* é rodada em um *software* e apresenta a versão mais simples de um leitor de interfaces que o *Storyspace*<sup>23</sup> oferece ao usuário. A navegabilidade é um dos fatores que diferenciam a hiperficção do texto impresso, pois ocorre principalmente através de uma barra de ferramentas com funções: o botão de retorno (leva de volta à lexia anterior), o botão de lista de *link* (abre uma janela que lista todos os *links* partindo da lexia atual, cada um com o nome e o título da lexia de destino), o *yes* que não tem botão (pode ser usado para responder a possíveis dúvidas no texto), o botão de impressão (faz uma cópia impressa da lexia). Geralmente, cada lexia tem um *link* padrão, ou seja, basta pressionar a tecla "enter" e o leitor pode seguir um caminho fornecido pelo autor. Pressionando as teclas de controle mostra palavras-chave/ frases (clicando duas vezes estas palavras ativam *links* que podem ser diferentes a partir do *link* padrão). Em suma, o leitor pode mover-se no texto pressionando a tecla de retorno após a leitura de cada lexia. Um duplo clique o leva a palavras-âncora, abrindo a lista de *links* onde pode selecionar um, digitando uma palavra no tipo de caixa (uma alternativa ao clicar duas vezes palavras-âncora) ou pode voltar do jeito que quiser com outro recurso disponível na tela.

Já na página de rosto, o leitor tem várias opções para ir em frente: pode seguir para o mapa e escolher uma das lexias apresentadas ali como seu ponto de partida; também pode ir para a página de listagem de "caminhos para explorar", treze vias dispersas através do texto, cada qual concentrando-se em diferentes aspectos da narrativa, alguns deles pouco organizados em torno de vários personagens que aparecem no texto e que desenvolvem uma

---

<sup>23</sup> *Storyspace* é um ambiente de escrita hipertextual que é especialmente adequado para grandes, complexos e desafiantes hipertextos. Focaliza o processo de escrita, tornando-o mais fácil e agradável através de links. Planejados como objetos autônomos, as obras no *Storyspace* são normalmente distribuídas em CD (primeiro em disquetes) para as plataformas Macintosh ou PC e, mais recentemente, em versões multiplataforma.

trama de acontecimentos que se desdobram no emaranhado de estórias. Dentro de "caminhos a explorar" há um link padrão – que ao leitor pode facilmente passar despercebido – levando a uma lexia anúncio "caminhos para lamentar", oferecendo mais sete caminhos pré-ordenados.

O que se observa é que, mesmo ao escolher um desses caminhos, o leitor pode sempre optar por não seguir os *links* padrão e selecionar um caminho que o leve a uma tensão em algum ponto da narrativa, basta clicar em algum ponto aleatoriamente. Essa ampla liberdade de escolha não se nota no texto impresso, como pudemos verificar em *Se um viajante* e em *Griffin & Sabine*, mas também não significa que o leitor possa fazer tudo que quiser dentro dos caminhos que o autor disponibilizou.

Há ainda a chance de ir a uma lexia onde é possível construir uma frase repetidamente, escolher uma palavra entre duas alternativas oferecidas. Desta forma, várias frases diferentes podem ser construídas, cada uma levando a diferentes pontos de partida (algumas das frases coincidem com o início de "caminhos para explorar" e "caminhos para lamentar"). Depois de ter começado a explorar o texto, o leitor se vê diante de fragmentos de narrativas – que são geralmente várias lexias sucessivas que mostram o desenvolvimento de uma vertente de certa história –, cartas, relatórios, transcrições da TV, citações de livros de ficção e teóricos, letras de música e outros materiais diversos. Exemplos nas lexias reproduzidas abaixo:

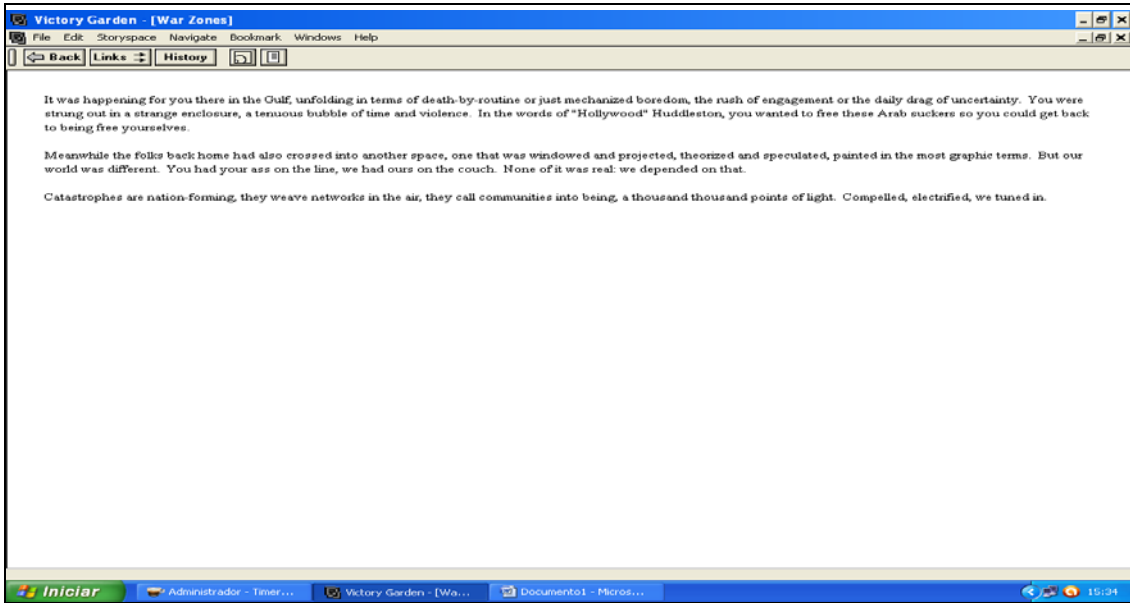


FIGURA 4: Lexia “War Zone” leva o leitor para mais um fragmento da narrativa

Ao clicar em “our world was different” somos levados para “Mister Information”:

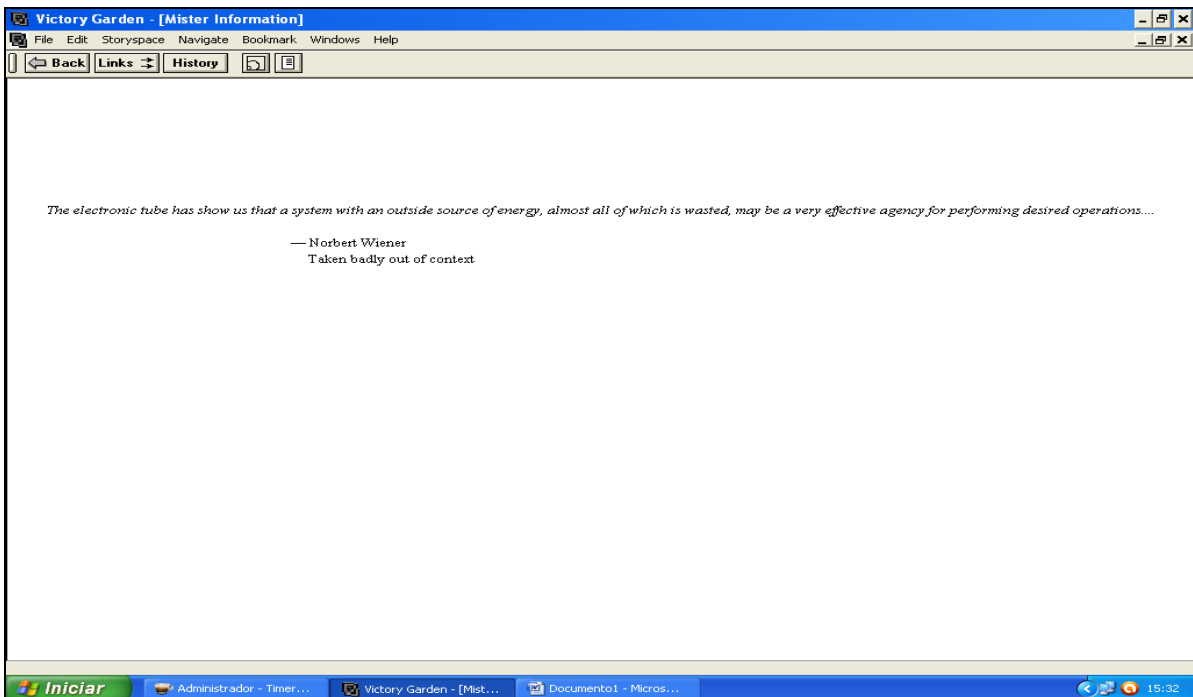


FIGURA 5: Lexia “Mister Information” mostra citação de Norbert Wiener.

A intertextualidade é um aspecto frequente na obra, onde é possível identificar citações diretas de contos de Borges como o "Jardim de caminhos que se bifurcam" (1941) e "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius" (1940), bem como outras que fazem algum tipo de alusão a textos conhecidos. Há também menções ou citações de romances como *Dom Quixote*, de Miguel de Cervantes (1605), *Tristram Shandy*, de Laurence Stern (1759) e de *Finnegans Wake*, de James Joyce (1939). Os materiais teóricos incluem citações de Donna Haraway, Neil Postman, C. Arthur Kroker, Jay David Bolter, Michael Joyce.

Com teias de lexias ligadas em suas redes de rotas alternativas – ao contrário da impressão fixa unidirecional –, o hipertexto presente na hiperficção apresenta uma tecnologia radicalmente divergente, interativa e polivocal, favorecendo a pluralidade de discursos sobre o enunciado definitivo e libertando o leitor de uma possível dominação pelo autor. Jay Bolter (1991) é um dos estudiosos que acredita que o hipertexto eletrônico pode abrir novas prerrogativas para o leitor:

O novo meio reifica a metáfora da resposta do leitor, para o leitor participa da construção do texto como uma seqüência de palavras. Mesmo que o autor tenha escrito todas as palavras, o leitor deve chamá-las e determinar a ordem de apresentação pelas escolhas feitas, ou os comandos dados. Não há só um único texto unívoco para além do leitor; o autor escreve um conjunto de textos potenciais, dos quais o leitor escolhe. (BOLTER, 1991, p.158)<sup>24</sup>

Para ele, o hipertexto seria o único formato em que o leitor de fato teria algum poder e dependeria de um processo de seleção. O suporte viria concretizar a metáfora de uma resposta de leitura, na medida em que o leitor participa da composição do texto como uma seqüência de palavras. Essa participação é real na hiperficção e até mesmo em páginas convencionais da Web. Em vez de um fluxo linear de texto como é próprio da linguagem verbal impressa, no livro particularmente, o hipertexto quebra essa linearidade em unidades

<sup>24</sup> No original: The new medium reifies the metaphor of reader response, for the reader participates in the making of the text as a sequence of words. Even if the author has written all the words, the reader must call them up and determine the order of presentation by choices made or the commands issued. There is no single univocal text apart from the reader; the author writes a set of potential texts, from which the reader chooses.

ou módulos de informação, consistindo de partes ou fragmentos de textos. É formado por nós de informação, que podem aparecer na forma de texto, gráficos, sequências de vídeos ou de áudios, janelas ou de misturas entre eles.

Mas, ainda assim, vale lembrar que, se o autor escreveu todas as palavras e escolheu todas as imagens, o leitor ainda precisa destacá-las e determinar a ordem de apresentação por meio das escolhas feitas e pelos *links* percorridos. Leitores e escritores de hipertextos parecem tornar-se coaprendizes e coescritores, por assim dizer, companheiros de viagem no mapeamento e remapeamento de experiências textuais (visual, cinética e sonora). E é esse processo parcialmente colaborativo que difere este tipo de estrutura narrativa das mais tradicionais, uma vez que o leitor atua de forma mais incisiva sobre o texto com escolhas de percursos a partir de uma vontade particular.

Os personagens principais em *Victory Garden* são, em sua maioria, alunos e professores de uma universidade localizada em uma cidade chamada Tara. Thea Agnew é uma professora de retórica, as irmãs Verônica e Emily Runbird são suas alunas, embora Emily esteja prestando serviço militar na Guerra do Golfo, no setor de correspondência. Emily Runbird, principal personagem da narrativa, tem um caso com Boris Urquhart. Thea é a chefe de uma espécie de comissão para revisão curricular que envolve estudos da cultura ocidental. O excêntrico estudioso Boris Urquhart é, supostamente, um especialista em tecnologias de realidade virtual, mas trabalha em um projeto secreto e também faz parte do comitê de revisão curricular. Harley Morgan é um jornalista de televisão que se recusou a ir para a área do Golfo e está passando sua "licença-stress" em Tara, com sua namorada Veronica Runbird. Leroy é filho adolescente de Thea, que deixou a escola para fazer uma viagem tipo "On the Road", à la Jack Kerouac<sup>25</sup>. Gerard Madden é um agente do FBI que faz

---

<sup>25</sup> *On the Road* (*Pé na estrada* em português) é considerado a obra prima de Jack Kerouac, um dos principais expoentes da Geração Beat norte-americana, sendo uma grande influência para a juventude dos anos 1960, que colocava a mochila nas costas e botava o pé na estrada. Foi lançado nos Estados Unidos, pela primeira vez, em 1957. No Brasil, foi traduzido em 1987 por Eduardo Bueno.

um trabalho com menores na cidade de Tara. Miles MacArthur, colega de Boris, o reitor da Tate, além do professor Heidel e do estudante Victor, todos têm participações nas histórias que se entrecruzam.

Observemos o trecho a seguir. Cada uma das palavras grifadas representa um *link* que leva o leitor para outra sequência da narrativa. É o caso de “Thea”, *lexia* que transporta para outro fragmento de texto chamado “Thea and Harley”.

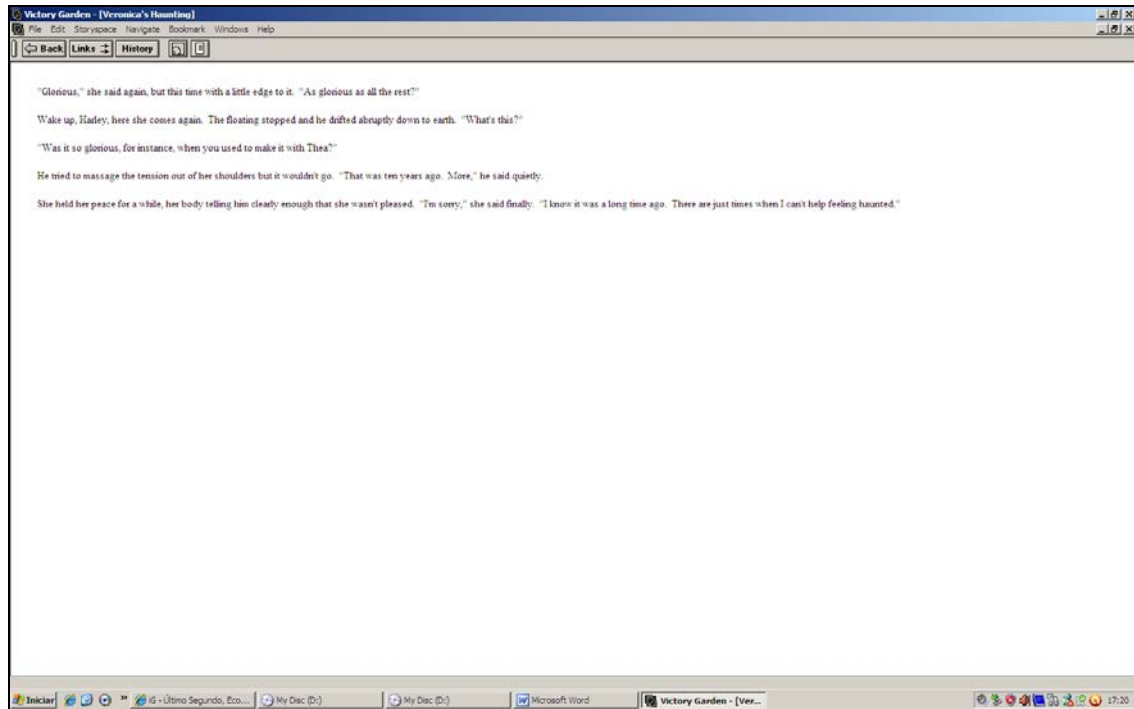
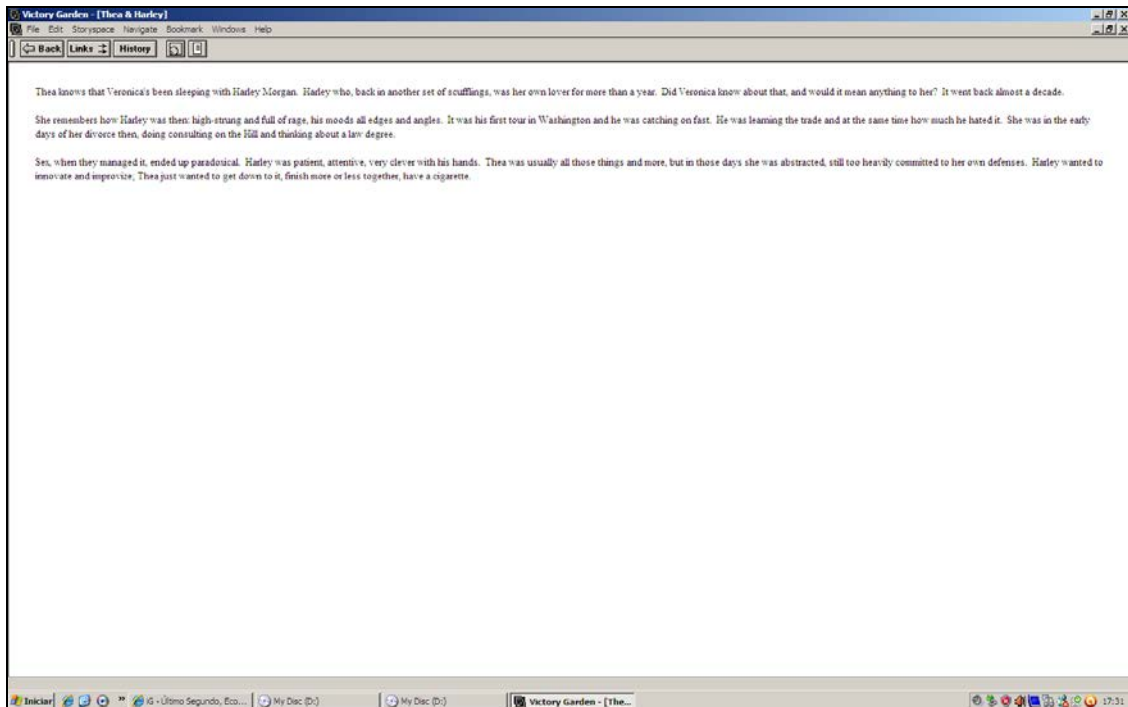


FIGURA 6



FIGURAS 6 e 7: Exemplos de *lexias* com *links* que transportam o leitor para trechos diversos dentro da narrativa.

O percurso de leitura é, no mínimo, labiríntico, já que há várias cenas que ocorrem na maioria dos caminhos pré-ordenados, de forma idêntica ou com pouca variação. A ordem em que essas cenas estão relacionadas difere bastante de um caminho para o outro, mas em geral eles podem ser dispostos em ordem cronológica. Ainda que em alguns momentos os acontecimentos sejam narrados em uma disposição diferente do que aconteceu, e apesar de existirem diferenças na ordem de caminhos, a narração possui índices ou marcadores suficientes para ajudar o leitor a colocá-los em uma sequência específica.

As cenas não estão dispostas de forma sucessiva, mas vão se entrelaçando umas as outras para que o leitor possa acompanhá-las através das *lexias*, que possuem tamanhos distintos. Assim, é possível que o foco mude para outra cena e, em seguida, possivelmente para um terceiro, antes de retornar ao primeiro. Mesmo que os múltiplos caminhos possam



dar destaques diferentes a diferentes cenas e personagens, a maioria deles, pelo menos, traz algo de todas as cenas centrais.

Neste sentido, seria pertinente recordar a definição de base de Landow (1997), para quem o hipertexto denota um texto composto por blocos de texto e as ligações eletrônicas que os agregam. A hipermídia apenas alargaria a noção de texto no hipertexto ao incluir informação visual, som, animação, e outras formas de dados. Assim,

dado que o hipertexto, que liga uma passagem de discurso verbal a imagens, mapas, diagramas e som tão facilmente como a outra passagem verbal, expande a noção de texto para além do exclusivamente verbal, não distinguo entre hipertexto e hipermídia. *Links* eletrônicos tanto conectam lexias “externas” a uma obra [...] como interiores a ela, criando assim texto que é experimentado como não linear ou, mais propriamente, como multilinear ou multisequencial. Embora os hábitos convencionais de leitura se apliquem dentro de cada lexia, uma vez que se abandonam os limites vagos de cada unidade de texto, aplicam-se novas regras e novas experiências<sup>26</sup>. (LANDOW, 1997, p.3-4).

Tomemos como exemplo algumas sequências entrecortadas de *Victory Garden* que estão conectadas de alguma forma e se entrecruzam através do comando do leitor, como:

1 - Thea, Veronica, Harley, e Miles estão nadando no parque natural da área de Creek Whitman, quando eles descobrem que a área foi vendida a uma empresa que planeja construir um campo de golfe de luxo, o que destruiria todo o riacho. Imediatamente depois de ouvir sobre esses planos, Boris está em sua piscina ainda perturbado por um protesto contra os planos e a sequência termina com uma cena onde um dos manifestantes se declara ser Uqbari, o Profeta, que condena os planos para arruinar o riacho e, finalmente, simbolicamente, urina no riacho em frente a uma equipe de TV que está em um helicóptero. Mais tarde, à noite, há

---

<sup>26</sup> Tradução da autora para o original: Since hypertext linking passage of verbal discourse to images, maps, diagrams and sound as easily as to another verbal passage, expands the notion of text beyond the solely verbal, not distinguishing between hypertext and hypermedia. Electronic links connect lexias both "external" to a work [...] as her interiors, creating text that is experienced as nonlinear, or, more properly, as multilinear or multisequencial. Although conventional reading habits apply within each lexia, once you abandon vague boundaries of each unit of text, apply new rules and new experiences (Landow, 1997, p.3-4).

uma grande festa à fantasia organizada pelo reitor da Tate, que convida Thea, Harley e Verônica ao seu gabinete para discutir com Boris sobre os últimos acontecimentos.

2 - Uma das cenas que se entrecruzam com a anteriormente citada é a de outra festa, desta vez na casa da Thea, que é novamente perturbada pelo Uqbari. Ele aparece vestido com um traje camuflado ao estilo do exército, e com uma arma dispara um par de vezes no quintal de Thea, fugindo em seguida. Então Urquhart vai para a garagem, reúne-se com o agente Madden, que lhe pergunta sobre a segurança da rede informática da Universidade, e pede sua opinião sobre Judas Busch, que pode ter uma ligação com os fatos de violação de segurança. Urquhart vê Madden e tenta se livrar dele, quase batendo em um caminhão. Ele pára no bar *Just Say No Café*, onde conhece Harley, e o leva junto. Finalmente, eles são parados pela polícia que, em uma cena muito polêmica, começa a bater em Harley (que é negro). Mas, então, a polícia percebe que Harley é um repórter da CNN, o agente Madden corre para a cena e, ao mesmo tempo, Urquhart aproveita a ocasião para fugir novamente. Ele corre para o observatório que costumava frequentar e onde trabalha o reitor Tate. Desse ponto em diante, os ramos da história assumem diversas variações.

3 – Outra cena que deixa o leitor em suspense acontece na Arábia Saudita, e descreve as experiências de Emily durante o primeiro ataque aéreo e mostra que a guerra finalmente começou. Neste trecho, Emily e seu sargento discutem sobre a vida e amores, assim como há o relato de várias histórias contadas por outros soldados. O tamanho total desse episódio difere de um caminho para outro, o que causa uma certa desorientação. Um dos caminhos, por exemplo, termina em uma tela preta sem nenhuma ligação específica, sugerindo que Emily e seu grupo são vítimas de um míssil iraquiano. O ataque é representado por uma imagem impressionante de texto estilhaçado, como se a própria bomba inimiga tivesse caído no bloco anterior da escrita. Chega-se a essa imagem perseguindo um filamento contínuo de

história, clicando de tela em tela automaticamente, como se virasse as páginas de um livro. A tela estilhaçada faz com que o leitor interrompa abruptamente seu percurso. O efeito de passar de uma lexia comum para a destruída é como uma animação da bomba caindo. O lapso de tempo necessário para passar de uma tela à outra assume uma força que reflete o quão abrupta foi a morte de Emily.

Este tipo de estratégia narrativa provoca outra característica típica da ficção eletrônica: o desaparecimento da narrativa temporal que contribui de certa forma para o possível desaparecimento da personagem. É possível dar voz a outros personagens, sem identificá-los, ou ainda identificar personagens apenas na terceira pessoa, por pronomes masculinos e femininos. A identidade é ainda mais enfraquecida quando o leitor percebe que as palavras de um personagem são repetidas literalmente mais tarde por outro. O cenário que ele havia construído para si mesmo até então é subitamente perturbado e ele é obrigado a rever a história. Também pode acontecer de um determinado personagem, tido como morto em uma passagem anterior, ser encontrado vivo em uma passagem mais tarde. Este é o caso da jovem Emily, em *Victory Garden*. Esse arranjo hipertextual talvez seja a forma encontrada para colocar o leitor em uma encruzilhada de vários caminhos possíveis.

Claramente se observa que a organização reticular das unidades textuais deixa de existir, deixa de ter sentido o conceito de página enquanto unidade arbitrária determinada exclusivamente pelas particularidades físicas do suporte papel. O leitor assume uma das capacidades do autor, que é a de decidir a organização do texto através da navegação escolhida. Essa possibilidade de interação foi descrita por Lev Manovich (2001) como do tipo “arbórea” ou baseada em menu para se referir a programas nos quais todos os possíveis objetos que o usuário pode visitar formam uma estrutura arbórea, que estende por várias ramificações a partir de um eixo comum. Quando o usuário alcança um objeto particular, o programa lhe apresenta opções que lhe permitem escolher entre elas. “Dependendo do valor

escolhido, o usuário avança ao longo de um ramo particular de árvore. Nesse caso, a informação usada por um programa é o *output* do processo cognitivo do usuário” (MANOVICH, 2001, p. 38-40).

Ainda assim é possível afirmar que o CD-ROM muito se aproxima do livro clássico, não somente por possuir a dimensão material do objeto, mas pelo fato de poder ser adquirido em alguma livraria e ocupar espaço em uma biblioteca. No mercado existe até a estratégia de alguns editores de apresentá-lo em uma embalagem com mais volume para fazer lembrar ao leitor do suporte livro impresso, o que só reafirma o fato de que as nossas referências do que seja livro ainda se voltam para o formato do códex. Contudo, não ignoramos os esforços em tornar essa comparação algo do passado, através do aperfeiçoamento do hipertexto informatizado que permite todas as dobras imagináveis, adaptáveis pelo leitor. E, é claro, com muita velocidade para satisfazer a um público mais imediatista, que não quer esperar para virar uma página e descobrir os próximos acontecimentos.

No entanto, nem tudo são facilidades para este tipo de suporte, como aponta Clément (2004), para quem o CD-ROM desfavorece a leitura clássica dos textos, mas incentiva um tipo de encenação multimídia. A tela do computador não é, de fato, o equivalente informático da página impressa. Diante do CD-ROM o usuário pode se confundir com frequência, pois os novos objetos digitais exigem uma participação mais efetiva, não mais na simples decodificação das mensagens, mas também no funcionamento operacional do sistema técnico de leitura. Contudo, se o usuário não se intimidar diante dos erros e da desorientação, e não desistir da navegação, ele se tornará um internauta errante, do tipo que desconhece os procedimentos, mas irá descobri-los pela tentativa. Entre as descobertas, está a de que o computador não faz nada sozinho e precisa da ação participativa do leitor-usuário, ação que o transforma, de fato, em um navegador.

Séculos de prática da leitura nos ensinaram a ler ‘através’ das páginas do livro. Quando estou mergulhado na leitura de um romance, não vejo os caracteres tipográficos; vejo diretamente, em imaginação, a cena descrita pelo autor. [...] A tela, ao contrário, me dá sua superfície para olhar e constitui um obstáculo à transparência dos traços escritos. Alguns jovens autores o compreenderam e começaram a escrever diretamente para esse novo suporte, jogando o jogo da multimídia, da interatividade e dos *links* hipertextuais. (CLÉMENTE, 2004, p. 33).

Se o leitor de *Victory Garden* perguntasse, a exemplo do que fez Italo Calvino em *Se um viajante numa noite de inverno*: “Que estória aguarda, lá embaixo, seu fim?”, certamente ficaria difícil dar uma resposta definitiva, já que o que a ficção eletrônica pode oferecer ao leitor é apenas uma “sensação de final”, permitida pelas *lexias* e pelos *links*, o que não quer dizer que seja um fim definitivo de qualquer forma. Ainda que não houvesse *links* em tudo, é sempre possível voltar atrás de uma maneira e fazer uma escolha diferente em algum lugar, numa fase anterior, e dessa forma evitar totalmente o beco sem saída. Depois de um caminho de *lexias* ligado com *links* padrão, o autor pode sugerir um possível fim, negando qualquer ligação padrão ainda mais, mas isso é apenas uma sugestão que o leitor pode ou não aceitar.

Seja como for, a recusa de conclusão pode ser entendida como uma negação da mortalidade, de estar em um tipo de situação onde definitivamente não há volta. Essa atração pelos jogos eletrônicos e histórias como as de ficção virtual representa, de certa maneira, uma encenação dessa rejeição da morte. Ao receptor é oferecida a chance de apagar memórias, começar tudo de novo, refazer o percurso escolhido anteriormente ou não, de repetir um acontecimento e experimentar uma solução diferente para as situações vividas. Isso os meios eletrônicos podem oferecer, a possibilidade de encenar uma visão profundamente divertida da vida, uma visão de erros remediáveis e opções em aberto. A narrativa cibertextual, sem fim e sempre mutante, é um lugar de deleite num sentido de intermináveis transformações.

Comparada aos formatos anteriores apresentados neste trabalho, a ficção eletrônica com suas conexões e associações pode ser caracterizada fundamentalmente como intertextual e infinitamente recentrável, pelo abandono da fixidez pela maleabilidade ou mutabilidade constante, pela abertura às remissões inter e intratextuais, o que provoca um descentramento quer da linearidade quer do próprio núcleo textual. Ao contrário das narrativas em papel, possui um acesso instantâneo e fácil a uma biblioteca virtual de fontes e informações que oferecem aos leitores um controle sem precedentes do que – e do como – se ler. O autor se vê colocado em segundo plano na medida em que os textos são atomizados e as lexias estão dispersas e reconfiguradas para servir às finalidades de quem as usa. O impulso linear da página impressa é rompido na medida em que o leitor faz suas escolhas pelos caminhos que prefere seguir, ao longo dos quais pode trabalhar e pensar de modo não sequencial.

Concordamos com Babo (2004, p.108), quando afirma que o que acontece no texto rizomático em ambiente de hipertexto é que o acesso propriamente perceptivo ao texto não pode senão ser feito segundo aquele dispositivo, ou seja, inevitavelmente deslinearizado, adquirindo desde logo uma vocação ao descentramento, à infinitude, à fragmentação ou à heterogeneidade semiótica, em imagem, som e letra, de que a textualidade participa. Importa mais apontar para uma mutação da configuração textual, ainda que no início, mas que já desperta para algo maior e incontornável, a experiência de escrita ou da escrita como experiência dos limites.

Todas as espécies de hierarquias de status e de poder se tornam irrelevantes, até mesmo as tipográficas – como tipos menores para notas de rodapé, ou destaques em citações – na medida em que a tela do computador promete democratizar o tratamento visual dos vários textos apresentados. Um leitor mais entusiasta pode tomar para si o desafio de esgotar todas as possibilidades do hipertexto, o que, além de cansativo, pode resultar na

produção de incontáveis caminhos através da teia hipertextual. A ordem na qual os segmentos de história são lidos e o contexto local de cada *lexia* determinam, em certa medida, como eles são interpretados e, em alguns casos, o efeito cumulativo das interpretações imprevisíveis pode realmente produzir uma história totalmente nova. Ler todas as *lexias* em *Victory Garden* significa que se deve ler, ou então ignorar completamente, várias *lexias*.

Tentar compreender todas as alternativas possíveis de ordens em que as *lexias* podem ser lidas está além da capacidade de qualquer leitor individual e não nos parece ser aspecto relevante para quem se propõe a conhecer este tipo de narrativa. Logo nas primeiras tentativas, percebe-se que *Victory Garden* representa um tipo de ficção de hipertexto que, por causa de seu tamanho, é teoricamente e praticamente inesgotável. Por isso, é melhor descartar a leitura exaustiva como um desfecho definitivo para a ficção de Moulthrop. A verdade é que todas estas interpretações compartilham a propriedade comum de serem muito flexíveis e também fortemente indeterminadas e não podem querer dar conta de forma alguma de explicar cada aspecto da grande teia que é *Victory Garden*. Aqui talvez se encontre a maior diferença e afastamento em relação a *Se um viajante numa noite de inverno* e *Griffin & Sabine*. Embora as narrativas em papel sejam fragmentárias e em vários momentos não sequenciais, ainda assim há uma noção de finitude. Em *Victory Garden* não há limites, o que provoca um constante descentramento quer da linearidade quer do próprio núcleo textual.

Consideramos importante ressaltar que existem especificidades da literatura eletrônica e da impressa que devem ser lembradas não para confundi-las e igualá-las, mas para explorar seus pontos em comum sem misturá-los. Basta que pensemos que, ao contrário do livro impresso, o texto eletrônico não pode ser acessado sem o código ser executado, o que faz de tal mecanismo parte integrante da obra, já que contém informações ou observações interpretativas fundamentais para a compreensão do que foi proposto pelo autor. Então, há muito mais do que a simples e romantizada relação entre o autor, sua inspiração e talento

diante do papel, há mecanismos que existem por trás da máquina e que constituem ponto fundamental para que a narrativa seja produzida e disponibilizada em um processo decodificado para o entendimento do leitor.



## Capítulo III

### DO LEITOR CONTEMPLATIVO AO LEITOR IMERSIVO: CORPOS, IMAGENS E VIAGENS

#### 3.1 Leitor e/ou autor na cibercultura

O leitor é um caçador que percorre terras alheias.

Michel de Certeau

No capítulo anterior, percebemos como as práticas de leitura podem variar de um suporte para outro, o que influencia diretamente o leitor, seu comportamento e percepção diante da narrativa. A leitura deixa de ser um ato passivo e torna-se um ato de decisão e, conseqüentemente, decisivo. A relação que o hipertexto estabelece com o leitor deve ser vista por ângulos diversos, observados também pelo modo como os atuais suportes tecnológicos vêm requisitar a ação de seu utilizador e o papel que este desempenha diante de novos cenários de leitura, o que em dado momento implicará no afastamento da estrutura tradicional de leitura conhecida até então. Desse modo, o que se constata é que a literatura em meio virtual reorganiza e reconfigura o postulado do autor enquanto elemento único na produção literária, abrindo espaço para um leitor ativo e produtor de conteúdo. Estamos convencidos de que a literatura virtual implica contínuo devir do próprio processo criativo, porque os elementos que o constituem estão em permanente construção e renegociação, como pudemos constatar em *Victory Garden* e que se torna ainda mais complexo em ficções produzidas diretamente em meio virtual eletrônico com os recursos hipermidiáticos.

Para tornar mais compreensível neste trabalho a ação do leitor que percorre os caminhos alheios da narrativa digital, gostaríamos de fazer referência ao nosso próprio ato de escrita enquanto escritora e leitora diante da tela do computador, em contemplação ao que é redigido e imediatamente traduzido por um código binário – linguagem básica em que certas partes do pequeno aparelho a nossa frente são capazes de dar e receber instruções a partir do estado dos seus diversos componentes. Dessa capacidade de cálculo – uma ausência de corrente como um 0 e a presença como um 1 – que permite à máquina conter informações memorizadas para representar todo o texto dentro desta caixa eletrônica, consiste o que chamamos computador, que armazena informação num disco magnético, sempre sob a forma binária. Ao mesmo tempo, processa a informação necessária para que possamos ver o que está sendo escrito em uma imagem projetada, por meio de feixes luminosos, em uma tela de vidro exterior, um monitor. Enfim, tudo parece tão complexo quando nos lembramos dos bons e velhos papel e caneta!

Mais do que detalhar os mecanismos do suporte utilizado para a escrita, a ideia de tal processo faz refletir sobre o quanto nos tornamos leitores contemplativos e imersivos associados a uma máquina que nos permite escrever, ler e corrigir o texto sem gastar tinta ou papel. Há que se considerar, inclusive, os novos modos de leitura que o receptor atual emprega para consumir a informação. Ele já não faz a leitura tradicional da esquerda para a direita, como aprendemos no mundo ocidental. No texto verbal, primeiro busca os elementos visuais que o “aproximam” da leitura, tais como janelas, legendas, infográficos, fotos, *links*. Só depois começa a leitura, muitas vezes lendo pedaços alternados do texto, nem sempre pelo parágrafo inicial, em busca da essência informativa, na pressa de apenas checar o que já leu em outro lugar, para confirmar a informação ou para ter algum detalhe adicional, em um tipo de “leitura complementar”.

A análise semiótica de imagens já constatou, também, que o olhar do receptor já não penetra a imagem de forma linear, mas através de “linhas de força” que conduzem a leitura através do contraste de cores e luzes, ora puxando o olhar para dentro do monitor, ora empurrando-o para fora. Contudo, o que é preciso ter em mente é que a capacidade que o leitor imersivo tem de utilizar a dinâmica do *mouse* ou buscar e enveredar por infinitos *links* não transforma a leitura hipertextual em algo melhor. Utilizamos como exemplo a experiência pessoal de leitura da ficção hipertextual de Stuart Moulthrop, *Victory Garden*, que confessamos não ter despertado o interesse pelo enredo em si, mas muito pelo formato, uma ânsia pelo suporte ou a maravilha do jogo. Chamamos a atenção para o fato de que a *possibilidade* de interação não significa que a relação hipertexto-leitor se dê de modo satisfatório.

Vencida a primeira barreira angustiante da tal "liberdade" sobre que percurso narrativo seguir, percebemos como são fortíssimos e incorporados os hábitos da leitura "tradicional", do formato impresso. A pressão da escolha chega a ser paralisante, pois há um arsenal de sinais e direções a pulsar na tela. Era como se manuseássemos o teclado sem de fato poder tocar no texto, algo estranho, de fato. Havia ainda a consciência das possibilidades e a necessidade de fazer uma escolha, um certo constrangimento pelo fato de que o que se constrói na sequência de eleições está estruturado de uma maneira diferente da individualização do texto em livro. Contudo, também é preciso levar em consideração que um leitor com este perfil, ao manter contato com uma obra digital, traz expectativas formadas no meio impresso, conhecimentos enraizados das formas de letras, convenções do meio impresso com seus diversos estilos literários. O que se espera é que a literatura eletrônica preencha essas expectativas à medida que também as modifica e transforma.

Cada corte, cada passagem, cada fragmento escolhido ou excluído gerou um tipo de dispersão ininteligível. A superfície de leitura estava recortada, transformada em uma

espécie de colagem pelo surgimento de palavras-chave que deveriam ser acionadas; essa é a lógica, enfim. O que deve ser pensado é que a literatura eletrônica é criada e executada em um contexto de rede e por meios de comunicação digital programáveis, o que entre outras coisas inclui animação, artes digitais, desenhos gráficos e cultura visual eletrônica. Ora, consideramos que a literatura eletrônica que hoje sabemos feita de mutações adaptativas mais se assemelha a um monstro de Mary Shelley, uma estrutura híbrida que permite criar narrativas emergentes e recombinatórias. Talvez pelo fato de não termos sido “alfabetizados” com a estrutura labiríntica, sentimos no ato da leitura uma certa frustração, uma real perda da interação. Demos a história por encerrada quando percebemos como é possível se perder nos meandros de tantos *links*, e a sensação de desmotivação pelo excesso de camadas e a multiplicidade de caminhos.

As dificuldades de orientação no interior desse esquema semiótico rizomático – sem periferia nem centro e potencialmente infinito, feito de interligações pluridimensionais – assemelha-se a ler um mapa em que o leitor desconhece a localização que ele próprio ocupa. Talvez, inconscientemente, estivéssemos à espera de um labirinto que pudéssemos penetrar assim como fez Teseu, com a certeza que poderia sair a partir de algum mecanismo, algo semelhante ao fio que lhe foi dado por Ariadne. Mas, pode ser que seja este mesmo o propósito do leitor que se espera para a narrativa em meio digital, um navegador que não busca centro, nem minotauros ao final, mas aventuras em labirintos que vão se formando sucessivamente. O caminho desse leitor é feito de momentos de desnortamento, onde perder-se faz parte do percurso, gera um prazer que vem da vertigem. Para este leitor a condição do indecível é sedutora, leva ao múltiplo, ao duplo, a caminhos que se bifurcam e constituem o jogo da narrativa em meio virtual. De fato, por ser capaz tanto de oferecer quanto de sonegar, o computador é um meio atraente no qual muito do prazer reside na manutenção do engajamento, na recusa do clímax.

Esta diversidade de rumos exige uma ação direta do leitor, que é parte integrante e essencial da hipertextualidade informatizada. O leitor ativo de hipertextos deve desenvolver um claro envolvimento com uma leitura criativa, que busque sempre a formação de centros provisórios, ligados por uma metatextualidade que lhe compete aprimorar, dando, enfim, uma costura coerente à precariedade de seu percurso textual. O objetivo é superar a impressão inicial de um leitor passivo que, diante de um hipertexto autônomo, não se limite a uma admiração inútil ou ao encantamento diante do novo e do múltiplo, mas que saiba impor uma ordem de leitura, mesmo admitindo de antemão que ela seja provisória.

De fato, o funcionamento da máquina hipertextual coloca em ação, por meio das conexões, um contexto dinâmico de leitura comutável entre vários níveis midiáticos. Mais se assemelha a um perambular na tentativa de juntar fragmentos, o que o leitor faz a partir de uma associação lógica pessoal e através do uso de mapas cognitivos personalizados e intransferíveis. Entendemos tal tarefa como uma leitura topográfica que se torna literalmente escritura, pois, na hipermídia, a leitura é tudo e a mensagem só vai se escrevendo na medida em que os nexos são acionados pelo leitor-produtor.

Ao leitor que não esboçasse reação diante do fluxo informativo que o ciberespaço oferece, a consequência seria provavelmente uma degradação do hipertexto, convertido em velocidade sem referenciais, transformado em uma avalanche de dados indiferenciados. Quando o leitor assume uma leitura ativa e dinâmica na busca por percursos de navegação hipertextual, acreditamos que as relações entre ele e autor tendem a se aproximar ainda mais. Enquanto o criador de hipertextos elabora um espaço textual embrionário, com possibilidades de hipernavegações, cabe ao leitor dar coerência à leitura a partir da matriz múltipla que o autor lhe entrega.

Notamos que raras vezes o leitor é chamado a participar diretamente da cena em que a ficção se inscreve e, quando isto acontece, o primeiro questionamento recai sobre a

presença e o poder da posição autoral. Pensamos que apontar para uma desmistificação do poder do autor ou dar voz ao leitor, de alguma forma, representa antes uma maneira de guiar e controlar a compreensão de quem lê. E, nesse caso, se o leitor atua, dispõe de recursos para perceber o jogo intertextual da obra literária que se pressupõe hipertextual, por isso mesmo caberia ao leitor informado, explorador, utilizar ferramentas e interfaces para acessar e contrapor as diversas informações disponíveis no ambiente *online*.

Ora, segundo Michel Foucault, em *O que é um autor*, “a noção de autor constitui o momento forte da individualização na história das idéias, dos conhecimentos, das literaturas, na história da filosofia também, e na das ciências” (1992, p.33). E, de fato, a imagem da literatura que ainda encontramos hoje está tiranicamente ligada a do autor, sua história, seus gostos e paixões, sempre a construir uma aura que oculta o próprio livro. O império do autor que observamos nos escritos de Barthes (1988) ainda segue consolidado e sem nenhuma previsão de fim.

Acreditamos que a presença de novas configurações literárias como as trazidas pelo hipertexto eletrônico e as novas tecnologias emergentes estejam alterando algumas posições antes consideradas esfíngicas. Uma delas é a possibilidade que o leitor possui de acessar o texto de forma não linear e escolher o percurso que desejar, podendo interagir mais livremente com o que é lido. Outra é a multiplicidade de vozes e opiniões que assumem um diálogo, a quem o leitor pode se dirigir em busca de novas informações, o que também pode ser feito em velocidade superior ao que seria permitido no impresso. A partir de uma noção barthesiana, poderíamos afirmar que o hipertexto liberta a narrativa da dominação autoral na medida em que abre as portas à produção coletiva. E se assim acontece, o que a literatura virtual faz é tão somente reorganizar e reconfigurar o postulado do autor enquanto elemento único na produção literária, abrindo espaço para outras vozes.

Por outro lado, a ideia de um predomínio do leitor parece-nos muito definitiva e pontual, o que faz imaginar que o leitor do hipertexto teria o poder sobre *todas* as escolhas no momento de sua imersão em um texto multissequencial, multiforme, como prefere chamar Janet Murray (2003). Evidentemente não é isso o que ocorre. Em um hipertexto, o leitor segue as trilhas que um autor disponibilizou, segundo os *links* eletrônicos que foram previamente criados e dentro de uma estrutura previamente estabelecida. Mesmo porque, em comparação com a flexibilidade oferecida pelo códex – como em *Se um viajante* ou mesmo em *Griffin & Sabine* – que permite ao leitor a ação de pular partes, voltar, avançar e abrir o livro onde desejar, se contrapõe a estrutura rizomática dos hipertextos eletrônicos e a resultante repetição forçada ao leitor/usuário, o que entendemos, torna esses últimos mais coercitivos.

A anterioridade do autor ainda persiste, pois não há uma construção unicamente feita pelo leitor à medida que está lendo. As várias lexias também foram estipuladas pelo autor e dentro de cada lexia a ordem de imagens e especialmente das palavras está fixa, exatamente como em um texto impresso. No âmbito da lexia, os textos – maiores ou menores – apresentam uma ordenação frasal estável, ainda que eventualmente pontilhada por *links*.

Observando sob este aspecto, não cabe ao leitor determinar a aplicação das lexias que, por sua vez, só fazem preservar a função autoral de quem as produziu, fator que pudemos constatar ao percorrer *Victory Garden* por diferentes caminhos permitidos por *links*. Inclusive o autor, se quiser, pode cercear o trânsito livre do leitor ao determinar um certo percurso a ser seguido, fazendo-o primeiro "ler" uma determinada informação antes de prosseguir. Acreditamos ainda se tratar de uma estrutura de escrita aleatória, algum tipo de jogo desordenado de ideias, mas no qual estaria o autor ainda fortemente imbuído da função de seleção e produção do texto, como até então se viu no impresso. Nesta situação específica,

o leitor tem presença efetiva sim, marcante, mas ainda não “destrona” o autor. Este tipo de situação pode ser constatada com o software *Storyspace*.

Entendemos que mesmo as hiperficções mais modernas não incluem uma renúncia do autor em manipular o contexto de recepção do leitor, que acredita numa liberdade que só faz reforçar a soberania do autor diante dos desenvolvimentos possíveis da narrativa. Estamos mais inclinados a acreditar que o hipertexto abre caminho para que o leitor possa apalpar, pela metonímia poderosa que é a tela do computador, o caráter intencional do objeto construído em sua leitura e a armação intersubjetiva que sustenta todo o seu discurso crítico. Ao mesmo tempo, coloca em questão o estatuto da autoria: não sendo possível eliminá-la, pois sem criação constante não há linguagem, o hipertexto nos deixa diante dessa perplexidade de constatar que nos tornamos efetivamente cada vez mais cúmplices uns dos outros (leitores e autores) e, o que é ainda mais importante, cada vez mais cúmplices de nossas próprias leituras.

Na tentativa de criar textos que não privilegiam qualquer ordem de leitura ou modelo interpretativo, escritores da atualidade estão privilegiando a própria confusão. A estrutura indeterminada desses hipertextos frustra o desejo do leitor de agência narrativa<sup>27</sup>, ao usar o ato de navegação para desdobrar uma história que flui de nossas próprias escolhas significativas. Contudo, independente de qualquer problema, o labirinto insolúvel não deixa de ser promissor como uma estrutura expressiva. Percorrendo a estrutura rizomática, encena-se uma história de perambulações, de atração por rumos conflitantes, de constante abertura para a surpresa, de uma sensação de impotência para se orientar ou encontrar uma saída. No rizoma, há uma ameaça constante, mas também uma contínua inclusão.

Ao pensar nesse novo tipo de leitor que surge com as práticas do virtual, a escrita e a leitura na Internet levam a uma lembrança dos modelos anteriores e às

---

<sup>27</sup> De acordo com Janet Murray (2004), agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas escolhas e decisões.



características perceptivo-cognitivas apresentadas por essa diversidade, como observamos anteriormente em *Se um viajante* e em *Griffin & Sabine*. O que se constata é que o receptor de uma hipermídia tem características próprias e coloca em ação mecanismos e habilidades de leitura diferentes das que são utilizadas pelo leitor do livro impresso, o espectador de televisão ou o de cinema. Exemplo disso é a habilidade com que o leitor comum consegue migrar da lógica linear clássica para uma escrita móvel, multilinear e instável como a do hipertexto eletrônico. Uma das marcas diferenciais nesse processo é a interatividade, o que transforma o espaço da escrita em ambiente comutável, autores e leitores em diálogo, agentes de um trânsito informacional. O que nos intriga é pensar o quanto o computador poderá acentuar nos usuários uma tendência para a adoção de identidades múltiplas e fluidas possibilitadas pela imersão em um espaço atemporal e repleto de fluxos de informação e transformações rápidas<sup>28</sup>.

Essas habilidades de leitura multimídia aumentam quando a hipermídia migra do suporte CD-ROM (a exemplo da ficção *Victory Garden*) e passa a navegar nas labirínticas infovias do ciberespaço. Ao ver-se conectado à tela, dono de movimentos e comandos de um *mouse*, o leitor vai unindo, de modo não sequencial, fragmentos de informação de naturezas diversas, criando e experimentando, na sua interação com o potencial dialógico da hipermídia, um tipo de comunicação multilinear e labiríntica. Através de saltos receptivos, esse leitor é livre para determinar sozinho a ordem textual ou para perder-se na desordem dos fragmentos, uma vez que, em lugar de um volume encadernado com páginas onde as frases e/ou imagens se apresentam em uma ordem sintático-textual previamente prescrita, surge uma ordenação associativa que só pode ser estabelecida no e por meio do ato de leitura.

---

<sup>28</sup> Uma obra como *Lexia to Perplexia*, de Talan Memmott (2000), pode servir como exemplo exploratório dessa possibilidade. Ver: [http://collection.eliterature.org/1/works/memmott\\_lexia\\_to\\_perplexia/index.html](http://collection.eliterature.org/1/works/memmott_lexia_to_perplexia/index.html). Acesso em 30 de maio 2011.

Mas perder-se pode ser a palavra de ordem do homem pós-moderno. O hipertexto e múltiplos caminhos só fazem confirmar essa premissa. Contudo, não podemos confirmar se os leitores estariam mesmo dispostos a se perder nesse labirinto da narrativa informática. Orientar-se por caminhos de total desorientação não parece tarefa fácil, mesmo que a noção de liberdade seja tão sedutora, ainda que questionável; afinal, depois de tantas incursões por caminhos bifurcáveis há o retorno à estrutura inicial definida pelo autor. Para que esse leitor motivado a conhecer o hipertexto seja conquistado em definitivo, será preciso uma análise da produção e algum tipo de pedagogia de leitura de hipertextos originada do contato constante com o novo suporte.

Lúcia Santaella (2004) nos ajuda a pensar sobre o assunto quando descreve três tipos de leitores que podem ser encontrados a partir do século XVI: o contemplativo, o movente e o imersivo. Para compreender o perfil do leitor que navega nas infovias do ciberespaço, é necessário ampliar o conceito de leitura; não só a que atende ao leitor do livro impresso, da imagem, mas também das formas híbridas de signos e processos de linguagem, como o cinema, a TV e o vídeo. De fato, não há por que manter uma visão purista da leitura restrita à decifração de letras. Afinal, do mesmo modo que o contexto semiótico do código escrito foi historicamente modificando-se, mesclando-se com outros processos sógnicos, com outros suportes e circunstâncias distintas do livro, o ato de ler foi também se expandindo para outras situações. Nada mais natural, portanto, que o conceito de leitura acompanhe essa expansão.

O leitor contemplativo é o da idade pré-industrial, o leitor da era do livro impresso e da imagem expositiva, fixa, que surge do estabelecimento de uma relação íntima, em espaço privado, longe dos divertimentos e distrações. É uma atividade de leitores sentados e imóveis, em abandono, desprendidos das circunstâncias externas, mas presos ao trabalho da leitura. Essa imobilidade é plena de energia e tensão, um processo complexo que

“envolve não apenas a visão e percepção, mas inferência, julgamento, memória, reconhecimento, conhecimento, experiência e prática” (MANGUEL, 1997, p.49). Este é o tipo de leitor que pode ser identificado com a obra de Italo Calvino, *Se um viajante numa noite de inverno*, capaz de se debruçar sobre o texto para perceber as nuances nele contidas; um observador ancorado, sem urgências, provido de férteis faculdades imaginativas. Leitor que atende ao chamado do autor (Calvino) que logo na segunda página faz um apelo convidativo:

Pois bem, o que está esperando? Estique as pernas, acomode os pés numa almofada, ou talvez em duas, nos braços do sofá, no encosto da poltrona, na mesinha de chá, na escrivaninha, no plano, num globo terrestre. Antes, porém, tire os sapatos se quiser manter os pés erguidos; do contrário, calce-os novamente. Mas não fique em suspenso, com os sapatos numa das mãos e o livro na outra. (CALVINO, 1999, p.12).

A leitura silenciosa permite a este tipo de leitor criar uma relação sem restrições com o texto e as palavras, que não mais teriam que ser pronunciadas, mas poderiam existir livremente em um espaço interior. Manguel (1997) explica essa situação em *Uma história da leitura*, mostrando como as palavras neste tipo de leitura passavam rápidas ou apenas se insinuavam de forma plena, decifradas ou pela metade, sob o olhar atento do leitor que podia comparar de memória com outros livros já consultados. Havia tempo para considerar e reconsiderar as palavras cujos sons podiam ecoar tanto dentro como fora: “E o próprio texto, protegido de estranhos por suas capas, tornava-se posse do leitor, conhecimento íntimo do leitor, fosse na azáfama do *scriptorium*, no mercado ou em casa” (MANGUEL, 1997, p.68).

Um leitor com esse perfil não sofre as pressões do tempo, pois tem diante de si objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis e manuseáveis (livros, pinturas, mapas, gravuras, partituras), que podem ser revisitados a qualquer momento. A visão reina soberana entre os sentidos e permite que o leitor desenvolva outro potencial que é a imaginação, fruto

de uma boa leitura, permitida pela solidez do livro em idas e vindas, retornos e ressignificações.

Por sua vez, o leitor movente, fragmentado, surge do capitalismo em expansão, em um cenário de cidades que crescem em ritmo acelerado, avanços tecnológicos, aumento do consumo, valorização do imediato e da mercadoria, onde as imagens são reproduzidas à exaustão e encontradas em qualquer parte – jornais, revistas, vitrines, panfletos, letreiros, em cada esquina das grandes cidades. Um tipo de leitor que reconhecemos ser capaz de usufruir com facilidade a literatura que se apresenta em uma narrativa como *Griffin & Sabine*, tão cheia de influências e elementos incorporados de outras linguagens, recheadas de signos. Ou, como muito bem define Santaella (2004), trata-se de um “leitor de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos; leitor de direções, traços e cores; leitor de luzes que se acendem e se apagam; leitor cujo organismo mudou de marcha, sincronizando-se à aceleração do mundo” (SANTAELLA, 2004, p.30).

Ao transitar entre linguagens, passando dos objetos aos signos, da imagem ao verbo, do som para a imagem – principalmente a da televisão – preparou a sensibilidade perceptiva humana para o surgimento do leitor imersivo, que navega no ciberespaço entre nós e conexões não lineares que formam as arquiteturas líquidas dos espaços virtuais. As características deste terceiro tipo de leitor ainda foram pouco exploradas, mas é possível afirmar que se trata de um leitor em estado de prontidão, que se conecta entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo e outras ferramentas midiáticas. Vislumbramos aqui o leitor de *Victory Garden*, tipo de receptor cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópio tridimensional, onde cada nó enexo pode conter outra grande rede em uma outra dimensão.

Ainda que pensemos em um ambiente virtual, a leitura envolve ações semelhantes às praticadas no impresso, envolvendo processos cognitivos múltiplos, onde o leitor pode perceber e refletir sobre o conjunto dos componentes textuais e simbólicos que compõem o texto. Da mesma forma, também corresponde a um ato social, firmado entre leitor e autor que interagem entre si, a partir de objetivos e necessidades determinadas. Para que ocorra a compreensão, é necessário o engajamento do conhecimento prévio, o repertório textual e o acionamento de experiências de mundo. Ativações que promovem reconstruções do significado por meio de saberes intercambiados entre texto e leitor, que geram o exercitar de inferências que irão relacionar diferentes partes discretas do texto num todo coerente. Ações que integram uma arquitetura contendo *hiperlinks*, som, animação, imagem, vídeos, cor e elementos gráficos, no que pode ser chamado de interface hipermídia, dispositivo que citamos anteriormente.

É através de *hiperlinks* que o leitor participa da construção da significação que o texto assume, tornando assim cada leitura uma construção particular. Para Lévy (1996, p. 38), a leitura em espaço virtual acontece quando o texto é dobrado sobre si mesmo, produzindo assim relação consigo próprio, vida autônoma, uma aura semântica, que pode se relacionar também a outros objetos, a outros discursos, a imagens, a afetos, a toda a imensa reserva flutuante de desejos e de signos que nos constitui.

Na tela do computador, o leitor seleciona um texto que reside numa reserva de informação possível, fazendo uma edição para si, uma montagem singular. Nesse sentido, seu ato de leitura é uma atualização das significações de um texto, já que a interpretação comporta também um elemento de criação pessoal. Assim, o suporte virtual está permitindo novos tipos de leitura e escrita e podemos falar de uma leitura e escrita coletiva e até de uma autoria também coletiva. Landow (1990) acredita que este tipo de leitura é libertadora e facilitadora para o usuário, o que nos parece questionável por razões já expostas acima.

Na arquitetura de uma narrativa como *Victory Garden*, produzida em ambiente virtual, é possível identificar a multicanalidade (reunião de vários canais de comunicação em um mesmo ambiente), a fragmentação (textos ou partes de textos ocultos em *hyperlinks*), a descentralização do espaço (em um mesmo documento existem diversos centros) e a interatividade (cada leitor percorre um caminho de leitura individual). Exige-se do leitor a ativação simultânea de saberes múltiplos (sobre a estrutura do suporte, conhecimentos de mundo, leituras semióticas) que devem fazer parte de seu repertório individual no momento da leitura.

Mas também é possível encontrar outros perfis de leitores que se aventuram em ambientes digitais, como o “leitor pesquisador” que, segundo Slatin (1991, p. 160), corresponde ao indivíduo que, mesmo não aparentando possuir qualquer objetivo prévio, não lê de modo aleatório, mas apropria-se de várias informações de aspecto abrangente, que são depois descartadas à medida que consegue alcançar seu objetivo. Costuma percorrer toda a informação disponível, o que evidencia uma leitura que ocorre por prazer ou interesse. É um pouco difícil antever os caminhos a serem trilhados por esse leitor, pois não há como prever que trilhas, inferências ou ligações ele utilizará para ler.

O segundo tipo denomina-se “leitor utilizador”, aquele que possui um objetivo claro e delimitado e navega em busca de uma informação específica. É possível prever os caminhos e/ou ligações que serão utilizados, desde que o autor (ou autores) do hipertexto eletrônico compreenda a especificidade da tarefa que o leitor irá efetuar. Em se tratando de um leitor acostumado, treinado para a navegação labiríntica que o meio impõe, diríamos que neste perfil se encaixa o leitor de *Victory Garden*, que busca identificar em cada ponto da interface a informação precisa para entender a narrativa multiforme de uma hiperficção eletrônica.

Em última instância vem o “leitor coautor”, tipo de leitor proficiente que utiliza diferentes estratégias de leitura, emprega várias inferências, marcações e caminhos para ler, independente da temática ou da complexidade dos hipertextos eletrônicos mais avançados. Contudo, apesar dessa fluência, observamos que o hipertexto como objeto se encontra ainda “fechado”, como se fosse uma coleção de arquivos para “somente leitura”. O grau de interação criativa que os hipertextos oferecem ao leitor continua, na prática, limitado. Do mesmo modo que é preciso ter cautela com as alardeadas oportunidades oferecidas na Rede pelas ilimitadas possibilidades de ligação. Há muita diferença entre um hipertexto totalmente formado por nós e *links*, e a simples conexão com outro hipertexto que não está diretamente sob o controle do autor. Ao final, percebe-se que, muitas vezes, os hipertextos podem ser tão finitos, autoritários e imutáveis como um livro e apresentam um percurso igualmente claro em que o leitor é convidado a mover-se com a promessa de plena “liberdade”.

As mudanças na presença do autor diante da informatização também não podem ser ignoradas. O processo de criação de hipertextos passa, quase que necessariamente, pela leitura de outros documentos hipertextuais disponíveis, os quais poderão ser associados ao hipertexto em elaboração. Há também o trabalho fundamental desempenhado por um tipo de “coautor técnico”, responsável por desenvolver o software e lidar com a linguagem numérica na plataforma informática, transformando em “texto” aquilo que o autor imaginou para a estrutura da narrativa. O autor, portanto, ao estruturar seu documento, lê, avalia e estabelece *links* a outros documentos que possam contribuir para o entendimento de seu ponto de vista ou servir como bibliografia sugerida sobre o assunto abordado. É importante ressaltar que com o hipertexto o autor pode reapropriar-se das fases de edição do texto, tarefa que deixou de desempenhar com a invenção da imprensa. Graças ao computador, pode encarregar-se da formatação tipográfica e icônica do seu texto e, no caso de um hipertexto, determinar com precisão o grau de interatividade que deseja conceder ao leitor. É por isso

que, graças à tecnologia informática, o autor pode retomar sim o controle sobre o leitor, algo que havia perdido na passagem da oralidade para a escrita.

Na Rede, o objeto-livro desaparece quase que completamente, se considerarmos que uma produção *online* ainda pode assumir o formato impresso. De qualquer forma, o texto adquire uma função de fluxo imaterial cujo suporte é inacessível ao leitor, o que pode acarretar o forte estremecimento das relações do triângulo autor/ texto/leitor. A figura autoral, essencial na literatura ocidental, importante a ponto de ter seu nome estampado na capa do livro, agora pode ficar anônima ou ter a coparticipação de outros, anônimos ou não, a partir do processo de escrita colaborativa permitido pela Internet. Em tempos de revolução digital, parece haver um apagamento parcial da figura do autor, uma vez que o texto perde o que sustenta, em parte, sua autoridade, destronada pela possibilidade de publicação em rede. Uma inegável desestabilização.

Tal situação nos faz lembrar Foucault (1992), para quem a escrita desdobra-se como um jogo que vai infalivelmente para além das suas regras, desse modo as extravasando: “Na escrita, não se trata da manifestação ou da exaltação do gesto de escrever, nem da fixação de um sujeito numa linguagem; é uma questão de abertura de um espaço onde o sujeito da escrita está sempre a desaparecer” (FOUCAULT, 1992, p.35). E é dessa forma que vemos as mudanças na presença do leitor em suas práticas com o advento do hipertexto eletrônico. Não significa tanto uma exaltação do suporte que, é claro, favorece inúmeras mudanças, mas antes uma nova oportunidade de conhecer o lugar do leitor e como este se coloca diante da escrita e de quem a escreve.

As investigações sobre este novo tipo de leitor que a era da informática faz surgir ainda estão no começo, mas já podemos afirmar que se trata de um leitor alerta, que procura e vislumbra as possibilidades de viajar entre nós e nexos do texto, dentro de um roteiro multilinear e labiríntico que ele mesmo ajudou a construir durante o processo de



interação, que inclui palavra, som, imagem, vídeos, gráficos, entre outros recursos que não cessam de surgir. É como se, ao ligarmos o computador, todos os recursos possíveis parecessem acessíveis, recuperáveis e imediatos.

Ao escritor traz a oportunidade de contar histórias a partir de inúmeras perspectivas, oferecendo ao público narrativas entrecruzadas que formam uma rede densa e de grande extensão. *Victory Garden* é este tipo de hipertexto que usa e abusa da amplitude enciclopédica, pois oferece ao leitor a chance de acompanhar os personagens e suas ações através de um mesmo período de tempo, enquanto eles convivem uns com os outros nos vários ambientes da narrativa, seja nas salas de aula, nos escritórios e cafés, em suas casas e no dia a dia de suas vidas complicadas. Também é possível juntamente a isto acompanhar a cobertura oficial da Guerra do Golfo (com transcrições da CNN) ou ler as cartas de Emily, protagonista da estória.

Antes de ter a pretensão de encerrar o assunto envolvendo as relações entre autor e leitor diante das práticas virtuais, precisamos também considerar que a presença do computador não inaugura tal discussão, mas apenas a acirra, fazendo parecer que a virtualidade e suas complexidades modificam os lugares da autoria e da leitura de forma definitiva. Mais sensato é pensar que a virtualidade não modifica a posição da autoria e da leitura exclusivamente, mas apenas explicita esse procedimento em outro suporte. Entretanto, muito ainda há para acontecer neste universo em plena transformação e que envolve o avanço veloz das tecnologias informáticas que, apesar de forjarem mudanças da leitura em ambiente virtual, transformam também as relações entre autor e leitor de forma real. É esse real que permite a composição literária eletrônica, através de hipertextos que constroem romances, contos e poemas com a interferência de usuários do meio digital. A conhecida estrutura do texto final passa a conviver com a escrita não linear, atualizável, do espaço virtual.

Com esse suporte começa a surgir o que podemos chamar de autor eletrônico, que se vale de ferramentas infoeletrônicas para a formulação de narrativas hipertextuais, ou ainda para a integração dos leitores (possíveis coautores) ao processo de criação. Mas não é somente na capacidade de escrita e de leitura que a informática interfere. Veremos a seguir que o leitor da mídia digital também apresenta mudanças no âmbito corporal, intimamente ligadas às posturas de leitura e às suas ações, o que o transporta para dentro da cena de leitura, transformando-o num *performer*, ou seja, um leitor/interator dinâmico que consegue estabelecer e decifrar todo um processo de reconhecimento de navegação de forma imediata. O uso da dedução também é essencial para que a navegação seja satisfatória e está aliada a uma bagagem de aprendizado já consolidado que o leva a um tipo de execução maquínica dos procedimentos.

E é este relacionamento dos humanos com as máquinas e com a literatura produzida em tais suportes, cada vez mais inteligentes e interativos, que podem contribuir para reconfigurar a relação dos corpos com os textos em produção. Vemos como um processo que afeta não somente a linguagem, mas o texto, o contexto e, sobretudo, o humano e os signos que permeiam nossa vivência, à medida que se deslocam das inscrições fixas e estáveis do texto impresso para as hierarquias do código característico das tecnologias de comunicação.

### **3.2 Leitura em formato eletrônico: criando um leitor performático**

A virtualização do corpo incita às viagens e a todas as trocas.

Pierre Lévy

Tratamos anteriormente das práticas de leitura e do sujeito que lê e navega, que usa de interatividade para construir a narrativa eletrônica, mas consideramos necessário saber do que é feito este sujeito que lê, o que se altera em sua dinâmica corpórea no ato da leitura; afinal, as mudanças não são apenas de suporte material do livro, mas de expressão física e cognitiva também. Considerada uma atitude “natural”, dificilmente alguém pára para pensar nas habilidades perceptivas e cognitivas que estão implícitas, conduzindo os comandos do leitor imersivo, em contato direto com o hipertexto virtual, manuseando o *mouse*. São impressionantes a agilidade e prontidão de respostas na interação com a máquina que esse leitor ou receptor apresenta quando está familiarizado com o tipo de comunicação que se estabelece através das vias labirínticas.

Basta voltar no tempo para constatar algumas singularidades. A leitura do rolo da Antiguidade era contínua, mobilizava o corpo inteiro e não permitia ao leitor escrever enquanto lia, muito menos comparar e fazer anotações ao mesmo tempo, pois havia a necessidade de segurá-lo com as mãos para poder correr o texto. Com o códex, manuscrito ou impresso, os gestos se tornaram possíveis, podia-se folhear o livro, virar as páginas, mas sempre em sequência, uma após outra (e nunca uma e outra), citar trechos com precisão e estabelecer índices, o que favoreceu uma leitura fragmentada, mas sempre envolvendo uma totalidade da obra, que era identificada por sua própria materialidade. Na leitura de um hipertexto eletrônico, o leitor se vê diante de uma estrutura mais maleável, subversiva até em relação à postura do leitor. Aceitamos que não tenha os atrativos do papel, mas ao leitor conectado permite a visibilidade das janelas, a abertura das múltiplas caixas de texto, os recursos de cortar e colar fragmentos, a infinidade de dobras caleidoscópicas, tudo isso com o manusear de apenas uma das mãos e, já em alguns modelos, ao som da voz do leitor-navegador.

De fato, na performatividade da navegação, ser humano e máquina estão tão interligados que a natureza de cada um não é mais tão definida, aspecto que tende a se acentuar ainda mais com a realidade virtual, quando o humano irresistivelmente amalgama-se à morfologia do seu suplemento tecnológico. Talvez, a princípio, imaginemos que o corpo esteja inerte enquanto a mente navega, mas até esta ideia deve ser melhor avaliada se considerarmos a materialidade das interfaces e os efeitos dinâmicos que agem não apenas no cérebro, mas no corpo dos navegadores. Esse dualismo chega ao âmbito da literatura e das ficções que agora ocupam o ciberespaço e que na verdade representa a oposição central entre mundo real e virtual.

A partir de alguns pressupostos descritos no livro do *performer* Renato Cohen, *A performance como linguagem* (2002), entendemos que a *performance* resulta de uma tendência de mutação da arte contemporânea que pode ser situada nos anos 1950. Nessa época, artistas plásticos começaram a registrar em suas telas os seus processos de criação. Essa característica das artes plásticas perduraria por algumas décadas tendo o seu ápice na técnica da *action painting* instaurada pelo norte-americano Jackson Pollock nos anos 1970/1980, que consolida definitivamente a função do artista tanto como sujeito quanto como objeto de sua obra. Daí nasce uma característica muito forte da *performance*: a valorização do momento da criação.

A *performance* mistura as artes visuais, o teatro, a dança, a música, a literatura, o vídeo, a poesia e o cinema, escapando das delimitações disciplinares, colando, justapondo e relendo o maior leque possível de formas artísticas. O objetivo é desafiar as classificações habituais e questionar a própria definição de arte. As relações entre arte e vida cotidiana, assim como o rompimento das barreiras entre arte e não arte constituem preocupações centrais para a *performance*. E, acreditamos, devem também estar inseridas neste contexto adaptativo as relações que a produção literária, em contato íntimo com as novas tecnologias, está

gerando.

Quando analisamos a estrutura narrativa de *Victory Garden* ou mesmo as formas mais complexas de ficção eletrônica, estamos querendo inserir o leitor e o autor nesse ambiente mutacional, performativo, em que as ações de ambos estão fazendo surgir um comportamento diferenciado em contato com a máquina, na descoberta de novas subjetividades e identidades que a cibercultura faz emergir em termos de arte literária. Sem medo de exagerar, acreditamos que a literatura eletrônica contemporânea é um caminho para a reflexão e para a representação de um novo tipo de subjetividade que tem como característica uma cognição que se multiplica, imbuída de uma ação em rede em cujo cenário atuam seres humanos e máquinas dentro de limites flexíveis que se espalham através de espaços reais e virtuais.

O professor de estudos literários Paul Zumthor (2007) nos fala de “graus de performatividade”, correspondendo à *performance* presencial (artistas e público presentes no mesmo espaço) ao mais alto grau de performatividade. O aspecto da obra de Zumthor que nos chama mais a atenção é a crença de que até mesmo a leitura de um texto impresso (um livro, por exemplo) é considerada *performance*. O importante aqui é o momento da interação entre obra e público, o que aproxima as propostas do estudioso do pensamento crítico ligado à chamada estética da recepção (*reader-response criticism* ou *reception theory*). Esta noção de *performance*, que tem como núcleo a interação entre obra e espectador/leitor e leva em consideração as diferentes gradações desta interação, é extremamente útil aos estudos da palavra performatizada em suas várias modalidades (palavra falada, cantada, declamada, visualizada etc.). Então, logramos afirmar que a ficção em meio eletrônico vem confirmar e reforçar o postulado de que o leitor deste tipo de narrativa é sim um agente performático, capaz de interferir decisivamente não só na configuração da literatura, mas em sua produção.

Assim, a ideia de *performance* que adotamos está ligada ao fato de que o leitor

que navega nas infovias do ciberespaço está mergulhado em um ambiente de signos híbridos onde imagens, sons, textos, desenhos e vídeos se misturam numa multiplicidade informativa complexa. São recursos que exigem maior empenho perceptivo e cognitivo do leitor que busca orientação em um mar de signos e de rotas fragmentadas. O que queremos dizer é que o leitor de hipertextos eletrônicos necessita de uma atitude performativa que faça do ambiente virtual um espaço de interatividade bem sucedida a partir do reconhecimento e exploração das rotas dispostas na tela. Da sua *performance* dependerá o contexto em que estará inserido a cada *click* do *mouse*. Através dele, do teclado e do *pointer*<sup>29</sup>, penetramos na tela de uma maneira tátil, como se colocássemos a mão no mundo dos pensamentos. Não é como olhar de fora, como espectador de algo externo simplesmente, pois existe a sensação de chegar perto da narrativa ao capturá-la literalmente com a mão, com os *links* e com o *pointer*, e outros recursos mais avançados disponíveis para tal fim.

Os caminhos dentro de uma hiperficção são múltiplos e serão escolhidos a partir do momento em que o “leitor-performer” ativá-los pela navegação, o que logrará mais sucesso e satisfação ao usuário que for “alfabetizado” em linguagem hipermídia e detenha uma certa competência semiótica. Estamos convictos que a ideia de *performance* deve ser vista de forma mais ampla, englobando o conjunto de ações e percepções que envolvem a recepção do texto – nos seus sentidos mais variados – e, mais ainda, a participação do corpo, não apenas como um tipo de referência ligada à teatralidade, mesmo porque pensamos a literatura como fundamentalmente conectada ao teatro.

Nesse percurso que se estabelece entre leitura e texto eletrônico, há a presença do corpo de quem lê e a própria percepção literária como abordamos anteriormente. Ainda que tal ideia do corpo em contato com a literatura pareça simples, abstrata, consideramos que o corpo está diretamente ligado à percepção do texto literário, texto que é lido, sentido,

---

<sup>29</sup> Indicador composto de uma mancha de luz (um ícone) em um display visual, movendo o cursor permite que o usuário aponte para comandos ou tela de posições.

percebido, significado e significante daquilo que dá prazer ao leitor e que, no caso particular da literatura eletrônica, age conectado a uma máquina capaz de criar uma ambiência discursiva feita de palavras, imagens sensoriais, visuais e, em alguns casos, auditivas.

Destaco as palavras do professor Paul Zumthor para dar nitidez à questão:

O corpo é o peso sentido na experiência que faço dos textos. [...] Eu me esforço, menos para apreendê-lo do que para escutá-lo, no nível do texto, da percepção cotidiana, ao som dos seus apetites, das suas penas e alegrias: contração e descontração dos músculos, tensões e relaxamentos internos, sensações de vazio, de pleno, de turgescência, mas também um ardor ou sua queda, o sentimento de uma ameaça ou, ao contrário, de segurança íntima, abertura ou dobra afetiva, opacidade ou transparência, alegria ou pena provindas de uma difusa representação de si próprio. (ZUMTHOR, 2007, p.28-29).

Ao considerarmos que a literatura se constitui como tal na presença do leitor, não podemos excluir o fato de que não se trata apenas de decodificação e informação, mas também de prazer, sensação que emana da relação constituída entre leitor e objeto lido e que configura fator essencial de literariedade. Quando relacionamos esses fatores à leitura de um texto eletrônico, pensamos na dinâmica de navegação que envolve o corpo do leitor e que depende da sua capacidade de controlar os objetos que estão representados na tela, através do manuseio do *mouse* – por enquanto o dispositivo mais utilizado, mas já em vias de extinção pela possibilidade de uso dos dedos diretamente sobre a tela em equipamentos que chegam ao mercado da informática –, o que significa não apenas uma ação física e mental no ambiente, mas uma atuação sobre ele. Se considerarmos o uso direto das pontas dos dedos sobre a tela, a sensibilidade tátil e a interatividade com a máquina serão bem maiores. A professora Lúcia Santaella (2004, p.147) é pontual ao afirmar que, dentre todos os sentidos do corpo, a mão exerce função mais do que especial: “É o único órgão que é sensorio, exploratório e, ao mesmo tempo, motor, performativo. Sente o ambiente e é capaz de agir sobre ele.”

Tais constatações só fazem reforçar a ideia de que, quando corpo e máquina

interagem, dinâmicas de intermediação entre eles podem dar origem a fenômenos emergentes essenciais para o entendimento dos efeitos da literatura eletrônica. Estabelecendo conexões entre mente e corpo, desempenho e cognição, vocabulário técnico e compreensão intuitiva, as narrativas literárias tomam lugar nas mídias digitais e em rede não apenas como práticas técnicas, mas como elementos fundamentais que interferem na compreensão do que significa ser humano em uma época de avanço da informatização. Se pensarmos no encontro possível entre pólos tão distintos como o discurso humano e a forma dos códigos binários com que são executadas as narrativas nas máquinas informáticas, apostamos em uma revalorização mútua de conhecimentos, um intercâmbio ativo em que o humano nem encerra o tecnológico e nem é encerrado por ele.

Cada vez mais observamos como é tênue a linha que hoje separa o humano da máquina que, em muitos casos, desperta dúvida sobre onde termina um e começa o outro; afinal, podemos trazer em nossos corpos, dito humanos, o que há de mais artificial. Ciborgues talvez, com implantes, enxertos, transplantes e próteses ou, ainda, plugados em um computador que, por sua vez, pode se ligar a uma rede de outras máquinas e autômatos. Interfaces de todo tipo podem ampliar a sensorialidade e permitir ao leitor hiperativo entrar, partilhar e receber informações que circulam nos caminhos fluidos da grande rede.

Cada corpo individual torna-se parte integrante de um imenso hipercorpo híbrido e individualizado. Fazendo eco ao hipercórtex que expande hoje seus axônios pelas redes digitais do planeta, o hipercorpo da humanidade estende seus tecidos quiméricos entre as epidermes, entre as espécies, para além das fronteiras e dos oceanos, de uma margem a outra do rio da vida. (LÉVY, 1996, p.31)

Donna Haraway (2000) está convicta de que esses ciborgues da vida real são sujeitos, indivíduos que estão ativamente reescrevendo os textos de seus corpos e sociedades. Mas não podemos generalizar tal situação. Há que se considerar também que existe uma fatia significativa de milhões de miseráveis e famintos em todo o planeta que não têm e talvez



nunca venham a ter qualquer contato com a máquina cibernética/informática. Então, sem ir tão longe como Haraway, e considerando as diferenças de complexidade, temos que aceitar o fato de que o homem e o computador estão cada vez mais próximos em situações de ordem física, psicológica, econômica, social e cultural como relatamos até aqui em relação à escrita literária e sua recepção. Em países desenvolvidos, as pessoas se cercam cada vez mais de máquinas inteligentes em suas casas, carros, escolas e até em seus próprios corpos, o que nos leva a considerar que os jovens de um futuro próximo possam ser orientados por suas interações com dispositivos computacionais, assim como a literatura eletrônica tem procurado se aperfeiçoar, envolvendo paulatinamente seus leitores com os recursos hipermidiáticos de que dispõe.

Navegar por uma hiperficção primária como *Victory Garden* é apenas o começo do que antevemos como um amplo e complexo processo de retroalimentação e alimentação tornado possível pelos crescentes recursos que a mídia digital disponibiliza, colocando cada vez mais próximos o humano e as criações possíveis no ciberespaço. Essa intermediação que também representa uma hibridização entre obra literária e o leitor-navegador só faz reforçar a ideia de uma literatura eletrônica em que o corpo do leitor possa agir conectado às tecnologias e aos processadores de sinais dos circuitos lógico-digitais, numa *performance* que una o artificial ao biológico.

A ideia de um ambiente tecnológico, ou melhor, de ambientes com mais densidade tecnológica é indispensável para entender essa sensibilidade pós-moderna. A situação tradicional e moderna de formação de um enclave do homem na natureza é substituída pelo espessamento da realidade tecnológica. O ambiente tecnológico exige dos seus membros um processo continuado de aprendizagem e também um distanciamento crescente de seus mundos de origem. Distanciar-se da origem é um desenraizamento. Não um desenraizamento estático, mas um movimento constante de perda de antigas raízes e ganho de

novas ou, quem sabe, até mesmo uma transformação do conceito de raiz...

A cibercultura propõe repensar a dimensão do corpo, uma vez que as tecnologias binárias, as interfaces e as redes oferecem novas formas de vida expandidas pelas tecnologias e as artes, que se caracteriza por ser totalmente comportamental e envolver o corpo em ação, considerando aqui a literatura em meio eletrônico como parte desse processo. A arte interativa, marcada pelos avanços das tecnologias da microinformática, oferece tipos de comunicação em que o comportamento do corpo conectado a tecnologias provoca comportamentos do sistema artificial gerando comunicações numa zona que mescla o natural, o artificial e o virtual tecnológico.

As situações que permeiam a criação com sistemas interativos geram uma arte totalmente processual em trocas feitas com bancos de dados eletrônicos por *hardware* e *software* que permitem a aquisição e comunicação de sinais. Na literatura digital, propõe-se a imersão em ambientes virtuais, a navegação em estruturas não lineares da hipermídia, a formação de comunidades e a colaboração em ambientes virtuais, entre outras situações imaginadas por autores. Trata-se sempre de produções de um tipo de literatura marcada pela ideia de fluxo e de acontecimento que podem ser vividos pelo corpo em ação. “A partir das interfaces, os processos de captura, processamento e comunicação de sinais propiciam a comunicação expandida pelas tecnologias e são marcantes para as novas formas de vida de um ‘sujeito interfaceado’”, como afirma Domingues (2004, p. 98).

Por fim, em relação à postura do leitor imersivo, é necessário descobrirmos, através do comportamento visível que o usuário exhibe diante da tela, em sua *performance* de navegação e leitura, os mecanismos cognitivos e perceptivos que guiam as escolhas que é capaz de fazer diante de tantos signos que levam a caminhos únicos no emaranhado de ligações oblíquas internas e de nexos remissivos em um jogo de associações que compõem a hiperficção eletrônica.

### 3.3 A inserção da imagem muda tudo

Fazer surgir novas forças escondidas nas virtualidades das novas tecnologias, significa explorar o “campo dos possíveis”, e isso é extrair o sensível do inteligível, o icônico do simbólico, o tecno-poético do tecno-lógico.

Julio Plaza, *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*

Quando pensamos neste emaranhado de signos que se colocam ao leitor imersivo no ambiente da literatura eletrônica e que contribuem de forma significativa para sua melhor *performance*, como afirmamos no tópico anterior, percebemos que a presença da imagem é substancialmente importante nesse processo porque a textualidade digital revela a natureza visual da linguagem que sustenta todas as formas textuais. Consideramos que a configuração de uma lógica metagráfica, isto é, de uma lógica que liga o conteúdo conceitual e o conteúdo visual dos textos, é um dos aspectos importantes na análise da produção literária eletrônica.

A forte presença da imagem desde que a televisão surgiu como mídia hegemônica no último século tem suscitado opiniões no meio acadêmico de que se trata de uma área de conhecimento específica que merece atenção: a da cultura visual. É sensato concordar que um de seus aspectos distintivos é o predomínio da imagem. Com a ascensão da realidade virtual e da Internet, combinada com a popularidade globalizada da televisão, do videoteipe e do filme, essa situação parece se manter fortalecida e alvo de muita controvérsia.

Uma questão a ser considerada é que entre a superfície em branco da página e o espaço – raramente vazio – da tela do computador há mais proximidade do que se poderia suspeitar à primeira vista. É possível imaginar que as páginas vazias do livro possam sempre estar à espera das palavras que acionarão os sentidos humanos e se transformarão em imagens na mente do leitor, enquanto a tela do computador se oferece às imagens em movimento que

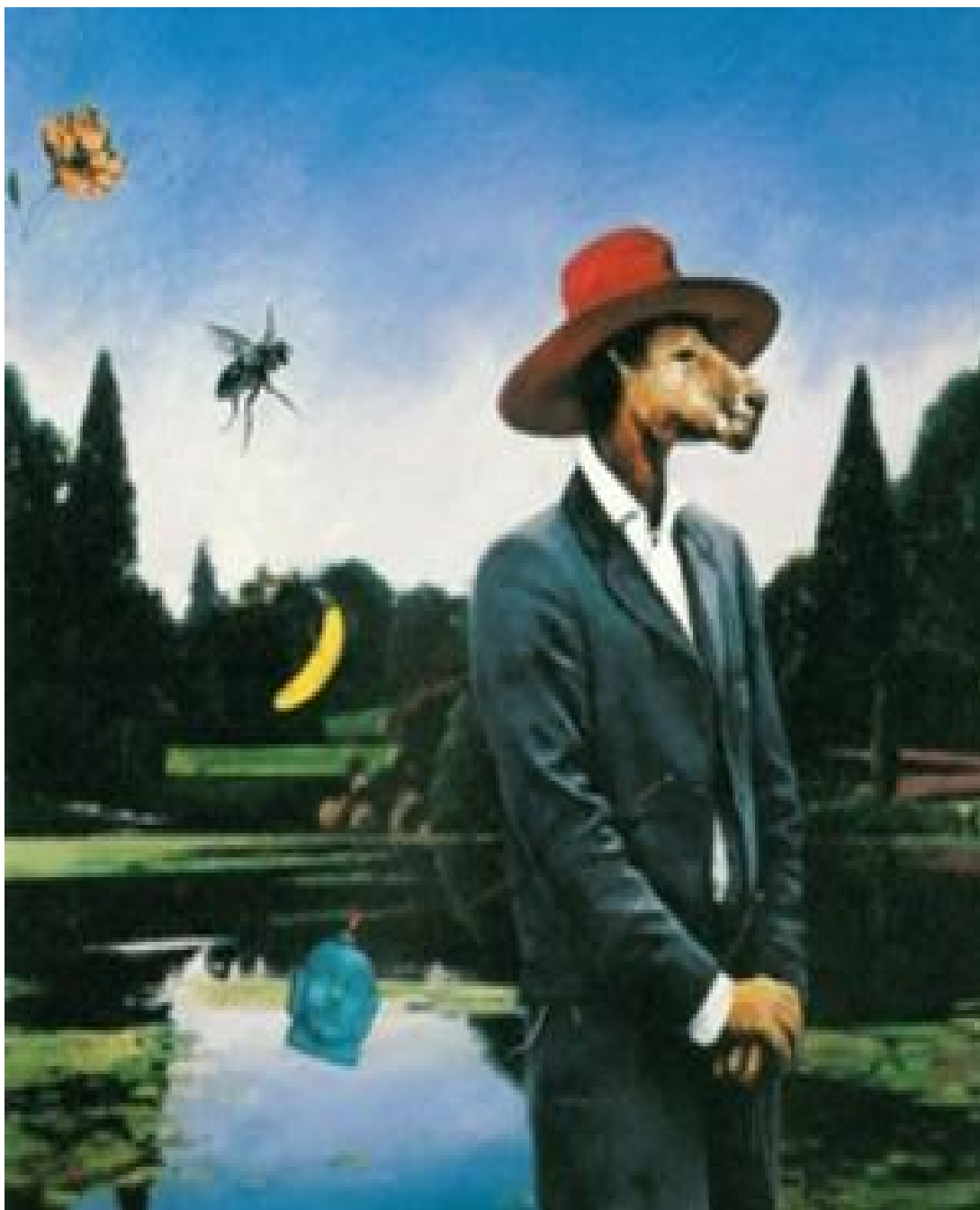
serão decodificadas pelo espectador através de palavras. E é exatamente essa atração que o leitor sente pelo mundo imagético e as possibilidades do aparato visual que fazem de *Griffin & Sabine* narrativa tão interessante, pois o leitor não só acompanha e decifra o código linguístico, mas se deleita com a produção visual que o autor, que também é artista plástico, disponibiliza como parte essencial da narrativa.



FIGURA 8: Último postal de Griffin enviado a Sabine: “...A cerimônia da inocência...”



Vin Batain 10



FIGURAS 9 e 10: Ilustrações elaboradas pelo autor Nick Bantock presentes no livro

Não há como negar uma tensão entre os campos da escrita e da imagem que sofrem influência da suposta passagem da chamada civilização da escrita para o predomínio atual da imagem. Há ainda os que preferem ver as relações entre a imagem e a escrita numa perspectiva histórica. Lúcia Santaella (1998, p.167) acredita que a passagem histórica de um

paradigma a outro não se dá nunca de modo abrupto, ou seja, há fatores de mudança que chegam a caracterizar fases mais ou menos longas de transição entre um paradigma e outro. Outro aspecto é o da mistura entre os paradigmas, acasalamentos e mistura de linguagens, o que não significa que a instauração de um novo paradigma implique na supressão dos anteriores. Neste ponto, podemos entender que há um suporte que traz em si apenas o aparato da escrita, o verbal, como é o caso de *Se um viajante*, de Calvino, onde cabe ao leitor produzir as próprias imagens mentais de acordo com o que a narrativa faz criar em sua imaginação. As descrições podem estimular a capacidade de criação imagética do leitor, o que o leva a construir um cenário, um rosto, uma paisagem. O leitor reconstrói o mundo, à sua maneira. A imagem elimina essa necessidade, o que pode tornar o texto menos interativo e intrigante, criando a apatia no leitor acostumado a “ler figura”.

Passamos então a algo mais elaborado visualmente, imagético, constitutivo da narrativa, como em *Griffin & Sabine*, que tem como condição a expressão imagética no diferencial do narrar e que atrai o interesse do leitor exatamente por este zelo com o aspecto plástico da obra. As fotos e os desenhos do texto são fixos, imóveis na folha de papel e tampouco permitem qualquer alteração por parte do leitor. No evoluir das técnicas informáticas, encontramos a ficção eletrônica *Victory Garden* ligada ao estatuto da tela, com a dinâmica da velocidade que os acessos através dos *links* permitem.

Na sequência de uma evolução que não cessa, os recursos hipermediáticos ainda permitem à literatura em meio digital uma integração sem suturas de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação tornando concreto o que antes era referencialidade extratextual. Assim, imagens fixas e animadas podem complementar-se e intercambiar funções na trama de um tecido comum e ainda carregar a possibilidade de uma narrativa dramática capaz de justapor a vida interior e exterior com facilidade e graça como a que encontramos na prosa. Este é o grande desafio de autores

da cibercultura que querem, na verdade, aproximar o hipertexto eletrônico o quanto for possível do encantamento da literatura impressa.

De fato, a imagem é um dos elementos mais explorados em literatura eletrônica, principalmente pela profusão de efeitos e possibilidades que a tela do computador propicia diferentemente da estrutura livresca. A facilidade e o baixo preço de publicação, aliados à facilidade de acesso de softwares de tratamento de imagem e confecção de *sites* de Internet, cooperou para essa larga utilização de efeitos visuais. A maior influência, contudo, foi a criação de interfaces visuais para os computadores, o que impulsionou a utilização do computador pessoal. Essa interface não só tornou o computador “amigável” como estabeleceu uma linguagem visual de uso do computador, criando elementos como “área de trabalho”, “ícones” e “pastas”.

A organização deixou de ser estritamente textual e passou a ser também visual. Mas, ainda com todos esses facilitadores, percebe-se que o uso da imagem ainda não atingiu sua plena capacidade significativa no que diz respeito à literatura virtual, campo que promete se expandir em pouco tempo já que existe um mercado consumidor ávido pela experiência de unir narrativa e atrativo de imagem em um só equipamento portátil. Entretanto, assim como o *hyperlink*, a imagem figurativa ainda contribui pouco para a construção de sentido. Sendo assim, a imagem tem tido muito mais uso como elemento decorativo, útil apenas para reafirmar ou ilustrar a afirmação textual. Contudo, o impacto visual prevalece no meio virtual, que tem a vocação de imergir o usuário em um turbilhão multimeios de imagem, som e movimento. Exemplo maior disso são as experiências no gênero de poesia produzida em ambiente virtual, em que a imagem se constitui como elemento fundamental na produção dos artistas e poetas.

Essa proximidade entre meios é percebida quando vemos o quanto a escrita e as artes visuais estão intimamente vinculadas, haja vista a estreita relação entre o cinema e a



literatura que é, de fato, uma via de mão dupla ou, como diria Calvino, “um pouco assim como o problema do ovo ou da galinha” (1993, p. 102). Enquanto a literatura se apoia na expressão verbal, a imagem visual constitui matéria básica da cibercultura, embora esses domínios se envolvam a tal ponto que, muitas vezes, se torna difícil determinar suas fronteiras.

Ao ler sobre os processos imaginativos em seu ensaio sobre a *Visibilidade*, Calvino direciona os refletores para o natural entrelaçamento existente entre a literatura e as artes visuais, mostrando que esses processos podem se realizar de duas maneiras: “O que parte da palavra para chegar à imagem visiva e o que parte de imagem visiva para chegar à expressão verbal” (1993, p. 99). O primeiro processo corresponde, para ele, ao ato de leitura:

Lemos, por exemplo, uma cena de romance ou reportagem de um acontecimento num jornal e, conforme a maior ou menor eficácia do texto, somos levados a ver a cena como se esta se desenrolasse diante dos nossos olhos, se não toda a cena, pelo menos fragmentos de detalhes que emergem do indistinto. (CALVINO, 1993, p. 99).

É essa capacidade de olhar o mundo, de ler as histórias com vários olhares, que incita Calvino em *Se um viajante numa noite de Inverno* a mostrar as sensações e olhares desse leitor que também é personagem neste livro. Em sua narrativa, podemos criar as impressões visuais a partir das descrições que o autor coloca no texto e, invariavelmente, consegue nos transportar pelo espaço-tempo de nossa própria imaginação. De fato, a primeira coisa que vem à mente na idealização de um romance é uma imagem que por alguma razão apresenta-se carregada de significado, ainda que não o saibamos formular em termos discursivos ou conceituais.

Destacamos em especial o capítulo “No tapete de folhas iluminadas pela lua”, que tem início com um dos mais agradáveis parágrafos da obra:

As folhas de nogueira-do-japão caíam dos galhos como uma chuva fina e pontilhavam de amarelo o prado. Passeávamos o senhor Okeda e eu pela alameda de pedras lisas. Eu lhe disse que gostaria de separar a sensação de cada folha singular de nogueira-do-japão da sensação de todas as outras, mas que perguntava a mim mesmo se isso seria possível. O senhor Okeda respondeu que era possível.... Ora, eu, sem nada perder dessas agradáveis sensações abrangentes, gostaria de manter distinta, sem confundi-la com as outras, a imagem individual de cada folha desde o momento em que adentra o campo visual e segui-la em sua dança aérea e em seu pouso nas lâminas da grama. (CALVINO, 1999, p. 203).

A imagem, o movimento e o som são hoje habitualmente considerados recursos inerentes ao computador. Todavia, não se pode negar que, mesmo antes do surgimento dos meios tecnológicos que possibilitaram a sua existência, tais elementos já integravam o fenômeno literário, graças à capacidade da linguagem em descrever e sugerir aspectos que tocam a sensibilidade e acionam os mecanismos de nossa imaginação, transportando o leitor para novos lugares. Conforme ressalta Calvino em relação ao cinema: “A imagem que vemos na tela também passou por um texto escrito, foi primeiro ‘vista’ mentalmente por um diretor, em seguida reconstruída em sua corporeidade num set para ser finalmente fixada em fotogramas de um filme” (1993, p. 99).

Na realidade, enquanto a literatura possibilita a projeção da imagem, do movimento e do som na mente do leitor, como vimos em *Se um viajante*, os meios tecnológicos facultam sua plena exteriorização, por meio da aparição de imagens em uma tela de computador que se oferece à contemplação do olhar e à apreensão dos sentidos. O surgimento do computador com incontáveis recursos, não há dúvida, possibilitou um aprofundamento dessa relação, que já era naturalmente estreita, entre o leitor e o espectador de televisão. Ocorre ainda a subversão na hierarquia interna do texto: imagens falam, muitas vezes, mais do que palavras. A ilustração conquista o espaço da mensagem. Imagem e som ganham o status de "linguagem" e, portanto, invadem o espaço do significante escrito para tornar-se, também elas, novos textos, concebidos com diferentes modelos e igualmente

relevantes para a comunicação social. A imagem disponibilizada na tela e acessada pelo leitor passa a ser também mediadora para o conhecimento do mundo que o cerca.

Se, por um lado, esse processo de aproximação entre linguagens diversas não é fato recente, não há como negar que o surgimento dos artefatos digitais é, em grande medida, responsável pelas profundas transformações ocorridas nas últimas décadas, inclusive no panorama das artes, por promover significativas alterações na visão de mundo, na forma de apreendê-lo, senti-lo, pensá-lo, enfim, de traduzi-lo em palavras e imagens. Através dos sofisticados processos de reprodução que a tecnologia disponibiliza, os objetos estéticos, antes restritos ao conhecimento e à contemplação de poucos, tornam-se acessíveis a um número cada vez maior de pessoas.

Da mesma forma que a fotografia produziu um profundo impacto nas iconografias do século XIX, a humanidade assiste na contemporaneidade a uma transformação radical no que se refere à produção de imagens. Isso se deve à mudança radical de sistemas produtivos, não mais sob domínio de sistemas artesanais ou mecânicos, mas sim de sistemas eletrônicos que transmutam as formas de criação, geração, transmissão, conservação e percepção de imagens. Segundo Júlio Plaza, “depois das imagens de tradição pictórica, das imagens pré-fotográficas e das imagens fotoquímicas – em particular a foto e o cinema –, surgem imagens de terceira geração, ou seja, as imagens de síntese, as imagens numéricas e as imagens holográficas” (1998, p. 72).

Numa passagem da cultura material para a cultura imaterial, própria da arte tecnológica, artefatos e ferramentas são substituídos por dispositivos em múltiplas conexões de sistemas que envolvem modems, telefones, computadores, CD-ROM, satélites, redes. A circulação e a recepção dessas narrativas colocam em xeque até mesmo figuras e estruturas de poder, como o papel do artista e sua genialidade, a figura do marchand, o espaço sagrado de galerias e museus, a mídia como instância que homologa uma arte dita qualificada. Trata-se

de adentrar em um caminho repleto de bifurcações, o caminho da cibercultura. E é nesse espaço múltiplo que encontramos a hiperficção *Victory Garden*. O espaço em que se instalam suas imagens é mais do que o bidimensional, tridimensional ou o arquitetônico, é o ciberespaço, o espaço de computadores, o espaço de ambientes digitais. As imagens de síntese de que se constitui não são mais resultantes do olhar ou geradas por um olho mecânico de câmera que o prolonga, mas imagens que se escrevem através de cálculos matemáticos e dialogam com o cérebro eletrônico dos computadores.

Nesse mundo digitalizado, a imagem perde sua exterioridade de espetáculo para abrir-se a essa imersão. A representação é substituída pela virtualização interativa de um modelo, a simulação sucede a semelhança. O desenho, a foto e o filme ganham profundidade, acolhem o explorador ativo de um modelo digital, até uma coletividade de trabalho ou de jogo envolvida com a construção cooperativa de um universo de dados. Como explica Lévy,

[...] as imagens e o texto são, cada vez mais, objeto de práticas de sampling e de remixagem. Na cibercultura, qualquer imagem é potencialmente matéria-prima de uma outra imagem, todo texto pode constituir o fragmento de um texto ainda maior, composto por um ‘agente’ de software durante determinada pesquisa. (LÉVY, 1999, p. 150).

Esta situação permite o surgimento de um novo tipo de artista, que estreita seus laços com cientistas e técnicos e deixa de ser o autor solitário que produz suas peças com ferramentas ou mesmo com caneta e papel. O artista utiliza circuitos eletrônicos, dialoga com memórias, pensa a construção de interfaces, recursos que possibilitam a circulação das informações que podem ser trocadas, negociadas, fazendo com que a arte passe de produto de expressão do artista para evento comunicacional.

Diana Domingues, especialista em arte interativa, acredita que as novas tecnologias fortalecem a noção de arte enquanto “porta aberta” ao espectador:

O espectador não está mais diante da 'janela', limitado pelas bordas de uma moldura, com pontos de vista fixos. Não é mais alguém que está fora e que observa uma 'obra aberta' para interpretações. Com a interatividade própria das tecnologias digitais e comunicacionais surge a metáfora da 'porta aberta'. [...] O conceito de 'obra aberta' ganha o seu sentido pleno, [...] a 'obra' abre-se para mudanças de natureza física. Interatividade torna-se, portanto, um conceito operacional, e, virtualidade, na arte interativa, é disponibilidade, atualização, estado de 'emergência'. (DOMINGUES, 1997, p. 23).

Logo de início, surge como ponto de análise o fato de que a natureza das narrativas eletrônicas contemporâneas não se presta somente a registros com imagens estáticas, já que possui como características principais funções multimídia e interativa. Nas interações com as máquinas, mesmo na mera geração de imagens por computador, as formas estão em constante devir. As experiências interativas são resultantes de atos de um indivíduo a partir de determinados comportamentos. As manifestações artísticas com tecnologias são, em sua maioria, efêmeras e variáveis, mutantes, um campo de possibilidades que se altera conforme as escolhas ou programas dos dispositivos e as variáveis dos sistemas.

Essa arte visual interativa age de forma complexa, porque não representa mundos, mas simula outros tipos de mundo, gera novas formas de vida. A contemplação de uma imagem ou de um objeto é trocada por campos de relação entre corpos e computadores, entre redes, entre o corpo e as máquinas, entre vários corpos conectados, amplificados em dimensões planetárias, entre mentes e *softwares*. O que se busca agora, segundo Domingues, é “enfrentar os desafios do *hardware* e *software* para criar além do mouse, do teclado e da tela” (2001, p. 13).

Ler imagens, seja em que suporte for, significa dar-lhes o estatuto de obra cultural que extrapola o sentido de fruição estética, de descrição visual e de enumeração de procedimentos e técnicas. Na operação de ler imagens, subjaz a importância capital da imagem para a cultura contemporânea. Fixa-se o caráter de linguagem dessas imagens e antecipa-se sua discursividade e a narratividade em potência. Não deve haver oposição entre o

mundo das imagens e o mundo das letras, entre texto escrito e imagens. São formas diferentes e complementares de mostrar realidade e ficção. Texto escrito, na forma de livro ou não, e textos em múltiplos suportes são agenciamentos semióticos que requerem preparos diferenciados do leitor para sua recepção e uso.

## Capítulo IV

### UMA NOVA ORDEM DOS DISCURSOS E SUPORTES: EIS O LIVRO DE AREIA

#### 4.1 Mudança de suporte: a ordem do momento

Ler sem livro na mão?? *Tout a fait impossible...* Leitura dum livro é sensorial, tátil, corporal. Mais ou melhor. Livro é manuseado, amassado, entortado, agarrado. Leitura virtual? Pouco mergulhante nas letras, nas descobertas deleitosas da prosa poética. No aprofundamento das questões, na maior elaboração dum pensar, num raciocínio mais longo, detalhado, comparado, etc.. Mais uma leitura apressada, com pulação de parágrafos, rápida informação, impaciência para terminar e adentrar no que mais e melhor caracteriza esta abordagem... Como leitura, uma experiência paupérrima. Assexuada, incolor, inodora, insípida. Impessoal.

Fanny Abramovich

Seja no uso de imagens, aparatos visuais, com ou sem apoio da tecnologia digital, o último século viu uma explosão de interesse pelo livro como um meio de expressão e aquisição de conhecimento, com um impressionante cânone de livros de artistas e outras práticas experimentais, como os próprios *Se um viajante* e *Griffin & Sabine* podem atestar, explorando o potencial do livro como um espaço artístico e literário. Na mesma sequência, a literatura eletrônica, através de projetos pioneiros como *Victory Garden*, tem sido alvo de crescente volume de pesquisas que interrogam a mídia em rede e programável como a base material para a inovação nas narrativas e na criação artística.

Considerando os suportes materiais do escrito na atualidade, há um grande paradoxo envolvendo a possibilidade de extinção do livro impresso ou, pelo menos, alteração

radical na sua natureza, consequência do avanço rápido e complexo das tecnologias e meios eletrônicos que permitem o acúmulo e o fluxo veloz de narrativas literárias e informações em geral. Por um lado, existe a temeridade do fim do livro em suporte de papel, o que representaria uma espécie de fratura da cultura tipográfica em prol dos meios predominantemente audiovisuais, aparatos e aparelhos portáteis que ganham cada vez mais adeptos e mercados em expansão com tecnologias que se substituem numa velocidade nunca vista antes. Por outro, observa-se uma incrível demanda, produção e publicação de impressos em uma acumulação que beira o supérfluo, retrato do crescimento quantitativo de títulos de todos os gêneros que abastecem a indústria da informação. Se há um saturamento, este se observa na certeza de uma incapacidade dos leitores de aborverem tantos títulos que tomam as prateleiras das livrarias a todo momento.

A essa altura, a discussão sobre o desaparecimento ou não da mídia livro parece ociosa, já que a existência dos computadores e da Internet tem facilitado a própria difusão das obras impressas, tornando mais fácil copiar, digitalizar e armazenar por tempo indeterminado qualquer texto criado. Permite que outras máquinas possam buscar esse conteúdo e reproduzir cópias instantaneamente a pedido, em qualquer parte do mundo, seja em forma eletrônica, baixada após o pagamento de uma taxa para um chamado *e-book* ou dispositivo similar, seja em forma impressa e encadernada, indistinguível na aparência dos livros brochados de fabricação convencional. Poderíamos até afirmar que máquinas capazes de imprimir e encadernar cópias unitárias de textos podem se tornar itens domésticos comuns, que permitam aos seus donos formar sua biblioteca particular, sem sair de casa. É claro que para tal prática seria preciso antes formular uma maneira que não desrespeitasse os direitos autorais.

Situações como esta fazem parte de um processo que aponta para transformações que incluem não apenas a mudança de suporte e modos de transmissão de



conhecimento, mas também alterações nas formas de organização cultural e social, bem como na própria ordem dos discursos. Como mencionado anteriormente, a cultura impressa estabeleceu um tipo de ordem baseada na relação entre os objetos – livros, diários, cartas, revistas, documentos –, categorias de textos e formas de leitura. Trata-se de uma herança deixada pela evolução do livro, como o conhecemos hoje, em suas várias fases, não só um objeto material ou obra intelectual identificada pelo nome do autor, mas como percepção da cultura escrita impressa que se fundamenta em diferenças visíveis que foram se delineando ao longo de uma história de longa duração dos suportes.

O historiador de linguística Steven Fischer (2006) nos lembra que os leitores do passado observavam a madeira entalhada ou ditavam cálculos, e o verbal tornava-se visível. Além do que poucas pessoas se interessavam pela prática da leitura, a não ser os que tivessem diretamente um interesse comercial ou particular em registrar informações. Nenhum desses escritos fazia do leitor um analista-intérprete ativo, mas serviam como suporte de conhecimento para que as pessoas pudessem recordar algo que tivesse ficado a cargo da memória.

Hoje, confiamos quase plenamente na capacidade dos serviços computadorizados em buscar uma informação remota em bibliotecas mais vastas que a de Alexandria, e nossos processadores de texto podem acessar todos os tipos de livros. Enquanto o estudioso renascentista podia vagar pelas câmaras da memória para recuperar uma citação ou um nome, os leitores modernos podem entrar cegamente nos labirintos eletrônicos que se escondem por trás do monitor. Ao lermos, as anotações podem ser mantidas na memória substituta do computador, que nos faz lembrar com mais exatidão e grandes quantidades do que nossos antepassados o fariam.

Contudo, pensamos que ainda há um certo medo, como dantes, de perder tal texto “memorizado”, seja pela falta de energia, uma tecla apertada por engano, falha no

sistema, vírus, disco defeituoso, enfim, coisas que podem apagar tudo da “nossa” memória definitivamente. Detectamos dois extremos: a escrita eletrônica permite a fixação intemporal de textos e documentos, sem finitude de tempo ou espaço mas, ao mesmo tempo, permite uma produção textual efêmera, de caráter provisório, condição que a escrita em suporte impresso não apresentava. Toda a produção intelectual e meramente informativa parece circular na Rede e ter prazo para não ser mais acessada, ou simplesmente ser substituída por alguma atualização do assunto.

Quando buscamos suportes que construíram a base da escrita ocidental, encontramos uma infinidade de objetos que atendiam aos mais variados usos e interesses comerciais e políticos ou ainda, em tempos não tão remotos, às necessidades dos leitores e suas expectativas diante da leitura. Lembramos, por exemplo, que quando os grandes acervos de argila e papiro apareceram tinham a estrita finalidade de supervisionar e validar contratos e contas, além de serem usados como estímulo à lembrança da extensa história oral. No entanto, a leitura e especialmente o livro tinham outra função: a de conservação do texto. Havia a nítida consciência de que a escrita havia sido inventada para fixar os textos e trazê-los novamente à memória, na prática, para conservá-los. Em tempos atuais, para muitos o computador parece resolver os dilemas de perda de memória com sua grande capacidade de conservação e arquivamento de informações de todo tipo, agregando ainda as facilidades de busca ao acervo, com incomparável ganho de tempo e possibilidade de acesso a bibliotecas de qualquer parte do mundo.

Hoje, os registros que preservam a memória dos documentos podem estar em chips minúsculos, CDs, *pen-drives*, enfim, estruturas cada vez menores capazes de abrigar imensas quantidades de textos. Apesar da fascinação que a tecnologia informática nos causa, por fatores como acessibilidade em qualquer tempo e espaço e capacidade de arquivamento e pesquisa, particularmente acreditamos que tal situação não faz mais do que

refletir uma sociedade consumista que aos poucos vai perdendo sua memória cultural com a progressão vertiginosa do volume de textos disponíveis, produzidos de forma incontrolável. O dilúvio textual altera nossa relação com o texto, agora presente em superabundância, o que de certa forma dificulta uma manipulação mais minuciosa dada a necessidade primeira de seleção do material disponível, o que pode causar perda de tempo e desgaste desnecessário.

Fischer (2006) afirma que naquela época outras dimensões de leitura devem ser consideradas: as leituras de viagem, de entretenimento, distanciadas de obrigações profissionais, e a existência de um modelo de coletânea particular de livros. E é exatamente sob essa perspectiva que se definiram, tanto para os textos do passado quanto para os novos, uma estruturação em *volumen* (rolos), com formato padrão, oscilando entre altura e comprimento. Havia a norma específica de que cada um deveria ser dedicado a uma obra em particular, com a advertência de que a extensão deveria ser estritamente ligada ao gênero e à estrutura da obra ou a um único “livro” (no sentido de divisão do texto), de um trabalho composto de vários livros, com exceção apenas de textos ou livros muito longos, subdivididos em dois rolos ou, então, textos ou livros muito curtos reunidos em um único rolo.

Outra definição importante foi a de divisão de colunas da escrita, sistemas de organização de títulos e uma série de dispositivos (sinais de *paragraphos*, *coronis*) que dividiam os textos e cada uma das sessões. Em termos comparativos, hoje o computador também faz uso de elementos gráficos e de design para melhor corresponder às necessidades do leitor na tela, como títulos atraentes, disposição de *links*, uso de cor, vídeo e fotografia, enfim, inúmeros aparatos para facilitar e organizar a leitura. Seja como for, em rolos, CD-ROM ou Internet, constituem-se em verdadeiras “máquinas” para estruturar o saber.

A escrita em suporte de papiro, que veio em substituição aos rolos, permitiu a confecção de diversas cópias de uma obra, coleções particulares, bibliotecas públicas, o que de fato demonstrava já uma cultura da palavra escrita. Acima de tudo, a escrita tinha deixado

de apenas documentar e preservar, passando a legitimar e validar o conhecimento. Tal aspecto, se comparado aos dias atuais, é alvo de grandes controvérsias, já que o computador e o uso da rede Internet permitem não somente um volume imenso de produção literária, mas também a possibilidade de anonimato e autorias questionáveis, algo como deslegitimar o escrito ou até uma legitimação de qualquer escrito com qualquer autoria.

É interessante notar o surgimento de uma nova organização da produção literária da época e uma inovadora disciplina técnico-livreira, ligadas não só à criação de grandes bibliotecas, mas também a práticas de leitura. Há uma ampla circulação de cultura escrita marcada por inscrições de todos os tipos, das epígrafes oficiais aos grafites, cartazes em cortejos ou de campanhas de guerra vitoriosas, fichas com legendas, tecidos escritos, calendários, documentos com reclamações, isso sem contar a prática jurídica, civil e militar. Este cenário impõe o surgimento de um tipo diferente de livro, o *códex*, mais apropriado às necessidades dos novos leitores e das diferentes práticas de leitura. E é esta transformação de ordem técnica que vai permitir a difusão, no século III d.C, da prática da leitura silenciosa.

Segundo Fischer (2006), quando as tabuletas de argila e os rolos de folhas de papiro já não atendiam às necessidades dos leitores, foi preciso encontrar uma alternativa, um novo material para a escrita. Os gregos orientais aprimoraram uma técnica que envolvia o estiramento e secagem da pele de ovelhas e cabritos, deixando-a extremamente fina. O produto final tornou-se o principal veículo da fé em um novo mundo, bem como o suporte de toda uma época: o *pergamino*.

Já no século I a.C, Julio César havia dobrado uma folha de papiro em “páginas” individuais para enviá-las às suas tropas no campo de batalha. Esse costume acabou levando à criação do *códice*, um texto com páginas escritas nos dois lados e que pudessem ser viradas, não enroladas. O novo suporte determinou uma maneira absolutamente diferente de ler os textos. E o que vemos hoje? Uma maneira diferente de ler os textos em outro suporte, o

informatizado, que passa páginas com um clicar no *mouse*, que possui títulos atraentes para fisgar o leitor-internauta e que tem como grande atração o uso de *links*, algo parecido com a abertura de novos capítulos que surgem de forma inusitada, quase mágica. Este modo de leitura é muito distante da leitura meditativa ou intensiva valorizada no passado, o que nos faz pensar que até a denominação de “leitor” possa dar lugar ao termo “usuário” para designar aquele que realiza sua leitura a partir da hipermídia. Trata-se, então, não tão somente do resultado da dimensão do espetáculo destas novas mídias, mas também da maneira particular na qual nos colocamos em relação a ela.

O códice permitia fácil acesso a qualquer trecho do texto consultado, pois não era um rolo. Possuía quatro margens (em cima, embaixo, à esquerda e à direita), nas quais o leitor podia inserir glossários, anotações e comentários, a fim de aproximar o leitor do material escrito. O formato também estimulou inovações na organização da literatura, uma vez que os capítulos passaram a conter subdivisões de uma obra e coleções de textos denominadas antologias eram compostas por diversas obras dentro de uma só capa. Assim, grandes autores do final da Antiguidade, como Agostinho, com suas obras *A cidade de Deus* e *As confissões*, podiam produzir obras volumosas sabendo que o suporte permitia apenas uma capa, ou seja, seriam recebidas e assimiladas como uma unidade intrínseca maior. Revelava-se então uma nova dimensão da escrita e expressão cultural no Ocidente.

O leitor do códice dispunha de uma totalidade da obra acessível de forma imediata, deixando no passado o desfazer sequencial de rolos de papiro conectados entre si. Aliás, este ato antigo ultrapassado nos faz pensar que hoje o então ato de “enrolar” ou “rolar”, ao modo grego, ou de cima para baixo – e, no caso do suporte informático, em várias direções – retorna e se assemelha, de certa maneira, aos dispositivos e ferramentas permitidos pelo computador, uma vez que a tela também altera as percepções modernas referentes à leitura. Essa noção de totalidade se perde, ou melhor, se torna secundária com a presença do

hipertexto eletrônico, capaz de interferir e modificar a sequencialidade da narrativa, apresentando ao leitor-navegador possibilidades de caminhos e/ou descaminhos na leitura.

Fischer (2006) nos explica que a leitura silenciosa tornou-se comum por volta do século IX. Pelo menos dois fatores contribuíram para esta importante mudança e a linguagem foi um deles. A nova ordem da gramática de palavras do latim, mais fixa, característica dos séculos VIII e IX, afetou a leitura de forma profunda, transmitindo a linguagem escrita de maneira semelhante à ordem de palavras usual dos falantes nativos do germânico, do francês, do italiano ou do inglês, facilitando bastante o processamento neurofisiológico do que era lido. Outro fator foi a escrita em si, resultado de um formato novo, claro, uniforme e simplificado com o uso de letras minúsculas, mais fáceis de serem lidas que as caligrafias anteriores.

Depois de tantas mudanças, os livros na Alta Idade Média assumiram a condição de patrimônio, transformando-se em valiosas mercadorias. O gênero literário mais lido nesse período, a partir do séc. XII, foi o livro de preces pessoal em latim: o *livro de horas*, que englobava o “Pequeno Ofício da Abençoada Virgem Maria”, uma compilação de cerimônias religiosas curtas. É interessante notar que eram livros portáteis, que cabiam na palma da mão – como hoje podemos fazer com o *e-book* –, cuja qualidade variava do grosseiro ao refinado, dependendo do tamanho do bolso do leitor. Homens e mulheres o traziam sempre consigo, não só na igreja e capela, dia e noite, sempre agarrado em uma das mãos, mas também em todas as viagens. Coincidência ou não, essa é uma pretensão da indústria livreira que aposta hoje na afirmação do livro eletrônico no mercado e que investe altas cifras na produção e divulgação deste formato alternativo, informatizado, para leitores da era *high-tech*.

Um ciclo começava a se fechar na longa e complexa aventura do livro e da leitura. A oralidade se enfraquecia diante da página impressa de Gutenberg. Até o final do

século XV, presenciavam-se leitores cada vez mais responsáveis por aquilo que liam, tornando-se “leitores ativos”. Se comparado ao leitor contemporâneo, do ponto de vista do receptor, muita coisa mudou. O avanço tecnológico acabou gerando um receptor mais seletivo, mais exigente, mais participativo, conhecedor dos seus direitos, e preparado para exercer de corpo inteiro a cidadania. A qualidade técnica dos produtos, tanto quanto os seus conteúdos, são escolhidos, comparados, avaliados o tempo todo por esse receptor do novo século que já não se deixa enganar e é capaz de, através de um simples *click* do *mouse*, descortinar as portas de novos mundos do conhecimento.

A esse respeito, concordamos com Chartier (1999), que tem posição bem enfática e não defende uma transformação ou rupturas tão absolutas como propagadas durante muito tempo e nas quais apostavam alguns autores como o precursor de tais teorias, no início dos anos 1960, Marshall McLuhan. Em *A Galáxia de Gutenberg* (1977), há uma ênfase na ruptura entre o período da cultura manuscrita e a da imprensa, com o surgimento de um novo modo de percepção, a do “homem tipográfico”. McLuhan estabelece uma oposição entre os diferentes modos de comunicação ao longo das sociedades.

A postura de McLuhan não tardou a causar impacto em função da explosão de tipos de meios de comunicação no século XX, o que talvez nos permita compreender pela primeira vez a relação entre forma e conteúdo, entre o meio e a mensagem, entre a engenharia e a arte. Estes e outros aspectos polêmicos estão em *Os meios de comunicação como extensões do homem*, de onde surgiu o slogan “o meio e a mensagem”, uma referência explícita também à maneira incrivelmente veloz com que a tecnologia avança.

McLuhan (2001) é enfático ao afirmar que em nenhum período da cultura humana os homens puderam compreender os mecanismos psíquicos que estavam envolvidos na invenção e na tecnologia. Para o pesquisador é a velocidade instantânea da informação eletrônica atualmente que, pela primeira vez, permite o fácil reconhecimento dos padrões e

contornos formais da mudança e do desenvolvimento: “O mundo inteiro, passado e presente, revelam-se agora do mesmo modo que percebemos uma planta crescendo graças a um filme enormemente acelerado. Velocidade elétrica é sinônimo de luz e compreensão das causas” (MCLUHAN, 2001, p.353).

Outra defensora da ideia de que o objeto impresso define uma cultura original superior é a historiadora norte-americana Elisabeth Eisenstein (1979) que, com a publicação da obra *A revolução da cultura impressa*, afirma com veemência a ideia de que a imprensa foi um instrumento sem precedentes na história da sociedade ocidental, revolucionando os meios de comunicação na Europa dos séculos XV a XVII. Eisenstein acreditava que, mais que um mero agente de uma difusão alargada do escrito e da imagem, a imprensa foi responsável por alterações qualitativas nas operações intelectuais associadas à leitura e à compreensão dos textos. Ao uniformizar o conteúdo dos livros, a imprensa favoreceu o trabalho erudito, facilitando a comparação entre fontes diversas e a correção de erros, comuns na reprodução manuscrita. Segundo seus estudos, a imprensa permitiu uma elaboração sistemática e padronizada de tabelas, desenhos, mapas ou símbolos, importantes auxiliares do conhecimento e do desenvolvimento de um espírito crítico pela leitura individual dos textos sagrados.

Para Chartier, um livro manuscrito, principalmente nos seus últimos séculos, XIV e XV, e um livro pós-Gutenberg baseiam-se nas mesmas estruturas fundamentais: as do *códex*. E afirma que tanto um como outro são objetos compostos de folhas dobradas várias vezes, o que determina o formato do livro e a sucessão de cadernos, que são montados, costurados uns aos outros e protegidos por uma encadernação. A distribuição do texto na superfície da página, os instrumentos que lhe permitem as identificações (paginação, numerações), os índices e sumários: tudo isto existe desde a época do manuscrito, foi herdado por Gutenberg e, depois dele, pelo livro moderno.



Ao final, o que se constata com todas essas mudanças históricas de suportes é que, com a presença avassaladora da máquina digital, do computador, a ordem dos discursos, que não era outra senão a ordem dos livros, está sendo transformada profundamente com a textualidade eletrônica. Diante do leitor contemporâneo, coloca-se um único aparelho capaz de congrega os diversos tipos de textos tradicionalmente organizados em objetos diferentes. Todos os textos, sejam de que gênero for, podem ser lidos em um mesmo suporte, na tela do computador, e da forma que o leitor escolher. Ocorre então uma continuidade que não mais diferencia os diversos discursos a partir de sua própria materialidade.

Ao leitor cabe enfrentar de imediato uma certa confusão, o obscurecimento de certos critérios definidores, imediatos, materiais, que permitiam separar, classificar e identificar os discursos. O que dizer então da percepção já racionalizada pelo leitor da noção de obra como tal, uma vez que a leitura na tela pode ser fragmentada, descontínua, pulverizada, sem que haja uma noção de identidade e mesmo de coerência da totalidade textual, algo como um imenso banco de dados que se oferece à leitura a partir de fragmentos que não prometem qualquer vínculo ou percepção das obras em sua identidade singular. Mas é preciso ponderar, sem radicalismos desnecessários, que nem toda a obra, seja em que gênero literário se apresente, esteja destinada ou tenha por única finalidade a composição exclusivamente no formato do livro.

Buscamos a opinião da professora Maria Augusta Babo (2004, p.107), para quem, independente de uma reflexão sobre a noção de obra e os limites da sua identidade, é certo que a desmaterialização da escrita não poderá mais ser entendida como uma simples mudança de suporte, porque é essa mesma ideia de suporte que, ao abrir falência, torna a escrita uma virtualidade. Então, é preciso pensar que, não se limitando a ser um suporte técnico da escrita, o hipertexto tornou-se uma prática de escrita, abrangendo, justamente por

lhes dar uma configuração nova, as próprias práticas literárias de experiência dos limites, limite da narrativa e do livro como limite de uma certa racionalidade de escrita.

O mundo dos computadores, dos recursos eletrônicos e interfaces digitais afeta seriamente a ordem dos discursos, provocando rupturas que dizem respeito não somente à mudança na forma de escrita dos textos, o que conseqüentemente afeta as relações entre autor e leitor, mas oferece a quem lê a possibilidade de afastamento das heranças e práticas que o forjaram. Muito pouco espaço está sendo deixado no mundo eletrônico para o livro fechado em si mesmo, unitário, tampouco para a materialidade do códex, pois o que se oferece é uma revolução das estruturas e formas fundamentais dos suportes da cultura escrita.

Por outro lado, persiste um desassossego, um estranhamento de nossa parte com tal situação, visto que manuseamos o teclado com destreza, navegamos no ciberespaço hiperinformacional, mas ainda recorremos à estante em busca das lombadas coloridas que nossos dedos percorrem ávidos pelo conhecimento que servirá de arcabouço teórico em nossos escritos. A nossa frente ainda persiste o livro, suporte material elaborado por muitas mãos, desde o autor, editor, designer, impressor, além do mercado livreiro e publicitário. O códice finaliza sua jornada ao encontrar a voz leitora, no acolhimento de um escritório ou de uma biblioteca, onde o instante da leitura dissolverá o espaço e o tempo ao redor e transformará o material em imaterialidade. Cabe então ao leitor transformar as palavras em imagem para atender ao seu desejo de “ver” a estória, de perceber com os sentidos mais aguçados aquilo que as letras se incumbem em traduzir na superfície do papel. Assim, a leitura liberta o leitor e o transporta do livro para a leitura de si mesmo e de toda a vida. Talvez, ao final, a medida de nossa leitura deva ser não o número de livros que lemos, mas o estado em que estes nos deixaram.

Italo Calvino, em *Se um viajante numa noite de inverno*, parece traduzir esse sentimento logo no capítulo de abertura:

Passaste por uma livraria e compraste o volume. Fizeste bem. Na vitrine da livraria, logo reparaste na capa e no título que procuravas. No trajeto de tua mirada, abriste caminho na loja sob o nutrido fogo da barragem dos livros-que-não-leste que, nas mesas e prateleiras, te lançavam olhares ameaçadores, para te intimidar [...] Por hectares e hectares se estendem os livros-que-podes-passar-sem-ler, os livros-feitos-para-outros-usos-que-não-a-leitura, os livros-já-lidos-sem-que-haja-necessidade-de-abri-los, porque-já-pertencem-à-categoria-do-já-lido-mesmo-antes-de-serem-escritos [...] Bem. Ao menos já conseguiste reduzir o efetivo ilimitado das forças inimigas a um conjunto certamente considerável, conquanto calculável, de elementos em número finito, mesmo se esse relativo desafogo é posto constantemente em perigo pelas emboscadas dos livros-que-já-leste-há-tanto-tempo-que-seria-tempo-agora-de-relê-los, livros-que-empresimulaste-ter-lido-e-que-seria-necessário-finalmente-te-decidires-agora-a-lê-los-de-verdade. [...] Tudo isso para dizer que, após percorreres rapidamente e de relance os títulos dos livros em exposição, te dirigiste a uma pilha de exemplares de *Se um viajante numa noite de inverno*, recém-saídos da gráfica, apanhaste um e o levaste à caixa para que se estabelecesse teu direito de propriedade sobre ele. (CALVINO, 1999, p.13-14).

Com a literatura eletrônica, repensamos não só o trabalho de elaboração do leitor, em suas ações que se exteriorizam no ato da leitura, mas também na imaterialidade que distingue tal modalidade do livro impresso. Sabemos que a tela não é uma página, mas sim um espaço de três dimensões de onde brotam os textos sucessivamente em direção à superfície iluminada, como percebemos em *Victory Garden*. No espaço digital, é o texto que se dobra sobre si mesmo de forma móvel, múltipla, podendo compor na tela ajustes textuais singulares, heterogêneos, que desafiam a materialidade da página impressa e, principalmente, não cristalizada em um suporte físico. Agora, basta ao leitor desprendido da forma aurática do livro recorrer não à estante, mas acionar um *link* com o clicar do *mouse* ou utilizar a escrita eletrônica para acessar incontáveis caminhos disponíveis.

Por sua vez, a experiência de leitura de *Se um viajante numa noite de inverno* e mesmo em *Griffin & Sabine* mostrou uma estabilidade da obra, uma ordenação que se coloca ao leitor de forma concreta, tangível e encerrada em si mesma. Caso o autor ou leitor decidam romper com a linearidade narrativa, ainda persistiria uma sequência imposta pelo volume

(sequência de páginas) e uma relação entre o objeto e a narrativa que ele abriga. É claro que o leitor pode saltar as páginas, ler somente trechos da obra e iniciar a leitura do ponto ou na sequência que escolher, mas o volume pressupõe uma ordem para a leitura, apesar de haver experiências feitas por diversos autores de quebrar estruturas propondo narrativas a serem reorganizadas pelos leitores em possibilidades diversas.

Entendemos que a possibilidade – digo “possibilidade”, pois o futuro é, por definição, misterioso e muito limitadamente previsível – de passagem do impresso para o virtual e a quebra da sequência de páginas impressas despertam o leitor para o aprendizado de uma nova leitura, mais dinâmica em termos de deslocamento físico e ação, além de trazer para a narrativa elementos que estimulam outros sentidos no ato da leitura. À linearidade do discurso, de certa forma imposta pelo código, se contrapõe o estilhaçar da temporalidade narrativa do hipertexto, na qual o designer se torna diretamente responsável (ao lado do escritor) por elaborar potencialidades e organizar conteúdos visuais de natureza diversa.

Queremos dizer que os suportes materiais impõem certos limites e também posturas que podem interferir nos modos de leitura e no significado da obra. Basta lembrar a mudança do rolo para o código, que alterou a estrutura do objeto substituindo a leitura de maneira contínua, imposta pelo livro rolo, por uma ruptura da linearidade da leitura página a página, de certo modo, sugerido pelo código. Com o hipertexto eletrônico, a escrita passa por uma atualização constante, o que logicamente também modifica a leitura e o comportamento do leitor.

A própria ideia de livro se distancia da noção de volume, de páginas reunidas, costuradas em cadernos, com capa, lombada e orelhas, estrutura que sempre norteou a percepção do leitor e o conjunto da obra a ser lida. Por sua vez, o livro eletrônico não está disponível como um objeto para a decoração de tradição medieval ou manuseio do leitor ávido de conhecimento e prazer. Estamos falando de algo mais abstrato e não de um objeto

para ser guardado no bolso ou segurado nas mãos para um folhear de páginas ou, como diria, romanticamente, Ziraldo:

Há de serem criadas, com a tecnologia, muitas formas novas do livro, mas onde é que nós vamos deixar riscada, com nosso lápis, a frase que vai marcar nossa vida? Onde vamos fazer a anotação de pé da página com uma emocionada letra tremida? E a marca da lágrima sobre a página amarelada, em livro vai ficar? E a sensação tátil do livro em nossas mãos, a textura do papel em nossos dedos, o cheiro da tinta do livro novo ou do papel velho livro de nossas recordações? Não há como saber onde vamos guardar a folha da malva ou as pétalas da violeta, esquecidas dentro de um livro. (ZIRALDO, 2007, p.23)

Ao que tudo indica, a nova ordem do livro que se impõe aos poucos mostra que a atenção do escritor e do leitor está focada no texto como uma estrutura de ideias verbais e visuais que podem ser realizadas na tela de um computador. A quaisquer antigas pretensões de sacralidade do material em que sempre se instalou o saber, a rede eletrônica responde, não necessariamente com o desencanto do mundo, mas com o encantamento da técnica que os novos tempos nos oferecem, capaz de promover transformações nas formas de produção literária e circulação de cultura.

#### **4.2 Literatura e games: narrativas com múltiplas possibilidades**

Entrar na narrativa agora não significa deixar a superfície para trás, como quando um leitor mergulha em um mundo imaginário tão atraente que ele deixa de notar a existência da página. A 'página', outrossim, torna-se uma topologia complexa que se transforma rapidamente de uma superfície estável para um espaço 'jogável', no qual o leitor é participante ativo.

Katherine Hayles

Este universo de sistemas digitais tão fascinante que citamos há pouco não interfere tão somente no avanço dos procedimentos relacionados à redação, leitura, editoração, publicação e reprodução de textos. Percebemos que novos horizontes literários se abrem para investigação, fruto das inter-relações entre homem e máquina, entre as novas maneiras de criar e ler literatura na tela, bem como as possíveis alternativas para criar e ler a literatura de papel que, mesmo contra as vontades, estão implicadas no âmbito multimidiático e dinâmico das redes digitais. Vemos surgir uma estética de ruptura, tanto em livro quanto em hipertexto, onde a linguagem verbal se relaciona com outras mídias em simbiose intersemiótica, criando algo além de literatura, de tramas e textos, estruturas narrativas que podem ser jogadas, interpretadas e ensinadas.

Em *Victory Garden*, por exemplo, mesmo em se tratando de uma hiperficção bem menos complexa que as atuais, percebemos o uso amplo de recursos para desenvolver histórias com enredos entrecruzados, como exposto no item 2.3. Na ficção de Moulthrop, o leitor pode acompanhar um professor universitário radical, seus colegas e alunos de pós-graduação através de um mesmo período de tempo enquanto eles cruzam uns com os outros nas salas de aula, nos escritórios e nos cafés, ou é possível segui-los até suas casas e testemunhar suas desordenadas vidas domésticas. Outro recurso permitido pelo meio na hiperficção é a chance de ouvir a cobertura oficial da Guerra do Golfo, com relatos da rede CNN, ou ainda ler as cartas de Emily Runbird. Mas o programa de navegação em que foi projetado está longe de conferir maiores poderes ao leitor, pois não oferece, por exemplo, recursos para marcar *links* já visitados, ou *lexias* que permitam ao leitor retornar com facilidade.

Apesar de possuir um engenhoso mapa panorâmico dos principais pontos da história, algo como um labirinto borgeano, não é permitido ao leitor retornar a esse quadro geral para se orientar de sua posição ou de quanto resta para ler. Entretanto, uma narrativa

rizomática como *Victory Garden* oferece constantes surpresas, caminhos conflitantes, contínuas inclusões, aspectos que não deixam de ser interessantes se pensarmos que para o leitor nenhuma escolha é definitiva, como a morte de algum personagem ou sua nova inclusão em realidades alternativas. Poderíamos afirmar que, sob esse aspecto de reversibilidade, *Victory Garden* se assemelha a um jogo tanto quanto o labirinto de aventuras de um video game interativo. Este é, inclusive, um dos aspectos mais atraentes deste tipo de narrativa, a suspensão ou o adiamento de aspectos definitivos, como se fosse sempre possível no meio virtual voltar no tempo e espaço e refazer certas situações cujo desenlace não foi satisfatório, ou, quem sabe, até mesmo evitar ou enganar a morte.

Se considerarmos a literatura eletrônica de origem exclusivamente digital, devemos pensar na possibilidade de que à medida que a palavra escrita se torna real, interativa, ilimitada, a própria definição de literatura eletrônica poderá mudar. Uma obra literária em formato eletrônico deixa de ser uma singularidade monolítica, tornando-se um texto em estado latente, composto de estruturas e imagens que esperam ser modificadas pelo leitor interativo que terá ao seu alcance não só “literatura”, mas aventura, drama, criação, jogo, tudo ao mesmo tempo.

Mesmo considerando as perspectivas negativas que possam surgir do crescimento das narrativas voltadas para videogames e a negação de assumi-las como algo “literário”, como já vem acontecendo, não há como negar as facilidades das ferramentas que utilizam o verbal e o visual de qualidade como representação em meio digital, muito menos a natureza participativa do ambiente, o que certamente é forte elemento atrativo para o usuário-leitor-jogador-interator. Talvez a invenção de um novo meio de expressão com as promessas tecnológicas que o suporte oferece represente um aumento em nossa habilidade de criar histórias, só que dessa vez em formatos multiformes, em múltiplas versões que podem ser geradas a partir da mesma estrutura fundamental. Não deixa de ser um jogo cuja narrativa

pode ser reelaborada repetidas vezes e de modos diversos, sempre com o intuito de oferecer ao leitor alternativas, aberturas na narrativa que superem qualquer possibilidade de se chegar a um final determinado, previsível, fechado.

O computador permite hoje vários graus de interatividade, que podem se estabelecer por estímulos e reações, e aí estamos falando das sensações experimentadas pelo leitor, em uma estrutura hipertextual e, em um segundo momento, a ambientação que diz respeito ao envolvimento do interator na “realidade” apresentada pelo projeto da narrativa eletrônica. O modelo narrativo que se propõe a aproximar literatura de jogos transcende os limites que antes marcavam o papel do leitor em relação ao texto narrado. Isso acontece com a possibilidade de imersão do leitor dentro da narrativa com a criação de um *avatar*<sup>30</sup>.

A simulação da imersão do leitor nos faz imaginar uma maneira diferente de “ler” a obra, ou ainda em “novos gestos de leitura”, o que não parece impossível quando ligamos o computador e iniciamos o navegador da Web. A impressão é que todos os recursos parecem acessíveis, recuperáveis e imediatos. Essa ininterrupta expansão de gigabytes representa para o escritor uma vasta *tabula rasa* à espera de ser preenchida por literatura, informação, conhecimento, enfim, tudo que possa interessar ao ser humano. O cuidado está em não se deixar devorar pela natureza enciclopédica do meio, que incentiva narrativas de grande fôlego e muitas delas sem formato definido, o que deixa o interator/leitor em busca de um final entre tantas opções.

Com o movimento para a Web, a natureza da literatura eletrônica já mostra uma gama de formas híbridas, incluindo narrativas que surgem de coletâneas de armazenamento. Considerando que as primeiras obras tendiam a ser blocos de texto (*lexias*), com gráficos, animação, cores e sons, obras posteriores fazem uso muito mais completo dos

---

<sup>30</sup> De acordo com Gláucio Aranha (2004), importado do campo religioso, o termo *avatar* é entendido como a manifestação de uma Vontade Divina oriunda de outro plano, como a atualização do Divino em uma dimensão que não a Sua. No caso dos jogos eletrônicos, o termo vem sendo utilizado para designar o protagonista das narrativas eletrônicas, no sentido de uma manifestação da vontade do jogador/leitor no plano do mundo virtual que lhe é proposto, visto ser este quem fala, quem age, quem *está* naquele espaço ocupado pelo protagonista.



recursos de multimodalidade da Web<sup>31</sup>. Enquanto o *link* de hipertexto é considerado a característica dos trabalhos anteriores, obras mais recentes utilizam uma grande variedade de linguagens e sistemas de navegação, além de metáforas de interface a fim de criar narrativas emergentes e recombinatórias, o que pode incluir som, texto falado, texto animado, montagens gráficas e outras funcionalidades de uma estrutura de redes interligadas.

Em ficções em rede atuais, os leitores navegam através de imagens tridimensionais presentes na tela e interagem em espaços da realidade virtual, utilizam tecnologias móveis como celulares para acompanhar e intervir em narrativas. Os observadores podem acompanhar *online* os participantes e tentar ajudar ou confundir, em uma mistura de realidade virtual com movimentos reais através de espaços urbanos.

À medida que a World Wide Web vai se aperfeiçoando, novos programas de criação e métodos de difusão se tornaram disponíveis e continuam sendo substituídos por outros mais novos e eficientes a todo momento. Entretanto, o leitor que acessa uma obra digital ainda o faz com expectativas formadas e trazidas do meio impresso, incluindo conhecimentos profundos das formas de letras, convenções do impresso e estilos literários aprendidos com essa convivência. Mais do que isso, uma certa convicção ou apego à cultura milenar de que se sente parte, portador, disseminador.

A literatura eletrônica em constante evolução não faz outra coisa senão tentar atender às expectativas do público leitor, ao mesmo tempo em que modifica e busca inovar as estruturas narrativas, o que não se constitui em tarefa complexa uma vez que é produzida e executada em um contexto de rede e comunicações programáveis, movida pelos motores da cultura contemporânea, como jogos de computador, animações, filmes e artes digitais. E é dessa forma que o leitor-usuário-interator, ou como queiram chamar este novo agente da

---

<sup>31</sup> Exemplo disso é o trabalho de Talan Memmott, *Lexia to Perplexia* (2000). Acessível em [http://collection.eliterature.org/1/works/memmott\\_lexia\\_to\\_perplexia/index.html](http://collection.eliterature.org/1/works/memmott_lexia_to_perplexia/index.html). Data de acesso: 10 de janeiro de 2010.

leitura, pode controlar uma personagem-jogador por comandos. Alternando o jogo com os componentes de uma novela, as ficções interativas<sup>32</sup> expandem o repertório do literário por uma variedade de técnicas, incluindo exibição visual, gráficos, animações e modificações inteligentes em comparação aos dispositivos literários tradicionais.

O uso de formas híbridas permite à literatura eletrônica reciclar fórmulas criativas e técnicas de composição, através de deslocamentos, variações e modulações. Os *hiperlinks* reordenam a estrutura narrativa e a arquitetura ficcional, dinamizando os roteiros de leitura e interpretação. A escrita coletiva pode ser incrementada, pois a obra desliza pelo monitor numa espécie de colagem que permite interferências de usuários na construção de romances e contos. Não há motivos para não pensarmos que muito em breve outra denominação será necessária para classificar o produto da fusão entre ficção eletrônica, ainda chamada de literatura eletrônica, e ficção interativa, dado o grau de proximidade que existe entre ambas e a busca de aperfeiçoamentos técnicos e estéticos que facilitem tal processo.

Janet Murray (2003) nos ajuda a entender a situação em seu trabalho *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, ao afirmar que o computador é procedimental, participativo, espacial e enciclopédico e que a narrativa baseada nestes formatos pode “incrementar nosso repertório de ações, alargar os modelos pelos quais apreendemos e interpretamos o mundo, transformar os modos com que pensamos uns nos outros e como nos tratamos mutuamente” (2003, p.8). Diana Domingues corrobora tal posição ao defender que nas informações processadas *in silico* o homem contemporâneo se enriquece com os processos cognitivos experimentados nas memórias de silício e “a arquitetura e *performance* de computadores embute na vida das pessoas leis matemáticas e físicas, mistura suas possibilidades às da ciência da vida com sofisticadas tecnologias ligadas à biologia, modifica as comunicações e a educação” (DOMINGUES, 2003, p. 14).

---

<sup>32</sup> Para Hayles (2009), a ficção interativa (FI) difere das ficções eletrônicas por ter elementos de jogo mais acentuados. A demarcação entre as duas modalidades não é clara; muitos jogos têm componentes de narrativa, enquanto muitas obras de literatura eletrônica têm elementos de jogos.

Contudo, um dos problemas enfrentados pelos escritores de literatura eletrônica que permite a ação interativa do leitor/interator está em como manter os dispositivos que existem na narrativa convencional, como a crescente tensão, o conflito e o desfecho, já que é o usuário que determina a sequência e os possíveis desenlaces da narrativa. Janet Murray já havia diagnosticado que “fornecer ao público o acesso à matéria-prima da criação implica correr o risco de minar a experiência narrativa”, mas por outro lado, "chamar a atenção para o processo criativo também pode aumentar o envolvimento narrativo, estimulando leitores/espectadores a imaginarem-se no lugar do autor" (MURRAY, 2003, p. 51). Mas, também é preciso considerar que a interatividade eletrônica que caracteriza o usuário de jogos eletrônicos e os leitores de hiperficção não é, exclusivamente, um valor positivo para ser aceito sem questionamento. Afinal, enquanto o leitor de narrativas tradicionais participa ativamente da trama marcada por um começo, meio e fim, em meio eletrônico, interativo, o leitor experimenta temporalidades narrativas múltiplas, paralelas e, às vezes, contraditórias, que se encontram dispersas nesse espaço descentrado de escrita topográfica<sup>33</sup>. Então, o primeiro lê e conclui a sua leitura para vivenciar a irreversibilidade do tempo e da história. O segundo experimenta releituras sucessivas, narrativas em uma ampla dimensão espacial e temporalidade presente, o que pode representar uma dispersão de possibilidades e consequências múltiplas.

Toda essa tensão na literatura eletrônica tem sido útil, pois permite uma explosão de inovação e experimentação, com soluções que vão desde os caminhos utilizados em obras clássicas do tipo *Storyspace* (em que certas condições devem ser satisfeitas antes que um usuário possa acessar uma determinada lexia) até as limitações da narrativa convencional. Mesmo quando existem várias vias de leitura, muitos trabalhos interativos ainda guiam o usuário para uma clara sensação de conclusão e resolução. No entanto, as

---

<sup>33</sup> Jay David Bolter define escrita topográfica (*topographic writing*) como um “mapeamento”, “a atividade de escrever *com* lugares e com tópicos espacialmente distribuídos, e não simplesmente a descrição de um lugar” (1991, p.25).

limitações e as possibilidades do meio têm encorajado muitos escritores a recorrer a formas não narrativas ou experimentar modelos em que as narrativas são combinadas com algoritmos de randomização que permitem escolhas aleatórias.

Este gênero, que vem ganhando espaço na Web como forma inovadora de literatura eletrônica, é fruto da arte generativa, através da qual um algoritmo é usado tanto para gerar textos de acordo com um esquema de acaso ou para embaralhar e reorganizar textos pré-existentes. Nesse sistema é possível estabelecer uma clara diferenciação entre os campos do escritor e do leitor, introduzindo uma divisão temporal e lógica entre o escritor e o leitor que são diferentes daquelas impostas pela impressão. O trabalho gera um texto diferente a cada vez que é jogado através de sutis variações no tempo em que os elementos textuais aparecem. Muda também a relação entre o texto verbal e o componente sonoro, que não é diretamente sincronizado com as palavras, mas dá a impressão casual de coordenação através de regras pré-programadas.

Para Poissant (2003, p. 116), a arte, incluindo a literária, tende a tornar-se uma forma de laboratório onde a identidade do artista e de seus parceiros é posta em jogo, favorecendo novas relações entre o humano e a máquina, abolindo as fronteiras entre o natural e o artificial, apostando cada vez mais nos recursos de interação e conexão para designar os laços que se podem estabelecer nos ambientes virtuais criados na rede. Os conhecimentos tradicionais, assim como a aptidão dos artistas em pensar o real em termos plásticos e de reconfiguração, fazem da arte o lugar privilegiado para experimentação e a invenção de novos papéis num contexto em que todos os comportamentos e todos os papéis são perturbados pelas tecnologias.

No século XXI, a literatura de suporte eletrônico tem visto um crescente volume de trabalho que utiliza a mídia em rede e programável como base material para a inovação e a criação artística. Uma delas é a utilização de códigos que não podem ser

executados, mas que usam a pontuação e expressões de programação para criar conotações adequadas para os significantes linguísticos.

O fluxo recombinação usando mecanismos e geradores computacionais de escrita faz parte desse dinamismo, refletindo um desejo de criar obras que exemplifiquem em suas operações as incrivelmente velozes operações de código e as deterministas, mas ainda assim aleatórias, operações de redes digitais. A mistura de código e linguagem de que o fluxo recombinação depende está situada em um conjunto de práticas mais gerais nas quais o pensamento humano e a execução da máquina colaboram para produzir obras literárias que façam referência a ambos os estilos cognitivos. (HAYLES, 2009, p.39).

Quando relembramos da estrutura narrativa de *Se um viajante e Griffin & Sabine*, logo reconhecemos como a divisão do livro impresso em capítulos foi um importante marco que abriu caminho para o romance moderno. Por sua vez, a ficção hipertextual ainda aguarda o desenvolvimento de mecanismos organizacionais que permitam ao leitor/interator explorar um meio enciclopédico como o digital sem ser esmagado por ele ou sem estar com a frequente sensação de não pertencimento, de estar perdido dentro de um turbilhão informativo.

Os atuais formatos utilizam as possibilidades digressivas do hipertexto e de simulação dos jogos, mas se encontram só no começo de sua exploração diante do potencial que o meio oferece e que cada vez mais é visto pelo mercado como fonte potencial de bons negócios frente a um jovem e ávido público consumidor. Contando com o poder da interatividade, é provável que logo tenhamos histórias digitais ou jogos com características apropriadas e em formatos diferenciados que explorem o novo suporte utilizando a herança das tradições narrativas anteriores, mas com uma linguagem que saiba conquistar o leitor com uma fórmula mais atraente e de boa qualidade textual.

### 4.3 Literatura, leitura, leitores, vida. Caminhos da cultura digital

Uma coisa é certa: vivemos hoje em uma dessas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um destes raros momentos, em que, a partir de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado.

Pierre Lévy

Todos as análises e considerações feitas até aqui tiveram como objetivo investigar aspectos do domínio da narrativa, mas não podemos dissociar as questões que envolvem a leitura e o leitor sem considerar que todo o conhecimento e as formas de produção de sentido estão inseridas em ambiente de cultura, seus processos, linguagens e conseqüências na vida humana. Há razões para que estejamos sendo cautelosos em relação ao avanço das narrativas eletrônicas, mesmo porque não se trata de um fato isolado, mas componente de algo maior, de proporções mais amplas e que interferem na vida do ser humano que se vê constantemente ligada às tecnologias.

Então, ao avaliarmos o cenário em que a literatura se instala, não podemos esquecer que por linhas transversais e conexas a humanidade assistiu nas últimas décadas a impressionantes contradições na esfera da produção, da circulação e do consumo de bens simbólicos. Nunca a oferta cultural foi tão abrangente, e nunca se registrou uma oligopolização tão acentuada dos centros difusores de conteúdos. Em face da mundialização de hábitos e gostos, abalam-se as identidades clássicas entre os povos e uma nova ordem dos discursos se instala. Os laços comunitários enfraquecem-se na maré do individualismo e na exacerbação dos apelos consumistas. Ao mesmo tempo, a Internet conecta pessoas e

instituições distanciadas geograficamente e encurta os acessos a múltiplos conhecimentos nos aproximando cada vez mais de uma cultura digital.

Cultura digital é um termo novo, emergente, mas muito adequado para tratarmos do momento atual em que não só a literatura, mas as práticas humanas em geral estão envolvidas, ainda que indiretamente e em pequenos aspectos, com as novas tecnologias que o computador oferece. A tela informática vem sendo chamada de “máquina de ler” (LÉVY, 1996), o lugar onde uma reserva de informação possível se concretiza por seleção, instantaneamente, para o leitor que busca navegar em espaços labirínticos. Toda leitura em suporte informatizado passa a ser uma espécie de edição, de montagem, que pode ser feita de acordo com os processos cognitivos e intencionais de cada interator. As ferramentas digitais vindo sendo apropriadas por diferentes setores e incorporam perspectivas diversas sob o impacto da conexão em rede na sociedade, o que não exclui o fazer artístico e muito menos as formas narrativas em variados suportes.

Fruto de um meio que mantém grande parte da ordem capitalista – transformada e algumas vezes irreconhecível –, as atividades voltam-se para o ganho, não apenas como forma de subsistência, mas como medida de seu valor. Estabelece-se uma forte relação entre retribuição monetária e sucesso. O dinheiro não aparece como algo unicamente a ser transformado em propriedade. O que se deseja é a retribuição na forma de um reconhecimento dado geralmente pelo mercado. Até aqui a vontade de verdade amparada nos grandes saberes ditaram (e ditam) as regras das práticas dos discursos, como analisou Foucault (2008).

Liotard já apontava a crise de uma noção central nos dispositivos da legitimação e no imaginário moderno ao publicar, em 1979, *A condição pós-moderna*, deixando implícito que tal contexto favorece a eliminação das diferenças epistemológicas significativas entre os procedimentos científicos e os políticos. De acordo com Lyotard, a

função narrativa perde seus atores, os grandes heróis, os grandes perigos, os grandes périplos e o grande objetivo, dispersando-se em nuvens de elementos de linguagem narrativos, cada um veiculando consigo validades pragmáticas *sui generis*. Talvez por isso mesmo as narrativas fragmentadas e multiformes tenham encontrado espaço para o seu crescimento no âmbito da cultura digital, como destacamos anteriormente. Há uma resistência direta a qualquer possibilidade de que possa haver uma metalinguagem, uma metanarrativa ou uma metateoria mediante as quais todas as coisas possam ser conectadas ou representadas. Condenando as metanarrativas como “totalizantes”, ele insiste na pluralidade de formações de “jogos de linguagem”. E parece-nos que é exatamente isto que as narrativas de ficções eletrônicas têm a nos oferecer, com sua estrutura multiforme, dinâmica, fragmentada e capaz de levar o leitor a “jogar o jogo” da leitura hipermidiática.

Talvez estejamos vivendo naquela que Deleuze (2000) chama de sociedade de controle, que surge em substituição às sociedades disciplinares recentes. Enquanto estas tinham por equipamento máquinas energéticas, com o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem, as atuais, *high-tech*, operam por máquinas de uma outra espécie, máquinas de informática e computadores. Aqui se instala uma vontade, não só de verdade, mas de poder e desejo como afirma Foucault, onde funciona um princípio de deslocamento que se encontra sem cessar repostado em jogo, utopia ou angústia: “Jogo, à moda de Borges, de um comentário que não será outra coisa senão a reparação, palavra por palavra (desta vez solene e esperada), daquilo que comenta; jogo, ainda, de uma crítica que falaria até o infinito de uma obra que não existe” (FOUCAULT, 2008, p.23).

Como parte desta engrenagem, as máquinas substituem o trabalho repetitivo, seja intelectual, seja manual. Mas a relação homem-máquina perde parcela do aspecto crítico denunciado na modernidade: a submissão do homem à máquina. A robotização é um desvio inesperado. Na medida em que se dá uma glamourização dos objetos técnicos – máquinas e equipamentos – especialmente por seu caráter eletrônico, há uma estética que atua sobre o



trabalho. Vislumbra-se uma beleza nas máquinas e equipamentos como também nas relações entre o ser humano e a máquina. Os aspectos repetitivos e enfadonhos que sem dúvida permanecem são envolvidos pela visão do todo, que em geral possui uma plasticidade inegável. A imagem do trabalho domina seu conteúdo e torna-se uma forma de convencimento da sua importância e necessidade.

Os estudos atuais sobre a interação do homem com os meios eletrônicos percorrem o inevitável caminho de construir e desconstruir conceitos. Estes, no universo constituído pela comunicação contemporânea, não têm características rígidas e possuem entre si uma relação muito estreita. Noções como interface, interatividade, hipertexto, hipermídia, virtual, ciberespaço, cibercultura, indicam não só uma mudança no status da mídia dentro do contexto histórico e cultural, mas apontam para um novo direcionamento nas relações do homem com tudo que cria, da palavra como ordenação do pensamento ao moderno e sofisticado computador.

O acesso à Internet e o problema da exclusão social não podem ser ignorados e estão muito presentes, especialmente com a crescente convivência do homem com os meios informáticos. A renda e o nível educacional das pessoas constituem a base para o acesso à Internet; além disso, há uma divisão dos usuários por etnia. “Nos EUA, por exemplo, a maioria dos usuários é composta por brancos e a minoria por afro-americanos e hispânicos”, afirma Carvalho, lembrando Castells (2003, p. 204). O que nos leva a constatar que a Internet traz novos desafios para a humanidade, que têm relação direta com a instabilidade no emprego, a deterioração do meio ambiente, a necessidade de regulação dos mercados e direcionamento da tecnologia, as desigualdades, a exclusão social e a educação.

Parece premente repensar sobre a responsabilidade humana quanto ao controle da tecnologia, no sentido de que para direcionar os artefatos tecnológicos será necessária uma conscientização de que a democracia participativa e a mudança política são imprescindíveis

para o enfrentamento dos desafios da sociedade em rede no que vem sendo chamado de Era da Informação.

O computador representa uma sociedade cada vez mais consumista, em que a "cultura" se tornou um produto, o mercado seu próprio substituto, um produto exatamente igual a qualquer dos itens que o constituem. É o retrato da produção de mercadorias como processo, em que tudo aponta para a afirmação de uma sociedade de consumo consolidada, sociedade das mídias, sociedade da informação, sociedade eletrônica ou *high-tech*.

Para Jameson (1996), avaliar a cultura hoje não é simplesmente arbitrar, mas enfrentar a situação como um componente do estágio atual da história, e investigar suas manifestações culturais – como o computador, o vídeo, o cinema, a literatura, a arquitetura, a retórica sobre o mercado – não só como veículos para um novo tipo de hegemonia ideológica, a que é funcional para o novo estágio do capital globalizado, mas também como configurações que permitem ao crítico de cultura destrinchar os germes de "novas formas do coletivo, até hoje quase impensáveis."

(...) sugiro que nossas representações imperfeitas de uma imensa rede computadorizada de comunicações são em si mesmas, apenas uma figuração distorcida de algo ainda mais profundo, a saber, todo o sistema mundial do capitalismo multinacional de nossos dias. A tecnologia da sociedade contemporânea é, portanto, hipnótica e fascinante, não tanto em si mesma, mas porque nos oferece uma forma de representar nosso entendimento de uma rede de poder e de controle que é ainda mais difícil de ser compreendida por nossas mentes e por nossa imaginação, a saber, toda a nova rede de poder descentrada do terceiro estágio do capital. Esse processo de figuração é mais bem observado em uma nova modalidade de literatura de entretenimento contemporânea - sinto-me tentado a chamá-la de 'paranóia high-tech' - em que a narrativa mobiliza a ligação de circuitos e redes de um computador global imaginário cuja complexidade está além da capacidade de leitura da mente humana normal (...). (JAMESON, 1996, p.64).

Fato evidente é que os hábitos de consumo, os valores e as identidades culturais, abalados pelos impactos da globalização e pela panacéia neoliberal, reformulam-se

com a emergência do componente tecnológico como suporte na discussão e na definição de políticas públicas e comunitárias de comunicação. As interações sociais nas redes reivindicam lugar no pódio de interlocução com as demais mídias globais.

Em *A Galáxia da Internet*, Castells (2003) já apontava para a mudança nos padrões e práticas da sociedade a partir de uma convivência, agora inevitável, com a cultura das Redes ou ainda um tipo de “cultura *hacker*”, relativa ao conjunto de valores e crenças que emergiu das redes de programadores de computador que interagiam *online*, na modificação do *software*, aprimorando o sistema operacional da Internet. Tal cultura tem como base uma concepção “tecnomeritocrática” fundada na busca por excelência e melhoria do desempenho tecnológico, o que é garantido pela liberdade para criar, se apropriar do conhecimento e redistribuí-lo na rede. A formação de redes já está se tornando um padrão de comportamento habitual na Internet e que vem sendo disseminado em diversos setores da sociedade.

O fato é que, querendo ou não, a vida cotidiana, as mentalidades, a sociabilidade e o trabalho passam por mudanças radicais diante da convergência de circuitos digitais, satélites e fibras ópticas. Essa malha de informações habilita interconexões entre conhecimentos e saberes antes compartimentalizados e diluídos. No cruzamento de interações eletrônicas, a hiper-rede planetária Internet pluga entre si milhões de usuários, num tráfego impressionante de raças, credos, idiomas e ideologias. A noção de proximidade e acesso comunicacional faz com que as pessoas interajam e criem suas próprias comunidades virtuais, mediadas pela tela do computador.

Para dar um exemplo, entre inúmeras alternativas de acesso permitidas pelas redes (dispositivos tecnológicos que propiciam a coleta, o armazenamento, o processamento e a distribuição veloz e *online* – muitas vezes em tempo real – de informações, que podem ser acessadas instantaneamente e compartilhadas simultaneamente por um número indeterminado de usuários), é possível consultar bibliotecas e livrarias virtuais, ou navegar por museus com

acervos tão díspares quanto os de Rafael, Picasso, Cândido Portinari e Andy Warhol. Ou, ainda, digitando <http://www.csf.colorado.edu/psn/marx> no campo de endereçamento URL (*Uniform Resource Locator*), escala-se a árvore de conhecimentos do *The Marx/ Engels Archives*. Assim, as tecnologias propiciam ao campo da comunicação um dinamismo sem precedentes. Elas tornam disponível a camadas gigantescas de audiência um estoque inimaginável de dados e imagens, de opções de entretenimento e de simulacros. Isto significa dizer que, quanto mais os países se tornam interdependentes e intercomunicantes, mais complexo se mostra o consenso sobre questões que envolvem memória, tradição e, conseqüentemente, projetos futuros na era cultural.

A comunicação tecnológica – ultrapassando fronteiras locais, regionais, nacionais e continentais, classes e grupos sociais, raças e religiões – converte-se em agente privilegiado de fixação de identidades culturais que subvertem os horizontes conhecidos. Mas cabe também afirmar que os cenários dos processos tecnológicos não se desvencilham dos efeitos negativos e paradoxais da globalização, portanto, não equacionam em definitivo a exclusão. Se, por um lado, o fluxo de mercadorias (materiais e simbólicas) intensifica-se entre países, continentes e hemisférios, por outro se acentuam as brechas econômicas, sociais e culturais entre ricos e pobres, entre os centros hegemônicos e as periferias neocolonizadas.

Pierre Lévy, em *Cibercultura*, coloca o problema do impacto social e cultural das novas tecnologias digitais observando que a **cibercultura** – definida aqui brevemente como o conjunto de técnicas, materiais e imateriais, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento da rede mundial de computadores – dá forma a um novo tipo de universal: o universal sem totalidade. Assim, cada conexão acrescenta mais heterogeneidade, novas fontes de informação, novas linhas de fuga, a tal ponto que o sentido global encontra-se cada vez menos perceptível, cada vez mais difícil de circunscrever, de fechar, de dominar: “Esse universal faz com que participemos

mais intensamente da humanidade viva, mas sem que isso seja contraditório, ao contrário, com a multiplicação das singularidades e a ascensão da desordem” (LÉVY, 1999, p. 120).

Aí se instala a contenda entre Paul Virilio e Pierre Lévy. Especialista em velocidade e arauto do catastrofismo tecnológico<sup>34</sup>, Virilio lançou, em 1996, o livro *Cybermonde, la politique du pire* – uma longa entrevista ao jornalista Philippe Petit em que contesta com veemência a ideia de que a Internet possa contribuir para o aprimoramento da democracia: “Podemos chegar a uma democracia de tempo real, ao vivo, do imediatismo, a ubiqüidade? Eu não acredito, e os que se apressam a dizer que sim não são mais muito sérios”<sup>35</sup>. Lévy devolve a crítica afirmando que Virilio faz parte de uma época em que uma casta de homens cultos detinha o monopólio do saber e do conhecimento e a Internet é uma prova contundente de que eles perderam o poder que detinham: “Temos informação e conhecimento disponíveis, hoje, numa escala que para eles é desmedida. Eles não são mais os meios privilegiados de transmissão de conhecimento. Virilio nunca viu um correio eletrônico na vida! Suas críticas são críticas de quem está apavorado com a nova realidade. Navegar é deixar-se levar pela rede. É essa liberdade que intelectuais como Virilio identificam com a barbárie e não podem tolerar”<sup>36</sup>.

Ora, discussões como essas não são novas e sempre podem se estabelecer quando tecnologias desconhecidas e poderosas surgem no cenário político-social. É inegável o avanço e as facilidades propiciadas pelas novas tecnologias eletrônicas, mas não é sensato aceitar cegamente o entusiasmo embevecido de Lévy a ponto de negar o conhecimento e a experiência dos grandes intelectuais ou as fontes reconhecidas de saber existentes muito antes

---

<sup>34</sup> Cf. BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Tradução Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991. VIRILIO, Paul. *O espaço crítico*. Tradução Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. Ver também LUCAS, Fábio. Reflexões sobre a literatura na era eletrônica. *Quinto Império – Revista de Cultura e Literaturas de Língua Portuguesa*, n° 8, 2° sem. 1997.

<sup>35</sup> Paul Virilio. Citado por MORAES, Dênis de. *Globalização, mídia e cultura contemporânea*. Campo Grande: Letra Livre, 1997, p. 56.

<sup>36</sup> Pierre Lévy, citado por BEIGUELMAN, Giselle. In: “Pierre Lévy, o teórico da ciberdemocracia”. Universo On-line. Texto disponível em: <http://www.com.br/internet/webzona/levy.html>. Aceso em 15 dez. 2010.

do *boom* da informática. Esta é uma atitude que poderá conviver durante longo tempo ainda com as novas formas de produção, estocagem e circulação da informação. Há também argumentos sociais e culturais para duvidar da democratização das novas redes. Em um mundo onde milhões de pessoas ainda vivem sem energia elétrica, tanto existem lares com computador como aqueles que carecem de telefone. Ao mesmo tempo, não basta a virtual interatividade das redes se uma parte importante da população de muitos países capitalistas é analfabeta ou encontra enormes dificuldades para redigir um texto simples, que dirá científico ou literário.

Atualmente, o problema resultaria, sobretudo, da dificuldade de se manter fiel a qualquer identidade por muito tempo, da virtual impossibilidade de achar uma forma de expressão da identidade que tenha boa probabilidade de reconhecimento vitalício, e a resultante necessidade de não adotar nenhuma identidade com excessiva fixidez, a fim de poder abandoná-la quando quiser e se for preciso. Tudo isso representa uma ansiedade central: a que se relaciona com a identidade da própria pessoa, que sente a ausência de pontos de referência duradouros, fidedignos e sólidos, no momento em que a construção da identidade passa a ser vista como um efeito de superfície de algo mais complexo que é a constituição da subjetividade.

Contudo, Canclini (2000, p.308) observa que não se trata de retornar às denúncias paranóicas, às concepções conspirativas da história, que acusam a modernização da cultura massiva e cotidiana de ser um instrumento dos poderosos para a exploração. A questão é entender como a dinâmica própria do desenvolvimento tecnológico remodela a sociedade, coincide com movimentos sociais ou os contradiz. Os sentidos das tecnologias se constroem conforme os modos pelos quais se institucionalizam e se socializam. Os computadores podem facilitar a construção de narrativas, como já vimos, a obtenção de dados, visualizar gráficos e inová-los, simular o uso de peças e informações, reduzir a distância entre concepção e

execução, conhecimento e aplicação, informação e decisão.

A coexistência dos usos contraditórios revela que as interações das novas tecnologias com a cultura tornam-se parte de um processo muito maior do que aquele que elas desencadearam ou manejam. Exemplo de transformação que a intervenção tecnológica torna mais patente é a reorganização dos vínculos entre grupos e sistemas simbólicos: “Ainda que muitas obras permaneçam dentro dos circuitos minoritários ou populares para que foram feitas, a tendência predominante é que todos os setores misturem em seus gostos objetos de procedências antes separadas” (CANCLINI, 2000, p. 309).

Toda essa situação deixou marcas na produção literária, que é dirigida a um público ávido por informações, saturado de acontecimentos e bombardeado diariamente pela publicidade. Essa filosofia do consumismo invadiu as páginas literárias, pode até ter banalizado o discurso e, de certa forma, vulgarizado a escrita e a leitura, retirando-as do lugar sagrado em que repousavam, acessível apenas a alguns poucos iniciados. Teve início um processo de desritualização artística, através dos meios mecanizados de reprodução de obras que, note-se, já existiam desde os primórdios da modernidade, mas que ganharam nas últimas décadas uma sofisticação e eficiência impressionantes.

Mas é preciso certa cautela. De fato, houve uma massificação da literatura, apoiada pelos meios de comunicação escrita, o que não quer dizer que haja uma supremacia desta literatura de consumo. Na verdade, não se pode também, e de maneira irresponsável, abrir mão do pensamento crítico efetivo. Se, como afirma Virilio (1996), o desequilíbrio entre a informação direta de nossos sentidos e a informação mediatizada das tecnologias avançadas é hoje tão grande, terminamos por transferir nossos julgamentos de valor, nossa medida das coisas do objeto para sua figura, da forma para sua imagem, assim como dos episódios de nossa história para sua tendência estatística. Estamos correndo o grande risco tecnológico de um delírio generalizado de interpretação. O que parece ser mais apropriado no momento é

estudar o modo como estão sendo produzidas as relações de continuidade, diferença e hibridização entre sistemas locais e globais, tradicionais e ultramodernos, do desenvolvimento cultural.

Esse sim é, hoje, um dos maiores desafios para se repensar a identidade e a cidadania – e a partir destas o lugar da literatura no mundo contemporâneo. As profundas mudanças culturais, políticas, econômicas e sociais que caracterizam a chamada era das infossociedades globais converteram as mídias em agentes de difusão de discursos legitimadores da ideologia do mundo sem fronteiras. Elas irradiam fluxos dinâmicos de informação e de entretenimento e padrões de consumo que se globalizam.

É grande a tentação de condenar ou ignorar aquilo que nos é estranho ou ameaçador de alguma forma. Podem até passar despercebidos os novos estilos de saber, simplesmente porque não correspondem aos critérios e definições que nos constituíram e que foram herdados da tradição, e aqui a constituição de um novo tipo de temporalidade social em torno de um "tempo real" parece ser um deles. Mas não há como negar que há uma necessidade evidenciada no próprio ritmo de vida humano em sociedade, que nos leva a recorrer e necessitar da tecnologia no nosso cotidiano, como forma de agir e sobreviver dentro das regras estipuladas pelo coletivo.

Sabemos que a cultura e a democracia estão expostas aos tráficos audiovisuais, aos assaltos das tecnologias do imediato que põem em curto circuito as trocas mais lentas da grafosfera simbólica, além de ter que enfrentar o desafio da miscigenação das culturas e da abertura mundial das trocas, mas este é um processo que se encontra em curso e do qual só podemos esperar por suas variantes, uma vez que tudo indica que entramos em um redemoinho de progresso tecnológico vertiginoso que não dá indicação de desaceleração. Bognoux constata os embaraços e astúcias da técnica, afirmando que “o mundo técnico deixa-se cada vez menos apreender de frente ou segundo o modo do frente a frente; a fronteira



entre o vivo e a natureza, de um lado, e o conjunto dos artefatos humanos, do outro, tornou-se difícil de traçar” (1999, p.105). Para o autor,

todos sentem bem que estas novas máquinas não podem permanecer sem efeitos sobre as formas do saber, do vínculo político e social ou da cultura em geral, mas que espécie de futuro elas nos preparam? É difícil seguir as pegadas da estranha causalidade da mídia; e as próprias noções – mídia, mundo da técnica – precisam ser inicialmente precisadas. (BOUGNOUX, 1999, p.99)

A arte e a literatura com toda a parafernália das tecnologias, incorporadas também como um de seus meios de expressão, convidam os sujeitos, agora de todo o planeta, a fazerem parte dela e aprenderem a interagir e usufruir de seus recursos e das facilidades que as dinâmicas ferramentas do progresso oferecem. Encontrando outras formas para se voltar ao sujeito, ao outro, chamar a sua atenção, de um modo diferente do que até então tinha feito, a arte contemporânea propõe modos de participação na obra inteiramente inusitados.

Parece mesmo impossível pensar em apreender o "todo", uma vez que as transformações permitidas e exigidas pela técnica são de uma agilidade impressionante e exigem também que saibamos acompanhar seu ritmo acelerado, com risco de ficarmos com conhecimento defasado. Mas, justamente, a velocidade de transformação é em si mesma uma constante – paradoxal – da cibercultura. Ela explica parcialmente a sensação de impacto, de exterioridade, de estranheza que nos toma sempre que tentamos apreender o movimento contemporâneo das técnicas. Sendo assim, para as classes sociais ou regiões do mundo que não estão ligadas nesta ebulição criativa, de produção e utilização lúdica dos novos instrumentos digitais, para estes a evolução técnica é vista como o surgimento de um "outro" ameaçador.

A tecnologia é antes um chão em atividade constante. Ela unifica e fragmenta nossas vidas. São dois movimentos, dois ritmos que não nos deixam repousar. Ao fragmentar,

mostra meios e equipamentos que já desenhavam o nosso ambiente e que se tornaram obsoletos. Ao unificar, liga aspectos que antes nenhuma relação possuíam entre si. Somos objetos desses ritmos e temos de construir a nossa vida entre eles. A tecnologia é, hoje, um forte elemento de nossa existência. Mesmo controlada pelo estado ou pelos detentores do capital privado, termina por conduzi-los por caminhos não previsíveis.

Antes de uma recusa veemente das novas tecnologias, se faz necessário avaliar como estes dispositivos tecnológicos insinuam-se como elemento revitalizador de lutas e de microlutas correlatas, na atmosfera de permutas solidárias e de multidifusões interativas próprias da cultura de redes. Ou, ainda, conhecer qual é o seu papel histórico e social, seu funcionamento e especificidades, enfim, qual a amplitude dessa nova ferramenta no contexto social.

Na verdade, é imprudência afirmar que o modelo digital é verdadeiro ou falso ou que não haja problemas ou falhas em sua utilização, mesmo porque tal modelo é um formato em constante aperfeiçoamento, que pode ser mais ou menos útil, mais ou menos eficaz ou pertinente em relação a um objetivo específico. Neste sentido, fatores muito distantes da ideia de verdade podem interferir na avaliação de um modelo e, citamos, a facilidade de simulação, a velocidade de realização e modificação, as conexões possíveis com programas de visualização, de auxílio ao ensino, enfim...

Pensamos na validade do presente em virtude das potencialidades do futuro, como a matriz do futuro, na medida em que ele é a forja da história em contínua metamorfose, em uma revolução permanente. Também se incluem neste aspecto as ações que envolvem ler e escrever como práticas de uma cultura do mundo moderno até aqui responsáveis pela regulação e conservação de objetos culturais. Formas suplementares emergentes em suporte eletrônico e digital implicam em inovações na transmissão da informação e do conhecimento,

mas certamente induzirão a reformulações mais amplas que atinjam a organização cultural e social.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos desafios do mundo contemporâneo é pensar as categorias conceituais que, transformadas em instrumentos ou dispositivos técnicos, sejam capazes de restituir, para o leitor – e particularmente para o leitor não formado – uma possibilidade de distinguir a percepção da obra, de distinguir os gêneros, de ter consciência dos diferentes níveis de autoridade dos textos. Só nessas condições será possível reconstruir uma ordem dos discursos no interior da nova forma que lhes é conferida.

Roger Chartier

A partir de um rápido mergulho na história do livro e da leitura, nos convencemos que a tão aclamada revolução da escrita digital e o avanço das ficções eletrônicas não são uma contingência exclusiva da contemporaneidade, sem dependência ou vínculo com outras tecnologias do passado. Ao contrário, entendemos que se trata de um processo contínuo, com aproximações e rupturas, mas também com potencialidades que fazem do meio eletrônico uma ferramenta inovadora na produção e reprodução dos textos, um suporte multimeios para a escrita e um ponto de partida para a transformação nas práticas de leitura.

Nesse aspecto, não pudemos deixar de destacar que entender a posição atual da leitura e da escrita em meio digital passa pelo conhecimento de uma história do livro, seja em pedra, papiro, rolo, pergaminho, códex, enfim, em uma evolução das formas materiais do livro. A forma física do texto, na tela ou no papel, seu formato, a disposição do espaço tipográfico na página são fatores que determinam a relação entre leitor e autor. Relação que se modifica com a presença da possibilidade interativa que o hipertexto eletrônico traz para a narrativa em computador. Não que não haja hipertextualidade no impresso, pois vimos que *Se um viajante numa noite de inverno* apresenta esta característica, como tantos outros textos

antes dele, que permitem ao leitor uma leitura não linear, que possa explorar a materialidade textual através da bifurcação de caminhos narrativos.

Com o hipertexto, antigas formatações da escrita são retomadas e aperfeiçoadas com as ferramentas dos meios eletrônicos. Reafirmamos o ponto de contato entre as leituras impressas e digitais através de suas interfaces, o que nos leva a considerar que os textos e sua disposição virtual são híbridos de novas e antigas tecnologias. Assim, quando escolhemos analisar as leituras de *Se um viajante numa noite de inverno* (1979), de Italo Calvino, *Griffin & Sabine* (1994), de Nick Bantock e *Victory Garden* (1995), de Stuart Moulthrop, encontramos nos três formatos apoio para fortalecer nosso ponto de vista de como as linguagens podem dialogar e ter aspectos similares mesmo em suportes diferentes e com características divergentes em muitos aspectos. Acreditamos que esse estudo se ofereça como uma reflexão apoiada na análise da criação textual, mas sem deixar de preservar a especificidade de cada uma.

Na utilização do suporte impresso, identificamos ritmos e modos de leitura, com ou sem o apoio da imagem, fator fundamental e diferencial no caso da obra *Griffin & Sabine*, o que pode significar já uma produção alternativa baseada nos fortes apelos de visibilidade que o texto em tela informática oferece como atrativo para o leitor. As posturas e utilizações dos textos nos mostraram como, em vários aspectos, as narrativas se aproximam, compartilham elementos estruturais semelhantes mas, ao mesmo tempo, oferecem novas perspectivas advindas do próprio suporte, como é o caso da ficção eletrônica de Moulthrop, que reforça o meio como expressão de linguagem e destaca o contexto digital em que a narrativa foi produzida como elemento fundamental à participação do leitor e às implicações no próprio *status* do autor.

Acreditamos que a grande ferramenta do momento à disposição dos leitores seja o hipertexto eletrônico, com algumas restrições como pudemos observar, mas que

permite sim algumas liberdades à ação do leitor. Entre suas vantagens funcionais, estão a rapidez da passagem de uma a outra *lexia* por meio dos *links* e a quantidade de material que pode ser acoplado a uma rede hipertextual *online*. Como consequência, desenvolveria uma noção descentralizada de texto e ao leitor caberia uma função necessariamente ativa. Cada texto pode ser parte de um sistema mais amplo no qual a totalidade talvez contasse mais que o documento isolado. Conforme o leitor se move através dessa teia ou rede de textos, ele continuamente desloca o centro – e, portanto, o foco ou o princípio organizatório – de sua investigação e experiência.

O hipertexto proporciona um sistema infinitamente recentrável cujo foco provisório depende das escolhas feitas por um leitor verdadeiramente ativo. Com tal dispositivo, produtor e receptor da obra literária rompem as barreiras da produção e leitura solitárias para darem lugar à interação direta permitida pelo meio informático. Assim, a feitura do texto pode vir a ser um processo, de certa forma, colaborativo. Ao acompanhar o trabalho de escritura, o leitor pode sentir-se parte integrante na elaboração da obra, mesmo que essa participação não se confunda com as experiências mais radicais – que também existem nos meios eletrônicos – de uma escritura a várias mãos.

Uma nova geração de leitores, incluindo os de livros eletrônicos, é a parte mais recente de um processo que já está em andamento, e que inclui também novos modelos de impressão, canais de comercialização e ferramentas de busca e consulta de livros. É claro que não se pode afirmar quando estes aparelhos alcançarão uma popularidade comparável a dos tocadores de mp5, por exemplo, mas parecem impressionar livreiros e editores, que buscam entender como as novas tecnologias podem revolucionar a leitura. Tais mudanças no mercado “livreiro” influenciam e são influenciadas pela constituição de leitores com perfis em transformação, muito mais ativos, exigentes que, em contato com o meio eletrônico, adotam uma espécie de atitude performativa capaz de transformar não só as práticas de leitura, mas o

próprio comportamento corporal envolvido no ato de leitura e navegação, agora em estado simbiótico.

Como uma possibilidade futura, se encaixam os formatos de narrativas em jogos que buscam aperfeiçoar-se para oferecer a este leitor ávido por novidades e participação efetiva no processo narrativo uma estrutura que, curiosamente e sem reservas, tenta aproximar-se do enredo do impresso. Em termos práticos, o setor ainda não conseguiu ser bem sucedido nas tentativas de criar um mercado com a massa crítica indispensável para a sua sustentabilidade. Uma das razões para esse insucesso encontra-se certamente na ausência de uma clara concepção do produto, problema que passa pela multiplicidade de fórmulas, pela indefinição em relação a uma filosofia de produção da edição digital, e ainda à clara relação entre produto/tecnologia e público alvo. Parece-nos que o cerne da questão, seu calcanhar de Aquiles, se refere ao fato do modelo digital, tal como o descrevemos, se apresentar ainda como um avatar do livro impresso.

Então, diante da suposição de que uma nova ordem do livro se instala, verificamos que os passos que foram dados até aqui em direção à eficaz presença da escrita eletrônica nos levam a uma espécie de nostálgica aproximação em direção ao objeto-livro, impresso e encadernado. O que nos faz lembrar que, diante de uma controvertida destituição do seu suporte em papel, o texto desmaterializado mais se aproxima de um suporte material que se organiza, restabelece e se identifica com as propriedades de um objeto comercial clássico e, ao fazê-lo, não explora as potencialidades do novo meio, mas empobrece o formato em que se espelhou. Se afirmarmos que houve, de fato, uma ruptura do texto com o suporte impresso é preciso que se assuma um suporte que concretize essa diferença com a interatividade, uso de rede e dos artefatos multimídia.

A convicção no âmbito literário de que a técnica informática surge como causa de progresso social e político e de libertação intelectual face aos meios anteriores tem que ser

vista com cautela. É claro que estas restrições não têm impedido que nestes anos mais recentes alguns desses novos gêneros textuais tenham encontrado boa fortuna, particularmente os ligados aos conceitos de hipertexto e, mais concretamente, às chamadas narrativas hipertextuais ou hiperficção. Ao contrário, avançam agora rumo ao campo de produção informática de jogos com narrativas, terreno fértil para novas experiências com a escrita e leitura em meio digital.

As mudanças que se observam no campo da leitura e da autoria não são fatores isolados, mas fruto de um universo cultural que abrange vários setores do conhecimento e da vida em sociedade, algo como uma cultura digital com peculiaridades que afetam a audiência de massas e o perfil de identidade dos seus receptores. A digitalização em curso, que vem produzindo um efeito de bola de neve, determina uma audiência segmentada, diferenciada que, embora gigante em termos de números, já não é uma audiência de massa em termos de simultaneidade e uniformidade da mensagem recebida. A nova mídia não é mais mídia de massa no sentido tradicional do envio de um número limitado de mensagens a uma audiência homogênea. Devido à multiplicação de mensagens e fontes, a própria audiência torna-se mais seletiva, capaz de escolher as mensagens, assim aprofundando a segmentação, intensificando o relacionamento individual entre emissor e receptor.

Neste momento de tantas mudanças e tecnologização desenfreada, o que ainda podemos afirmar é que leitor, suporte e conteúdo se integram de forma inalienável sob um novo paradigma ainda pouco explorado e carente de muitos estudos, principalmente no âmbito das investigações em teoria literária. Se, como afirma Terry Eagleton (2009, p. 15), a função da crítica é “uma explicação mais cabal da obra literária, o que implica uma atenção inteligente às formas, estilos e sentidos desta, mas implica também uma concepção dessas formas, estilos e sentidos como produtos de uma história determinada”, o hipertexto traz questões inéditas que exigem uma outra concepção tanto da literatura quanto do próprio



conceito de história, alterando essencialmente a função da crítica literária enquanto tal para dar conta de uma história determinada, a de nós mesmos. Mesmo porque é inquestionável que as relações do homem com o mundo não são mais as mesmas depois que a revolução da informática e das comunicações o colocou diante do numérico, da inteligência artificial, da realidade virtual, da robótica e de outros inventos que vêm irrompendo no cenário desde as últimas décadas do século XX. Aos poucos, computadores, *softwares*, câmeras, *mixers*, CD-ROMs, celulares, Internet e outros suportes são utilizados como recursos de criação e passam a conviver livremente com artefatos como pincéis, tesouras e lápis.

Quanto à possibilidade de substituição do impresso por dispositivos informatizados de leitura devemos considerar que não se trata apenas de uma tendência envolvendo autores, leitores e editores, mas há uma questão econômica, fruto de estratégias das multinacionais da eletrônica e da informática interessadas em ganhar novos e lucrativos mercados. Mas, não é tão simples assim. Devemos encarar o fato de que o universo do texto impresso está saturado, com o peso de um volume crescente de títulos inconsistentes que só fazem abarrotar as prateleiras das bibliotecas com conteúdo questionável e descartável. Enfim, parece que nos aproximamos da biblioteca-monstro imaginada por Borges.

Nos dias de hoje, precisamos de livros diferenciados, não só de literatura, mas de revistas especializadas e de obras de referência que talvez não sejam máquinas, mas que funcionem como tal, à maneira da *Enciclopédia* de Diderot, e sinalizem os seus caminhos, para que o leitor possa entrar facilmente em suas avenidas e encontrar rapidamente o que procura. É preciso que as obras estejam abertas à navegação do leitor, para que ele escolha livremente o seu percurso e faça suas próprias descobertas. Mudanças estruturais profundas deverão ocorrer no que diz respeito aos mercados editoriais, aos hábitos de leitura, à rotina acadêmica nas universidades e ao processamento de informações naquilo que hoje chamamos de bibliotecas.

Em alguns lugares do mundo o perfil das bibliotecas já está mudando radicalmente. Os livros estão sendo digitados e armazenados em CD-ROMs ou em gigantescas memórias *on line*, de modo a permitir o acesso remoto e a pesquisa a partir de qualquer palavra. Dentro de mais algum tempo, muitas bibliotecas não terão sequer um único livro impresso para expor em suas prateleiras, se é que ainda terão prateleiras. O movimento nesse sentido é irreversível. Uma quantidade cada vez maior de *livros é* editada em videocassetes, em disquetes ou em CD-ROMs e distribuídos em lojas de departamentos ou em birôs de artigos eletrônicos (uma vez que a maioria das livrarias se recusa a expô-los em suas estantes).

Diante desta vasta possibilidade de usos de novos equipamentos, o homem é dotado de livre arbítrio para escolher e, mesmo que seja difícil fugir ao fascínio dos media, existem espaços abertos e linhas de escape em relação a algum tipo de determinismo tecnológico, que insira a tudo e a todos num quadro reducionista de causa e efeito, onde os acontecimentos se volatizam de acordo com a velocidade em que são processados.

O que deve ser entendido é que as novas tecnologias envolvem um imaginário, mas sem aniquilar com todos os referenciais do real. Mais certo ainda é constatar que o homem contemporâneo vive em um mundo em movimento e que não há como se manter nos limbos da informação ou ignorá-la totalmente. Não podemos negar também a ocorrência de uma literatura produzida em ambiente digital como uma das novas formas adquiridas pela textualidade no fim do século XX e início do século XXI e que, nesse sentido, deve ser incorporada aos estudos teóricos da literatura contemporânea.

## BIBLIOGRAFIA

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

ABREU, Márcia (Org.). *Leitura, história e história da leitura*. Campinas, SP: Mercado de Letras, Associação de Leitura do Brasil; São Paulo: Fapesp, 2000.

ARAÚJO, Emanuel. *A construção do livro: princípios da técnica de editoração*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

BABO, Maria Augusta. O hipertexto como nova forma de escrita. In: SUSSEKIND, Flora, DIAS, Tânia (Org.). *A historiografia literária e as técnicas da escrita: do manuscrito ao hipertexto*. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa; Vieira e Lent, 2004.

BÁEZ, Fernando. *História universal da destruição dos livros*. Das tábuas sumérias à guerra do Iraque. Trad. Léo Schlafman. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

BANTOCK, Nick. *Agenda de Sabine: na qual a extraordinária correspondência de Griffin & Sabine continua*. Trad. Heloisa Prieto. São Paulo: Marco Zero, 1995a.

\_\_\_\_\_. *O caminho do meio: onde termina a extraordinária correspondência de Griffin & Sabine*. Trad. Márcia Serra. São Paulo: Marco Zero, 1995b.

\_\_\_\_\_. *Griffin & Sabine*. São Paulo: Marco Zero, 1994.

BARBIER, Frédéric. *História do livro*. São Paulo: Paulistana, 2008.

BARBOSA, Pedro. *A Ciberliteratura: criação literária e computador*. Lisboa: Edições Cosmos, 1996.

\_\_\_\_\_. *Máquinas pensantes: aforismos gerados por computador*. Lisboa, Livros Horizonte, 1988.

\_\_\_\_\_. *A Literatura Cibernética 2: um sintetizador de narrativas*. Porto, Edições Árvore, 1980.

\_\_\_\_\_. *A Literatura Cibernética 1: autopoemas gerados por computador*. Porto, Edições Árvore, 1977.

BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. Trad. Ana Mafalda Leite. São Paulo: Perspectiva, 2002.

\_\_\_\_\_. *O grau zero da escrita: seguido de novos ensaios críticos*. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. *S/Z: uma análise da novela Sarrasine de Honoré de Balzac*. Tradução Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

\_\_\_\_\_. A morte do autor. In: *O rumor da língua*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BARTHES, Roland & COMPAGNON, Antoine. Leitura. In: *Enciclopédia Eunaudi*. Lisboa: Imprensa Nacional & Casa da Moeda, 1987, v.11, p.184-206.

BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total: mito, ironias da era do virtual e da imagem*. Trad. Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Editora Sulina, 1999.

\_\_\_\_\_. Televisão/Revolução: o caso Romênia. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993. p. 147-154.

\_\_\_\_\_. *Simulacros e simulação*. Tradução Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BELLEI, Sérgio Luiz Prado. *O livro, a literatura e o computador*. São Paulo: EDUC; Florianópolis: UFSC, 2002.

BELO, André. *História & livro e leitura*. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

BENJAMIN, Walter. Teses Sobre o Conceito da História. In: *Magia e Técnica, Arte e Política*. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1986. (Obras Escolhidas, v. 1) Tese 15, p. 230.

\_\_\_\_\_. “O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov”. In: *Walter Benjamin: Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura*. Obras Escolhidas – volume 1. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 197-221.

\_\_\_\_\_. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: LIMA, Luís Costa (Org.). *Teoria da Cultura de Massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

BENJAMIN, Walter. *A modernidade e os modernos*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.

BETTETINI, G. Semiótica, computação gráfica e textualidade. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 65-71.

BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 1998. p.27.

BIRKERTS, Sven. *The Guttenberg Elegies: the Fate of Reading in an Electronic Age*. New York: Ballantine Books, 1995.

BOLTER, Jay David. *Writing Space – The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hove and London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1991.

BORGES, Jorge Luis. *Livro de Areia*. In: *Obras completas*. Vol. 3. São Paulo: Globo, 1999.

BOUGNOUX, Daniel. *Introdução às ciências da comunicação*. Trad. Maria Leonor Loureiro. Bauru, SP: EDUSC, 1999.

CALVINO, Italo. Cibernética e Fantasmas (Notas sobre a narrativa como processo combinatório). In: *Assunto encerrado – Discursos sobre literatura e sociedade*. Companhia das Letras, 2009. 1ª Ed. [*Una pietra sopra. Discorsi di letteratura e società*, 1980]. Tradução: Roberta Barni.

\_\_\_\_\_. *Se um viajante numa noite de inverno*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

\_\_\_\_\_. *Por que ler os clássicos*. Trad. Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

\_\_\_\_\_. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMPOS, Haroldo de. *A arte no horizonte do provável*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

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

\_\_\_\_\_. *Culturas híbridas*. Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Unesp, 2000.

\_\_\_\_\_. *Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Niterói: UFRJ, 1995.

\_\_\_\_\_. La modernidad después de la posmodernidad. In: BELLUZZO, Ana Maria de Moraes (Org.). *Modernidade: vanguardas artísticas na América Latina*. São Paulo: Memorial/UNESP, 1990.

CARVALHO, Guilherme Paiva de. Uma reflexão sobre a rede mundial de computadores. *Sociedade e Estado*. vol.21, no.2, Brasília May/Aug. 2006.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade* Trad. Maria Luiza X. de A. Borges; revisão Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

\_\_\_\_\_. *A sociedade em rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

CAVALLO, Guglielmo e CHARTIER, Roger. *História da leitura no mundo ocidental*. Vol. 1 e 2, São Paulo: Editora Ática, 2002.

CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. Trad. Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

\_\_\_\_\_. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Trad. Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

\_\_\_\_\_. *A ordem dos livros. Leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII.* Trad. Mary Del Priore. Editora UnB, 1998

\_\_\_\_\_. (Org.). *Práticas da leitura.* Trad. Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

CLÉMENT, Jean. Do livro ao texto: as implicações intelectuais da edição eletrônica. In: SUSSEKIND, Flora, DIAS, Tânia (Org.). *A historiografia literária e as técnicas da escrita: do manuscrito ao hipertexto.* Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa; Vieira e Lent, 2004.

COHEN, Renato. *A performance como linguagem.* São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

CONDE, Miguel. *Páginas virtuais.* Jornal O Globo, Prosa & Verso, 18 out. 2008, p.1-2.

COSTA, Rita de Cássia M. e S. *O desejo da escrita em Italo Calvino: para uma teoria da leitura.* Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2003.

DARNTON, Robert. *O beijo de Lamourette.* Mídia, Cultura e Revolução. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

DE LA FLOR, F. R. *Biblioclismo: por uma práctica crítica de la lecto-escritura.* Salamanca: Junta de Castilla y Leon, Consejería de Educación y Cultura, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Conversações.* São Paulo: Editora 34, 2000.

\_\_\_\_\_. *A Imagem-Tempo.* Tradução Eloísa de Araujo Ribeiro. São Paulo: Ed. brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia.* Vol. 1. Trad. Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DERRIDA, Jacques. *Papel-máquina.* Trad. Evando Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 2004.

\_\_\_\_\_. *A escritura e a diferença.* Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 1995.

DOMINGUES, Diana. *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade.* São Paulo: Editora UNESP, 2003.

\_\_\_\_\_. (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias.* São Paulo: UNESP, 1997.

DURÃO, Fabio Akcelrud. Da superprodução semiótica: caracterização e implicações estéticas. In: *A indústria cultural hoje.* DURÃO, Fábio Akcelrud, ZUIN, Antonio e VAZ, Alexandre Fernandez (Org.). São Paulo: Boitempo, 2008.

ECO, Umberto. *Sobre a literatura.* Rio de Janeiro: Record, 2003.

\_\_\_\_\_. *Interpretação e superinterpretação*. Trad. MF. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. *Obra Aberta*. Trad. Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ECO, Umberto & CARRIÈRE, Jean-Claude. *Não Contem com o Fim do Livro*. Trad. André Telles. Rio de Janeiro: Editora Record, 2010.

EISENSTEIN, Elizabeth L. *A Revolução da Cultura Impressa: os primórdios da Europa Moderna*. Trad. Osvaldo Biato. São Paulo: Ática, 1998.

EPSTEIN, J. *O negócio do livro: passado, presente e futuro do mercado editorial*. 1.ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.

FELIPPE, Mara Alice Sena. No cenário literário contemporâneo. In: *Literatura e(m) computador: o leitor entre livros & bytes*. Juiz de Fora, MG: UFJF, Faculdade de Letras, 2002. 111p. Dissertação de Mestrado em Teoria Literária.

FISCHER, Steven Roger. *História da leitura*. Trad. Cláudia Freire. São Paulo: Editora UNESP, 2006.

FOUCAULT, Michel. *A ordem dos discursos*. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

\_\_\_\_\_. *A arqueologia do saber*. Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. 6.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

\_\_\_\_\_. *O que é um autor?* Trad. Antonio Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. 3 ed. Lisboa: Veja, 1992.

FURTADO, José Afonso. *O papel e o pixel*. Do impresso ao digital: continuidades e transformações. Florianópolis: Escritório do Livro, 2006.

\_\_\_\_\_. *Os livros e as leituras. Novas ecologias da informação*. Lisboa: Livros e Leituras, 2000.

\_\_\_\_\_. *O que é o livro*. Lisboa: Difusão Cultural, 1995.

GALEANO, Eduardo. Sobre los medios de comunicación. *Le Monde Diplomatique* (edição espanhola), janeiro de 1996. P.1-32.

GATES, Bill. *A empresa na velocidade do pensamento*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

\_\_\_\_\_. *A estrada do futuro*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Trad. Maya Sangawa, Sílvio Alexandre. São Paulo: Aleph (Coleção Zenith: v.5), 1991.

GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Ed. 34, 1992.

GUIZZO, Érico. *Internet: o que é, o que oferece, como conectar-se*. São Paulo: Ática, 2000.

HARAWAY, Donna, KUNZRU, Hari, SILVA, Tadeu da (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HAVELOCK, Eric A. *A revolução da escrita na Grécia e suas conseqüências culturais*. Trad. Ordep José Serra. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

HEIDEGGER, Martin. *Língua de tradição e língua técnica*. Trad. Mário Botas. 2 ed. Lisboa: Passagens, 1999.

HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo*. Tradução Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

ISHII, Yasushi. Da caneta à máquina de escrever. In: SUSSEKIND, Flora, DIAS, Tânia (Org.). *A historiografia literária e as técnicas da escrita: do manuscrito ao hipertexto*. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa; Vieira e Lent, 2004.

JAMESON, Fredric. *A cultura do dinheiro: ensaios sobre a globalização*. Tradução Maria Elisa Cevasco. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

\_\_\_\_\_. *Pós-Modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio*. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Editora Ática, 1996.

JEAN, Georges. *A escrita: memória dos homens*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura. Uma investigação sobre a nova realidade eletrônica*. Trad. Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

LAJOLO, Marisa. *Do mundo da leitura à leitura do mundo*. São Paulo: Ática, 1997.

LAJOLO, M. e ZILBERMAN, R. *A formação da leitura no Brasil*. São Paulo: Ática, 1996.

\_\_\_\_\_. *A leitura rarefeita. Livro e literatura no Brasil*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

LANDOW, George P. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.



LEÃO, Lúcia (Org). *Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Fapesp/Iluminuras, 2002.

\_\_\_\_\_. *A estética do labirinto*. São Paulo, Anhembi-Morumbi, 2000.

\_\_\_\_\_. *O Labirinto da hipermídia*. Arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 1999.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. Educação e Cibercultura: A Nova Relação com o Saber, In: *Educação, Subjetividade & Poder*. Porto Alegre : Núcleo de Estudos sobre Subjetividade, Poder e Educação, Programa de Pós Graduação em psicologia Social e Institucional – UFRGS : Editora UNIJUÍ, v. 5, jul. 1998.

\_\_\_\_\_. *O que é o virtual*. Trad. Paulo Neves. São Paulo, Editora 34, 1996.

\_\_\_\_\_. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LITTON, G. *O livro e sua história*. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1975.

LOURENÇO, Mariana Simões. *Edição digital: aspectos e perspectivas da produção de eBooks no Brasil*. I Seminário Brasileiro sobre Livro e História Editorial. Casa de Rui Barbosa, Rio de Janeiro, nov. 2004.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Trad. José Bragança de Miranda. Lisboa: Gradiva, 2000.

\_\_\_\_\_. *O inumano: considerações sobre o tempo*. Lisboa: Estampa, 1990.

LUZ, Rogério. Novas imagens: efeitos e modelos. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EdUSP, 1996.

MANGUEL, Aberto. *Lendo imagens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

\_\_\_\_\_. *Uma história da leitura*. Trad. Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da (orgs). *Para navegar no século 21: tecnologias do imaginário e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2000, 2ed.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2001.

\_\_\_\_\_. *A Galáxia de Gutenberg. A formação do homem tipográfico*. São Paulo: Editora Nacional, 1977.

MELLO, José Barboza. *Síntese histórica do livro*. Rio de Janeiro: Editora Leitura S. A., 1972.

MIRANDA, José A. Bragança de e CASCAIS, Antonio Fernando. In: FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?* Trad. Antonio Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. 3 ed. Lisboa: Veja, 1992.

MORAES, Denis de (Org.). *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

\_\_\_\_\_. *O concreto e o virtual: mídia, cultura e tecnologia*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

\_\_\_\_\_. (Org.). *Globalização, mídia e cultura contemporânea*. Campo Grande: Letra Livre, 1997.

MOREIRAS, Alberto. *A exaustão da diferença: a política dos estudos culturais latino-americanos*. Trad. Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

MOULTHROP, Stuart. "Rhizome and Resistance: Hypertext and the Dreams of a New Culture". In: LANDOW, George P. (ed.). *Hyper/Text/Theory*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1994, pp. 299-319.

\_\_\_\_\_. *Victory Garden*. Cambridge (MA), Eastgate Systems, Inc., 1992.

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

O FUTURO DO LIVRO: SESSENTA VISÕES. – São Paulo: Estúdio Substância: Editora Olhares: IPSIS Gráfica e Editora, 2007.

OLINTO, Heidrun Krieger. Processos midiáticos e comunicação literária. In: *Literatura e mídia*. OLINTO, Heidrun Krieger e SCHOLLHAMMER, Karl Erik. (orgs.) Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2002.

OLSON, David. R. *As implicações conceituais e cognitivas da leitura e da escrita*. Trad. Sérgio Bath. São Paulo: Editora Ática, 1997.

ONG, Walter. *Oralidade e cultura escrita: a tecnologização da palavra*. Trad. Enid Abreu Dobránszky. Campinas: Papirus, 1998.

PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

\_\_\_\_\_. (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos (orgs). *Ciberespaço: Um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. A modernidade em ruínas. In: \_\_\_\_\_. *Altas Literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. p.204.

\_\_\_\_\_. *Altas Literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores modernos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

POISSANT, Louise. Ser e fazer sobre a tela. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Editora UNESP, 2003. P.115-123.

POSTMAN, Neil. *Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia*. Trad. Reinaldo Guarany. São Paulo: Nobel, 1994.

PRATA, Mário. *Os anjos de Badaró*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. Ética da desconstrução. In: GLENADEL, Paula e NASCIMENTO, Evando (Org.). *Em torno de Jacques Derrida*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2000.

REIMÃO, Sandra. Estudos sobre produção editorial e história dos livros no Brasil. *Revista Comunicação & Sociedade*. Número 42, São Bernardo do Campo, UESP, 2004.

RIBEIRO, João Ubaldo. *Miséria e grandeza do amor de Benedita*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

RÜDIGER, Francisco. *Martin Heidegger e a questão da técnica: Prospectos acerca do futuro do homem*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

\_\_\_\_\_. *Elementos para a crítica da cibercultura: sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação*. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004a.

\_\_\_\_\_. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004b.

\_\_\_\_\_. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 2000.

SÉRGIO FERREIRA, Rogério de Souza. *Implicações Literárias e Culturais da Narrativa Digital*. Rio de Janeiro: UFRJ, Faculdade de Letras, 2004. 218 pp. Tese de Doutorado em Teoria Literária.

\_\_\_\_\_. “A estrutura narrativa de romances eletrônicos na língua inglesa: uma análise em *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson”. *Ipotesi: Revista de Estudos Literários*. [Juiz de Fora: Editora UFJF], v. 5, n.1, 2001, pp. 141-153

SILVA, Ezequiel Theodoro da. (Coord.). *A leitura nos oceanos da internet*. São Paulo: Cortez, 2003.

\_\_\_\_\_. *O ato de ler: fundamentos psicológicos para uma nova pedagogia da leitura*. São Paulo: Cortez, 2000.

SLATIN, J. Reading Hypertext: Order and coherence in a New Medium. In: LANDOW, G. P. Y DELANY, P. (Eds.): *Hypermedia and Literary Studies*, Massachusetts: MIP Press, 1991.

SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

STEINER, George. *Nenhuma paixão desperdiçada*. Trad. Maria Alice Máximo. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SÜSSEKIND, Flora e DIAS, Tânia (Org.). *A historiografia literária e as técnicas da escrita: do manuscrito ao hipertexto*. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa; Vieira e Lent, 2004.

TADEU DA SILVA, Tomaz. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: HARAWAY, Donna. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

VALÉRY, Paul. As duas virtudes de um livro. Trad. Dorothée de Bruchard. *Suplemento Literário de Minas Gerais*, número 88, outubro de 2002.

VILLAÇA, Nízia. *Impresso ou eletrônico? Um trajeto de leitura*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

VILLARDI, Raquel. *Ensinando a gostar de ler e formando leitores para a vida inteira*. Rio de Janeiro: Qualitymark/Dunya, 1999.

VIRILIO, Paul. *A arte do motor*. Tradução Paulo Roberto Pires. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

\_\_\_\_\_. *A máquina de visão*. Tradução Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

\_\_\_\_\_. *O espaço crítico*. Tradução Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

XAVIER, Antonio Carlos. “Leitura, texto e hipertexto”, in: MARCUSCHI, Luiz Antonio, e XAVIER, Antonio Carlos (Orgs.): *Hipertextos e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

WANDELLI, Raquel. *Entre pergaminhos humanos e bits eletrônicos: o livro na era do computador*. In: <http://escritoriadolivro.com.br>. Acessado em 7 julho 2009.

ZAID, Gabriel. *Livros demais! Sobre ler, escrever e publicar*. São Paulo: Summus, 2004.

ZILBERMAN, Regina. *Fim do livro, fim dos leitores?* São Paulo: Editora Senac, 2001.

\_\_\_\_\_ (org.). *Leitura: perspectivas interdisciplinares*. São Paulo: Ática, 1998.

ZIRALDO. In: VÁRIOS AUTORES. *O futuro do livro: sessenta visões*. São Paulo: Estúdio Substância; Editora Olhares: IPSIS Gráfica e Editora, 2007.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Editora Cosacnaif, 2007.

## WEBBIBLIOGRAFIA

ARANHA, Gláucio. *A reconfiguração do gesto de leitura e leitor nos textos narrativos mediados pela tecnologia dos jogos eletrônicos*. Ciências & Cognição, 2004. Vol 02: 11-35. Disponível em: <http://www.cienciasecognicao.org>. Acesso em 17 dez. 2008.

BABO, Maria Augusta. *As Transformações provocadas pelas tecnologias digitais na instituição literária*. In: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/babo-maria-augusta-tecnologias-literatura.pdf>. Acesso em 15 dez. 2008.

\_\_\_\_\_. *Hipertexto e Narratividade*. In: [http://www.eco.ufrj.br/epos/artigos/art\\_mbabo.htm](http://www.eco.ufrj.br/epos/artigos/art_mbabo.htm). Acesso em 15 dez. 2008.

BASTOS, Nélia. *Ficção inglesa dos anos 80/90*. Revista Brasil de Literatura. Disponível em: <http://revistabrasil.org/revista/ingles/neliatexto.html>. Acesso em 29 set. 2009.

BEIGUELMAN, Giselle. *Pierre Lévy, o teórico da ciberdemocracia*. Texto disponível em <http://www.com.br/internet/webzona/levy.html>. Acesso em 7 de jul. 2009.

\_\_\_\_\_. In: “Pierre Lévy, o teórico da ciberdemocracia”. Universo On-line. Disponível em <http://www.com.br/internet/webzona/levy.html>. Acesso em 7 de jul. 2009.

BELLEI, Sérgio Luiz Prado. *O Fim do Livro e o Livro sem Fim*. Disponível em <http://lfilipe.tripod.com/bellei.html>. Acesso em 23 de março de 2011.

\_\_\_\_\_. *Hipertexto e Literatura*. Disponível em: <http://ebookbrowse.com/literatura-hipertexto-e-literatura-sergio-bellei-pdf-d27050252>. Acesso em 23 de março de 2011.

BOLSHAW, Marcelo. *Hipertexto e Complexidade*. 404nOtF0und. Ano 1, vo. 1, N.2, março/2001. Publicação do Ciberpesquisa - Centro de Estudos e Pesquisas em Cibercultura. <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und>. Acesso em 7 de jul. 2009.

BUSH, Vannevar. “As We May Think”. In: The Atlantic Monthly Digital Edition. Online. Disponível em: <http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>. Acesso em 15 de dez. 2008.

CHARTIER, Roger. *Readers and Reading in the Age of Electronic Texts*, 20.01. *E-book* facultado por [www.text-e.org](http://www.text-e.org). Acessado em 20 dez 2008.

DOUGLAS, J. Yellowlees. *Gaps, Maps and Perception: What Hypertext Readers (Don't) Do*. Disponível em [http://www.pd.org/topos/perforations/perf3/douglas\\_p3.html](http://www.pd.org/topos/perforations/perf3/douglas_p3.html). Acessado em 15 de dez. 2008.

FARBIARZ, Alexandre e NOJIMA, Vera Lucia Moreira dos Santos. *Um breve olhar sobre a ruptura eletrônica do livro*. Trabalho apresentado no XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte, set.2003. Disponível em: [http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003\\_NP04\\_farbiarz.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP04_farbiarz.pdf). Acesso em 15 de dez. 2008.

FURTADO, José Afonso. *Livro e Leitura no novo ambiente digital. Enciclopédia e Hipertexto*. In: <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/afurtado>. Acesso em 20 dez 2008.

LANDOW, George P. *The Victorian Web: literature, history & culture in the age of Victoria*. In: <http://www.victorianweb.org/technology/index.html>.

\_\_\_\_\_. *Hipertext & Hipermedia*. In: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/defineov.html>

\_\_\_\_\_. *Cyberspace, Cybertext & Critical Theory*. In: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/>

LEMOS, André. *As estruturas antropológicas do ciberespaço*. Texto disponível em <http://www.ufba.br/hipertexto>

MORAES, Denis de. *Ciberespaço e mutações comunicacionais, 1- o furacão multimídia*. . In: [http://br.geocities.com/mcrost11/oi034\\_ciberespaco\\_e\\_mutacoes\\_comunicacionais.doc](http://br.geocities.com/mcrost11/oi034_ciberespaco_e_mutacoes_comunicacionais.doc). Acesso em 20 dez 2008.

MOTTA, Leda Tenório. *Uma arqueologia da ciberliteratura e da ciber crítica*. Estudo sobre as antecipações vanguardistas da literatura e da crítica ultra-contemporâneas. Acesso em 15 dez. 2010.

MOURÃO, José Augusto. *A Criação Assistida por Computador- a Ciberliteratura*, Colóquio Internacional A Criação, in <http://www.triplov.com/creatio/mourao.htm>. Acessado em 04 jan. 2009.

\_\_\_\_\_. *Para uma poética do Hipertexto – Ficção interactiva*, Cadernos do ISTA, 15, In: <http://www.triplov.com/hipert/>. Acessado em 04, jan 2008.

PORTELA, Manuel. *Hipertexto como Metalivro*. In: [http://www.uc.pt/pessoal/mportela/arslonga/MPENSAIOS/hipertexto\\_como\\_metalivro.htm](http://www.uc.pt/pessoal/mportela/arslonga/MPENSAIOS/hipertexto_como_metalivro.htm), 2003. Acessado em 05 jan 2008.

REZENDE, Luiziana. *Desenvolvimento de Habilidades cognitivas e metacognitivas de leitura em softwares e webs educativos*. In: <http://www.c5.cl/tise98/html/trabajos/desenv/index.htm>. Acessado em 05 jan 2008.

SAN PAYO, Patrícia. *A máquina-literatura*. Disponível em <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/psanpayo/apresentacao.htm>, 2003.

SMITH, Craig. *The Gutenberg Bible*. <http://www.osl.state.or.us/csimages/bible/bible.htm>. Acesso em dez.2008.

TAVARES, Monica. *A leitura da imagem interativa*. <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/4663/1/NP7TAVARES.pdf>. Acesso em 30 de maio 2011.

TOLVA, John. *Hypertext – renaissance : hypertext before computers*. <http://www.mindspring.com/~jntolva/ramelli.html>. Acesso em dez. 2008.

VIGGIANO, Eleonora, *Literatura em Bits – A Arte Literária em meio virtual*, <http://www.lettras.ufrj.br/ciencialit/encontro/Eleonora%20texto%20completo.doc>. Acessado em 05 jan 2008.