

## Textos e hipertextos: experiências de leituras em Italo Calvino, Nick Bantock e Stuart Moulthrop

Mara Alice Sena Felipe\*

**RESUMO:** A proposta deste ensaio é 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 objetivou 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.

**PALAVRAS-CHAVE:** Suporte; Leituras; Leitores; Ciberliteratura.

**Abstract:** The purpose of this essay 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.

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

---

\* Doutora em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora.

Observamos 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 seja criado 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 numa noite de inverno*, mesmo 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>1</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.

*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 jardim dos caminhos que se bifurcam”<sup>2</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).

<sup>1</sup> PIGLIA, R. “Ler errado é muito produtivo”. Entrevista a Julián Fuks. Revista *Entreleiros*, n. 21.

<sup>2</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.

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, na qual 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, em que 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 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).

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. 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 (2002, 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 desperta 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, 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.” (CALVINO, 2009, p. 26).

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. 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 de *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>3</sup> para

---

<sup>3</sup> “(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.”

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.

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 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, classificados em “um tipo de zoologia ou de botânica irreal que localiza gêneros e espécies de leitores na selva da literatura.” (2005, p. 25).

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). O autor 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”. (CALVINO,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 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 diria que o melhor a se 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.” (2009, p.116).

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.

A narrativa em *Griffin & Sabine* 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, 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. Primeira parte da trilogia de Nick Bantock – ficcionista e ilustrador inglês de livros *pop-up*, 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 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 reflete 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.

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. 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 têm 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 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, 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.

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.

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, “o mundo em que exercemos nossa experiência de vida é um outro mundo, que corresponde a outras formas de ordem e desordem” (1990, p. 113). 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” (CALVINO, 1990, p.113).

A leitura do romance epistolar de Bantock oferece a ideia de um texto múltiplo, 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.

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; 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.

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 tentarem 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 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*.

Um jardim em forma de mapa com 993 lexias<sup>4</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, 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.

---

<sup>4</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. In: BARTHES, Roland, em *S/Z: uma análise da novela Sarrasine de Honoré de Balzac*. Tradução Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

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* em que 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 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 na qual 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.

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).



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 sequência 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 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). 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.

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 não

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 distingue 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 multissequencial. 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. (LANDOW, 1997, p. 3-4).

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. 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.

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.

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 ensaio, 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.

## Referências

- 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.
- BANTOCK, Nick. *Griffin & Sabine*. São Paulo: Marco Zero, 1994.
- BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. Trad. Ana Mafalda Leite. São Paulo: Perspectiva, 2002.

- \_\_\_\_\_. *S/Z: uma análise da novela Sarrasine de Honoré de Balzac*. Tradução Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.
- 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.
- 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.
- 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.
- ECO, Umberto. *Sobre a literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Obra Aberta*. Trad. Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- 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.
- LANDOW, George P. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- 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, p. 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.

