

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES**

HELENA DAMÉLIO

Narrativas em hipermídia e tipos de interação

São Paulo

2014

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES**

HELENA DAMÉLIO

Narrativas em hipermídia e tipos de interação

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutora em Artes Visuais.

Área de concentração:
Poéticas Visuais

Orientadora:
Profa. Dra. Mônica Baptista Sampaio Tavares

São Paulo

2014

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Damelio, Helena
Narrativas em hipermídia e tipos de interação / Helena
Damelio. -- São Paulo: H. Damelio, 2014.
188 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes
Visuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de
São Paulo.
Orientadora: Profa. Dra. Mônica Baptista Sampaio Tavares
Bibliografia

1. narrativa 2. interatividade 3. imersão 4. hipermídia
5. narratividade I. Tavares, Profa. Dra. Mônica Baptista
Sampaio II. Título.

CDD 21.ed. - 700

Narrativas em hipermídia e tipos de interação

HELENA DAMÉLIO

Tese apresentada à Escola de Comunicações
e Artes da Universidade de São Paulo para
obtenção do título de Doutora em Artes Visuais.

Banca Examinadora

São Paulo, ____ de _____ de 2014.

Aos meus pais

AGRADECIMENTOS

À minha família, pelo apoio em tudo.

Às palavras pontuais e sempre de grande ajuda de Anna, Samantha e Carolina.

À força dada por Sérgio, Nicolau e Antonio.

À minha orientadora, Profa. Dra. Mônica Baptista Sampaio Tavares, pela confiança, coerência e ética.

Aos amigos Jaci, Merícia e Victor, pelo companheirismo, incentivo e apoio.

RESUMO

Dentro do contexto das tecnologias digitais, desenvolve-se um novo tipo de narrativa, com características híbridas e interativas, apontando para um campo a ser explorado, o que abre espaço para análises mais específicas deste gênero no meio digital. O uso de diferentes linguagens, graus de interatividade e de imersão favorecem modos de leitura que vão configurando diferentes formas.

Esta tese pretende investigar como as especificidades das mídias digitais possibilitam a construção de sentido narrativo a partir da interação e sinalizam caminhos críticos que sejam próprios para este universo.

A tese usa como bases principais teóricas as discussões de Ryan (2001; 2002; 2004; 2006; 2011) sobre os graus de narratividade e as características de imersão e interatividade das narrativas em meio digital. As discussões de Murray (1999; 2013), Laurel (1991), Hayles (2009) e Ryan (2001; 2006) sinalizam as preocupações que se deve ter com as narrativas neste meio e sua preservação de coerência. As caracterizações da materialidade da escrita, as caracterizações de um processo de semiose que constitui sentido no ato de leitura, tomam por base as considerações de Hayles (2002) e de Santaella (2001), levando também em conta o que se discute já desde a poesia concreta, através de Pignatari (1977; 1987).

Por meio da pesquisa e leitura das obras em hipermídia, a partir das características de criação, que permitem diferentes modos de interação, buscamos averiguar como este processo interativo revela diferentes tipos de narrativas.

Palavras-chave: narrativa, interatividade, imersão, hipermídia, narratividade

ABSTRACT

In the context of digital technologies, a new type of narrative is developed, with hybrid and interactive characteristics, pointing to a new field to be explored, what gives room for more specific analysis of this genre in the digital media. The use of different languages, degrees of interactivity and immersion promote ways of reading that shape different forms.

This thesis intends to investigate how the specificities of digital media allow the construction of narrative meaning through interaction and how they indicate critical paths that are appropriate for this universe.

The thesis uses as its main theoretical basis the discussions of Ryan (2001; 2002; 2004; 2006) about the degrees of narrativity and the characteristics of immersion and interactivity of narratives in digital media. The discussions of Murray (1999), Laurel (1991), Hayles (2009) and Ryan (2001; 2006) point to the concerns that one must have with narratives in this medium and its preservation of coherence. The characterization of the materiality of writing, the characterization of a process of semiosis that composes meaning in the act of reading, take as a reference the considerations of Hayles (20002) and Santaella (2001), also taking into account what has been discussed since the concret poetry, through Pignatari (1977; 1987).

Through the research and the reading of the hypermedia texts, considering the strategies of their creation, which allow different ways of interaction, we tried to verify how this interactive process reveals different types of narratives.

Keywords: narrative, interactivity, immersion, hypermedia, narrativity

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>Grammatrom</i> , de Mark Amerika	23
Figura 2: <i>Twelve Blue</i> , de Michael Joyce	23
Figura 3: <i>Cent Mille Milliards de Poèmes</i> , de Raymond Queneau	24
Figura 4: <i>Composition n°1</i> , de Mark Saporta	25
Figura 5: <i>Coeur Couronne et Miroir, Caligramas</i> , de Apollinaire	26
Figura 6: <i>Birds singing other bird's songs</i> , de Maria Mencia	28
Figura 7: <i>Birds singing other bird's songs</i> , de Maria Mencia	28
Figura 8: <i>Birds singing other bird's songs</i> , de Maria Mencia	29
Figura 9: Frames de <i>In the white darkness</i> , de Reiner Strasser e M.D. Coverley	30
Figura 10: <i>My boyfriend came from the war</i> , de Olia Lialina	31
Figura 11: <i>Lexia to Perplexia</i> , de Talam Memmott	32
Figura 12: <i>afternoon, a story</i> , de Michael Joyce	34
Figura 13: <i>In Absentia</i> , de J. R. Carpenter	37
Figura 14: <i>In Absentia</i> , de J. R. Carpenter	38
Figura 15: Frames de <i>Um amor de Clarice</i> , de Rui Torres	38
Figura 16: <i>Lexia to Perplexia</i> , de Talam Memmott	47
Figura 17: <i>Storyland</i> , de Nanette Wylde	51
Figura 18: <i>Storyland</i> , de Nanette Wylde. Continuidade da história	51
Figura 19: <i>Storyland</i> , de Nanette Wylde	52
Figura 20: <i>mémoiire involuntaire</i> , de Braxton Soderman	54
Figura 21: <i>mémoiire involuntaire</i> , de Braxton Soderman	55
Figura 22: <i>mémoiire involuntaire</i> , de Braxton Soderman	55
Figura 23: <i>One text, many stories</i> , de Annette Weintraub	57
Figura 24: <i>One text, many stories</i> , de Annette Weintraub	58
Figura 25: <i>One text, many stories</i> , de Annette Weintraub	59
Figura 26: <i>One text, many stories</i> , de Annette Weintraub	59
Figura 27: <i>One text, many stories</i> , de Annette Weintraub	60
Figura 28: <i>Random Paths</i> , de Jody Zellen	61
Figura 29: <i>Randon Paths</i> , de Jody Zellen	62

Figura 30: <i>Randon Paths</i> , de Jody Zellen	62
Figura 31: <i>Kissing Booth</i> , de Kimberly Simpson	65
Figura 32: <i>Kissing Booth</i> , de Kimberly Simpson	66
Figura 33: <i>The quick brown fox – a pangram</i> , de Alan Bigelow	67
Figura 34: <i>The quick brown fox – a pangram</i> , de Alan Bigelow	68
Figura 35: <i>The quick brown fox – a pangram</i> , de Alan Bigelow	68
Figura 36: <i>The quick brown fox – a pangram</i> , de Alan Bigelow	68
Figura 37: Frames de <i>The quick brown fox – a pangram</i> , de Alan Bigelow	69
Figura 38: <i>The quick brown fox – a pangram</i> , de Alan Bigelow	70
Figura 39: <i>Irreconciliable. Lipservice</i> , de Jhave	70
Figura 40: <i>Irreconciliable. Lipservice</i> , de Jhave	72
Figura 41: <i>Irreconciliable. Lipservice</i> , de Jhave	72
Figura 42: Frames de <i>Irreconciliable. Lipservice</i> , de Jhave	73
Figura 43: Frames de <i>Irreconciliable. Lipservice</i> , de Jhave	74
Figura 44: “Destruction”. <i>Semantic Disturbancies</i> , de Andreas Jacobs	77
Figura 45: “Architecture”. <i>Semantic Disturbancies</i> , de Andreas Jacobs	77
Figura 46: <i>Space Video</i> , de Kate Armstrong e Michael Tippet	81
Figura 47: <i>Space Video</i> , de Kate Armstrong e Michael Tippet	82
Figura 48: <i>Space Video</i> , de Kate Armstrong e Michael Tippet	82
Figura 49: <i>Space Video</i> , de Kate Armstrong e Michael Tippet	83
Figura 50: <i>Space Video</i> , de Kate Armstrong e Michael Tippet	84
Figura 51: <i>Reler</i> , de Raquel Kogan	89
Figura 52: <i>What a Loving and Beautiful World</i> , de Sisyu e teamLab	90
Figura 53: <i>What a Loving and Beautiful World</i> , de Sisyu e teamLab	91
Figura 54: <i>Screen</i> , de Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain	92
Figura 55: <i>Screen</i> , de Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain	93
Figura 56: <i>Grammatrom</i> , de Mark Amerika. “Interface” e “Abe Golam”	96
Figura 57: <i>Dois Palitos</i> , de Samir Mesquita	97
Figura 58: <i>Dois Palitos</i> , de Samir Mesquita	97
Figura 59: <i>Dois Palitos</i> , de Samir Mesquita	98
Figura 60: <i>Dois Palitos</i> , de Samir Mesquita	98

Figura 61: <i>Dois Palitos</i> , de Samir Mesquita	98
Figura 62: <i>Dois Palitos</i> , de Samir Mesquita	98
Figura 63: <i>Queerskins, a novel</i> , de Illya Szilak	99
Figura 64: Imagem digital de <i>Kidai Shoran</i>	105
Figura 65: Réplica do pergaminho <i>Kidai Shoran</i> numa estação de Tóquio	106
Figura 66: <i>Kidai Shoran</i> , menu de escolhas	106
Figura 67: <i>Kidai Shoran</i> , fragment narrative hipermidiático	107
Figura 68: <i>Kidai Shoran</i> , tradução de placas de estabelecimentos	108
Figura 69: <i>Façade</i> , de Michael Mateas e Andrew Stern	109
Figura 70: <i>Queerskins, a novel</i> , de Illya Szilak	116
Figura 71: <i>Queerskins, a novel</i> , de Illya Szilak	117
Figura 72: <i>Queerskins, a novel</i> , de Illya Szilak	120
Figura 73: <i>Queerskins, a novel</i> , de Illya Szilak	121
Figura 74: <i>Collapsus</i> , de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting	124
Figura 75: <i>Collapsus</i> , de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting	125
Figura 76: <i>Collapsus</i> , de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting	125
Figura 77: <i>Collapsus</i> , de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting	126
Figura 78: <i>Collapsus</i> , de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting	126
Figura 79: <i>Collapsus</i> , de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting	127
Figura 80: <i>Collapsus</i> , de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting	128
Figura 81: <i>Collapsus</i> , de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting	129
Figura 82: <i>Itinerant</i> , de Teri Rueb	132
Figura 83: Frames de <i>Itinerant</i> , de Teri Rueb	132
Figura 84: <i>Tuiteratura</i> , de Giselle Zamboni	134
Figura 85: <i>Tuiteratura</i> , de Giselle Zamboni	135

Figura 86: <i>Tuiteratura</i> , de Giselle Zamboni	135
Figura 87: <i>Tuiteratura</i> , de Giselle Zamboni	136
Figura 88: <i>Algorithmic search for love</i> , de Julian Palacz	137
Figura 89: <i>Algorithmic search for love</i> , de Julian Palacz	137
Figura 90: <i>Algorithmic search for love</i> , de Julian Palacz	138
Figura 91: <i>Aquatypes</i> , do Studio 2Roqs	140
Figura 92: <i>Shadows never sleep</i> , de Aya Karpinska	152
Figura 93: <i>Shadows never sleep</i> , de Aya Karpinska	152
Figura 94: <i>Shadows never sleep</i> , de Aya Karpinska	153
Figura 95: <i>Shadows never sleep</i> , de Aya Karpinska	154
Figura 96: <i>Shadows never sleep</i> , de Aya Karpinska	157
Figura 97: Frames de <i>For all seasons</i> , de Andreas Müller	158
Figura 98: Frames de <i>For all seasons</i> , de Andreas Müller	158
Figura 99: <i>For all seasons</i> , de Andreas Müller	159
Figura 100: <i>Post-Memóires. Face</i> , de Fred Murie	161
Figura 101: <i>Post-Memóires. Face</i> , de Fred Murie	162
Figura 102: <i>Post-Memóires. Face</i> , de Fred Murie	162

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1 CAPÍTULO 1: NARRATIVA EM HIPERMÍDIA E TRANSFORMAÇÕES	19
1.1 Polissemia, Aberturas e Materialidade	20
1.2 Percursos e Multiplicidade Narrativa	34
1.3 Hibridismo	37
1.4 Transformações	40
2 CAPÍTULO 2: DISCUSSÕES PRINCIPAIS SOBRE A NARRATIVA EM HIPERMÍDIA	42
2.1 A Narrativa	43
2.2 Narratividade e Fragmentação	46
2.3 A Narrativa Hipermediática	65
2.4 Imersão e Virtualidade	86
2.5 Coerência e Preocupações com a Narrativa Digital	95

3	CAPÍTULO 3: POTENCIALIDADES NA CRIAÇÃO E EFEITOS NA RECEPÇÃO DAS NARRATIVAS EM HIPERMÍDIA	103
3.1	Narrativa e Motivação	104
3.2	Alguns Elementos Narrativos	113
3.3	Leitura e Produção de Sentido	115
3.3.1	<i>Queerskins, a novel</i>	116
3.3.2	<i>Collapsus. The energy risk conspiracy</i>	124
3.3.3	<i>Itinerant</i>	131
3.3.4	<i>Tuiteratura. Espaço do sensível</i>	134
3.3.5	<i>Algorithmic search for love</i>	137
3.3.6	<i>Aquatypes</i>	139
3.4	Abertura e Sentido	141
3.5	Gradações na Interatividade	142
3.6	Interações e Sentido Narrativo	146
4.	CAPÍTULO 4: OS DIFERENTES TIPOS NARRATIVOS	150
4.1	Navegação e Espacialidade	151
4.1.1	<i>Shadows never sleep. A zoom narrative</i>	151
4.1.2	<i>For all seasons</i>	157
4.1.3	<i>Post-Memóires. Face</i>	161

4.2 Aspectos de Contiguidade e Similaridade	164
4.3 Gradações de Narratividade	168
4.4 Tipos de Narrativas	170
5 CONCLUSÃO	175
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	178

INTRODUÇÃO

A criação e a divulgação de narrativas em hipermídia, particularmente em rede, na internet, dão oportunidade de verificar e questionar como se manifestam, no ato de criação e de leitura, as características de um tipo de ficção interativa veiculada em suportes digitais.

Estudar narrativas neste meio acaba por conduzir a um questionamento dos próprios limites de gênero narrativo, ou seja, do quanto as formas narrativas em hipermídia se assemelham ou se diferenciam das narrativas “tradicionalmente” verbais, gerando formas de expressão através das obras que se configuram num caráter mais híbrido. Conduz também à reflexão de como as imagens sinalizam caminhos próprios para o meio digital.

Já no trabalho de mestrado (DAMÉLIO, 2003) procurou-se estudar as características e potencialidades da literatura hipertextual e hipermediática em rede.

Neste trabalho, pretende-se um aprofundamento do estudo das obras narrativas em hipermídia, com características poéticas, com vistas a considerar suas linguagens e suportes, analisar e conceituar as narrativas, a fim de pensar como estas formas poderão servir de base para futuras pesquisas na área.

O objetivo principal do trabalho é investigar as especificidades das narrativas em hipermídia em suas propostas artística e de interação, com vistas a apreender como esses tipos de interação produzem diferentes imagens e sentidos narrativos. Deste modo, pretende-se investigar o seguinte problema:

Como os diferentes tipos de interação nas narrativas em hipermídia afetam a produção de sentido e como as estratégias da obra, colocadas pelo autor, permitem estabelecer um percurso narrativo na interação?

São consideradas como objeto de estudo desta tese narrativas constituídas por estruturas fragmentárias, que são acionadas a partir da interação do leitor com a obra.

São abordados trabalhos artísticos que requerem alguma interação do leitor com as imagens para sua composição de sentido narrativo.

Com o intuito de analisar as especificidades das narrativas digitais em relação às impressas, optou-se por estabelecer como recorte de pesquisa o estudo de manifestações artísticas em suporte digital que incorporem, necessariamente, a linguagem verbal escrita em suas construções poéticas.

No recorte traçado, não são discutidas obras que engajem o leitor a partir de jogos, entendendo-se que esta seria uma discussão que requereria outro trabalho.

Como fonte principal de pesquisa destas obras, foram consideradas as exposições de arte eletrônica e os sites de produção e divulgação de literatura eletrônica.

No que diz respeito aos materiais e métodos, quanto aos meios, o trabalho realizado levou em conta a pesquisa bibliográfica e os estudos de caso.

Quanto aos fins, o trabalho seguiu a pesquisa explicativa, buscando fazer a leitura das obras a partir das teorias estudadas. Mas ele seguiu, sobretudo, o método indutivo: a partir da leitura das obras foi possível extrair algumas conclusões.

Não pretendemos, com isso, encerrar o assunto sobre as narrativas em hipermídia e seus tipos de interação, mas entendemos que este estudo pode ajudar a instigar estudos que apontem para novos caminhos a respeito da narrativa digital.

No desenvolvimento do trabalho, em primeiro lugar, no Capítulo 1, vamos identificar as transformações principais das narrativas em hipermídia em relação às narrativas verbais tradicionais do meio impresso.

Servirão como ponto de partida as considerações sobre a abertura de primeiro grau nas obras de arte, sobre a exploração da materialidade da escrita pelas formas de comunicação do verbal e do visual, provenientes do impresso, como antecedentes ao hipertexto, para daí passar-se às considerações sobre os diferentes graus de abertura na narrativa em hipertexto e hipermídia, que a diferenciem da narrativa tradicional.

Em segundo lugar, no Capítulo 2, serão levados em conta os impactos das transformações da narrativa no digital, com base nas referências teóricas principais sobre narrativas e narratividade em hipermídia.

Partindo das conceituações de narrativa, será verificado como os principais autores abordam estas diferentes visões e que preocupações levantam em relação à sua estrutura na hipermídia, especialmente em relação às noções aristotélicas de todo e à possibilidade de uma coerência narrativa. No tocante aos impactos destas estruturas no processo de interação, serão também consideradas as questões de imersão e virtualidade.

A partir disto, pretende-se verificar como se mantém (ou não) a estrutura narrativa por conta da fragmentação textual e da potencialidade de histórias múltiplas.

Em terceiro lugar, no Capítulo 3, na leitura de diferentes obras serão verificadas quais as especificidades do meio e como elas potencializam diferentes sentidos narrativos por conta das formas de interação.

Partindo das próprias imagens e considerando os referenciais teóricos pesquisados, pretende-se entender como as estratégias de leitura inseridas pelo artista no processo de produção da obra proporcionam diferentes efeitos, por um tipo de narrativa que se forma no processo de interação com a obra.

Serão considerados os aspectos de abertura das obras, bem como os diferentes tipos e formas de interatividade.

Em quarto lugar, no Capítulo 4, a partir das imagens narrativas que surgem pelos diferentes tipos de interação, serão verificados os possíveis destaques para os tipos de narrativas que decorrem das obras por suas características de criação e pela interação com elas.

Considerando que o autor pode priorizar, em sua proposta poética, o que é da ordem do sintático, do pragmático ou do semântico, pretende-se usar a semiótica peirceana trabalhada nas leituras das narrativas e na verificação do processo de semiose na interação do leitor com as obras. Considerando que estas podem privilegiar aspectos mais icônicos ou mais semânticos, pretende-se levar em conta o quanto estes aspectos, a partir da interação, permitem que a história narrativa seja apreendida e como as características das hipermídias colaboram com a narratividade.

Com base no que se pode verificar como alicerces teóricos fundamentais sobre as narrativas em hipermídia hoje, e a partir das obras estudadas, pretende-se

propor o que é possível depreender como principais pontos de referência para a organização dos diferentes tipos de narrativas.

CAPÍTULO 1:

A NARRATIVA EM HIPERMÍDIA E SUAS TRANSFORMAÇÕES

Ao abordar narrativas em hipermídia, é importante verificar suas principais transformações em relação ao texto verbal impresso.

Como já se estudou nas primeiras gerações de narrativas em hipertexto, a narrativa em meio digital abre um leque de possibilidades para a criação de uma ficção descentralizada e aberta, desafiando a noção aristotélica de um enredo composto de início, meio e fim. Assim, de acordo com George Landow (LANDOW; DELANY, 1992), as características principais em hipertexto são a não linearidade e a interatividade, o texto¹ tem um centro que é sempre transitório e rescentralizável, permitindo leituras descontínuas, é aberto e incompleto.

Utilizamos como ponto de partida o conceito de que a narrativa se constitui da história (ou fábula), que pode ser dita de maneiras diferentes, através do discurso narrativo, por um ato de narração (FLUDERNIK, 2009, p. 9)². Alia-se a isto o conceito de que a narrativa seria, como representação mental, um mundo (cenário) populado de indivíduos (personagens) que participam de ações e acontecimentos (eventos, enredo), através dos quais eles passam por ações do tempo (dimensão temporal) (RYAN, 2004).

Pretende-se, neste capítulo, repensar as características da narrativa em meio digital. Algumas obras ilustrarão esta reflexão, sendo algumas delas posteriormente retomadas nas reflexões complementares dos capítulos subsequentes.

¹ Ainda que os estudos de texto costumem ser considerados como estudos da escrita e da leitura em textos verbais da mídia impressa, o texto vai além do verbal. Neste trabalho, pretende-se considerar a conceituação de texto, nas obras hipermidiáticas, de forma mais abrangente, como aponta Nöth: em sentido mais amplo, texto refere-se a mensagens em quaisquer códigos (SANTAELLA; NÖTH, 2009).

² Teremos a oportunidade, ao longo deste trabalho, de desdobrar as questões de gradações de narratividade dos textos em hipermídia.

1.1 Polissemia, Aberturas e Materialidade

Nas narrativas em meio digital, com as novas tecnologias de comunicação e com o uso de recursos de hipertexto e hipermídia³, a linguagem verbal dialoga com outras linguagens e estruturas, o que configura um caráter mais híbrido às obras. Hayles (2009, p. 24) faz uma distinção entre os trabalhos de primeira e de segunda geração: os de primeira geração são basicamente hipertextuais, com a predominância dos links e lexias⁴. Os de segunda geração apresentam uma variedade maior de uso das linguagens e uma desacentuação do uso dos links.

O hipertexto já foi cogitado, por seus primeiros teóricos, como a nova forma de se contar histórias, um gerador de novas estruturas narrativas, quebradas, abertas, instáveis, multilíneas, criadas no ato da leitura, plurais (LANDOW, apud RYAN, 2001, p. 243).

Porém, é importante salientar que as características de pluralidade de uma obra, de interação com ela no processo de constituição de sentido, são anteriores ao advento do hipertexto. Segundo Eco (1969, p. 64), “cada obra de arte [...] é substancialmente aberta a uma série virtualmente infinita de leitores possíveis, cada uma das quais leva a obra a reviver, segundo uma perspectiva, um gosto, uma execução pessoal”. E, ainda, “cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução” (ECO, 1969, p. 40). O próprio texto literário é plural, dialógico, polissêmico.

Conforme já pudemos verificar em nosso trabalho de mestrado⁵, no romance moderno, a narratividade é desconstruída. Há uma fusão cronológica, um privilégio da simultaneidade. Já a partir do século XIX⁶, há um rompimento da perspectiva coesa na narrativa, a realidade no romance é fragmentada, num intuito de exposição do caos, com a descrença na capacidade de representar a realidade. Há uma

³ Em meio digital, o termo hipermídia geralmente é utilizado para designar a tecnologia que engloba multimídia e hipertexto.

⁴ Lexia é um termo definido por Landow para as unidades de sentido no hipertexto, com base nas lexias de Barthes, de *S/Z* (LANDOW; DELANY, 1992).

⁵ Cf. Helena DAMÉLIO. *Hipertexto e Literatura*. Comunicação Interativa nas Redes.

⁶ Cf. Anatol ROSENFELD, Reflexões sobre o romance moderno. In: *Em busca do tempo perdido: O mundo já não é um dado objetivo, mas uma vivência subjetiva*.

diluição da história, do narrador, da personagem. Ocorre a perda do centro na narrativa e da sua ordem lógica. O enredo tende a se dissolver nos romances que privilegiam o tempo psicológico, em que o mundo desenvolve-se na consciência, no fluxo de consciência⁷, e o leitor vai colaborando com a invenção através de elementos fornecidos (DAMÉLIO, 2003, p. 13).

A narrativa pós-moderna aprofunda o envolvimento do leitor com o texto, pela proposta de novas estruturas, muitas vezes fragmentárias. A subversão de enredo, personagem, causalidade, fechamento, linearidade e coerência promovem uma perda da ligação com a estrutura narrativa.

Em *Orlando*, de Virginia Woolf, a personagem principal é dotada de diferentes personalidades e sexos, vive em diferentes períodos de tempo, há quebra da estrutura temporal lógica da narrativa, exploram-se os tempos simultâneos do ser e não se seguem os moldes tradicionais de causalidade do enredo. O romance mostra-se auto-reflexivo, as organizações aleatórias dos eventos e de diferentes tempos narrativos, não lineares e por vezes simultâneos, a quebra do ponto de vista na narrativa, que às vezes resulta em diferentes vozes narrativas num mesmo enredo, a mesma personagem encarnada em diferentes personalidades, às vezes ao mesmo tempo, ou em diferentes tempos, em *Orlando* são como que uma metáfora das possibilidades de criação ficcional multilinear muito utilizadas no romance do século XX, que vêm se tornar ainda mais possíveis de ser exploradas com o hipertexto (DAMÉLIO, 2003, p. 15).

Landow e muitos outros teóricos, nos estudos do hipertexto, tomaram como predecessoras do hipertexto as obras fragmentárias de Sterne, Joyce, Woolf, Cortazar, Calvino e Borges, dentre outros. Obras que, por sua estrutura, favorecem maior interação do leitor na sua constituição de sentido plural.

O enfraquecimento desta narratividade, numa forma de literatura experimental, aparece em exemplos “como os segmentos de texto entrelaçados em *Finnegan’s Wake*, de Joyce, a antecipação de interfaces gráficas em *Tristram Shandy*, de Sterne, as subrotinas em *O Jogo da Amarelinha*, de Cortazar” (JOYCE, 1998). Obras como *Dicionário de Khazar*, em que o leitor interage com o texto, Se

⁷ Cf. Eric AUERBACH, A Meia Marrom. In: *Mimesis*, p.487: “O que é essencial é que um acontecimento exterior insignificante libera ideias e cadeias de ideias que abandonam o seu presente para se movimentarem livremente nas profundidades temporais”.

um viajante numa noite de inverno, que, com seus relatos entrecruzados, parece propor uma busca de espaço hipertextual.

Em *O Jogo da Amarelinha*, de Cortázar, diferentes trajetórias de leitura são propostas, o que altera a interpretação básica da história, ainda que não sejam geradas diferentes fábulas por conta disto.

Segundo Meadows (2003), James Joyce, por exemplo, escolhendo seguir para a frente e para trás entre as diferentes partes de *Ulisses*, já poderia ter, não intencionalmente, inventado o hipertexto.

Em “O jardim de veredas que se bifurcam”, de Borges, na história de Tsui-Pen, o tempo aparece como uma teia infinita, abraçando todas as possibilidades. Nas bifurcações para mundos possíveis, da história que é contada, já havia uma potencialidade similar ao que poderiam ser escolhas de um hipertexto.

De acordo com Ryan (2002, p. 587-590), os primeiros teóricos sinalizaram que as obras hipertextuais, sendo interativas, favorecem a criação de múltiplas narrativas possíveis a cada percurso de leitura que se faz, dependendo das escolhas do leitor. O que se modifica, segundo ela, é que a intertextualidade se acentua, na medida em que a história é formada por links que vão abrindo outros links e assim por diante, configurando-se a obra como aberta, dependente das escolhas feitas pelo seu leitor, que vai compondo sentidos e costurando a história e o enredo conforme navega por blocos de texto diferentes.

Ainda que a hipermídia favoreça a pluralidade e os laços de intertextualidade, é importante lembrar que todo o texto é plural, múltiplo, estabelecendo diálogo com os outros textos, outras realidades. A palavra é aberta e dialoga com outros contextos, um texto possui várias vozes que se comunicam, cada ponto de uma narrativa pode expandir-se para várias direções simultâneas.⁸ Porém, “pode-se dizer que, no hipertexto, ele torna concreto o que antes, nas obras escritas / impressas, era referência indireta: os intertextos latentes podem aparecer nele como ligações imediatas e simultâneas a outros pontos do hiperespaço de significantes” (Santos, 2003:101).

Mark Amerika (2007), artista e também teórico da multimídia, ressalta que a arte, na hipermídia, é muitas coisas ao mesmo tempo: pseudo-autobiografia, documento textual, pesquisa da escrita contemporânea, metaficção auto-reflexiva,

8 Cf. Roland BARTHES, Introdução à análise estrutural da narrativa. In: *Análise estrutural da narrativa*.

composta de um caráter híbrido. *Grammartron*, de sua autoria, mescla ficção literária com outras formas de escrita: na página principal há links que apontam para ensaios teóricos, reforçando a ideia de pluralidade textual hipermediática.

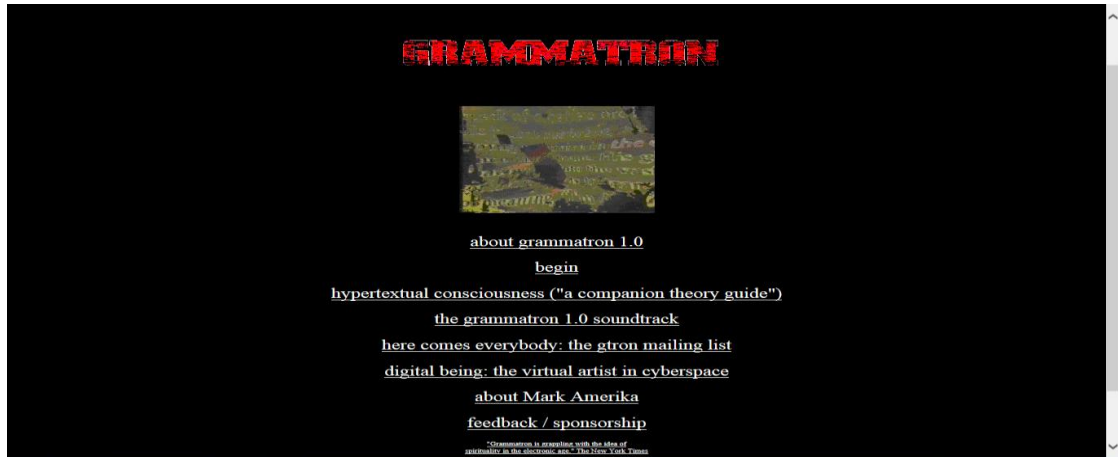


Figura 1: *Grammartron*, de Mark Amerika
Fonte: <http://www.grammartron.com>

Em *Twelve Blue*, romance hipertextual de Michael Joyce, entre oito segmentos possíveis de texto, através de oito barras verticais, na interação exploram-se diferentes inícios de histórias, com personagens distintos, que se entrelaçam no enredo narrativo, conforme o percurso de leitura escolhido, dando à obra uma característica rescentralizável, da qual fala Landow (1992). Para Ryan (2001, p. 237), este texto cria uma zona de livre flutuação, povoada de personagens e objetos que parecem existir principalmente como imagens poéticas. Conforme os fragmentos são lidos, move-se a diferentes perspectivas da história:

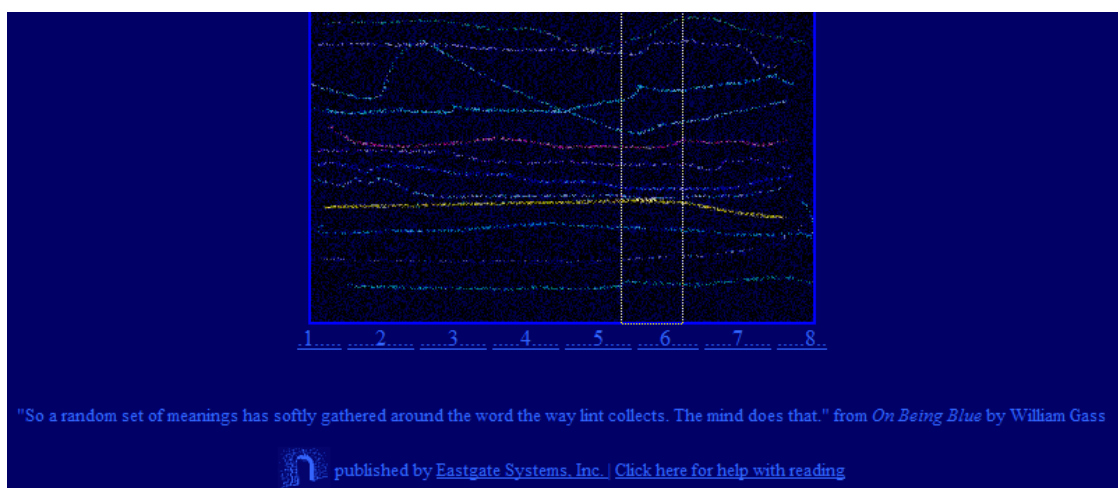


Figura 2: *Twelve Blue*, de Michael Joyce
Fonte: http://collection.eliterature.org/1/works/joyce__twelve_blue/Twelve_Blue.html

A construção fragmentária da obra torna a história plural, multilinear, por conta de seus diferentes pontos de entrada para estas diferentes perspectivas.

Ainda no tocante à abertura estética, para Eco (1969, p. 41), algumas obras são “abertas numa acepção menos metafórica e mais palpável”, em que o autor entrega ao intérprete um texto aparentemente inacabado, com suas peças soltas. O *Livre*, de Mallarmé, entraria como uma obra em movimento, que tem a capacidade de assumir diferentes estruturas imprevistas, através da proposta de agrupamento de páginas em ordem diversa, de forma permutatória, sem um sentido fixo para a obra (Eco, 1969, p. 52).

Dentro da tradição literária impressa, Mallarmé já tinha um projeto de obra que poderia assumir diversas estruturas imprevistas com a permutação de folhas móveis, com ordem intercambiável, construindo diferentes discursos com sentido. O projeto *Livre*, com suas folhas soltas e intercambiáveis, segundo Machado (1993) é, na verdade, um algoritmo combinatório. Mas, como diz ele, “é seguramente com o computador que o sonho de Mallarmé parece poder finalmente converter-se em realidade” (1993, p. 169). O computador facilitaria a criação de textos permutacionais e sua interação com o leitor.

Outras obras de caráter permutacional, que possibilitam uma interação efetiva com a obra, aproximam-se desta ideia de obra em movimento, como o *Cent Mille Millions de Poèmes*, de Raymond Queneau, com versos de sonetos isolados, cujas linhas podem ser destacadas, através de tirinhas, gerando novas combinações de poemas, numa possibilidade de 100.000.000.000.000 poemas distintos:



Figura 3: *Cent Mille Millions de Poèmes*, de Raymond Queneau
Fonte: <http://www.desvirtual.com/txt-txt-txt/>

Composition n°1, de Mark Saporta, é um romance que pode ser caracterizado como exponencial, com páginas soltas numa pasta, que podem ser recombinadas, compondo novos sentidos, conforme a escolha na leitura:

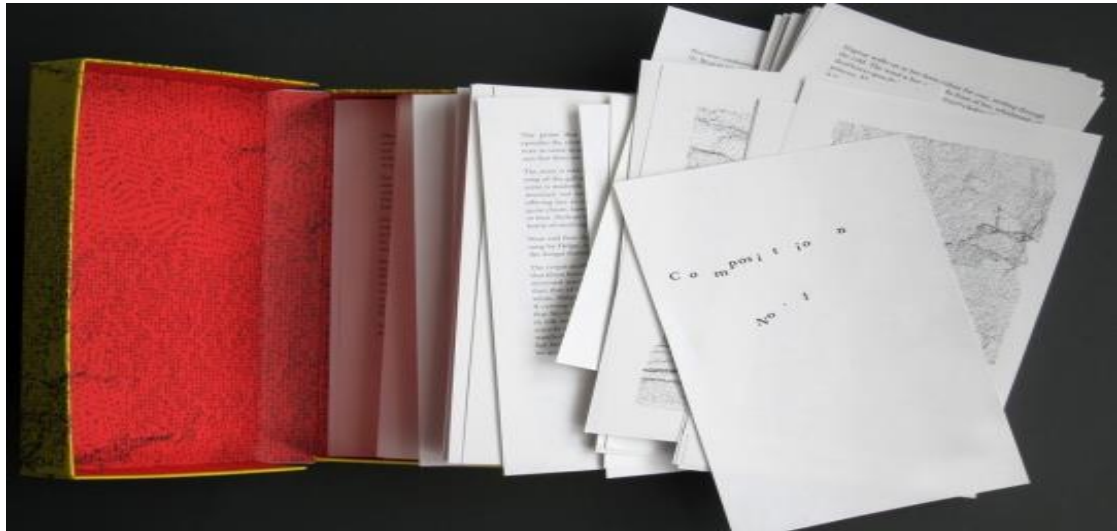


Figura 4: *Composition n°1*, de Mark Saporta
Fonte: <http://visualmag.net/books/composition-n-1-a-book-in-a-box#4>

De acordo com Machado (1993, p. 180), nos textos permutativos, a pluralidade de significantes das obras é dada como dispositivo material, com o leitor organizando os textos no nível da produção, interpretando-os livremente e a obra se realizando no ato da leitura. Isto se vê em obras como as de Queneau e de Saporta.

Conforme Eco (1969, p. 50), todas as obras já possuem uma abertura com a colaboração mental do leitor, que interpreta livremente um fato de arte já produzido e organizado de acordo com uma completude estrutural. No entanto, as obras com base na sugestão propõem-se a estimular o mundo pessoal do intérprete. Boa parte da “literatura contemporânea baseia-se no uso do símbolo como comunicação do indefinido, aberta a reações e compreensões sempre novas” (Eco, 1969, p. 46).

Com o simbolismo, aparece uma poética consciente da obra aberta. Uma poética em que o espaço em branco em torno da palavra, o jogo tipográfico, a composição espacial do texto geram indefinições e sugestões, a obra se põe aberta à reação do fruidor.

Nos *Caligramas* de Apollinaire o leitor não é instruído sobre como começar ou acabar sua leitura dos versos. No jogo tipográfico, na construção fragmentária e na composição espacial do texto, vão sendo recuperadas as possibilidades de

significação. O espaço gráfico constrói sentidos numa lógica ideográfica. A erupção da linearidade nestes poemas plásticos faz com que o leitor participe, traçando seu próprio trajeto de leitura na interação com a obra.

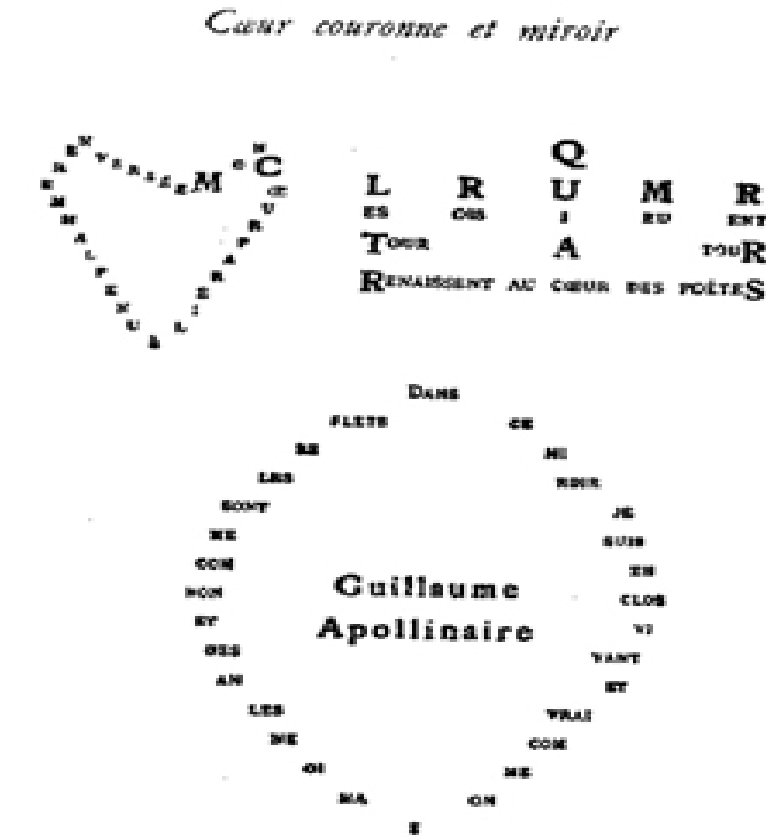


Figura 5 Coeur Couronne et Miroir, *Caligramas*, de Apollinaire.

Fonte: <http://www.sociedadlunar.org/blog/imagenesypalabras/2011/01/15/los-caligramas-de-apolinaire/>

Para Fernandes (1998, p. 4), “os poetas são os artesãos e fundadores das novas formas de escrita”, usando, por exemplo, de outras referências além da literatura: a indústria, a vida urbana, a publicidade, os recursos gráficos e “escritas que recriam paralelamente o mundo das palavras e das imagens”.

Mallarmé começa por “denunciar um novo campo de relações e possibilidades do uso da linguagem, para o qual convergem a experiência da música e da pintura, e os modernos meios de comunicação do ‘mosaico do jornal’ ao cinema [...] e as técnicas publicitárias” (CAMPOS, 2002, p. 26). Seus critérios estruturais em *Lance de Dados* sugerem a superação do próprio livro como suporte. Este poema-constelação liquida a noção de princípio-meio-fim pelo uso que faz das formas e

estruturas, ao propor sentidos a partir dos fragmentos, do uso do espaço gráfico, rompendo com a linearidade e sugerindo diferentes percursos de leitura.

No século XX, há um privilégio da forma, das relações espaciais entre as palavras, a intertextualidade, a paródia, a auto-referencialidade, a subversão de enredo e personagem, estruturas abertas e permutacionais. A literatura como vanguarda compromete-se com uma nova estética. (RYAN, 2001, p. 5).

De fato, como se vê nos exemplos simbolistas, que serviram de inspiração aos concretos, a desautomatização da linguagem nas propostas artísticas que desafiavam o uso tradicional do suporte impresso, ligando conteúdos à materialidade da obra, já criava uma escrita-desenho, rica em possibilidades icônicas, com a produção de metáforas visuais. Falando a respeito da poesia, Pignatari sinaliza: “Em arte, forma e conteúdo não podem ser separados.” (1977, p. 18).

No poema concreto, o primeiro conteúdo é sua estrutura. O poeta é um designer, a poesia, uma comunicação de formas mais estruturas, não de conteúdos verbais (CAMPOS, 1975, p. 119). A matriz aberta de muitos poetas concretos permitia vários percursos de leitura, na horizontal, na vertical, possibilitando o combinatório e o permutacional” (PLAZA, 2003, p.12). A poesia, produzindo metáforas visuais, promove a desautomatização da sensibilidade (FERRARA, 1991, p. 36). Assim, estratégias visuais e de engajamento do leitor na apreensão de significado, com o uso diferenciado dos recursos do impresso, já vão propondo uma interação maior com a obra.

“É o hábito da associação por contiguidade que orienta toda a nossa cultura ocidental e que dá ao verbal, escrito ou falado, o reconhecimento da competência máxima para a expressão de nossos pensamentos” (FERRARA, 1991, p. 9). Porém, o texto não verbal também é plurissigno, o ícone, na poesia, se projeta sobre o símbolo (PIGNATARI, 1977, p. 4), no signo estético, o ícone domina (PLAZA, 1987). A função poética põe em evidência o lado palpável do signo. De acordo com Wellek e Warren (1962), o próprio romance artístico moderno tem um caráter auto-reflexivo, de organização poética. Embora a narrativa, tradicionalmente, seja predominantemente verbal, o verbal e o não verbal participam da escrita e as características tanto físicas, quanto de significação, devem ser consideradas.

Na obra *Birds singing other bird's songs*, de Maria Mencia, numa referência aos caligramas de Apollinaire, letras voam pelo céu até formarem imagens de pássaros que voam e cantam. Em suas formas, pode-se ver transcrições de sons de pássaros: *zee-zee-zurr-zee*, *tu-we-we-wah*, etc.



Figura 6: *Birds singing other bird's songs*, de Maria Mencia
Fonte: <http://www.m.mencia.freeuk.com/birdsfla/skymove.swf>

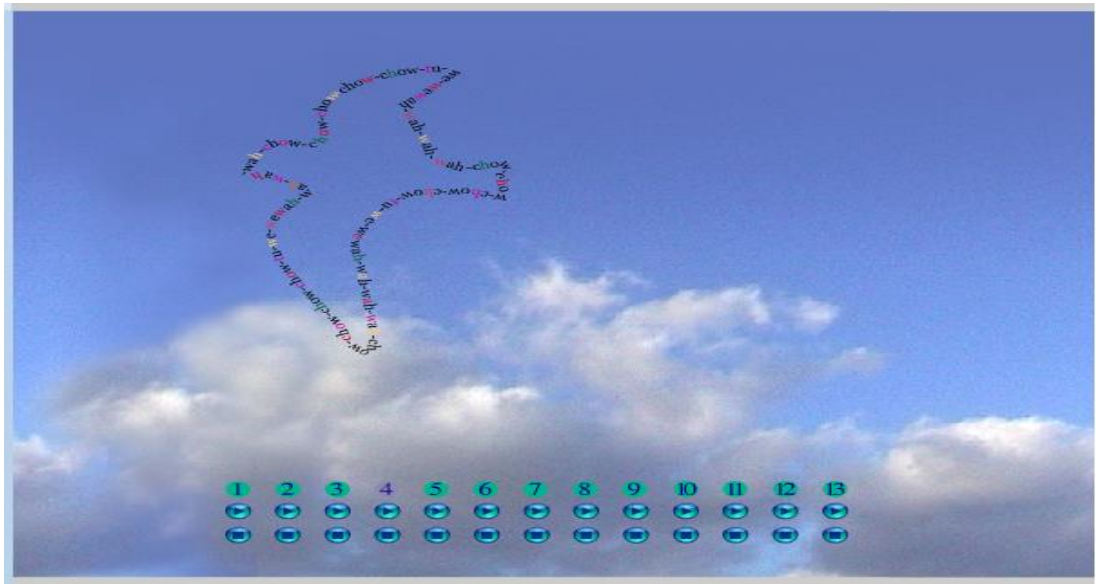


Figura 7: *Birds singing other bird's songs*, de Maria Mencia
Fonte: <http://www.m.mencia.freeuk.com/birdsfla/skymove.swf>

A obra mistura os caracteres verbais ao movimento das imagens e ao aspecto sonoro. É uma narrativa poética hipermidiática, em que a ação dos pássaros junta-se ao destaque do aspecto palpável dos signos. O leitor interage com a obra,

acionando as diferentes cenas dos pássaros através das escolhas dos links de um menu.

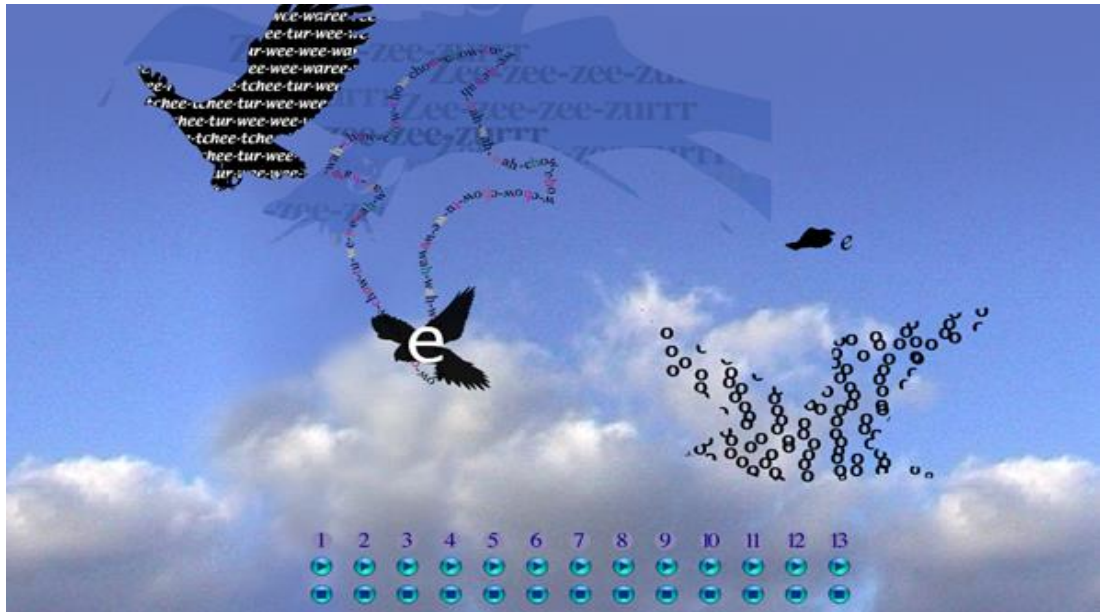


Figura 8: *Birds singing other bird's songs*, de Maria Mencia
 Fonte: <http://www.m.mencia.freeuk.com/birdsfla/skymove.swf>

Tradicionalmente, a narratologia, ou estudo das narrativas, é uma subdisciplina do estudo de literatura. Porém, ela pode também ser considerada como algo que transcende esta definição e transcende uma mídia em particular ⁹.

Para Amerika (2007), o hibridismo de linguagens da hipermídia permite a criação e uma narrativa em que os códigos agem num tipo de escrita-design. Para Santos (2003: 86), “toda a discussão entre visual e verbal já estava na reflexão da poesia concreta, na proposta de uma criação verbivocovisual, em que cada leitura procederá da relação entre os elementos verbal, vocal e visual”.

A materialidade da escrita, que desde o impresso é explorada através do uso diferenciado dos recursos gráficos, da fragmentação, da iconicidade das obras, pode se potencializar na hipermídia.

Em *In the white darkness*, de Reiner Strasser e M.D. Coverley, compõe-se uma narrativa prioritariamente visual, contendo apenas algumas palavras soltas, que aparecem e desaparecem da tela, assim como as diferentes fotos. Imagem e texto constituem a obra, em que prevalece o caráter icônico. Mais próxima de uma poesia visual, remete a uma metáfora da tentativa de se recuperar a memória perdida,

⁹ O Capítulo 2 aprofundará os conceitos de narrativa e narratividade e seu contexto na hipermídia.

aquilo que não se pode identificar, através de imagens, mentais ou de registros fotográficos, de palavras perdidas no tempo. Segundo as autoras, a obra foi inspirada pensando-se nos processos por que passam as pessoas com Alzheimer ou Parkinson. As imagens projetadas vão desaparecendo, assim como a memória que se perde:

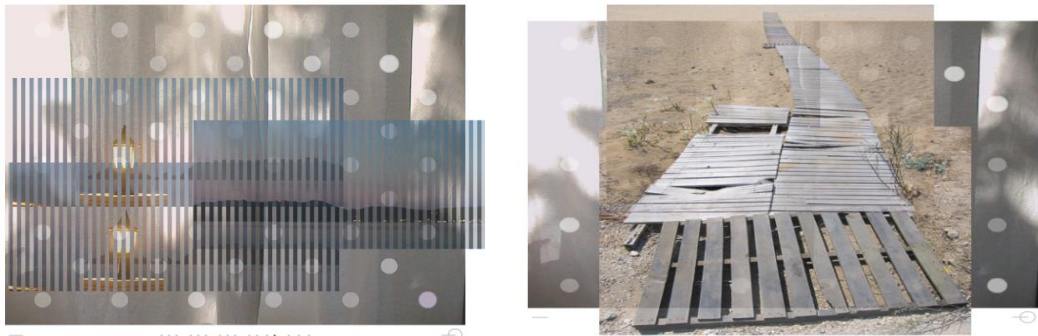


Figura 9: Frames de *In the white darkness*, de Reiner Strasser e M.D. Coverley
 Fonte: <http://collection.eliterature.org/1/works/strass>

Pensando o meio digital através da literatura, Hayles enfatiza a importância de se repensar a obra e o texto como construções materiais (2004, p. 69), em que devem ser considerados forma e meio, características físicas e também significação no processo de construção de sentido. Com a possibilidade de obras que não se restringem apenas à arte verbal, cujas partes podem ser extraídas de diversas tradições que não só do impresso, ficam mais difusos os limites entre o que é literatura, o que é jogo, filme, animação, arte digital (HAYLES, 2009, p. 20).

Em *O livro depois do livro*, Giselle Beiguelman (1999) já chama a atenção para o rompimento das noções referentes ao livro impresso no meio digital. Com a obra publicada, parte como livro impresso, parte como site na internet, buscando exemplificar a fluidez e a transitoriedade do meio digital, ela subverte um pouco a ordem das publicações – o livro impresso tem características que remetem ao design próprio do digital, no nome de seus capítulos, na sua forma de organização. O site procura remeter ao impresso, no nome de seus menus de navegação, nas referências literárias a Borges e a transitoriedade do livro de areia, remetendo à própria transitoriedade do texto na tela do computador. Utiliza os próprios formatos materiais de publicação como força de argumento para sua discussão sobre o impresso e o digital e seus contrastes.

De acordo com Ryan, a palavra escrita, na mídia digital, ganha uma nova dimensão, cinética (2001, p. 216). *My boyfriend came from the war*, de Olia Lialina, é

uma narrativa visual e verbal. A história vai se compondo à medida que o leitor aciona os links que aparecem. Na seleção que faz, a história vai surgindo por imagem e texto que se complementam, dando à obra uma dimensão cinética, de que fala Ryan, e gerando um efeito inerente ao digital.

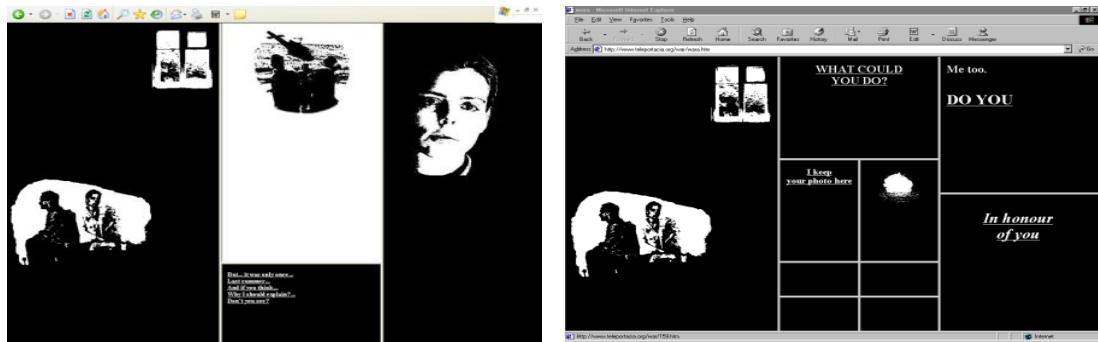


Figura 10: Frames de *My boyfriend came from the war*, de Olia Lialina
Fonte: www.teleportacia.org/war/

A narrativa é aberta no sentido de que ela se desdobra pelo acionamento de links. Não é linear, pois a sequência de escolha dos links de navegação vai conduzindo a um diferente discurso narrativo para cada leitor que interage com a obra. O escuro predominante na tela cria uma atmosfera que se une à composição de sentido da narrativa.

A coerência se mantém, entretanto, qualquer que seja a ordem de interação. A imagem do casal, que permanece num canto da tela, é acompanhada por diálogos aparentemente desconexos, frases soltas, mas que compõem sentido no todo, como frases de uma discussão de um casal, que tenta se entender através deste aparente desentendimento. Podemos navegar pela história até o esgotamento dos links existentes. Aqui, o leitor é engajado em algo sempre diferente, conforme o acionamento dos links, a obra se mostra concretamente aberta à intervenção deste receptor, se comparada ao que seria uma leitura no impresso. Mas, ainda assim, independente da ordem que se escolha, a metáfora, o contexto para que aponta continuam basicamente os mesmos na construção de sentido da narrativa, conforme o que foi previsto pela autora. Ou seja, o leitor interage, mas sua interação não modifica o que foi programado para a obra.

Em *Lexia to Perplexia*, de Talan Memmott, numa relação com a obra de forma um pouco diferente da com os links de hipertexto, a construção narrativa se dá através não só do acionamento de links verbais ou não verbais, mas também pelo

simples movimento do *mouse*, e através de ações controladas por um *timer* da própria máquina, em que se modificam o texto e a imagem. A narrativa constrói-se provisória e simultânea com outras narrativas no mesmo espaço de tela, dando a ideia de construção de imagens e textos sobrepostos. Uma escrita-desenho vai sendo gerada, através das interações, no espaço de tela, a cada modificação:

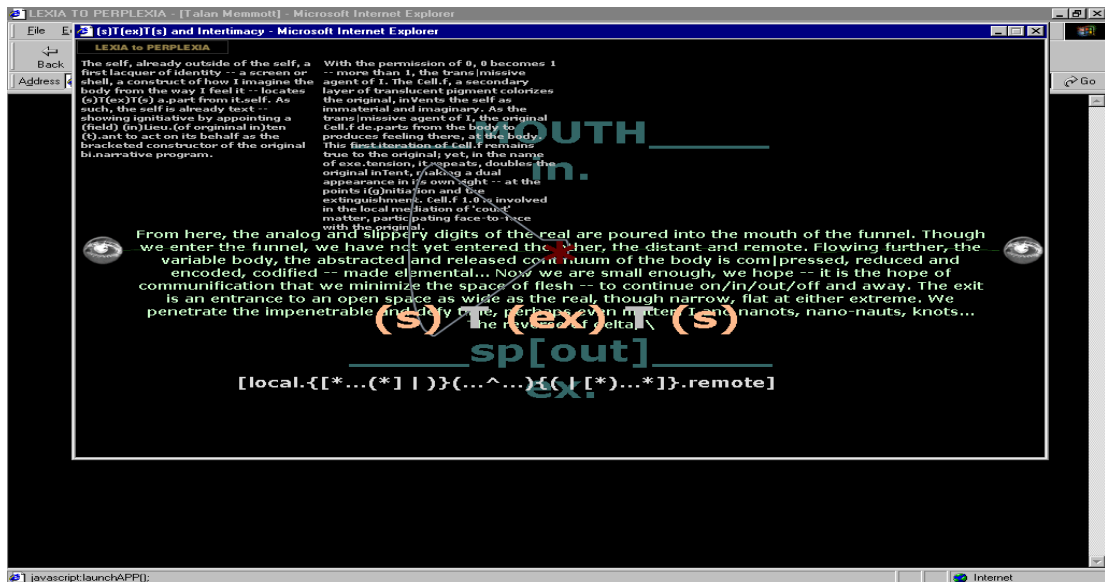


Figura 11: *Lexia to Perplexia*, Talan Memmott

Fonte: <http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/lexia/index.htm>

Já vimos anteriormente, sobre a abertura da obra em Eco (1969), que as obras de arte já são polissêmicas e abertas a diferentes interpretações. E a leitura nunca é uma experiência passiva, a construção de um mundo textual é um processo ativo. De acordo com Barthes (1992), no trabalho literário, o leitor não é só um consumidor, mas também um produtor do texto. Landow (1992, p. 5) sinaliza que o hipertexto dissolve os limites entre o leitor e o escritor, e portanto, cria uma outra qualidade do ideal de texto de Barthes.

Porém, é importante ressaltar que, no que diz respeito à abertura da obra de arte à participação do leitor, há diferentes gradações. A liberdade de participação do leitor nos textos eletrônicos é relativa, uma vez que o simples acionamento de links está vinculado aos caminhos que o próprio autor já definiu anteriormente. Apesar de ter uma natureza interativa, o hipertexto, em si só, não é interativo (RYAN, 2001, p. 9).

Em relação ao leitor, Aarseth (1997) se utiliza do termo ergódico para os textos que requeiram um esforço não convencional, em que o leitor age sobre a estrutura topológica do texto, através de sua organização mecânica, gerando

alguma modificação. Entrariam nesta categoria, segundo Ryan (2001, p. 210), os textos multilineares, como o *I-Ching*, os *Caligramas*, de Apollinaire, *Cent Mille Millions de Poèmes*, *O Jogo da Amarelinha* ou *Composition n°1*, aqui já citados. Também entram a literatura em hipertexto, jogos, projetos literários colaborativos na rede, por exemplo. Porém, para Ryan, a diferença é que, para os primeiros, a interatividade seria mais seletiva, ao passo que, para estes últimos, ela seria mais produtiva, pois gera modificações na obra. A interatividade produtiva seria, portanto, algo possível num grau maior de abertura da obra.

Tomando por base os graus de abertura de Plaza (2000)¹⁰, podemos reiterar que próprio texto literário impresso já permite, com sua polissemia e ambiguidade, uma multiplicidade de leituras a cada leitor, numa abertura considerada de primeiro grau. No entanto, é num nível de gradação diferente, na abertura de terceiro grau, que podemos falar da real contribuição do leitor no processo de constituição de diferentes sentidos para a obra digital, numa intervenção que lhe dá um caráter de coautoria com uma obra aberta. Assim, não basta uma obra permitir diferentes percursos narrativos no meio digital para ser produtivamente interativa. É preciso que ela permita que a interferência do leitor crie, de fato, uma obra diferente.

Retomando Aarseth, ainda que a conceituação de texto ergódico possa ser parte do impresso, ou de qualquer mídia, o uso do computador torna esta interação do leitor potencialmente mais flexível, através de suas possibilidades de escolha de navegação e de eventual modificação da obra no ato da leitura.

O acionamento de links pelo leitor do hipertexto ou hipermídia permite a modificação dos percursos narrativos, o que pode gerar diferentes efeitos de sentido. No entanto, isto não necessariamente significa que o leitor de fato contribui para modificar a obra. A interatividade depende do quanto o leitor participa da produção física do texto¹¹, colaborando com conteúdos textuais, por exemplo.

¹⁰ De acordo com os graus de abertura propostos por ele, podemos dizer que o primeiro estaria mais correlato à polissemia na leitura, o segundo à arte de participação e o terceiro à arte e interatividade.

¹¹ Os efeitos de interação com a obra serão aprofundados no Capítulo 3.

1.2 Percursos e Multiplicidade Narrativa

Na hipermídia, cada leitor, através de sua interatividade concreta com a obra, com a qual ele performa, através de suas escolhas de navegação, pode seguir diferentes percursos narrativos, configurando formas plurais de história.

De fato, como já estudou a crítica das primeiras gerações de narrativas em hipertexto, ao serem constituídas por lexias e links, a narrativa em meio digital possibilita a criação de uma ficção descentralizada e aberta, com diferentes pontos de entrada, em que o enredo não possui necessariamente um início, um meio e um fim.

Em *afternoon, a story*, de Michael Joyce, veremos que o processo de navegação seguido através da escolha de links não constitui um enredo linear, não segue uma lógica aristotélica:



Figura 12: *afternoon, a story*, Michael Joyce
Fonte: <http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html>

Peter começa sua tarde com a suspeita de que o carro de um acidente que ele viu horas mais cedo seja o de sua esposa, e de que seu filho tenha morrido: “Eu quero dizer que posso ter visto meu filho morrer hoje de manhã”¹²

¹²“I want to say I may have seen my son die this morning” (JOYCE, 1987, tradução nossa).

Toda a história é um “pode ter ocorrido”. A falta de certeza, o “may have”, deixam história aberta. Cada palavra é um link em potencial que pode criar novas perspectivas, novas trajetórias da narrativa. Conforme se navega, é possível ver a história de maneira diferente, mesmo quando se passa novamente pelo mesmo ponto pelo qual já se havia passado antes.

Mesmo dando o controle da navegação e da continuidade da história ao leitor, que interage com estas palavras, a história aberta, com suas possibilidades de releitura, mantém coerência, e a narrativa vai se compondo com um tempo linear.

Ela não se fecha nem mesmo na parte em que Peter retorna à cena do acidente, onde, no local cercado, ele encontra uma folha com o nome e a letra de seu filho – o que tanto pode ser uma revelação de sua morte, como apenas um papel levado pelo vento.

Este limite da narrativa, que seria a morte da criança, acaba por ser uma metáfora da própria ficção: a leitura aleatória cria uma linha narrativa variável e incerta, que vai sendo escrita no momento em que vai sendo lida: o tempo usado na narrativa (o “posso ter visto”), a estruturação da hipermídia, fazem com que o texto sempre tenha sentido, mesmo tendo o fio narrativo dependente da escolha de navegação.

No entanto, ainda que esta abertura permita diferentes leituras a cada leitor, pelas possibilidades de escolha que lhes foram apresentadas, Murray (1999), ao analisar esta obra, sinaliza que o leitor tanto pode seguir os diferentes percursos dos links para ir compondo um sentido para o que pode ter ocorrido com a família do narrador, como pode sair simplesmente pelo cansaço, o que é mais provável.

Os primeiros teóricos do hipertexto compararam as características de possíveis recriações de texto, através da navegação, ao mito do Aleph, objeto que, na história de Borges, se expande a infinitos espectros. Seria a possibilidade de criações de várias histórias a partir das possibilidades de navegação fornecidas pela obra.

Ryan (2002) chama a atenção para o fato de que esta interação está muito mais próxima de montagem de um quebra-cabeça, que se para de construir, depois volta-se a construir na próxima interação, do que na possibilidade de criação de vários enredos.

Desta maneira, entendo que não basta prever as diferentes possibilidades de interação e percursos narrativos que podem ser seguidos por um leitor, é preciso

pensar também como estas obras podem motivar o leitor a seguir qualquer percurso que lhe possibilite uma coerência de enredo, sem que a leitura vire simplesmente um ato de tentativa e erro, ou de montagem, por vezes frustrada e desinteressante, de um quebra-cabeça, conduzindo à desistência que não é simplesmente como o fechar de um livro impresso que possa parecer desinteressante ao leitor, mas uma desistência motivada por um processo de interação que sequer pode ter chegado a constituir algum sentido.

Landow anuncia (apud RYAN, 2001: 197) que a não linearidade proposta no hipertexto não compromete a narrativa, uma vez que os leitores fabricam sua própria sequência, o que geraria poucos problemas ao se ler uma história. Porém, diferentemente disto, entendemos que se o leitor não se sentir impelido à leitura, dela desistir, não necessariamente a narrativa comporá sentido. E se o leitor escolher caminhos não previstos pelo autor, a narrativa pode não fazer sentido nenhum¹³.

Ainda no tocante à possível multiplicidade de uma narrativa fragmentária no meio digital, as possibilidades de leitura são sempre aquelas que a própria obra oferece. Assim, os autores, para permitir combinações randômicas de leitura que sempre fizessem sentido, necessitariam prever caminhos de leituras que fossem igualmente apropriadas e convincentes para cada escolha. Além disto, para que cada nova leitura pudesse tornar-se um novo texto, como afirma Joyce (1998), o leitor que voltasse à obra precisaria esquecer-se, apagar de sua memória as expectativas das leituras anteriores.

¹³ A este respeito, no Capítulo 2 serão abordados os aspectos que impactam a coerência narrativa no meio digital.

1.3 Hibridismo

Em *In Absentia*, de J.R. Carpenter, ficção e realidade se mesclam. A narrativa pretende compartilhar a memória de uma vizinhança, através de imagens e de mapas reais de Quebec e Montreal (pelo Google Map), histórias de pessoas, objetos, animais, que aparecem em pop-ups, através do *click* sobre os links verbais ou visuais.

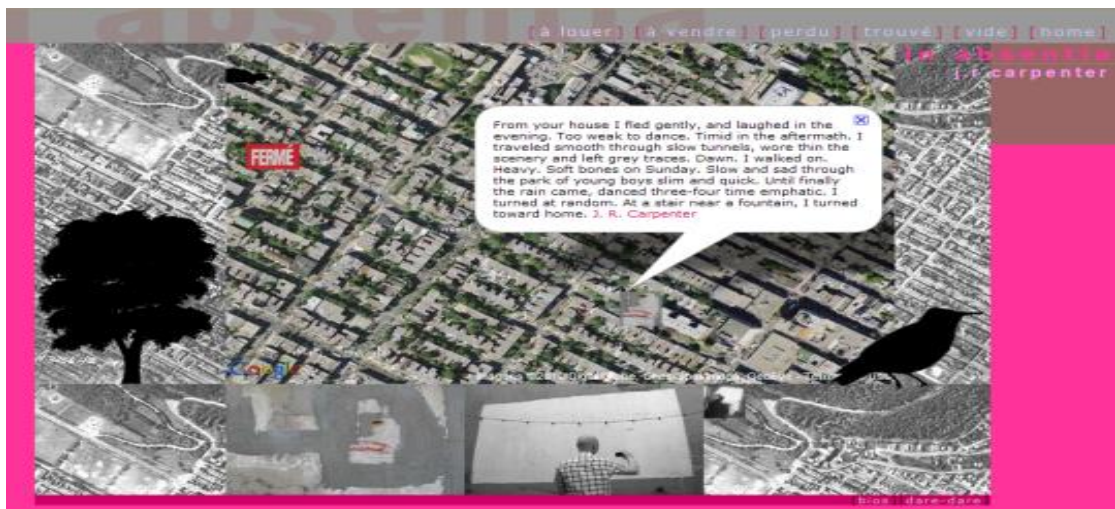


Figura 13: *In Absentia*, de J. R. Carpenter
 Fonte: <http://readingrebooted.iupdhc.org/node/17>

A intertextualidade se concretiza através dos mapas e fotos, a linguagem visual, através de imagens reais, se mescla a desenhos e ficções.

O leitor pode deslocar-se sobre o mapa ou fazer escolhas através de um menu principal. O real (mapas, fotos) e o fictício (personagens e suas histórias) se mesclam, numa combinação de linguagens híbridas. sobre a imagem de uma cidade. Pequenas narrativas isoladas e fragmentárias vão sendo descobertas, sempre referindo-se à memória do local em que se encontram.

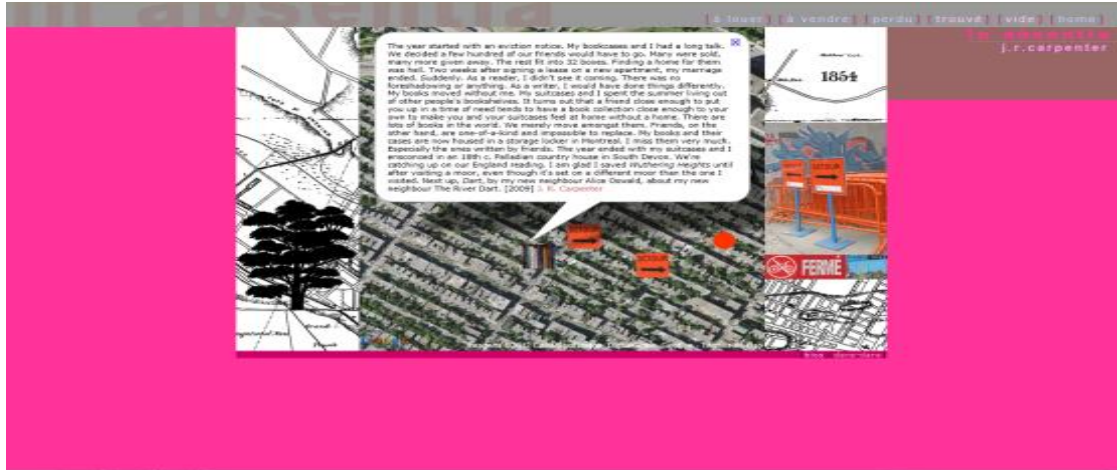


Figura14: *In Absentia*, de J. R. Carpenter
 Fonte: <http://readingrebooted.iupdhc.org/node/17>

O que poderia parecer apenas a montagem de um quebra-cabeça e a descoberta de pequenas histórias soltas no mapa, tem um ponto de junção: a cidade, o anonimato, criando-se, assim, a metáfora de uma grande cidade, com pessoas que compõem uma narrativa maior, a do espaço urbano.

A obra *Um amor de Clarice*, de Rui Torres, é inspirada no conto *Amor*, de Clarice Lispector. A obra se intitula um poema, com links que se dirigem ao que as instruções chamam de “filme”, com imagem ao fundo (figurativa ou não), som, narração por uma ou duas vozes, mais o texto do poema, que vai se movendo sobre a tela.



Figura15: Frames de *Um amor de Clarice*, de Rui Torres
 Fonte: http://collection.eliterature.org/2/works/torres_amor_de_clarice/amordeclarice/

Num hibridismo das linguagens verbal, visual e sonora, o poema é composto por fragmentos do conto de Clarice, com palavras nele existentes e dele extraídas

em sequências que não necessariamente seguem a sequência de aparição da narrativa original.

Enquanto o aspecto visual do poema confere à obra uma característica icônica, de uma poética visual, a voz, ao fundo, fala as palavras numa sequência que nem sempre confere com o que aparece na tela e nem sempre segue a sequência de sua visualização. É como se narrasse um desencadear de ações e/ou ideias, compondo uma narrativa verbal. Através de fragmentos do conto, a leitura provoca um entendimento narrativo, por uma nova associação por contiguidade, através da voz que fala ao fundo, ao mesmo tempo em que há uma associação por similaridade, na exibição de palavras e imagens na tela.

O intertexto é o próprio conto de Clarice, o sentido narrativo que se forma na navegação depende não só da interação com a obra e suas decorrentes sequências de leitura (aleatórias ou lineares, através da escolha do menu), mas também do repertório que terá o leitor para fazer correlações entre o que lê/ouve na obra e o conto que conhece de antemão. A obra é aberta, o leitor não a modifica. Mas a interação concreta, unida ao conhecimento prévio intertextual, produz diferentes sentidos.

1.4 Transformações

Nas obras em hipermídia, a pluralidade e a multiplicidade narrativa são potencializadas pela não linearidade e pela fragmentação possíveis de se usar no digital. O texto perde seu centro e diferentes percursos de leitura podem ser escolhidos em diferentes momentos, através da interação com o suporte digital. Esta interação pode gerar diferentes discursos narrativos, que por sua vez podem afetar o sentido, a exemplo do que vimos nas obras *afternoon, a story* e *Twelve Blue*.

Isto não significa dizer que estes diferentes discursos sempre desencadeiam diferentes narrativas em diferentes leituras, pois esta constituição de sentido irá variar conforme a própria construção da obra. Como vimos em *My boyfriend came back from the war*, o leitor escolhe diferentes rotas de navegação, através de links, o que muda o discurso narrativo, mas a coerência basicamente permanece.

Além disto, a fragmentação narrativa e a possibilidade de interação representam um desafio à coerência. No Capítulo 2 aprofundaremos as questões de coerência na narrativa em hipermídia.

Há uma abertura concreta da obra para o leitor, podendo ser maior que no impresso pela possibilidade de escolhas na navegação e interação na leitura. O tipo de interação proposta, maior ou menor, permite ou não ao leitor contribuir com a própria modificação da obra.

Ainda que a interação, pelo acionamento dos elementos dos suportes, seja diferenciada da do meio impresso, sua abertura no tocante à modificação da obra não depende simplesmente dela ser relacionada ao meio digital. A abertura estética dependerá também da construção poética. No Capítulo 3 desdobraremos os aspectos de interatividade e sua contribuição nas narrativas.

A intertextualidade é acentuada pela possibilidade da obra ter pontos que a ligam a outras obras pela ação do leitor, que a leva a outros pontos, outros elementos relacionados, como vimos nos exemplos de *In Absentia*, *Um amor de Clarice* e até mesmo *Grammatron*.

A narrativa apresenta-se não só no aspecto verbal, mas seus formatos e linguagens ajudam a construir os textos. A exploração da materialidade do meio com recursos gráficos, sons, imagens, dimensão cinética, fragmentação de textos, incluindo a ação do leitor, contribui para os efeitos de sentido.

Neste hibridismo de linguagens, as obras podem se aproximar mais de uma narrativa poética, desconstruindo as narrativas tradicionais e sua ideia de unidade, construindo narrativas não só pela associação por contiguidade, mas também por similaridade, o que será melhor explorado no Capítulo 4.

CAPÍTULO 2:

DISCUSSÕES PRINCIPAIS SOBRE A NARRATIVA EM HIPERMÍDIA

Neste capítulo, pretende-se situar quais são as discussões teóricas principais referentes à narrativa hipermidiática. Com isso, pretende-se entender quais podem ser as principais considerações com respeito a elas no tocante à sua coerência e no tocante às características de narratividade.

Serão tomados como base conceitos de narratologia a partir de Fludernik (2009) e Ryan (2004), à luz do que dizem autores sobre a fragmentação narrativa, como Richardson (2002), e implicações desta fragmentação na hipermídia, como Murray (1999) e Audet (2007). Ainda neste sentido, as obras de Hayles (2009) e Santos (2003) servirão de referência no que dizem sobre as produções artísticas em meio eletrônico que possa ser considerado às luzes da narrativa hipermidiática.

Sobre os impactos destas estruturas no processo de imersão, pretende-se partir das questões de virtualidade abordadas por Heim (1998), de arte virtual abordadas por Grau (2003), de virtualidade, imersão e gradações narrativas, abordadas por Ryan (2001). Por fim, pretende-se considerar as preocupações que se deve ter nas construções narrativas com base nas considerações de Murray (1999), Laurel (1991) e Ryan (2006).

2.1 A Narrativa

Pode-se dizer que narrar é o ato de contar histórias, relatar eventos, por um modo de representação literária ou não literária. Diferentes correntes costumam definir a narrativa de variadas maneiras, e nesta perspectiva, sua conceituação pode acabar parecendo difusa¹⁴, às vezes com definições que se complementam, às vezes com definições que se contradizem (AUDET, 2007, p. 16-20).

Tomamos como base a definição de que este ato de contar histórias é composto pelo que se denomina história (ou fábula, termo cunhado pelos formalistas russos), representada pelo discurso (ou enredo)¹⁵. Ou seja, acontecimentos são representados de formas variadas em textos, pelo discurso.

Fludernik (2009, p. 9), com base na definição de Genette, adiciona a esta conceituação o ato de narração. Para Genette, o discurso seria o ato produtivo, o texto, a narração seria o ato de contar. Também Prince (apud FLUDERNIK, 2009) especifica a narrativa como um contar de eventos por um ou mais narradores para um ou mais narratários. Porém, sabemos que nem todas as obras narrativas têm um narrador, como no caso do drama, por exemplo.

De acordo com Ryan (2006), uma consideração tradicional da narrativa como um ato de discurso de um narrador, cujo conteúdo semântico são eventos já acontecidos, exclui aquilo que não tem um narrador ou não representa eventos já acontecidos. Sobre o ambiente digital, ela comenta: em contraste com narrativas narradas, em sistemas de simulação o leitor vive a história conforme a escreve, através de suas ações (RYAN, 2006, p. 82). Melhor dizendo: as narrativas digitais podem se desenvolver a partir de um ponto dado, com a participação do leitor, e sem a narração de um narrador. Em momento oportuno, na leitura das obras, teremos a chance de detalhar um pouco mais este aspecto em exemplos digitais como *Façade*, em que a pessoa que interage com a obra também se torna parte da narrativa, junto com os personagens, sem a presença de um narrador.

¹⁴ Cf. David HERMAN; Manfred JAHAN; Marie-Laure RYAN. Introduction. IN: *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*.

¹⁵ Cf. Lucia SANTAELLA. *Matrizes da linguagem e do pensamento*. As oposições binárias, como fábula e enredo, na definição narrativa, têm inspiração nos linguistas modernos.

Dado isto, vamos considerar que este ato de narração não está necessariamente vinculado a um narrador e que a maneira como ele ocorre pode variar conforme a poética da obra e, no digital, também conforme as formas possíveis de se interagir com ela.

Para Ricoeur (2010), a partir da imitação da ação, acontecimentos são transformados em história, na chamada configuração, em que os componentes do quadro paradigmático são postos numa ordem sintagmática. A intriga, que depois se configura nesta ordem sintagmática, envolve movimento. Então, o principal, na narrativa, é a ação¹⁶.

A narrativa engloba um nível das ações e também outro, o do discurso. O nível das ações, com sua lógica, seus personagens, é a história, o nível dos tempos, aspectos e modos é o discurso (TODOROV, apud RICOEUR, 2010). Importa, então, considerar que a narrativa envolve o movimento, relativo à ação, e também a práxis do contar.

Dizemos, então, que na narrativa algo acontece, o que pressupõe um senso de temporalidade, que implica em um antes e um depois, a que se adicionam seus aspectos discursivos, ou seja, como esta história é configurada nos textos.

Porém, buscando uma especificação de narrativa mais apropriada para as obras digitais, Ryan (2006, p. 11) entende que a distinção entre história e discurso serve mais para uma conceituação que não leva em conta as mídias. Na verdade, segundo ela, os modos narrativos não são totalmente independentes delas, alguns têm maiores afinidades com certas mídias. Segundo ela, a narrativa não é limitada ao contar de histórias oral ou escrito, é representação mental que pode ser evocada por muitas mídias e muitos tipos de signos (RYAN, 2002).

Para Ryan¹⁷, é a habilidade de evocar histórias à mente que distingue a narrativa de outros discursos. Como já mencionamos no Capítulo 1, neste sentido, a narrativa seria como representação mental, um mundo (cenário) com indivíduos (personagens) que participam de ações e acontecimentos (eventos, enredo), através dos quais eles passam por ações do tempo (dimensão temporal) (RYAN, 2004).

¹⁶ Apenas como uma breve referência, vale lembrar que Ricoeur (2010) considera como Mímesis I a intriga, que imita a ação, Mímesis II a sua configuração e Mímesis III a sua reconfiguração, com a leitura.

¹⁷ A ideia de narrativa como uma imagem mental é reiterada em diferentes obras da autora: está presente nos textos de 2001, 2002, 2004 e 2006 que foram considerados nesta pesquisa.

Deste modo, acrescentamos: na narrativa, a história é a evocação mental da ação, o discurso é sua representação em signos materiais.

2.2 Narratividade e Fragmentação

Ryan ainda explica que a representação discursiva não dá conta da definição narrativa, a narrativa não está limitada ao contar de histórias. Por isso ela opta por uma abordagem semântica, propondo a ideia da imagem mental construída pelo intérprete em resposta ao texto. A possibilidade da reconstrução interpretativa por parte do leitor, de um mundo com personagens e objetos, mudanças de estado, dá coerência e inteligibilidade aos eventos, tornando-os um enredo narrativo. A narrativa precisa conter algum esquema global que faça os eventos serem inteligíveis pelo leitor (RYAN, 2006, p. 272-289).

Mas alguns textos dificultam esta inteligibilidade. Embora a narrativa tradicional envolva movimento, a partir de uma situação inicial, onde ocorrem transformações, que desembocam numa resolução (em uma história com começo, meio e fim), o próprio romance, de acordo com Ricoeur (2010, p. 49-50), tornou mais complexos os problemas da composição da intriga, enriquecendo a noção de ação e desafiando a configuração temporal que faz da história narrada uma história una e completa.

Muitos dos textos contemporâneos, bem como textos experimentais apresentam-se como pedaços de imagens narrativas, não permitindo uma reconstrução tranquila da história pelo leitor. E até por esta razão, nem sempre alguns teóricos se sentiram confortáveis em considerar estes textos como narrativos (RYAN, 2004, p. 10).

A respeito da dificuldade ou não de se apreender de alguns textos uma história, Ryan (2006) sugere uma propriedade escalar de narratividade para eles. Sobre *Lexia to Perplexia*, por exemplo, ela questiona como a obra pode ainda ser chamada de narrativa, pois ela propicia muito mais textos visuais e fragmentados e nela nada se conta¹⁸.

¹⁸ No Capítulo 1 abordamos esta obra no sentido de sua materialidade textual.

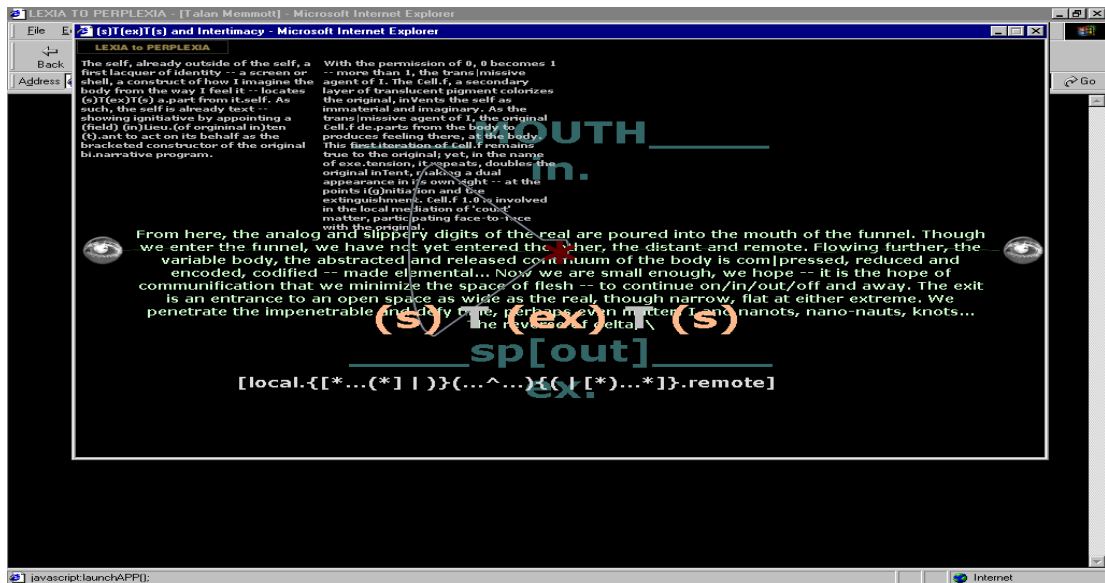


Figura 16: *Lexia to Perplexia*, Talan Memmott

Fonte: <http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/lexia/index.htm>

A narrativa, para ela, tem um núcleo invariante de significado, o que a distingue de outras formas de discurso e lhe dá uma identidade que vai além do período, da cultura, da mídia. No entanto, é preciso tirar vantagens do meio utilizado e preencher as demandas da forma e do significado narrativos. Considerando a narrativa como uma construção cognitiva, uma imagem mental, a obra deve ter suas condições de narratividade alcançadas na leitura. A narrativa pode manifestar-se de diferentes maneiras, gerando um tipo de significado, que apresentará afinidades especiais com certas mídias¹⁹.

Aliamos esta noção ao que diz Ricoeur (2010) acerca da forma como se apresenta a narrativa. O objeto da ação seria “o que” da narrativa, o por que seria “por que meio” ela se dá, e o como seria seu “modo”.

Por meio disto, entendemos que a leitura de obras digitais deve considerar este “modo”, ou “como”, para, a partir disto, entender quais seriam suas gradações de narratividade, levando em conta também os aspectos da mídia, conforme sinaliza Ryan.

Para Audet (2007), as questões de narratividade são um pouco diferentes. Alguns textos podem conter o sentimento de narratividade sem serem narrativas, porém. Para ele, a narratividade é a potencialidade de algo virar uma narrativa, mas a narrativa requer a concretização linguística da narratividade, em uma estrutura que

¹⁹ Cf. Marie-Laure Ryan. Introduction. IN: *Avatars of a story*.

integre eventos para formar um enredo. Uma narrativa contém a ação, a ideia de finalidade, causalidade, contém temporalidade, que engloba um antes e um depois, a voz (ou ponto de vista) e o sujeito ou personagem. Além de sinalizar mudanças de estado, o texto deve conter uma integração causal. Segundo ele, as narrativas experimentais não consideram a importância do enredo, os textos contemporâneos, por exemplo, fizeram certo estrago na configuração narrativa: promovem seu enfraquecimento, ou nem podem ser considerados como tais, pois não se curvam a este modelo.

Ele exemplifica, no digital, com *afternoon, a story*. A obra tem a potencialidade narrativa, ou seja, possui narratividade, pois aponta para a possibilidade de desdobramento das ações, mas este desdobramento é bloqueado, impedindo, por isto, o desenrolar narrativo, segundo ele. Pois, como dissemos no Capítulo 1, a obra toda é um “posso ter visto”, “pode ter acontecido”, mas a dúvida a permeia. Audet entende que esta não concretização da ação tem um sentido, um propósito na obra, que é o de deixar pairar exatamente o sentimento de dúvida sobre os fatos sinalizados na história. Ela contém o que ele chama de evento, que é a evocação da ação, do que pode acontecer, mas não chega a ser uma narrativa.

Concordamos com Audet no que se refere à evocação da ação não efetivada, mas, apesar da obra não seguir o modelo de enredo que ele considera narrativo, a nosso ver, ela não deixa de ser uma narrativa. Dela o leitor pode depreender um sentido, o da própria dúvida a respeito dos acontecimentos. Não se depreende, na leitura, uma cadeia de causalidade que leve a uma ideia de totalidade da ação, o uso de links de hipertexto ainda fragmenta a história, fornecendo diferentes pontos de entrada. Mas, na sugestão do que pode ou não pode ter acontecido, uma narrativa se forma na interação, em que o leitor vai compondo o discurso através de sua escolha das rotas fragmentárias apresentadas na construção material da obra. E seguindo o modelo de representação mental de Ryan, de que falamos antes, na interação o leitor depreende sentido, depreende uma história.

É importante ressaltar, no entanto, que concluímos que a obra, neste caso, possui um grau narrativo menor do que em obras que possuem um enredo mais fluido e com maior ideia de totalidade, ideia esta que retomaremos mais adiante.

Uma narrativa tradicional envolve conflito, transformação. A partir de uma situação inicial de equilíbrio, há um desequilíbrio, uma passagem por transformações

que conduzirão a uma situação de reequilíbrio, se considerarmos uma noção de narrativa ideal (Santaella, 2003). Esta noção está ligada aos moldes aristotélicos, em que o enredo é estruturação da história, com começo, meio e fim, numa ideia de causalidade.

Um enredo linear, apresentado como uma função do tempo num eixo horizontal, como na definição do triângulo de Freytag, do arco narrativo, por exemplo (MEADOWS, 2003), prevê um início, uma complicação, um clímax e uma resolução, como ideia de diagrama narrativo proveniente da tradição da tragédia. Numa narrativa tradicional, de forma simplificada, isto representaria uma sequencialidade de apresentação de uma situação inicial, transformações e resolução.

A definição de enredo, na verdade, varia conforme diferentes autores. Para Forster (apud RYAN, 2005), ele é a criação de conexões causais dos eventos, que constituem a cronologia da história. Welck e Warren (1962) enfatizam que o enredo envolve conflito. Para Audet (2007), como vimos anteriormente, envolve ação, mudança de estado e causalidade.

Segundo Richardson (2002), o enredo é um elemento essencial da narrativa, com sequências de eventos ligados por algum princípio de causalidade, ou seja, relacionados em uma trajetória que tipicamente conduz a alguma forma de resolução que, no entanto, pode ser diferente disto em enredos fragmentários, ou pode sequer existir. Em *Tristram Shandy*, um de seus exemplos, por meio de citações, entradas episódicas, a obra vai evitando os elementos básicos do bom enredo. Muitas narrativas resistem a estes modelos, especialmente textos fragmentários e abertos do século XX. Narrativas mais fragmentárias, segundo ele, são aquelas que não necessariamente apresentam uma relação causal ou privilegiam o uso do tempo cronológico em um enredo.

Mudanças no mundo e desafios no próprio processo ficcional vieram acompanhados por narrativas como os caminhos bifurcantes de Borges, a problematização da autoria, como em Beckett e outros exemplos²⁰.

Com a linearidade quebrada no enredo, o tempo nem sempre é usado da forma como o percebemos. Os primeiros teóricos do hipertexto (como Landow) já associaram as características de literaturas não lineares com uma nova literatura possível a partir dos meios digitais – uma história sem necessariamente começo,

²⁰ Cf. Marie-Laure Ryan. Post-Modern Narrative. IN: *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*.

meio e fim, um texto aberto e rescentralizável, que permitiria diferentes leituras pelo acionamento dos links hipertextuais, conforme vimos no Capítulo 1.

Em diferentes obras hipermediáticas podemos encontrar a proposta de múltiplas versões de situações, que na vida cotidiana não poderiam ocorrer simultaneamente. Mas concordamos com Ryan quando ela critica o entusiasmo exagerado dos primeiros teóricos do hipertexto, quase generalizadamente enfatizando que o hipertexto oferece uma recusa ao fechamento aristotélico e que com isto o leitor também passaria a se configurar como um coautor²¹.

De fato, a fragmentação narrativa em links e a possibilidade de diferentes pontos e entrada na navegação podem potencializar, no digital, uma narrativa similar a um enredo fragmentário, porém, entendemos que a maneira como a narrativa se configura dependerá da sua poética e das possibilidades de interação oferecidas para a leitura.

Murray (1999, p. 30), a respeito dos precursores da ideia do *Holodeck* no digital, fala de histórias multiformes para descrever narrativas que apresentem uma única situação ou enredo em versões múltiplas, versões que seriam excludentes na experiência cotidiana, exemplificando com *Se um viajante numa noite de inverno*, “O jardim de veredas que se bifurcam”, dentre outros.

Em *Um*, de Richard Bach, o discurso narrativo relata a pluralidade de vivências simultâneas na vida de um casal, múltiplas experiências decorrentes de diferentes escolhas que eles fizeram e continuam fazendo ao longo de suas vidas, em histórias que poderíamos chamar de multiformes. Os personagens aparecem multiplicados e vivendo experiências paralelas. A fábula contém uma multiplicação de vidas que seriam impossíveis no espaço-tempo: “(...) a cada instante, o mundo que conhecemos se divide numa quantidade infinita de outros mundos de futuros diferentes e passados distintos” (p.10).

No meio impresso diferentes obras fizeram e fazem uso de suas próprias possibilidades para gerar discursos fragmentários com histórias narrativas multiformes. A diferença é que o digital favorece as ideias de fragmentação, multiplicidade e simultaneidade na apresentação dos discursos narrativos ao tirar proveito das possibilidades tecnológicas dos links e da navegação feita pelo leitor.

²¹ Cf. Marie-Laure Ryan. Digital Narrative. IN: *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*.

Em *Twelve Blue*, que já abordamos, os diferentes pontos de entrada para a leitura da obra revelam uma característica multiforme, em que as diferentes leituras proporcionam histórias com variações de acordo com o ponto de vista selecionado.

Porém, entendemos que esta noção multiforme não estará presente em qualquer narrativa digital, pois isto também depende de como a obra foi configurada e de que maneira ela pode ser reconfigurada no processo de interação.

Storyland, obra de Nanette Wyld, de 2004, é uma obra interativa que permite, a cada interação, carregar uma nova história, pelo acionamento do botão, “New story”. Assim, é gerada uma nova história randômica, com um novo enredo, que vai sendo exibido sentença por sentença na tela:



Figura 17: Storyland

Fonte: <http://www.slippage.net/storyland2/>

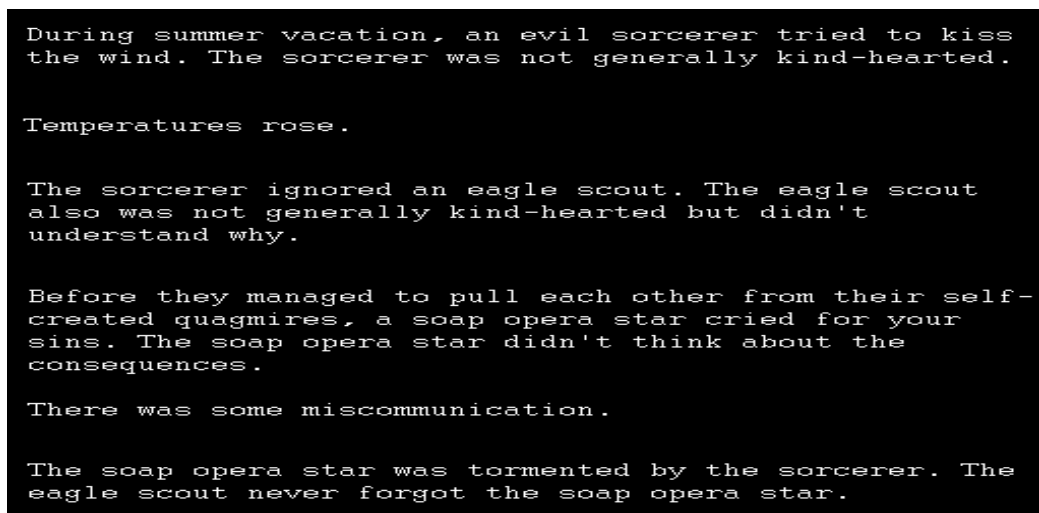


Figura 18: Storyland, na continuidade de exibição da história.

Fonte: <http://www.slippage.net/storyland2/>

A obra não tem um grande apelo visual, com fundo preto, apenas o título colorido, no topo, dá-lhe um aspecto lúdico, como se fossem bandeiras na entrada

de um parque. De fato, nesta “storyland”, ou mundo da história, o discurso narrativo remete sempre a uma história bastante simples e semelhante a um conto infantil.

Cada execução gera um enredo com algum sentido e personagens. Aparentemente, um algoritmo recupera elementos variáveis e os coloca em situações distintas: apresenta um personagem e uma situação inicial no primeiro parágrafo, apresenta uma dimensão temporal no segundo parágrafo, insere mais um personagem no terceiro, cria uma situação de mudança no quarto, com mais um personagem, uma situação de conflito no quinto e um desfecho, uma resolução no sexto, com todos os personagens que apareceram. Uma história com começo, meio e fim, que parece garantir o arco narrativo nos moldes de Freytag:



Figura 19: Storyland

Fonte: <http://www.slippage.net/storyland2/>

Neste sentido, a obra assemelha-se muito a uma obra impressa tradicional, tanto no formato linear de apresentação, incluindo a ordenação de sentenças que aparecem na tela da maneira como normalmente fazemos a leitura ocidental, de cima para baixo, uma a uma, quanto na estrutura de enredo tradicional. O que muda é a possibilidade de geração randômica por conta da programação: cada execução, uma nova narrativa.

No entanto, esta pluralidade de pequenas histórias randômicas não gera histórias multiformes. Na verdade, a partir de um esqueleto básico de estrutura, variações de personagens, verbos e situações inicial e final constroem simples enredos não relacionados, exibidos separadamente a cada execução. Estão presentes os elementos básicos da narrativa: há personagens, há um cenário, algo acontece numa dimensão temporal, e o leitor pode construir uma imagem mental do que se apresenta através da hipermídia. Mas o sentido narrativo que se depreende,

melhor dizendo, a fábula ou história que o leitor depreende de cada discurso narrativo gerado pela máquina nem sempre convence: na configuração discursiva os personagens são relacionados por verbos de ação, o último parágrafo, de fato, apresenta uma situação de encerramento da ação, mas cada personagem não parece ter uma relação convincente com o outro e cada ação não parece relacionar-se com a anterior para, de fato, haver um antes e um depois que possam parecer verossímeis ao leitor.

A construção discursiva gera um enredo viável, mas não uma narrativa verossímil. Assim, na leitura, fica quase impossível não pensar que aquela é, de fato, uma narrativa, mas uma narrativa resultante de um processo digital que conseguiu gerar começo, meio e fim com êxito, mesmo sendo resultante de um programa, mas não um começo, meio e fim que normalmente seriam contados por qualquer pessoa.

Murray (2003, p. 179-189) levanta um ponto interessante: muitos teóricos da narrativa asseguram haver um número limitado de enredos no mundo, correspondentes aos modelos básicos de desejos, realizações e perdas na vida humana. As histórias dos bardos, por exemplo, seguiam fórmulas que se repetiam. No modelo de Propp, formalista russo, que aborda as partes constitutivas dos contos de fadas e suas relações, o elemento mínimo estável da ação, a função, aparece nos contos de forma limitada. Em cada conto, a ação que aparece faz parte de um conjunto limitado de 31 funções. Este modelo sugere que histórias satisfatórias podem ser geradas pela substituição e reagrupamento de unidades padronizadas. Esta natureza padronizada do ato de contar histórias, segundo Murray, faz com que ela seja especialmente apropriada para o computador. *Storyland* parece tirar proveito da ideia da ideia de pré-definição de elementos variáveis, armazenados numa base de dados, que são resgatados nas execuções da história, gerando sempre uma narrativa coerente, ainda que não a ponto de nos fazer pensar que esta história seria contada por alguém.

Porém, lembramos que Ricoeur (2010) faz uma crítica a Propp, pontuando que seu conto não é propriamente uma intriga (a imitação da ação), não é contado a ninguém, mas sim um produto da racionalidade analítica, uma intriga-tipo que aplica-se ao conto russo, abordando as variantes de um mesmo conto.

Entendemos, como Murray, que a ideia de um número limitado de enredos facilita que uma obra digital seja programada considerando as possibilidades de histórias narrativas que possam se configurar na execução de seus discursos, pela

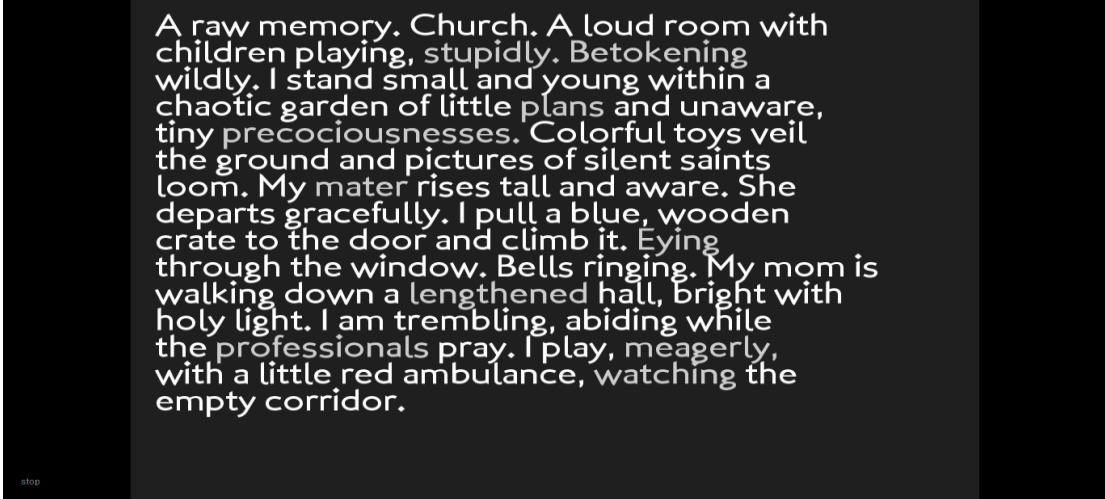
interação, gerando resultados que façam sentido. Numa questão estrutural de programação prévia, isto favorece a coerência narrativa. Mas na questão semântica, entendemos que as possibilidades de ações nas narrativas digitais vão além das funções pré-estabelecidas, como na ideia do modelo de conto Propp.

Está certo que a narrativa pode ser considerada como um modelo de vida do homem (PIGNATARI, 1987), o que nos facilita concordar com Murray, que os enredos correspondem aos modelos básicos da vida humana, mas também concordamos com Ricoeur, expandindo o que ele diz sobre Propp para um âmbito mais amplo da narrativa, uma pré-determinação de intrigas-tipo não dá conta de todas as possibilidades narrativas. Ainda assim, numa obra digital, a programação prévia que estabeleça uma gama limitada de ações a serem desencadeadas na interação com a obra favorece o enredo. Este é o caso de *Storyland*.

Segundo Murray (1999, p. 207), em obras interativas, quanto maior for a liberdade sentida pelo leitor, mais poderoso será o sentimento de enredo. Pois como o enredo é uma função de causalidade, o leitor tem que ter a sensação de que sua intervenção conduz a eventos.

Tomemos como exemplo outra obra, *mémoire involuntaire no.1*, de Braxton Soderman.

De acordo com a descrição da obra²², é uma memória de criança, que brinca enquanto os adultos estão na igreja. Ouvem-se os sinos da igreja tocando.



A raw memory. Church. A loud room with children playing, stupidly. Betokening wildly. I stand small and young within a chaotic garden of little plans and unaware, tiny precociousnesses. Colorful toys veil the ground and pictures of silent saints loom. My mater rises tall and aware. She departs gracefully. I pull a blue, wooden crate to the door and climb it. Eying through the window. Bells ringing. My mom is walking down a lengthened hall, bright with holy light. I am trembling, abiding while the professionals pray. I play, meagerly, with a little red ambulance, watching the empty corridor.

Figura 20: *mémoire involuntaire*

Fonte: http://collection.eliterature.org/2/works/soderman_memory.html

O leitor não modifica nada, apenas inicializa ou para a execução da obra. O texto modifica-se automaticamente, várias palavras vão sendo trocadas por outras.

²² http://collection.eliterature.org/2/works/soderman_memory.html

A narrativa se apresenta numa única janela. Diferentemente da leitura de uma página impressa e fixa, mais próxima da ideia do livro de areia de Borges, o que aparece na tela é transitório e, na medida em que avanço na leitura, as linhas que li anteriormente já se modificaram:

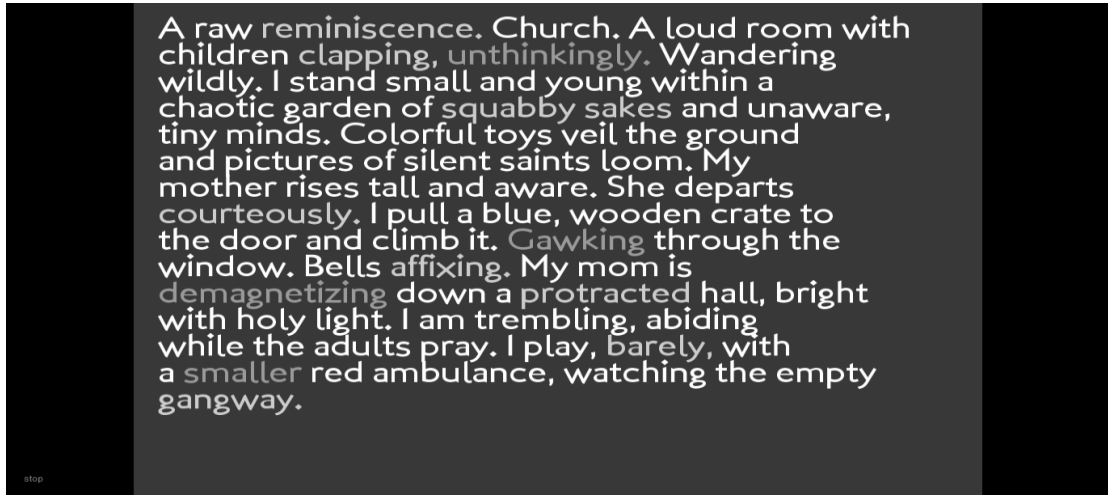


Figura 21: *memóire involuntaire*

Fonte: http://collection.eliterature.org/2/works/soderman_memory.html

As palavras mudam, mudam também suas cores e as cores de fundo, às vezes ficando tão claras que o texto fica impossível de ser lido, apenas algumas palavras são possíveis de visualizar:

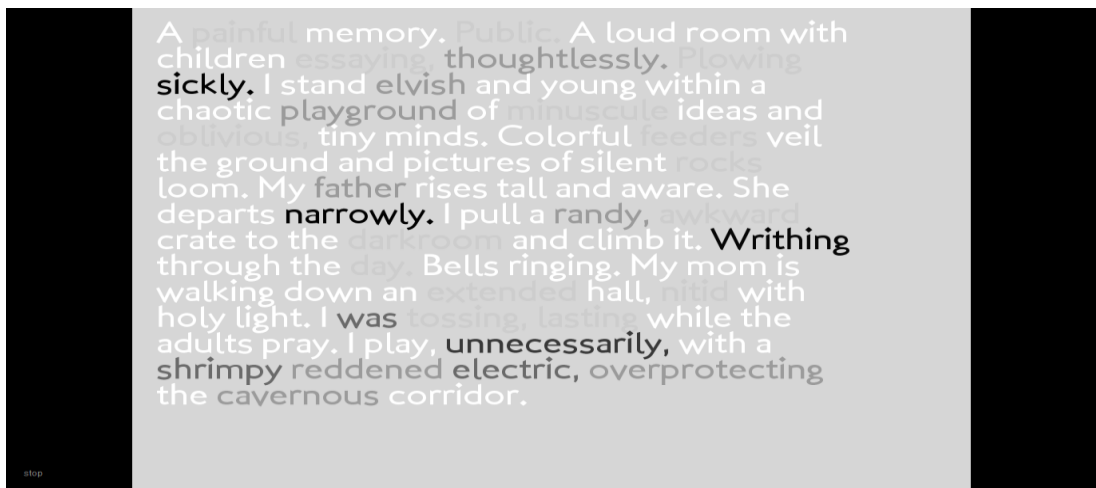


Figura 22: *memóire involuntaire*

Fonte: http://collection.eliterature.org/2/works/soderman_memory.html

A história é basicamente o relato de uma cena. É possível depreender algumas ações: crianças brincando, um eu que narra e encontra-se por ali e brinca, enquanto outros rezam, a mãe que aparece e sai. A partir de uma cena básica, outros elementos vão se modificando, gerando variações na ação, na qualificação do que se vê e se sente. Uma narrativa mutante, mas que se esvai, na

impossibilidade de ser totalmente lida. A narratividade existe, há uma estrutura coerente, a modificação das palavras mantém uma gramática coerente, discursos que geram algum sentido. Porém, a forma como se compõe o discurso narrativo dificulta o sentido para o leitor. A estrutura temporal e de cenário se mantêm, mas personagens e ações se alteram, numa narrativa que se modifica por conta dos processos pré-programados e executados pela máquina.

Ao contrário do que nos fala Murray, neste exemplo o leitor não tem o poder de intervir no enredo que, pela dificuldade de leitura, se enfraquece. Pelas modificações automáticas de seus elementos, ele metaforicamente se parece mais com as histórias de que nos lembramos: a memória pode trazer elementos involuntários à mente, nem sempre iguais aos fatos acontecidos, e com o passar do tempo, nem sempre as mesmas lembranças anteriores.

Para Fludernik (2009), a narrativa é a representação de um mundo possível em uma mídia linguística e/ou visual, em cujo centro há um senso temporal e espacial, que geralmente performam ações orientadas a objetivos.

Na obra *mémoire involuntaire no.1*, estes sentidos se preservam. Nos aspectos de presença de cenário, ação, tempo, personagens, ponto de vista, há um alto grau de narratividade. Porém, a impossibilidade de uma leitura coerente de qualquer das variações discursivas, no nosso entender, diminui este grau narrativo. Em comparação com *afternoon, a story*, que abordamos anteriormente, seu grau narrativo é ainda menor.

A liberdade do leitor na obra é pequena, há pouca interação e sua intervenção não tem relação com a geração do discurso narrativo que se apresenta. De forma diferente de Murray, entendemos que o sentido de enredo não tem relação com o poder de intervenção do leitor, mas sim com a história possível de se depreender a partir do discurso narrativo apresentado no resultado da execução. E, como vimos neste caso, ela acaba sendo difícil de depreender. Pelas modificações automáticas de seus elementos, o enredo metaforicamente se parece mais com as histórias de que nos lembramos: a memória pode trazer elementos involuntários à mente, nem sempre iguais aos fatos acontecidos, e com o passar do tempo, nem sempre as mesmas lembranças anteriores.

A obra *One text, many stories*, de Annette Weintraub, de 2009, propõe um texto fragmentário.



Figura 23: *One text, many stories*

Fonte: <http://turbulence.org/spotlight/onetext/>

De acordo com a autora²³, a obra explora a leitura e como o contexto visual influencia o sentido. O tempo é inscrito no espaço urbano, a cidade é reconstruída na memória por um mapa mental que o leitor pode formar através do agrupamento e rearranjo dos elementos textuais. Ela toma como base fragmentos textuais prévios, de Michael de Certeau, "The Practice of Everyday Life" e "The Production of Space", de Henri Lefebvre. Dentro do próprio texto, ela diz: "Quando a autora acorda um dia para descobrir que os lugares familiares desapareceram e a paisagem mudou muito"²⁴.

Numa história sobre as mudanças na paisagem, ficam algumas marcas familiares, mas a mudança é vista como um pesadelo. As mudanças, ao longo do tempo, inscrevem-se no espaço e, ao que o texto sugere, fazem com que a memória urbana se perca.

A fragmentação textual funciona como uma metáfora do espaço modificado e fragmentado. Como o texto, que se fragmentou em colagens verbais e visuais. Estes fragmentos, em algumas opções de seleção da obra, tornam a leitura do verbal difícil ou quase impossível, em sua combinação de cores de letras e formas.

²³ <http://turbulence.org/spotlight/onetext/>

²⁴ "Where the author wakes up one day to find that familiar places have disappeared and the streetscape is greatly changed." (WEINTRAUB, 2009, tradução nossa).



Figura 24: *One text, many stories*

Fonte: <http://turbulence.org/spotlight/onetext/>

Num primeiro contato, pode-se dizer, num nível de primeiridade, de qualidade de sentimento, vê-se imagens fragmentárias de uma cidade em cada tela apresentada. Os textos nem sempre são para ler, às vezes são apenas marcos visuais, texturas sobre a cidade. Textos para “não” ler com tal, pura visualidade.

É possível fazer uma leitura apenas visual, depreendendo-se marcas de sentido referentes à fragmentação urbana e a forma como a vida urbana costuma se apresentar nas grandes cidades: cacofonia, arranha-céus (palavras que, no original inglês, são títulos dos fragmentos textuais verbais). No entanto, a leitura do verbal é sugerida através dos links e, conforme se muda a opção de menu, muda a disposição visual dos fragmentos verbais.

Quando direcionamos à obra um olhar mais atento, pode-se dizer que, num nível de secundidade, vamos percebendo esta relação entre imagem e texto.

Algumas imagens indicam seu conteúdo textual, como em “Skyscraper”. Neste fragmento, lemos que os antigos arranha-céus reservavam seus maiores caprichos para os andares superiores, com um acabamento detalhado no topo – podemos dizer, como um arco narrativo que tem um movimento de começo, meio e fim como acabamento. Mas os novos prédios agora são apenas um padrão de horizontais e verticais contra o céu. Onde foi a narrativa? Como um texto sem a narratividade tradicional, a cidade perde seu movimento de diferenças. Tudo é uma mesma coisa agora.



Figura 25: *One text, many stories*
Fonte: <http://turbulence.org/spotlight/onetext/>

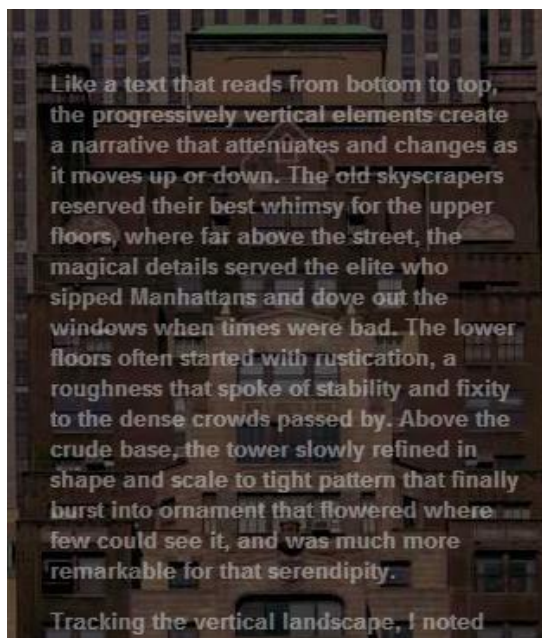


Figura 26: *One text, many stories*. Detalhe de “Skyscraper”.
Fonte: <http://turbulence.org/spotlight/onetext/>

Em “The Horizontals”, fala-se da banalidade do espaço quando se vê a cidade como um corredor de dentro de um ônibus, como uma figura plana. Nesta parte, a disposição dos textos é a mais horizontal de todas. É preciso usar a barra de rolagem da esquerda para a direita para conseguir ler os fragmentos. A parte visual vai servindo como um índice do conteúdo textual.

Conforme nos diz Ryan, acerca da hipermídia, a obra organiza-se como um mosaico, com a aparência fragmentária (RYAN, 2001).

Aqui, ao todo, são nove fragmentos que compõem este mosaico e podem ser selecionados por um menu, na parte inferior da tela: “Mondrian”, “Horizontal”,

“Framed”, “Skyscraper”, “Accordion”, “Panorama”, “Cacophony”, “Filmstrips”, “Epilogue”.

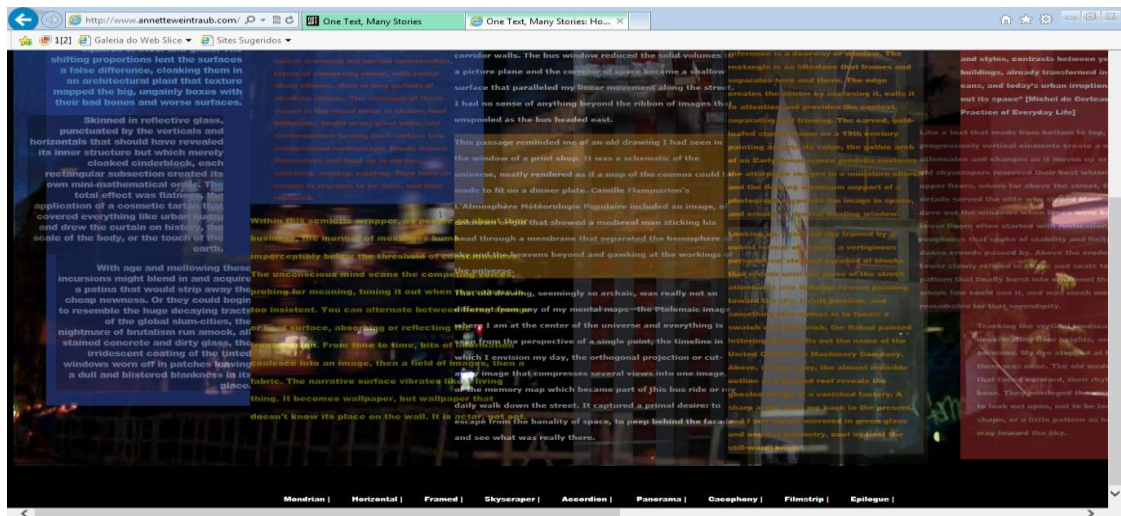


Figura 27: *One text, many storie*. “The Horizontals”
 Fonte: <http://turbulence.org/spotlight/onetext/>

Num nível de significação, podemos dizer que a cidade e a arquitetura são como metáfora de texto, de narrativa. A reconstrução da imagem da cidade pode ser feita pelo rearranjo mental dos fragmentos que nela se veem hoje.

De forma análoga, por meio de fragmentos verbais e visuais exibidos através de pontos de entrada, links espalhados pela obra, o leitor pode construir a imagem mental da narrativa, de que nos fala Ryan (2001): ele pode construir a imagem de uma cidade fragmentada, modificada, que o narrador pouco reconhece e vê de forma negativa. Esta é a história narrativa, o que se conta.

O título da obra é sugestivo, indicando que a forma como o texto se reorganiza, gera muitas histórias. Porém, as diferentes formas de gerar o discurso através de uma narrativa fragmentária permitem ao leitor recompor esta imagem mental da história, mas não lhe permitem gerar múltiplas histórias, como sugere o título, nem caracterizam a obra como uma narrativa multiforme apresentada por Murray.

Embora o texto, em si, seja muito mais descritivo do que narrativo, no nível da significação, podemos refletir que há um contexto de antes da modernização urbana, e o contexto de depois. A fragmentação visual da cidade que perde suas referências originais cria diferentes realidades possíveis, fragmentos urbanos. Analogamente, é como se a fragmentação da obra permitisse a criação de diferentes histórias, mas apenas num nível metafórico. A possibilidade de leitura fragmentária dá à narrativa

um caráter mais espacial, cuja linearidade é rompida e cujas sequências têm um caráter mais icônico (SANTAELLA, 2001). Na medida em que a narrativa ocorre de forma fragmentária e não segue uma relação causal e temporal, (conforme as narrativas fragmentárias de que fala Richardson, como abordamos anteriormente), a obra ganha um caráter mais poético, sua organização hipermediática cria sequências mais espaciais do que causais.

Em *Random Paths*, de Jody Zellen, um narrador relata os caminhos trilhados pelas ruas de Roma.

De acordo com a descrição da obra, ela é um registro de viagens²⁵.



Figura 28: *Random Path*, de Jody Zellen

Fonte: http://filefestival.org/site_2007/pop_trabalho.asp?id_trabalho=348&cd_idioma=2&acao=visualizar&#

Na interação com o primeiro hipertexto, exibido acima, duas janelas são abertas, uma com textos visuais e verbais e outra com textos apenas visuais:

²⁵http://filefestival.org/site_2007/pop_trabalho.asp?id_trabalho=348&cd_idioma=2&acao=visualizar&#

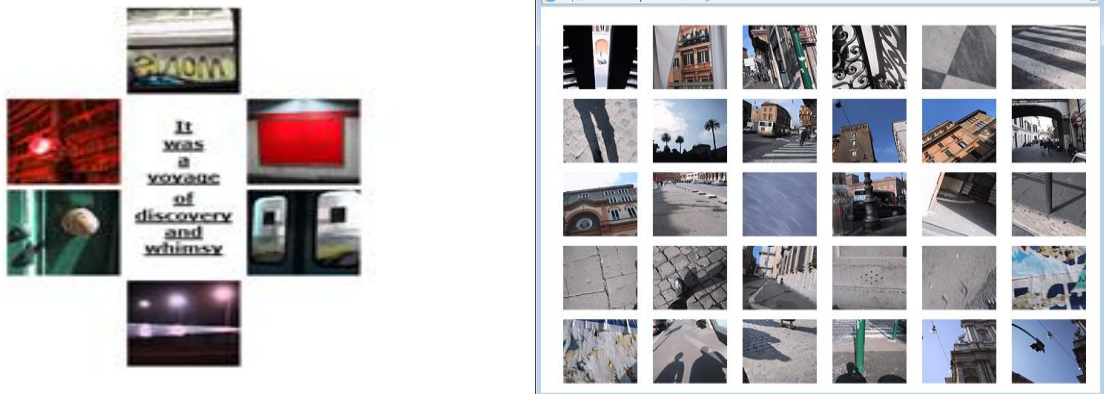


Figura 29: Frames de *Random Pats*, de Jody Zellen

Fonte: http://filefestival.org/site_2007/pop_trabalho.asp?id_trabalho=348&cd_idioma=2&acao=visualizar&#

O link para a sequência está no texto verbal, ao clicá-lo, a janela é substituída por outra, também composta do visual e do verbal, e assim se segue a resposta à interação hipertextual, até o final da narrativa.

Os fragmentos visuais exibidos junto aos textos verbais aparecem num agrupamento temático: ora sobre estátuas, ora sobre arcos, ou outros elementos encontrados na viagem.



Figura 30: *Random Path*. Fragmento e agrupamento temático.

Fonte: http://filefestival.org/site_2007/pop_trabalho.asp?id_trabalho=348&cd_idioma=2&acao=visualizar&#

Com exceção do primeiro fragmento, que desencadeia a ação (“Eu segui minha sombra através das ruas de Roma” ²⁶), os textos são mais descritivos e poéticos do que narrativos, há pouca ação. O narrador vai relatando suas

²⁶“I followed my shadows through the streets of Rome” (ZELLEN, 2001, tradução nossa).

impressões de viagem, que incluem as relações de sentido que ele estabelece com as imagens que vê, seu ponto de vista sobre elas.

O enredo não estabelece relações causais entre ações. A ação é esta, a de caminhar pelas ruas e relatar: com as palavras, com as imagens. O leitor testemunha isto navegando por uma janela após a outra, numa sequência linear, como se também seguisse esta mesma rota do narrador e caminhasse pelas ruas de Roma. Qualquer ordem de aparição destes fragmentos manteria o mesmo sentido na leitura. O título da obra sugere caminhos randômicos, que podem ser entendidos como os caminhos seguidos pelo narrador em sua história de viagem, mas a interação não oferece ao leitor uma leitura randômica: a leitura é fixa, linear, sem possibilidade de volta à sequência anterior.

Porém, na leitura da janela que contém só o texto visual, algo diferente acontece. Na interação, a passagem do *mouse* sobre qualquer imagem a substitui por outra, que nos parece aleatória. Nesta parte, a sensação que temos é a de ver fragmentos do olhar do narrador por caminhos variados na cidade. A aleatoriedade e a possibilidade de leitura não linear sugerem percursos simultâneos pela cidade, o que aproxima a obra de uma narrativa multiforme.

Não se depreende um senso temporal na leitura da obra, o que lhe confere, aparentemente, um baixo grau narrativo. A ideia de fragmentação e o caráter mais descritivo, a não causalidade, a falta de uma temporalidade, a aparente aleatoriedade das imagens na parte puramente visual unem-se ao que o título sugere, a pluralidade de caminhos possíveis na visita pela cidade. Ainda que a leitura seja linear (com exceção da parte estritamente visual), ao contrário do que ocorre em *One text, many stories*, a fragmentação está presente no discurso narrativo, na segmentação em sentenças que se apresentam em diferentes janelas, sem relações causais entre si, assim, não numa interação por diferentes pontos de entrada, mas na forma como se apresenta o discurso, é possível depreender uma analogia à exploração do espaço da narrativa, as ruas de Roma, sugerida pelo título – uma exploração randômica. A ideia de espacialização narrativa aqui não aparece na forma de interação e navegação física com a obra, mas por conta da fragmentação dos textos em diferentes blocos.

Reiteramos, desta forma, que as características do meio digital favorecem o uso de enredos fragmentários, cujas relações não sejam necessariamente causais, pela possibilidade de segmentação em blocos textuais, com ou sem diferentes

pontos de entrada, usando diferentes linguagens. É o que ocorre nas obras *One text, many stories* e *Random Paths*, em que as características do meio digital se associam às propostas poéticas da narrativa.

2.3 A narrativa Hipermidiática

De acordo com Fludernik (2009, p. 115), nas novas mídias (que aqui optamos por denominar mídias digitais), o enredo existe na forma de episódios que o leitor pode rearranjar. Ora, em algumas narrativas isto pode ocorrer, como em *Twelve Blue*, que já abordamos no Capítulo 1, através da escolha dos links separados por pontos de vista dos personagens, o leitor pode gerar diferentes inícios de enredo. Em *afternoon, a story*, estas escolhas geram um efeito significativo na leitura, no efeito de dúvida que permeia a obra. Em algumas obras, no entanto, o leitor apenas faz executar um enredo pré-existente e, por vezes, um enredo fragmentário que não envolve a noção de episódios temporais, como em *One text, many stories*.

Em *Kissing Booth*, de Kimberly Simpson, de 2003, uma linha do tempo sinalizada à esquerda permite a seleção de diferentes anos no intervalo da vida de uma narradora, cada um incluindo episódios sobre o que lhe aconteceu naquele ano:

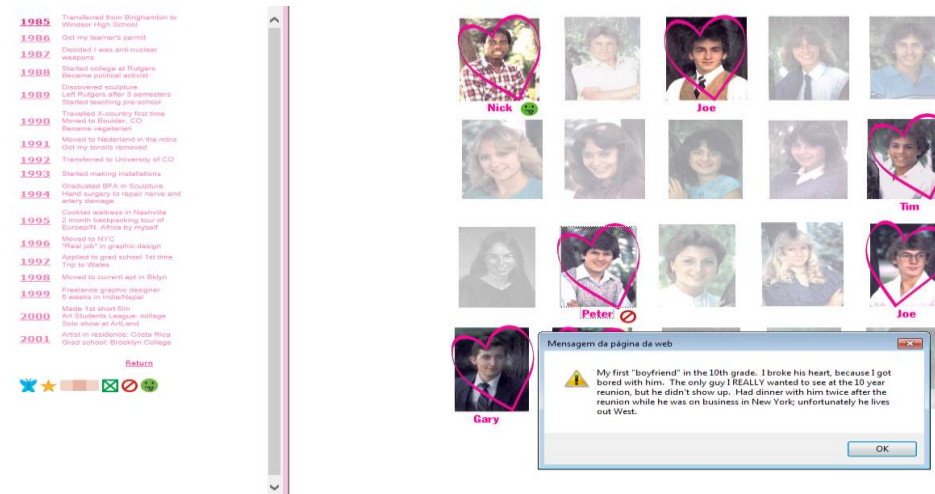


Figura 31: *Kissing Booth*, de Kimberly Simpson
Fonte: <http://turbulence.org/spotlight/onetext/>

A escolha de determinado ano trará diferentes personagens, através das fotos de seus rostos. Em torno da foto de alguns rapazes, há o desenho de um coração, indicando os que foram beijados nesta barraca do beijo. Ao selecionar um deles, abre-se uma janela no computador, em que se narra a experiência com este garoto, eventualmente, algum encontro ou namoro:

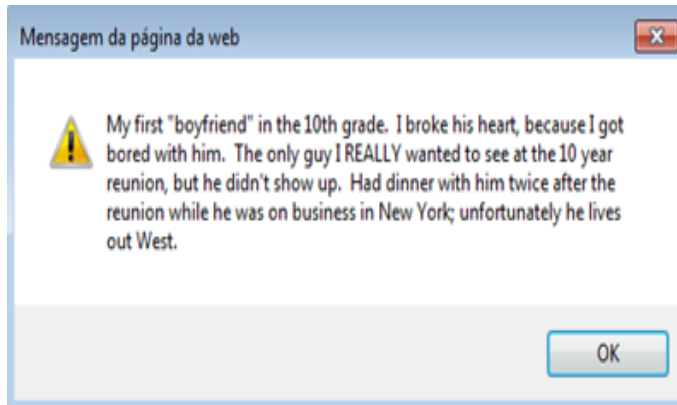


Figura 32: *Kissing Booth*, de Kimberly Simpson
 Fonte: <http://turbulence.org/spotlight/onetext/>

No aspecto visual, a linha do tempo oferece uma indicação de escolha para o leitor, um tipo de menu. Além disto, sua existência sugere uma narrativa que usa o tempo cronológico, mesmo que o leitor faça escolhas não lineares, ela propõe um enredo que engloba este intervalo, entre os anos de 1995 e 2001. Numa experiência simples e lúdica, é possível escolher um determinado ano e ler estas pequenas histórias, cada uma delas linear e coerente com o todo da obra.

Na parte direita, as fotos e as marcações lembram um diário de adolescente. Escolher aleatoriamente um ano é como abrir uma determinada página do diário.

A narrativa não se modifica nas escolhas de ano e personagem, este rearranjo de que nos fala Fludernik, que mencionamos há pouco, não afeta o enredo e não rearranja o sentido da ação dos eventos.

Elementos narrativos estão presentes: o cenário, com a barraca do beijo e, às vezes, algum outro cenário dentro das pequenas histórias, a temporalidade, os personagens. Mesmo sem quebrar o senso de unidade, a quebra em pequenas narrativas mais ou menos independentes confere certo caráter fragmentário à obra. Isto não quebra a noção de totalidade, mas também não chega a gerar uma conexão causal entre as histórias, que se assemelham mais a registros independentes da memória de algumas relações.

Vale lembrar, porém, que na interação, quando a janela se abre, com o título indicativo de que é uma resposta do sistema, a resposta visual pode quebrar o efeito imersivo na narrativa: se o leitor prestar atenção nela, pode lembrar que é uma janela de *software* de computador, numa obra digital, e assim a ideia do diário que está sendo lido pode se interromper. Conforme mencionamos anteriormente, nas narrativas digitais a mídia também deve ser levada em conta (RYAN, 2006). Neste caso, se na resposta visual se amenizasse a ideia de resposta de máquina,

digamos, por exemplo com o uso de um título que remetesse ao episódio que está sendo lido, ficaria mais fácil de se evitar uma possível quebra imersiva na recepção²⁷.

Ricoeur (2010) ressalta que o mundo proposto por toda a narrativa é sempre temporal, mas a ficção tem recursos para inventar suas próprias medidas temporais, o único tempo possível não é o cronológico. Em *The Waves, Mrs Dollaway*, por exemplo, Virginia Woolf subverte o tempo, com fluxos de consciência, diferentes perspectivas temporais, que Ricoeur chama de túneis de tempo, subverte o discurso do narrador, na emergência de uma forma dramática. De qualquer modo, ele também enfatiza que o trabalho de recomposição pelo leitor não pode ser impossível. No contato com a obra, as configurações de tempo precisam ser perceptíveis de alguma forma (p. 42).


Para Audet (2007), às vezes a temporalidade é percebida mais na significação do que na estrutura da obra.

Meadows (2003) também lembra que o tempo não precisa ser ordenado linearmente, mas que múltiplos efeitos podem ter uma única causa e múltiplas causas podem ter um único efeito. Já na literatura impressa o tempo é às vezes usado de forma como não o percebemos. Na rede, ele diz que o tempo é definido pelo autor e também pelo leitor (p. 63), mas o enredo continua a ser uma função do tempo.

Em *The quick brown fox – a pangram*, de Alan Bigelow, a partir de uma sentença, conforme se posiciona o *mouse* numa letra dela, ela fica colorida e abre-se uma janela contendo uma sentença que começa com esta letra.

A obra é um pangrama, que é uma sentença em que entram todas as letras do alfabeto.

O que parece apenas parte de uma fábula infantil, acaba ganhando outro sentido pela interação:



The quick brown fox jumps over a lazy dog.

Figura 33: *The quick brown fox – a pangram*, de Alan Bigelow

Fonte: <http://webyarns.com/> Acesso em: out. 2013.

²⁷ Mais adiante, no capítulo, retomaremos a questão da imersão nas narrativas digitais.

Ao se passar o *mouse* na vertical – da esquerda para a direita e vice-versa, o som vai mudando, como se dedilhássemos um teclado musical. E ao fundo, conforme se lê os textos, o som toca, como uma música contemporânea.



Figura 34: *The quick brown fox – a pangram*, de Alan Bigelow

Fonte: <http://webyarns.com/>Acesso em: out. 2013.



Figura 35: *The quick brown fox – a pangram*, de Alan Bigelow

Fonte: <http://webyarns.com/>Acesso em: out. 2013.

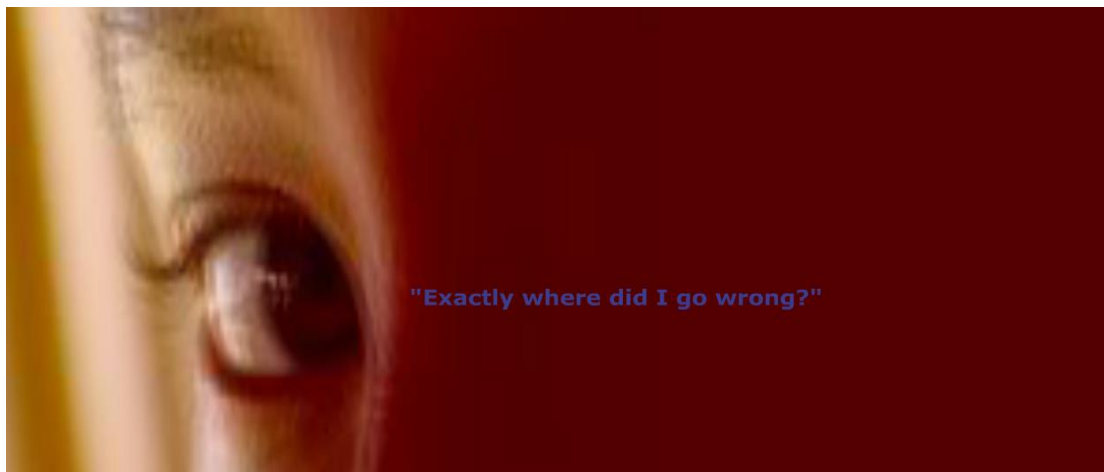


Figura 36: *The quick brown fox – a pangram*, de Alan Bigelow

Fonte: <http://webyarns.com/>Acesso em: out. 2013.

O movimento do *mouse*, também nestas janelas, vai conduzindo para outras janelas com outras frases. Aos poucos, as frases soltas vão compondo um sentido narrativo. A mulher suspeita do marido, brincos encontrados na cama alimentam sua suspeita. Ela se sente culpada.

Aí as outras sentenças vão formando um sentido sobre os pensamentos desta personagem num ambiente doméstico, refletindo sobre esta relação.

A narrativa se constitui a partir do momento em que este tipo de quebra-cabeça vai sendo montado, formando sentido.



Figura 37: *The quick brown fox – a pangram*, de Alan Bigelow
 Fonte: <http://webyarns.com/> Acesso em: out. 2013.

O tempo é do pensamento desta personagem, de seu fluxo de consciência. Algumas sentenças focam em acontecimentos corriqueiros domésticos, que adquirem um caráter mais descritivo da cena em que a personagem se encontra. Esta pouca ação ajuda na manutenção da coerência, pois modificações na navegação não alterarão o sentido global da história narrativa.

Pouca variação causal ocorre: quando ela se sente culpada? Antes ou depois de encontrar evidências da traição do marido? Qual a relação de causa e efeito? Esta ordem dos fatos vai depender da interação do leitor. Neste caso, ele também contribui para o tempo da narrativa interativa, de acordo com Meadows, como dissemos antes. Mas esta contribuição, que altera a ordem do discurso que se forma, não interfere muito na história, ao menos, preserva sua coerência e sentido geral.

A sentença inicial, sobre o cão, a raposa, como mencionamos antes, agora ganha um novo sentido no todo da obra – o cachorro e a raposa compõem o cenário doméstico.

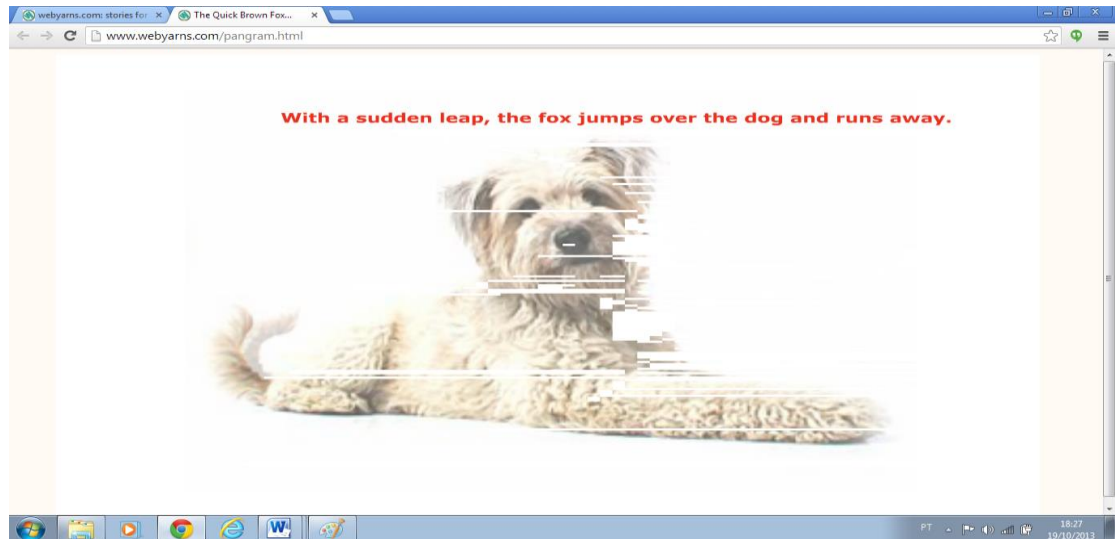


Figura 38: *The quick brown fox – a pangram*, de Alan Bigelow
 Fonte: <http://webyarns.com/> Acesso em: out. 2013.

Ao se passar por toda a “linha” do pangrama, a sentença inicial se modifica e forma o alfabeto, remetendo à ideia do uso de um pangrama na obra.

Em *Irreconciliable Lipservice*, de Jhave (2001-2002), a temporalidade aparece muito mais na iminência do que deve acontecer no futuro, a ação é muito mais a potencialidade de algo ocorrer do que algo ter ocorrido.

A obra é a síntese de dois trabalhos distintos do autor, *Irreconciliable*, que ele denomina como um texto móvel, de 2001, e *Lipservice*, de 2002:

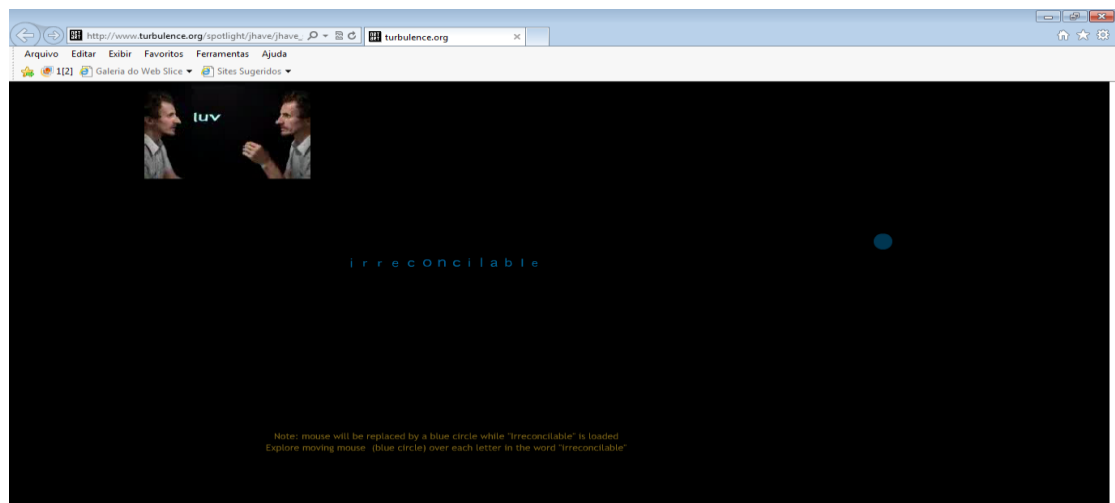


Figura 39: *Irreconciliable. Lipservices*, de Jhave
 Fonte: http://www.turbulence.org/spotlight/jhave/jhave_spotlight.swf

No canto superior esquerdo aparece *Lipservice*, com a imagem de um homem e seu duplo. Conforme ele fala, palavras escritas saem de sua boca e sua duplicação as pega e as come. Conforme descrição no site original da obra²⁸, há uma reflexão sobre a criação de uma obra digital para um festival, cuja temática são 15 minutos de fama, enquanto pessoas passam necessidades básicas no mundo:

I work on a computer (I own two of them), and for each of the people in North America like me who own a pc there are 1,000 people in India without access to sanitray drinking water. Wow, my mind rips into 2 pieces, and I find myself talking to myself. I am eating words.....devouring myself in a propogandic swirl of egocentric buttresses and blind awareness.

i luv u
lip service era
u are me
i is we
i Star Ving

Esta reflexão será retomada mais adiante.

Irreconciliable se apresenta na parte central da tela, através da palavra “Irreconciliable”. Esta parte será nosso foco inicial.

Na parte inferior, a instrução para a interação explica que o indicador do *mouse* será substituído por um círculo azul e que a obra pode ser explorada com este círculo posicionado sobre cada letra da palavra. Assim, com o *mouse* sobre cada letra da palavra faz com que apareçam fragmentos verbais animados, junto ao som ao fundo.

²⁸ http://www.year01.com/archive/transmedia2002/transmedia2002_flash.html



Figura 40: *Irreconcilable. Lipservices*, de Jhave
 Fonte: http://www.turbulence.org/spotlight/jhave/jhave_spotlight.swf

Palavras ou sentenças movimentam-se, desaparecem e reaparecem, como se fosse um loop. Não há uma ordem obrigatória de leitura, embora começar pela primeira letra facilite uma composição de sentido - o que parece ser irreconciliável é a relação amorosa de quem fala, ele vai deixar a mulher que ele ama:

“I am leaving my lover
 I love her”

A partir daí, o que se diz é muito mais descritivo, como um fluxo de pensamento relacionado a sentimentos, lembranças, amor e conflitos internos: acima e abaixo da palavra “Irreconcilable” surgem textos como “she has another lover (again)”, “why are we wounded by what we love?” e textos que se opõem, como “life”, “death”.

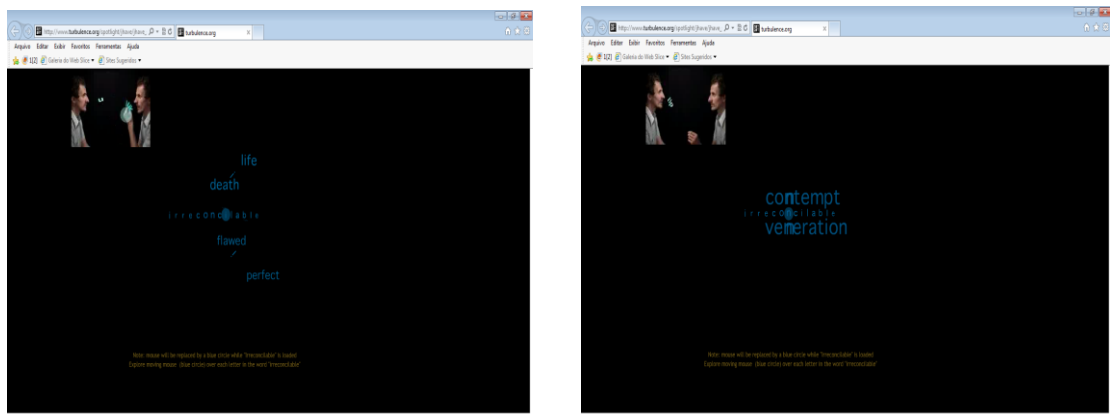


Figura 41: Frames de *Irreconcilable. Lipservices*, de Jhave
 Fonte: http://www.turbulence.org/spotlight/jhave/jhave_spotlight.swf

No uso de palavras que se contradizem, como vida e morte, defeituoso e perfeito, desprezo e veneração, pode-se pensar que este desejo de romper com a mulher amada ainda é permeado pela dúvida. Numa das opções, este questionamento interno é mais evidente: no jogo entre as palavras “can’t”, “won’t”, “shouldn’t”, “live”, “love”, “with”, “without” pode-se depreender esta dúvida de quem ao mesmo tempo sente que não pode e não quer viver com uma pessoa, mas, no fundo, ainda a ama e a quer:

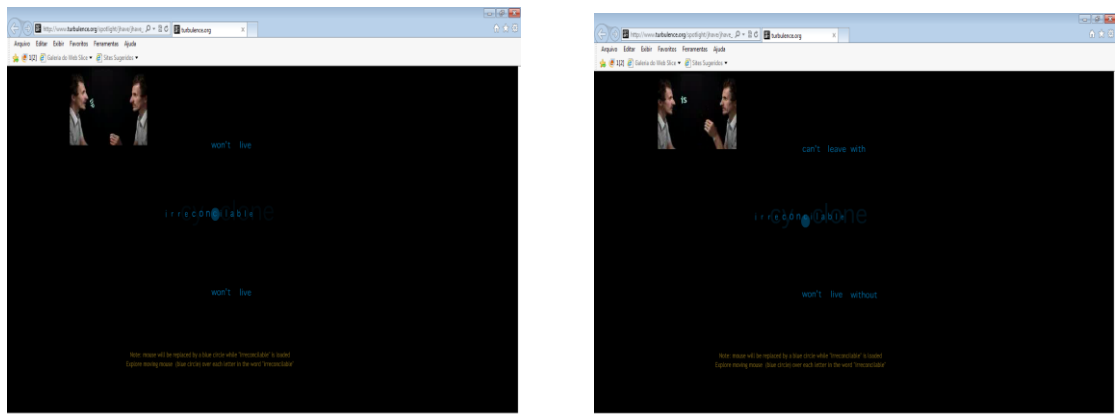


Figura 42: Frames de *Irreconcilable. Lipservices*, de Jhave
 Fonte: http://www.turbulence.org/spotlight/jhave/jhave_spotlight.swf

Mas o que se conta, de fato, ou seja, há uma narrativa, há alguma ação? Não há indícios de ação que desencadeiem um enredo, mas a junção dos fragmentos dá um sentido de ação iminente: quem fala expressa angústias e contradições a respeito de um relacionamento que se torna “irreconciliável”. A ação iminente é de abandono da mulher, podemos então dizer que há um narrador que a anuncia como um desejo, que pode ou não se concretizar, pois ele parece estar numa espécie de ciclo vicioso, como indicam os termos “vicious cycle” e a própria possibilidade de interação com a obra: posso passear com o *mouse* sobre as letras da palavra infinitamente, repetindo as mesmas coisas:

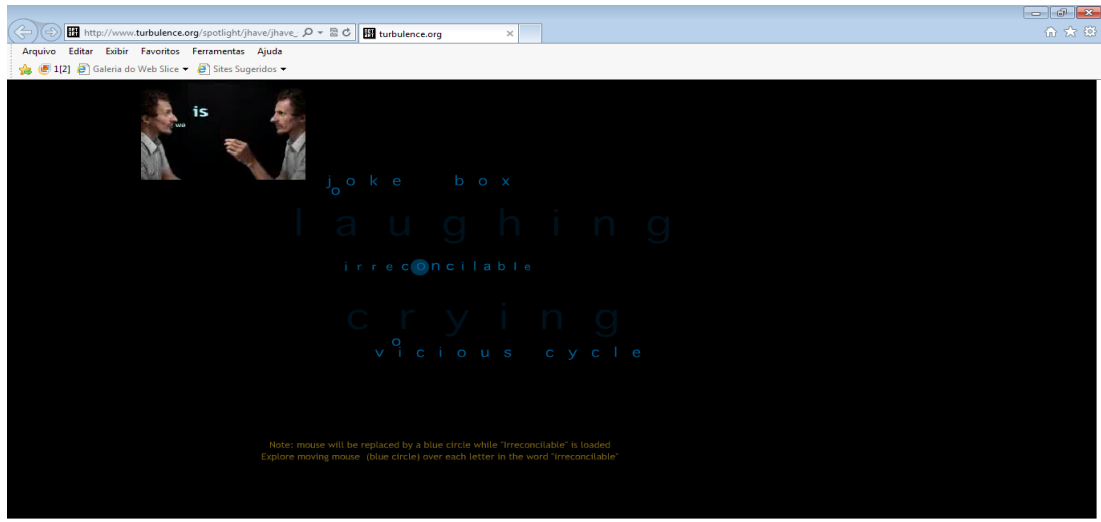


Figura 43: *Irreconcilable*. *Lipservices*, de Jhave

É uma narratividade de gradação fraca, porque a ação é apenas sinalizada como intenção, potencialidade. Não há uma evolução temporal, não há movimento em ação, há uma repetição de pensamentos. Porém, só é possível depreender da obra este sentido na interação com ela.

Pouca interatividade é demandada do leitor, ele apenas precisa movimentar o *mouse* por sobre a palavra. Mas a obra depende de que ele faça isto por completo para que possa ler os textos com palavras e sentenças-chave e deles depreender sentido. A motivação é essencial. Como as palavras e o som só aparecem quando o leitor segue exatamente as instruções, entendemos que a obra atíça a curiosidade e induz o leitor a fazer exatamente o que dele se espera.

A obra está aberta a uma participação simples e rápida, entende-se que isto ajuda a motivar mais o leitor a explorar a obra.

E voltando a *Lipservice*, a síntese das duas obras parece reforçar ainda mais um sentido: de que esta é uma reflexão solitária, que ele repete infinitamente para si mesmo, dizendo e “comendo” suas palavras, seus pensamentos. Que podem ser apenas palavras vazias, sem real intenção, como a própria palavra “lipservice” sugere: “to pay lipservice” é dizer algo sem a intenção real de fazê-lo.

A animação das palavras que aparecem e reaparecem em *Irreconcilable*, a repetição infinita do gesto em *Lipservice*, a sonorização que responde à interação, junto com as palavras, ou seja, os aspectos visual e sonoro, além do texto predominantemente verbal se unem num todo que, apesar da fragmentação aparente, gera sentido, desde que o leitor realmente se motive a interagir com ela,

como mencionamos anteriormente, e faça estas relações mentais no processo de significação.

Murray aborda a possibilidade de uma narrativa caleidoscópica no digital (1999, p. 155-175), em que, pela navegação através do fluxo de consciência das personagens, é possível conhecer uma história a partir de diferentes perspectivas, navegando por diferentes consciências, como um close-up panorâmico. *Twelve Blue* explora esta possibilidade permitindo a navegação por diferentes pontos de vista para a composição de um enredo, conforme falamos, o que também traz consigo um desafio de não fazer com que o leitor se canse disto e desista de explorar todas estas possibilidades (RYAN, 2001).

Em *The quick brown fox – a pangram* e em *Irreconciliable. Lip Service*, o leitor explora a narrativa apenas a partir do ponto de vista em primeira pessoa, através do fluxo de consciência. Entendemos que esta característica, incluindo a existência de poucos eventos, ajuda na manutenção de coerência e na motivação da leitura. Mais que isto, a forma de navegação obriga o leitor a interagir o tempo todo, passando o *mouse* por sobre as letras, o que prende mais sua atenção e estimula mais o desejo de descobrir o que está por trás da primeira camada textual. A recompensa, além de tudo, é que o discurso narrativo que vai se formando traz uma recompensa direta da recomposição de uma história em sua mente.

Junta-se a isto o uso da sonoridade. Em ambas as obras, a interação desencadeia sonoridade que para quando o leitor interrompe sua ação. Entendemos que o uso das características do meio, nestas obras, com a exploração do visual, do verbal e do sonoro impactam nesta motivação. Seria o “pensar com a mídia” na construção poética (RYAN, 2006).

De acordo com Ryan (2006), ainda que a narrativa, teoricamente, seja um tipo de significado que transcende uma mídia em particular, ela ficou quase 30 anos relacionada à ficção literária nos estudos narratológicos. A linguagem verbal pode ser assim considerada como a língua nativa da narrativa. Mas a narrativa não está limitada ao contar de histórias pela linguagem oral ou escrita, há sentidos que podem ser melhor expressos com outras linguagens (RYAN, 2004, p. 12) e a narrativa se preserva como tal na possibilidade dela permitir uma representação mental da história preservando seus componentes narrativos.

Então, a narrativa se expande para além do verbal e suas mídias devem ser consideradas na composição de sentido. Mas Ryan é contra um relativismo radical

de mídia (2006), que considere que as forças expressivas de uma dada mídia são únicas. Se fosse assim, seria preciso reconstruir uma caixa de ferramentas de análise a cada nova mídia. Ela prefere uma posição que, ao mesmo tempo, considere as transformações nas mídias que afetem o sentido narrativo, e também entendam as vantagens do meio, que preencha as demandas da forma e do significado narrativos.

Na poética de uma obra, o sucesso de uma narrativa como tal depende tanto de uma motivação livre de mídia, como de uma motivação específica da mídia (Ryan, 2006). Num aspecto livre de mídia (ou “medium-free”), a obra pode propor elementos narrativos que despertem interesse, como personagens, um enredo bem construído, motivado logicamente.

Na obra *Queerskins, a novel*, que detalharemos no Capítulo 3, a motivação maior de leitura é relacionada a seu enredo e seu personagem principal. Mas, ao mesmo tempo, a forma como ela se apresenta, em hipermídia, também motiva a leitura. Por este aspecto, o leitor pode sentir seu agenciamento trazendo respostas inteligentes e interessantes para a história, executar e apreciar a mídia na composição de sentido. Em *Shadows never sleep*, que também verificaremos mais a fundo no Capítulo 3, a interação com o *touch-screen* favorece o prazer da relação com a mídia para descobrir a história.

Desde o âmbito do impresso, encontramos em Chartier (1994, p. 13) a afirmação de que na relação entre texto, livro e leitura, “contra uma relação puramente semântica do texto [...], é preciso levar em conta que as formas produzem sentidos e que um texto, estável por extenso, passa a investir-se de uma significação e de um status inéditos, tão logo se modifiquem os dispositivos que convidam à sua interpretação”. Hayles (2002; 2004) fala da importância de se considerar a materialidade da escrita: o suporte e os códigos também fazem parte da obra.

Pois bem, no digital, características físicas, como os elementos gráficos, a mistura de diferentes linguagens, a dimensão cinética e as sobreposições, além da fragmentação textual, como já vimos, também impactam a narratividade das obras e compõem sentidos.

Em *Semantic Disturbancies*, de Andreas Jacobs, de 2005, parte-se do texto verbal, de informações previamente pesquisadas no Google e armazenadas numa base de dados pré-programada. Um efeito cinético é causado pelas mudanças no

texto verbal, que se movimenta pela tela em diferentes sentidos, usando diferentes cores e fontes, sobrepondo-se a outros textos. A materialidade da obra se evidencia neste movimento e no uso dos recursos visuais. Novas imagens desconstruem, inclusive, o sentido de leitura tradicional ocidental, da esquerda para a direita. Os textos que viram imagem ocupam outras posições da tela, neste jogo de sobreposições. O leitor interage pouco, basicamente escolhendo o item do menu que gerará estes efeitos.



Figura 44: “Destruction”. In: *Semantic Disturbancies*

Fonte: http://collection.eliterature.org/2/works/jacobs_semantic_disturbancies/project/info.html



Figura 45: “Architecture”. In: *Semantic Disturbancies*

Fonte: http://collection.eliterature.org/2/works/jacobs_semantic_disturbancies/project/info.html

A estes efeitos visuais, numa das opções escolhidas num menu, “Destruction”, o som de um narrador relata a perda da existência da grande arte, no século XXI, em que ocorre o declínio de tudo:

Adeus era de grandes obras de arte e grandes artistas, agora chegamos ao século XXI, a era do declínio de tudo ... nunca teremos olhos de novo para o esplendor e a grande e magnífica era da arte que tivemos antes.²⁹

Semantic Disturbancies, ou distúrbios semânticos, na sua tradução, desconstrói textos verbais, reconstruindo novas imagens. Ocorre uma iconicização do texto verbal, a similaridade afeta a contiguidade e a composição de sentido do texto verbal. A partir de conteúdos buscados no Google, o programa rearranja e recontextualiza os textos.

Na interação, o leitor participa com o movimento do *mouse*, que amplia os tamanhos, muda e multiplica os fragmentos, gerando novos efeitos visuais. Os fragmentos textuais compõem um novo sentido, num nível semântico: num aspecto conceitual e metalinguístico, a obra faz pensar sobre o conteúdo auto-gerador da internet – a produção contínua de textos e conteúdos em um volume de informações que perde o próprio sentido quando pensamos em não dar conta destes textos continuamente gerados. De acordo com palavras do autor, nesta reorientação textual, surgem novos contextos, que não se conformam à mundanidade das listas de resultados originais. Assim, entendemos que a proposta poética sugere a desconstrução de um contexto de consumo massivo da informação.

Ryan (2011) reforça que, com o digital, ocorre a desintegração da linguagem, sua disfuncionalidade, promovendo uma maior auto-referencialidade, que nos deixa mais cientes dos códigos e processos. Em decorrência, há uma dificuldade maior de uma leitura narrativa. As propriedades sensórias podem prevalecer, em detrimento do significado narrativo. Em casos de extrema disfuncionalidade, pode-se até perder o sentido.

Em *Semantic Disturbancies* ocorre esta desintegração da linguagem. Com exceção do fragmento sonoro que abordamos, a obra não gera uma narrativa, não se conta nada com base na ação, gerando muito mais um efeito cinético e poético. Porém, aliando o fragmento sonoro à proposta poética, num nível semântico podemos pensar que a obra sugere uma narrativa num sentido mais abrangente: o caráter massivo das informações em rede faz com que os discursos percam seu significado, da mesma forma como a arte perdeu seu caráter de grande arte no

²⁹ “Farewell age of great artworks and great artists, now we arrived the XXI century, the age of the decline of everything ... we’ll never have eyes again to the splendor and the magnificent age of art we had before” (JACOBS, 2005, Tradução nossa).

século XXI. Mas este sentido sugerido só é possível se pensarmos que, ao mundo do texto, junta-se o mundo da vida do leitor (Ricoeur, 2010). No ato de reconfiguração narrativa através da leitura, nossa experiência, como leitores com um conhecimento prévio da rede e de seu excesso de informações, se une às características da obra, compondo um sentido na interpretação.

Para Amerika (2007), o meio eletrônico vai borrando as fronteiras entre texto, página, som e imagem, promovendo uma espécie de escrita-desenho. Sobre isto, podemos dizer que o processo de interação e geração do discurso narrativo pode formar uma espécie de desenho da estrutura narrativa, como narrativas espaciais icônicas. São narrativas em que a linearidade é rompida (SANTAELLA, 2001) e a leitura do texto dá uma noção de um desenho de diagrama. No digital, conforme se navega pela história, na recomposição do discurso narrativo pelo leitor, há uma iconicização dos fios narrativos. É o que ocorre em exemplos de narrativas fragmentárias que já vimos, como *Twelve Blue*, *One text, many stories* e *Random Paths*, por exemplo.

Ryan, em certo momento (RYAN, 2001) destaca que, ao serem exploradas as características do texto como um mosaico caleidoscópico na narrativa digital, fica mais difícil a significação, e mais evidente a iconicidade da obra. Este modelo, segundo ela, funciona melhor com o texto poético, em que o sentido da sequência não é narrativo, mas lírico, ou seja, não é lógico, causal, temporal, mas associativo, quase tolerante a justaposições incongruentes.

Acreditamos que a narratividade de um texto tende a ser menor quanto maior for o aspecto icônico da obra, porém, sua narratividade dependerá da proposta poética levando-se em conta todos os seus elementos, incluindo o processo de interação. Este tipo de justaposições é o que vemos no caso de *Semantic Disturbancies*, em que a iconicidade se evidencia e um sentido narrativo é mais difícil de ser depreendido, o que está em conformidade com a proposta poética da obra. Em *One text, many stories*, ainda que a iconicidade esteja fortemente presente, algo se conta e a própria estrutura caleidoscópica se associa à significação narrativa proposta.

Segundo Santaella (2007), muita ênfase foi dada ao hipertexto nos primórdios da explosão da rede, por uma questão de enraizamento da narrativa na prosa, mas é importante enfatizar as possibilidades do cinético no digital, da possibilidade da maleabilidade da palavra, pelo seu corpo e sua natureza imagética.

Ainda sobre o impresso, Pignatari (1987) já destaca as subversões feitas à narrativa, que a tornam uma iconescritura, “a um nível tal que tornaria falaciosas as usuais abordagens semântico-conteudísticas, as ora correntes estruturais da narrativa”, referindo-se às abordagens de Todorov e Greimas. E exemplifica com os contos “Berenice” e “A queda da casa de Usher”, de Poe, dentre outras obras, em que a iconicidade está presente na obra e não pode dela ser descolada. Sobre *Alice in the wonderland*, de Carrol, destaca a existência de uma iconicização dupla, no aspecto verbal e também no não verbal: no texto “Tale”, as palavras “tale” e “tail”, traduzidas como “conto” e “cauda”, ficam muito próximas na pronúncia. E quando Alice ouve a história do camundongo (que seria o conto), olha-lhe a cauda. Conto e cauda se aproximam inclusive no aspecto visual da página do livro: no conto, parte do texto tem exatamente o formato da cauda do rato.

As narrativas, no digital, vão tirando proveito destas possibilidades icônicas e cinéticas para contar histórias, borrando as fronteiras entre linguagens, como diz Amerika e, em certa medida, também as fronteiras entre o narrativo e o não narrativo, conforme entendemos. Pode ser evidenciado um aspecto de maior ou menor grau narrativo, conforme prevaleça o aspecto paradigmático ou o aspecto sintagmático. Em *Semantic Disturbancies*, por exemplo, predomina o aspecto paradigmático, enquanto que em *One text, many stories*, prevalece o sintagmático. Mas de ambas as obras depreendemos narratividade.

Space Video, de Kate Armstrong e Michael Tippett, obra de 2012, de acordo com sua descrição, versa sobre os temas: meditação guiada, hipnose, exploração do espaço e do fundo do mar pela NASA, discursos motivacionais, fundos de tela em Powerpoint, ficção científica, cultura psicodélica e das drogas, música eletrônica, espiritualidade popular e efeitos computacionais. A partir de uma narrativa verbal não linear, um sistema generativo busca vídeos no Youtube sobre estes assuntos e os vai incorporando à exibição da obra ao leitor, com o som pré-programado que inclui registros provenientes de um radiotelescópio de baixa frequência que monitora o som do sol batendo na Terra.

A obra é constituída pelas linguagens verbal, visual e sonora e o leitor basicamente aciona cada execução da obra, e cada uma delas traz um conteúdo diferente: o texto verbal recuperado aleatoriamente varia, assim como os vídeos.

A interferência do leitor é possível apenas quando links são disponibilizados nos vídeos, o que permite que ele navegue para outro conteúdo, podendo voltar ou não à leitura original pelos controles do navegador.



Figura 46: *Space Video*. de Kate Armstrong e Michael Tippett.

Fonte: <http://turbulence.org/Works/spacevideo/#>.

Há um texto potencial que vai sendo composto a partir de processos computacionais e conteúdos que vão sendo inseridos na rede, uma mistura de uma base de dados pré-programada pelo autor e conteúdos de inclusões diversas de usuários da rede, da qual emerge sempre um resultado imprevisto. Esta aleatoriedade da exibição do verbal com imagens imprevistas do visual ressalta ainda mais a fragmentação textual.

No entanto, este resultado acaba sendo atrelado aos temas anunciados na descrição da obra: meditação, exploração espacial e assim por diante, correlacionando palavras e imagens, como na sequência ilustrada a seguir.

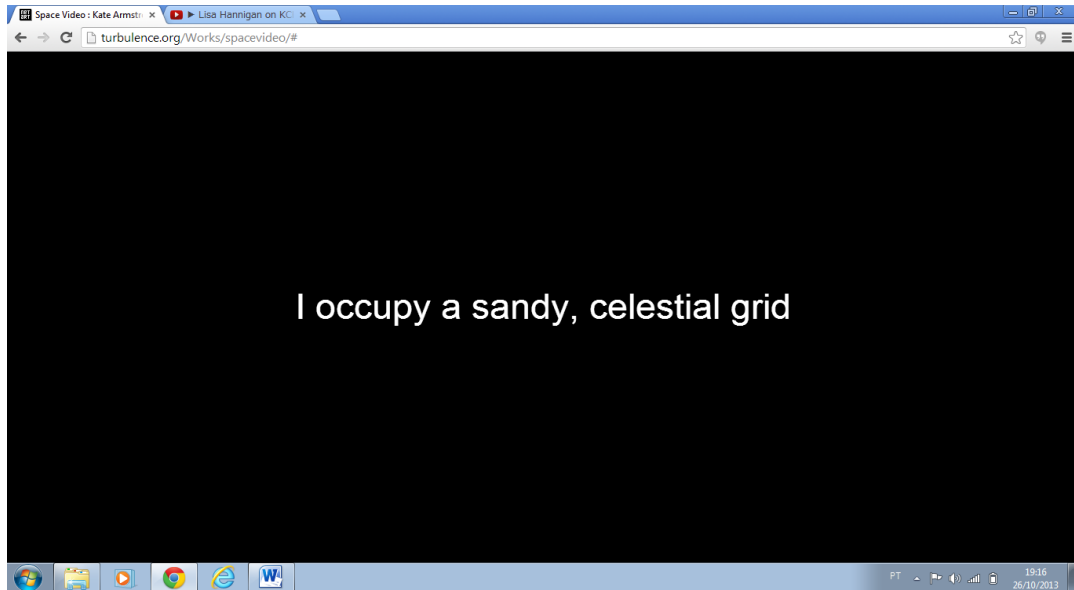


Figura 47: *Space Video*. de Kate Armstrong e Michael Tippett. Correlação de palavras e imagens.
 Fonte: <http://turbulence.org/Works/spacevideo/#>.

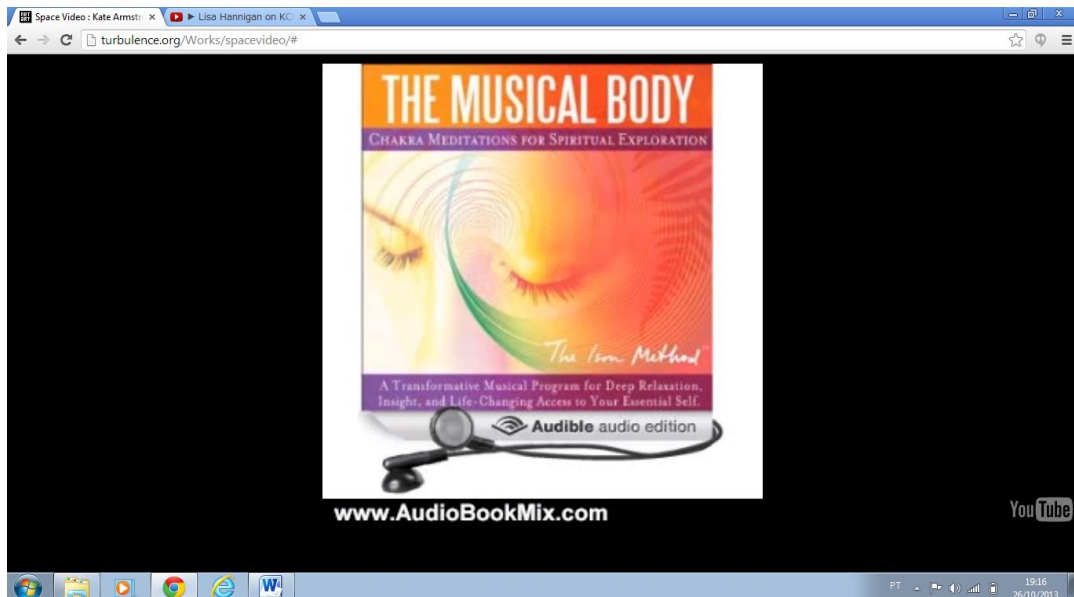


Figura 48: *Space Video*. *Space Video*. de Kate Armstrong e Michael Tippett. Correlação de palavras e imagens.
 Fonte: <http://turbulence.org/Works/spacevideo/#>.

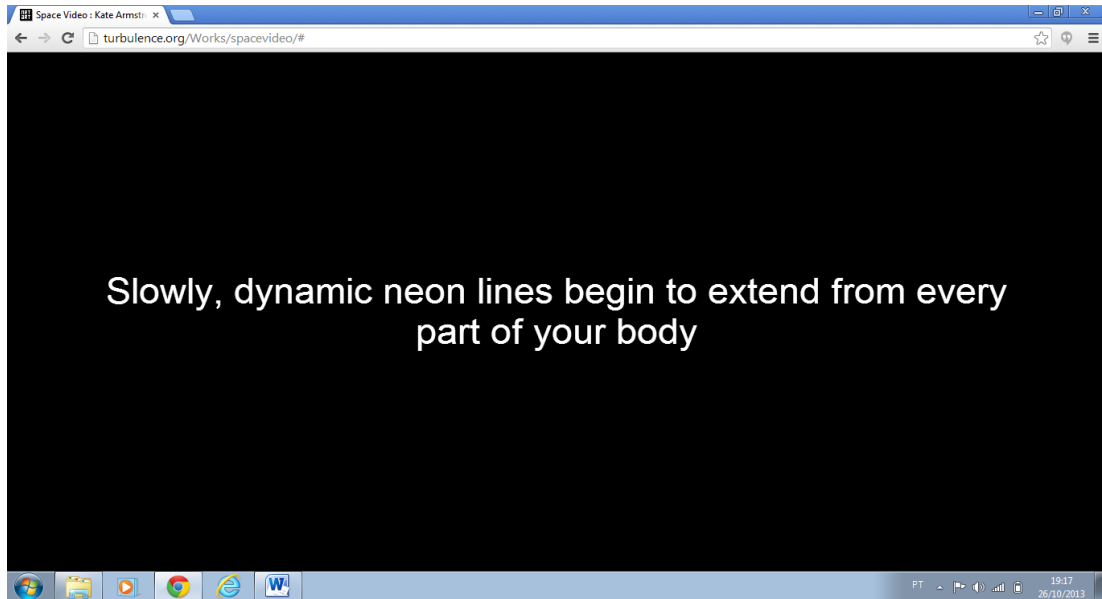


Figura 49: *Space Video*. *Space Video*. de Kate Armstrong e Michael Tippett. Correlação de palavras e imagens.
Fonte: <http://turbulence.org/Works/spacevideo/#>.

A sequência pode mudar de uma temática espiritual para a musical, não é possível prever uma continuidade temática. Na leitura, o texto se parece mais com uma colcha de retalhos relacionados a estes temas.

Assim, é possível prever algum sentido temático, mas não um sentimento de completude na leitura: a obra não chega a compor um enredo, não é possível se depreender um quê ou um como de um acontecimento (MEADOWS, 2003, p. 24). Por vezes aparecem verbos de ação, mas falta unidade de alguma ação, não há um relato propriamente dito de algum acontecimento.

Para Ryan (2011), a ordem randômica de algumas obras não favorece uma sequência temporal e lógica de ordenação de eventos, o que impacta na sua narratividade. É o caso do que acontece em *Space Video*.

Mas fala-se de “eu”, “eles”, “você”, A inclusão da segunda pessoa, do “você”, cria uma proximidade do texto com o leitor, o que ajuda a engajá-lo na leitura, a fazê-lo parte de algo que se lê, mantendo-o atento ao que virá em seguida.

Pode-se dizer que há um narrador que se dirige ao leitor e que por vezes fala de uma terceira pessoa. Com o leitor fazendo parte do texto, este assume certo sentido dramático. Desta maneira, o texto compõe uma narrativa, na inserção do leitor que, embora praticamente não interaja com a obra, é chamado a fazer parte dela nesta inserção. Ao propor menos opções de interação, há, inclusive, mais chance do leitor ficar atento à leitura, sem desviar-se dela. Conforme destaca Ryan (2001), a interatividade pode enfraquecer o sentido de imersão, distraindo o leitor.

Neste engajamento na leitura, *Space Video* assume um caráter narrativo. Mesmo enfraquecida na ação (o que lhe dá um caráter de narrativa em um grau menor), a narrativa se fortalece nesta intenção de cumplicidade com o leitor, reforçando-se o sentido dramático em detrimento do diegético.

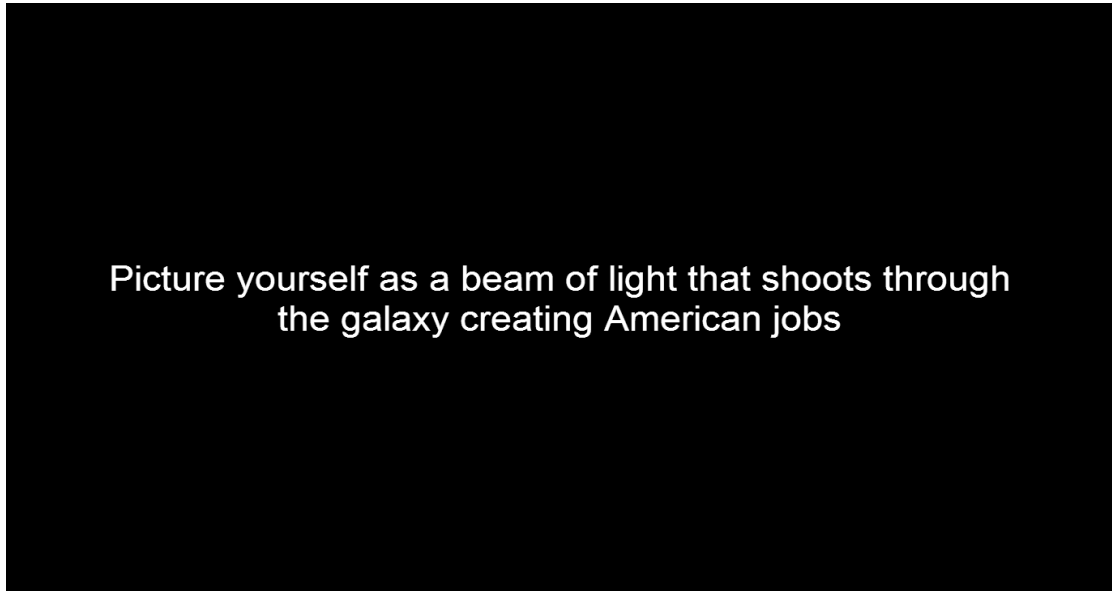


Figura 50: *Space Video*. de Kate Armstrong e Michael Tippett
Fonte: <http://turbulence.org/Works/spacevideo/#>.

Embora as primeiras teorias do hipertexto afirmassem que a falta de linearidade narrativa não destrói a narrativa como tal, uma vez que os leitores podem fabricar sua sequência narrativa a partir da navegação por diferentes links do hipertexto, não é exatamente isto que acontece de forma generalizada. Nas obras até agora verificadas, a composição narrativa está muito mais relacionada ao que foi pré-programado na obra pelo autor, do que pela navegação do leitor. E em *Space Video*, a ordem randômica dos processos da máquina não forma, necessariamente, novas narrativas, mas propicia sim um senso de narratividade a cada execução pelo fato da programação prever a inserção de uma segunda pessoa, o leitor, que, independente do texto gerado na execução, acaba sendo lembrado que performa nesta história.

Noah Wardrip-Fruin (2010) também critica as discussões iniciais sobre o hipertexto, que nos anos 90 levaram mais em conta a literatura e a linguagem verbal nos textos digitais. Afirma que autores como Murray, Ryan e Hayles incluíram, oportunamente, os games e os vídeos nestas discussões. Para ele, é também importante considerar o aspecto mais técnico das obras. Ele inclui como elementos

das obras digitais os aspectos da interação, dos dados, do processo, do contexto e da superfície, esta última relativa àquilo que o leitor vê da obra.

De fato, como já abordamos no Capítulo 1, com base em Hayles (2006), no que ela chama de primeira geração, as discussões iniciais ressaltavam o hipertexto (como nos exemplos de *afternoon, a story* e *Twelve Blue*) enquanto que as discussões subsequentes diminuíram a importância dos links e deram mais atenção à mistura de linguagens (como nos exemplos de *Space Video*, *Irreconciliable Lipservice*, *mémoire involuntaire no.1*). Ao relacionarmos estes autores às nossas leituras, vamos procurando, aos poucos, ressaltar a relevância de suas discussões para as narrativas em hipermídia, no tocante à importância das linguagens e mídias, do processo de interação com a obra, que oferece diferentes possibilidades e, conseqüentemente, diferentes efeitos de acordo com a pré-programação dos processos de máquina e de seus dados.

Mais recentemente, Murray (2013) chama a atenção para a importância da segmentação dramática da ação narrativa no digital, ou seja, para a preservação da coerência, para a forma como se programam as possíveis ações a serem acionadas na interação. Esta programação precisa considerar quais são as unidades mínimas de ações previamente inseridas nos dados e como elas serão acionadas para que a interação não desestruture um sentido coerente, noção que retomaremos adiante.

Algumas discussões também abordam, no tocante às narrativas digitais, as narrativas transmídia, Narrativas transmídia são aquelas que se desenrolam em “múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p. 138). Ao se expandirem para diferentes mídias podem, inclusive, estimular uma experiência que incentiva o consumo pelo acesso a estas diferentes plataformas.

Entendemos a importância destes estudos, embora tenhamos optado, neste trabalho, por estabelecer como recorte de pesquisa o estudo de manifestações artísticas em suporte digital que incorporem, necessariamente, a linguagem verbal escrita em suas construções poéticas, com o intuito de verificar as especificidades das narrativas digitais em relação às impressas.

2.4 Imersão e Virtualidade

As definições de imersão e de Realidade Virtual podem variar conforme a abordagem de alguns autores. A princípio, podemos dizer que imersão é ter o sentimento de estar dentro de algo. Neste sentido, Ryan (2001, p. 55) fala que, na literatura, o texto já é um objeto virtual como uma atividade mental. Por exemplo, em *Finnegans Wake*, estimula-se a parte sensória do leitor, provocando, com isto, um sentimento de imersão.

Conforme as estratégias do texto, o leitor o lê de uma consciência interna, é transportado a numa imersão espaço-temporal, que lhe gera o efeito *madeleine*, proporcionando-lhe um senso de lugar com um fio narrativo que o guia pelos pontos de vista da história e lhe permite descobrir as características do lugar (RYAN, 2001, p. 121). O uso da segunda pessoa na narração, dirigindo-se ao leitor, para transportá-lo à cena narrativa, também pode provocar um efeito imersivo (RYAN, 2001, p. 104).

A respeito do digital, Ryan (2001, p. 74) compara a diferença entre os links do hipertexto com o espaço simulado da Realidade Virtual: no hipertexto, o leitor simplesmente pula de um link a outro e, entre estes nós não há nada, o que quebra o efeito imersivo, o efeito de “estar” na história. Na Realidade Virtual, o sentimento é mais imersivo, com a inclusão do corpo, o leitor, que se torna mais interator, nesta hora, move-se no ambiente virtual como uma atividade compensatória. Também Murray (1999, p. 280) enfatiza a importância do mundo virtual como o que melhor poderia explorar as propriedades dos ambientes digitais, na simulação, em que se pode entrar, manipular e observar os processos no ambiente.

Para Heim (1998, p.6-8), a imersão tem uma definição mais técnica, ela se dá através de dispositivos que isolam os sentidos o suficiente para a pessoa sentir-se transportada a outro lugar. Como Ryan, exemplifica o sentimento do “estar lá” também com os próprios livros, com o uso de imagens 3D escondidas neles, por exemplo, mas aborda a imersão muito mais como um componente da Realidade Virtual. Para ele, na Realidade Virtual não basta apenas esta ideia de estado de consciência, de ilusão. Para que ela exista são necessárias, além da imersão,

também a interação e a intensidade da informação. A interação é a habilidade de mudar o ponto de vista tão rapidamente quanto o homem pode mudar sua posição física e sua perspectiva. A intensidade da informação é a noção de que um mundo virtual pode oferecer qualidades especiais, como telepresença e entidades artificiais que podem oferecer certo grau de comportamento inteligente.

Termo cunhado por Jaron Lanier, a Realidade Virtual prevê a participação do corpo físico, quando a imagem é construída por um sistema ou manipulada por teleoperação (RYAN, 2001, p. 53). Ela combina a imagem panorâmica 3D com a exibição tridimensional e o ponto de vista controlado pelo usuário.

Para Grau (2003), a Realidade Virtual tem uma conceituação um pouco diferente. Ela suspende temporariamente a relação e a distância sujeito/objeto, usando estímulos sensoriais dirigidos aos sentidos. Nesta intenção, ele explica que a ideia de Realidade Virtual já estava presente desde a antiguidade, com a produção de espaços imagéticos ilusionistas. Segundo ele, cada época utiliza suas técnicas disponíveis com o intuito de produzir o máximo de ilusão. Mas o hábito vai desgastando esta ilusão, e logo ela não tem mais o mesmo fascínio e perde-se o efeito de distanciamento. No computador, quanto mais intensamente há um envolvimento, de modo interativo e emocional, menos o mundo parecerá uma construção, e mais parecerá uma experiência pessoal (GRAU, 2003, p. 229).

Optamos por uma consideração da imersão, na leitura de nossas obras, como uma possibilidade de despertar no leitor o sentimento de proximidade com o espaço-tempo da história narrativa, como o efeito *madeleine*. Esta possibilidade pode variar, conforme a construção de cada obra e a forma de interação que ela pede. Adiante, abordamos as obras *Releer* e *What a Loving, and Beautiful World* como exemplos de uso do espaço imersivo.

Em relação à Realidade Virtual, entendemos que ela assume um caráter diferente, mais técnico, conforme a definição de Heim, envolvendo não apenas o estado de consciência e a imersão, mas também dispositivos técnicos, interação e intensidade da informação, como dissemos anteriormente. Mais à frente abordamos a obra *Screen*, que é uma obra em Realidade Virtual.

De acordo com Ryan (2001), no colapso da distinção entre os mundos ficcional e real, o leitor envolve-se com a história de forma imersiva. Para criar o

sentimento de imersão, a linguagem precisa estar invisível. Numa maior fusão da obra com o aparato técnico, mais o meio fica invisível e maior é o senso de imersão por parte do leitor.

A interatividade pode conflitar com a criação do desenvolvimento de uma narrativa mantida, com enredo sustentado. A imersão requer algum acúmulo de informação, alguma fluidez e continuidade espaço-temporal, que a quebra interativa pode dificultar. Portanto, quanto mais o enredo tem continuidade, mais fácil dele ficar na memória do leitor e a história fazer sentido. A quebra textual em links de navegação, especialmente em hipertextos, tende a dificultar esta continuidade (RYAN, 2001, p. 257).

Por outro lado, o envolvimento do leitor em um ambiente imersivo, com a participação de seu corpo, interagindo com a máquina, ou o ambiente de performance, pode colocá-lo como parte integrante da narrativa, em um espaço de experiência sinestésica. É o que ocorre na obra *Releer*.

Releer, obra de Raquel Kogan, de 2008, é uma instalação em um espaço imersivo. Ela contém uma estante com 50 livros, cada um deles com a gravação de um fragmento textual diferente. São fragmentos provenientes de textos literários, em diferentes idiomas, gravados por pessoas distintas. Dentro de um ambiente escuro, diferentes participantes podem retirar livros da estante ao mesmo tempo - e cada livro retirado ilumina sua face e reproduz a respectiva gravação no ambiente.

De acordo com a autora³⁰, a intenção foi a de dar ao livro um novo sentido, tirando-o de seu contexto original, transformando-o, criando assim um palimpsesto de vozes, timbres, idiomas, em que as escolhas individuais de cada livro formem uma nova “voz”.

³⁰ Cf. <http://www.raquelkogan.com/>



Figura 51: Reler, de Raquel Kogan
 Fonte: <http://www.raquelkogan.com/>

A leitura destes textos dentro da instalação é, de fato, sua releitura. O livro é retirado de seu contexto original, transformado, gerando outro sentido. Sendo que a proposta pretende desencadear um “palimpsesto de vozes”, como diz a autora³¹, os livros acabam servindo como uma metalinguagem, ou seja, pode-se refletir, através da obra, sobre o próprio ato de leitura, que, no impresso, previa uma leitura individual e que, agora, retoma uma leitura coletiva e oral.

O leitor participa de uma experiência sinestésica, imersiva, na medida em que o som, as luzes de LED e o espaço escuro criam a atmosfera, num cenário como de uma biblioteca. O discurso narrativo se forma na medida em que os textos do passado são retomados, construindo novos textos, numa nova produção de sentido diferente a cada releitura, conforme os leitores que participarem da interação, conforme as escolhas que eles fizerem em cada momento, como personagens deste cenário, criando um palimpsesto de vozes.

What a Loving, and Beautiful World, de autoria de Sisyu e do teamLab, de 2011, é uma instalação interativa, que inclui as linguagens verbal (através dos ideogramas *sho*, provenientes da caligrafia japonesa), visual e sonora.

Os *sho* flutuam na projeção nas paredes. Na interação com estes caracteres, aproximando a mão, a instalação reage, fazendo surgir uma imagem

³¹ Cf. <http://www.raquelkogan.com/>

correspondente. A obra também reage à sombra do receptor. Cada elemento visual vai reagindo a outros elementos visuais, assim vão surgindo novas imagens.

Um som de fundo lembra a natureza, a água, os trovões.



Figura 52: *What a Loving, and Beautiful World*, de de Sisy e teamLab
Fonte: <http://www.team-lab.net/en/portfolio/loving/whatloving.html>

Imagens figurativas (como borboletas e pássaros voando, arco-íris) e não figurativas reagem, gerando a sobreposição de imagens e caracteres.

Conforme a descrição da obra, nesta interação revela-se um mundo próprio dos caracteres, ligado aos pensamentos da humanidade, contidos na origem destes caracteres.

Entendemos que, ao mesmo tempo em que os caracteres são icônicos, são também índices de imagens apresentadas na tela. E na combinação da ação do receptor, que participa desta aparição de novos elementos, um mundo novo, um cenário verbal, visual e sonoro se revela. Um discurso narrativo se compõe nesta participação em que interatores tornam-se personagens dentro deste espaço imersivo.

O participante atua “disparando” uma ação pré-programada, ele também interfere na obra, em certa medida, atualizando-a na leitura, participando da revelação deste mundo dos pensamentos dos homens que foram traduzidos em caracteres e agora são revelados em imagens.

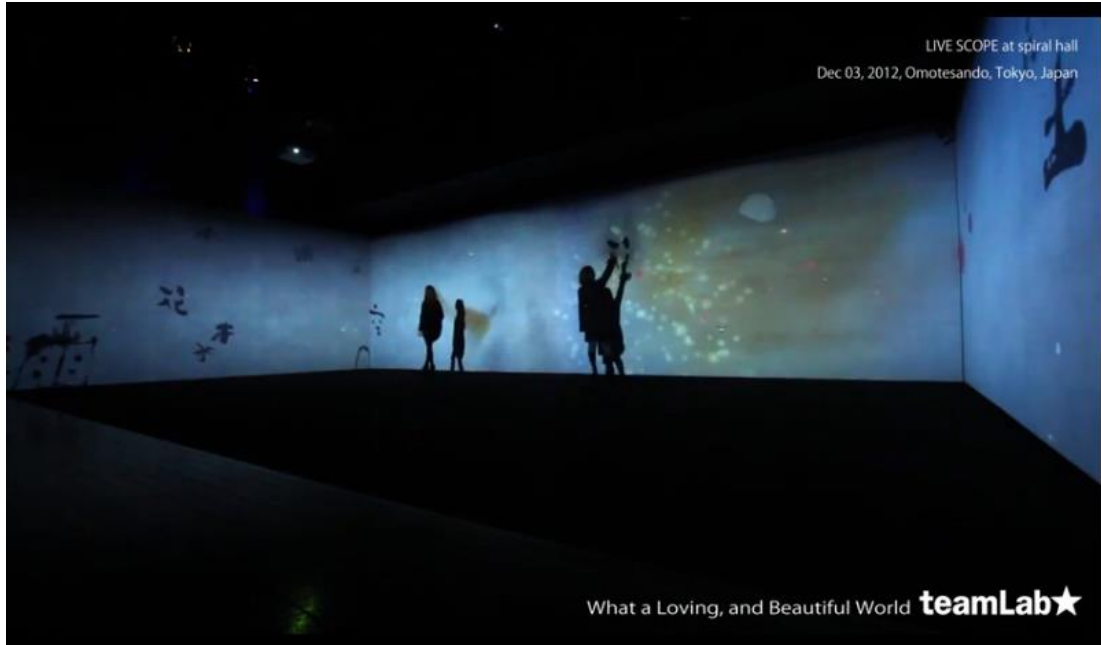


Figura 53: *What a Loving, and Beautiful World*, de de Sisyu e teamLab
 Fonte: <http://www.team-lab.net/en/portfolio/loving/whatloving.html>

A obra provoca no participante um sentimento de imersão, na geração deste “mundo” sinestésico. A interação não provoca nenhuma quebra da imersão, neste caso, pois com a interface do gesto frente às imagens, os aparatos técnicos não ficam aparentes, há uma aproximação entre sujeito e objeto, que, na verdade, aumenta o sentimento imersivo.

Assim, considerando a proposta poética da obra, estas imagens são personagens deste mundo prévio de pensamentos que foram historicamente “traduzidos” em caracteres. Isto é o que se conta, esta é a história narrativa, cujo enredo é a evocação da história da humanidade representada nos caracteres. Mas não necessariamente é possível depreender este sentido, esta história, pois para isto é preciso que se conheça a proposta poética.

Mas há outra camada narrativa, a da performance dos participantes nesse mundo, em que eles podem ser vistos como personagens de uma história dentro do cenário que se apresenta resultante de sua ação. Ao considerarmos que a primeira história contém a ideia de causalidade, entre os pensamentos e os caracteres, uma sugestão de temporalidade, sua narratividade é maior que a da segunda camada narrativa. A segunda possui uma característica mais própria do digital: a de gerar algum sentido pela ação com o meio. Esta seria sua relação de causa e efeito, o mundo que se revela pela interação do corpo do leitor, mas sua temporalidade se

dilui, seu enredo fica enfraquecido, o que diminui sua narratividade em relação à primeira.

No tocante à Realidade Virtual, a CAVE³² aparece como o ambiente mais apropriado para a imersão (HAYLES, 2009), contemplando os requisitos de imersão, interação e intensidade de informação especificados por Heim (1998). Este sistema permite um nível maior de imersão ao cativar os sentidos do participante e bloquear os estímulos do mundo exterior (SANTAELLA, 2003, p. 202). Além disso, conforme sinaliza Heim, a CAVE permite maior liberdade do movimento corporal.

Screen, de Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain e Benjamin Shine, é uma obra em uma CAVE, que se apresenta através de uma performance em Realidade Virtual. A narrativa acontece a partir da interação com a obra.



Figura 54: *Screen*, de de Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain

Fonte: http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html

Em sua performance com elementos textuais, o participante acaba sendo o personagem de uma ação: a ação de colocar de volta ao espaço imersivo das paredes, com sua luva, as palavras que caem no chão.

³² A CAVE é um ambiente imersivo composto por um cubo com telas que circundam o visitante com imagens. O visitante utiliza óculos que lhe permitem ver as imagens em 3D. Sistemas de rastreamento de movimento e de som preveem o efeito estéreo e o feedback adequados (HEIM, 1998).

Com a velocidade com que as palavras começam a cair das paredes, torna-se impossível não apenas colocá-las de volta a tempo, mas também lembrar-se a que espaço elas pertenciam. Por fim, há um colapso, todas as palavras ficam amontoadas no chão. Há uma narração de fundo, um fragmento verbal sonoro, no início e no final da performance, falando sobre a memória.



Figura 55: *Screen*, de de Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain

Fonte: http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen/screen/video/screen-SGI.mov

O interator torna-se personagem de uma narrativa que se evidencia no tempo da performance, no cenário que é o ambiente da Realidade Virtual.

A narrativa se apresenta de forma dramática, em que o interator dela participa: metaforicamente, sua ação remete à luta do homem para controlar a memória e evitar sua perda, o que contribui para a ideia de causalidade, conferindo a este discurso narrativo um caráter de enredo.

Por fim, entendemos que o senso de narrativa de uma obra estará relacionado ao que da proposta poética pode se recuperar, gerando o discurso narrativo e depreendendo-se alguma história. Pela imersão poder propiciar uma participação em que o receptor pode até se tornar personagem de uma ação, participante de um cenário narrativo, como nos exemplos vistos, ela reforça o grau narrativo na relação com a obra.

Em espaços imersivos, o participante pode alterar sua percepção a partir de uma revelação momentânea, sendo parte integrante da história, no espaço-tempo de sua performance na instalação, que é o cenário desta ação narrativa.

2.5 Coerência e Preocupações com a Narrativa Digital

A noção de coerência está relacionada à ideia aristotélica do todo. Segundo Costa (1992, p. 37), a respeito da teoria aristotélica da epopeia, tanto ela, como a tragédia, devem ser compostas em torno de uma ação completa, com princípio, meio e fim para que, como um organismo vivo, possam produzir o prazer que lhe é peculiar. Esta estrutura de princípio, meio e fim contém uma relação de causa e efeito (MEADOWS, 2003).

O enredo narrativo, como já vimos, contém normalmente relações de causalidade que levam a alguma resolução ou convergência.

Desde Aristóteles os críticos têm diferenciado histórias cujos eventos têm unidade de ação das que são episódicas e têm unidades narrativas que podem ser removidas e rearranjadas sem afetar o trabalho como um todo³³. Para alguns autores, como já vimos, a causalidade está vinculada à condição de narratividade (AUDET, 2007).

De acordo com Laurel (1991), uma das ideias fundamentais de Aristóteles sobre o drama (e ela expande: sobre outras formas de literatura também) é o todo orgânico. Num enredo, os eventos são conectados em progressão possível e necessária. Laurel ressalta ainda que no computador, porém, não necessariamente há uma ação, um todo, mas a potencialidade de muitas ações, muitas totalidades. Na interação, o leitor pode interromper a leitura, escolher outra rota de navegação. E acrescenta que nem todos os eventos precisam ser ligados em uma única cadeia causal.

Mas a interatividade e a motivação podem representar um desafio à coerência da obra, caso ela não seja previamente programada prevendo as possíveis ações do leitor e o todo. Para Laurel, o todo está mais relacionado à sessão do homem com o computador. Assim, entendemos que *afternoon, a story*, com as possibilidades plurais de história, como já dissemos, contém esta possibilidade das várias ações e ainda assim permite a geração de sentido.

³³ Cf. Marie-Laure Ryan. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*.

Para Landow (LANDOW; DELANY, 1992), o hipertexto, através de seus links, quebra a noção de unidade e causalidade.

*Grammatron*³⁴, de Mark Amerika, obra dos anos 90, é uma hipermídia composta de uma trilha sonora, uma parte visual e uma parte verbal. Mescla ficção literária com outras formas de escrita, com links que apontam para ensaios teóricos do autor.

Predomina a linguagem verbal, com duas rotas principais de leitura, “Interfacing” e “Abe Golam”:

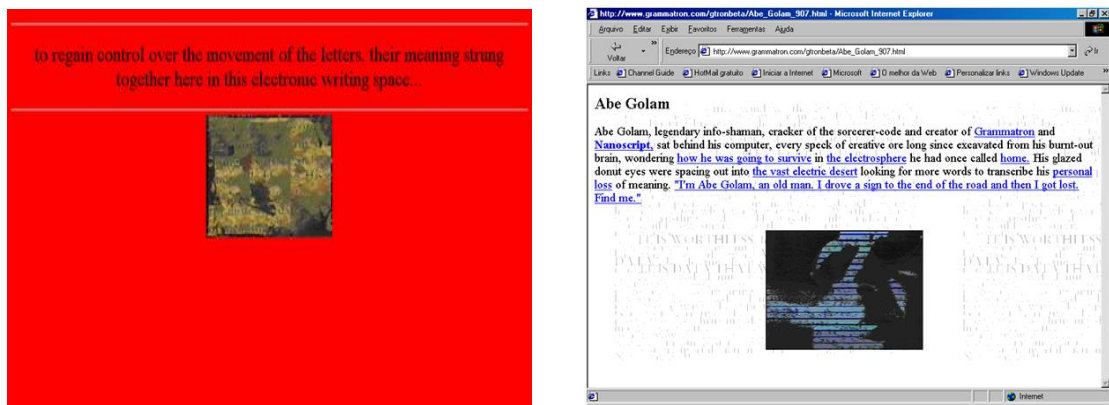


Figura 56: *Grammatron*, de Mark Amerika. “Interfacing” e “Abe Golam”

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

Em “Interfacing”, o texto vai se apresentando automaticamente, sem a interferência do leitor. Em “Abe Golam”, a leitura é através da seleção de links de hipertexto, a entrada e a navegação pela história são rizomáticas.

Embora as duas partes da obra possam ser lidas de forma independente, elas se complementam e se entrecruzam. A temática é a rede, com as experiências e as relações na realidade virtual. Abe Golam é personagem principal.

Através de muitos links e sem indicação de rota de leitura, os discursos narrativos que podem ser criados a cada entrada em “Abe Golam” são múltiplos. Cada leitura será diferente, mesmo considerando que há um ponto de partida único, pois cada uma delas tem a potencialidade de gerar outras escolhas, diferentes da anterior.

³⁴ www.grammatron.com

Ao navegar por diferentes links, nem sempre é possível compor o mesmo sentido para a história. Por exemplo, num determinado ponto, Abe é abandonado pela namorada, Cynthia, noutra, ela simplesmente desaparece³⁵.

Ocorre a quebra da noção de unidade e causalidade, conforme anuncia Landow, através de uma abertura concreta em que, na interação, as leituras parecem compor versões variadas de enredo.

Podemos comparar estas versões de histórias como as diferentes unidades de sentido de que fala Laurel. No entanto, segundo Ryan (2001), quando a obra digital se aproxima mais de um mero quebra-cabeça, o leitor pode abandoná-la mais cedo. Em *Grammatron*, a coerência pode ficar comprometida se o leitor simplesmente abandonar a obra, pelos seus muitos links e pela falta de motivação à continuidade, ou ela pode existir nas leituras que levem este leitor a continuar e chegar a uma multiplicidade de sentidos.

Em *Dois Palitos*, de Samir Mesquita, obra de 2010, a partir de pouca interação por parte do leitor, microcontos são exibidos. Clicando-se na caixa de fósforos, ela abre e é possível escolher um fósforo. Ouve-se e vê-se o fósforo acendendo e queimando enquanto o conto pode ser lido.



Figura 57: *Dois Palito*, de Samir Mesquita

Fonte: <http://www.samirmesquita.com.br/doispalitos.html>



Figura 58: *Dois Palito*, de Samir Mesquita

Fonte: <http://www.samirmesquita.com.br/doispalitos.html>

³⁵ No trabalho de mestrado ti tivemos a oportunidade de fazer uma leitura mais detalhada desta obra (DAMÉLIO, 2003, p. 24-30).



Figura 59: *Dois Palito*, de Samir Mesquita

Fonte: <http://www.samirmesquita.com.br/doispalitos.html>



Figura 60: *Dois Palito*, de Samir Mesquita

Fonte: <http://www.samirmesquita.com.br/doispalitos.html>

A escolha do leitor restringe-se à escolha aleatória de um palito de fósforos. A cada nova escolha a caixa vai se esvaziando, até não conter mais nada.



Figura 61: *Dois Palitos*, de Samir Mesquita

Fonte: <http://www.samirmesquita.com.br/doispalitos.html>



Figura 62: *Dois Palito*, de Samir Mesquita

Fonte: <http://www.samirmesquita.com.br/doispalitos.html>

A caixa se fecha quando clico novamente, como um livro que é fechado ao término da leitura, dando à obra uma ideia de completude. Com uma ideia de começo, meio e fim na própria estruturação da obra, os fósforos vão se acabando como as páginas de um livro que são folheadas numa leitura do impresso.

A ordem com que são lidos os contos não interfere no sentido, pois cada um deles tem sua unidade independente dos demais, incluindo um título. Deste modo, a ideia do todo se preserva, independente do que se seleciona para ler, ou mesmo se o leitor desistir de ler tudo. Mas a motivação do leitor é que permitirá que ele continue a leitura até que se complete a obra. O visual e o sonoro vinculam-se ao verbal, chamando a atenção à brevidade do gênero. Esta brevidade e ludicidade podem cativar o leitor a continuar a ler outros contos.

Metaforicamente, pode-se depreender da obra outro sentido, além do que cada conto relata: o ato da própria leitura com um começo, um meio e um fim. Nesta perspectiva, a ideia de completude depende do desafio de gerar motivação na interatividade, de que fala Laurel, ou seja, de cativar o leitor para que vá até o fim.

Segundo Ricoeur (2010, p. 34), a noção de todo, em uma narrativa, está mais relacionada à conexão lógica interna. Pode haver o abandono do critério da completude, pois ele admite muitas variantes e, além disto, a obra pode ser fechada em sua configuração, mas aberta na reconfiguração pelo leitor.

Assim, entendemos que a narrativa pressupõe ação e algum sentido que permita a apreensão da história pelo leitor, mesmo que o discurso narrativo apresentado, ou acionado por ele na interação, seja fragmentário. Mesmo havendo uma quebra das relações causais aparentes, com a proposta de rearranjos na interação a obra, que por vezes incluem compor, na leitura, relações entre os fragmentos mais episódicos do enredo.

Ryan (2006) entende que o formato caleidoscópico do hipertexto não gera diferentes histórias a cada leitura, como pensavam alguns teóricos no início, mas diferentes modos de apresentação de um mesmo enredo, se considerada a leitura. A fragmentação hipertextual, assim, afeta mais a experiência da leitura do que o mundo textual. O que muda é o discurso, não a história, a evocação mental da ação que, segundo Ryan, constitui uma narrativa.

A nosso ver, isto tem mais relação com a possibilidade das obras permitirem a apreensão global da narrativa e a imagem mental formada pelo leitor remeter à história. Mas a mudança ou não da história na interação vai depender da construção da mesma. Em *afternoon, a story*, a mudança discursiva afeta a história, bem como em *Grammatrom*. Já retomando o exemplo de *My Boyfriend came back from the war*, verificamos que a obra tem diferentes pontos de entrada, mas a coerência narrativa é mantida, a junção de eventos, mesmo com sequências diferentes em diferentes leituras, na geração de discursos pela interação, resgata a história proposta.

A narratividade de uma obra está relacionada a sua capacidade de gerar um enredo coerente, de acordo com Ryan (2006). A propriedade escalar da narratividade de uma obra, ou seja, a propriedade dela ter maior ou menor narratividade está vinculada à possibilidade de se poder apreender dela uma história. E ela acrescenta que a aparente quebra de enredo pode ser proposital, para a geração de novos efeitos, como já ocorreu em obras no meio impresso.

Para que haja coerência, é preciso prever possíveis ações na leitura e a motivação do leitor, para que a obra chegue a fazer sentido no ato de sua exploração por ele.

Nos moldes aristotélicos, à ideia do todo está vinculada à ideia do prazer. Para alguns autores, como Murray e Laurel, uma obra coerente motiva o leitor a continuar interagindo com ela, pois lhe promove algum tipo de gratificação. A coerência e a completude associam-se à ideia aristotélica da catarse, do prazer que resulta da completude de uma forma (LAUREL, 1991, p. 153).

Em *Storyland*, que analisamos anteriormente, a coerência é garantida. Mas com variações de enredo tão simplificadas que parecem muito mais propícias a um experimento de coerência narrativa do que ao propósito de fornecer ao leitor uma leitura prazerosa.

Ryan (2001) já alertou: é preciso não ficar preso à ideia de que as pessoas lerão as obras em hipermídia pelos mesmos motivos que leem romances. Não sabemos. Talvez algumas obras possam promover no leitor um prazer na leitura que se assemelhe aos romances tradicionalmente impressos. É o caso de *Queerskins, a novel*, que abordaremos em maior detalhe no próximo capítulo.

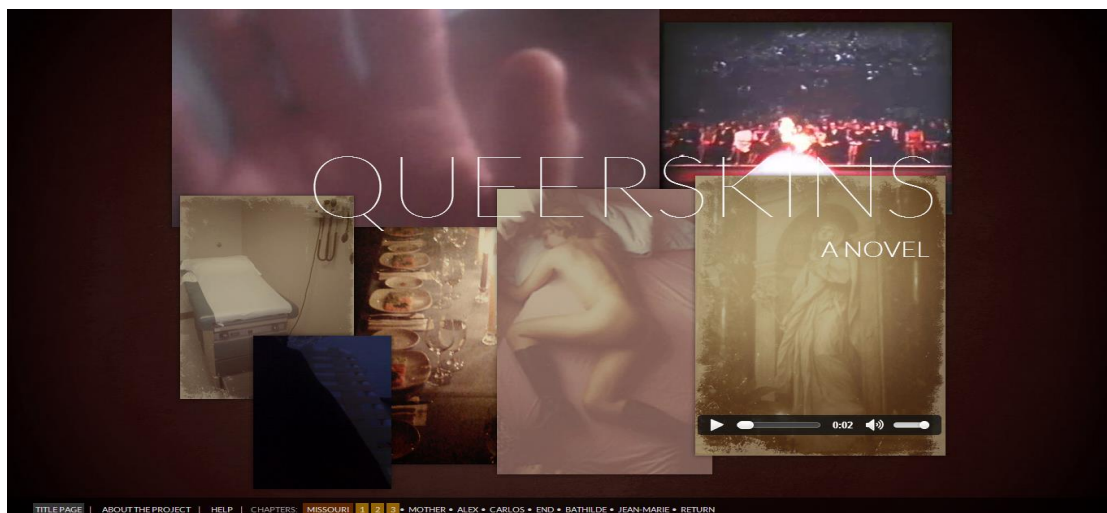


Figura 63: *Queerskins, a novel*, de Illya Szilak
 Fonte: <http://queerskins.com/>

A história segue um sentido mais tradicional de narrativa, nos moldes aristotélicos, com começo, meio e fim. Esta narrativa é apreendida na leitura sequencial dos links. Com o uso de links verbais e visuais para o acesso a diferentes partes da história, a ordem da leitura pode ser mais aleatória, pois a obra apenas sugere sua sequencialidade. Mas, como veremos no próximo capítulo, é o próprio prazer da história que estimula a leitura sequencial e a sua continuidade.

Para garantir a coerência, mesmo com a abertura à interação do leitor, Laurel (1991, p. 135) propõe que o sistema seja programado para entender as ações do leitor e inferir objetivos e planos e assim incorporar a força da causalidade e dar a consequente ideia de totalidade. Murray (1999, p. 201) propõe que o computador conheça previamente a cena aristotélica ou o suspense no enredo.

Alguns estudos, como os de Young (2001), de um grupo chamado Liquid Narratives, abordam a necessidade do planejamento da arquitetura técnica do *software* para que o leitor, na interatividade, sinta que uma história vá se estruturando pela performance de suas ações e assim ele não desista de continuar, frustrado. Para tanto, um nível de controle de suas ações deve ser previsto de forma que, a partir de um estado inicial, a cada ação crie-se um novo plano que viabilize sempre uma linha da história.

Murray (2013) sugere o uso dos *dramatic beats*, ou a quebra em pequenas unidades dramáticas que favoreçam o entendimento da máquina entre ações de uma base de dados, interação do leitor e uma leitura prazerosa, prevendo suas

ações e gerando linhas de enredo viáveis. É o caso de *Façade*, que também abordamos no próximo capítulo.

Por fim, entendemos que para a obra ser uma narrativa, é preciso que dela se depreenda uma história e alguma ação, ou seja, algo que acontece. E esta coerência deve ser possível na interação com a obra. Quanto maior for a possibilidade de se depreender esta narrativa na interação, maior será a narratividade da obra, mesmo que a obra remeta a diferentes totalidades e faça uso de quebras do enredo e da noção de causalidade. Quanto maior for o uso de elementos narrativos que apoiem a apreensão da história³⁶, maior será sua narratividade.

³⁶ Elementos como cenário, personagens, enredo e tempo, conforme abordamos nas definições de narrativa no início do capítulo.

CAPÍTULO 3:

POTENCIALIDADES NA CRIAÇÃO E EFEITOS NA RECEPÇÃO DAS NARRATIVAS EM HIPERMÍDIA

Partindo da própria forma como as obras foram criadas, com suas especificidades materiais e de interatividade, pretende-se verificar a potencialidade das narrativas para um processo de leitura. Averiguar, a partir de seus diferentes graus de interatividade, como se pode delas depreender características que possam ser consideradas como parâmetros para a narrativa em hipermídia.

Para tanto, serão considerados aspectos de abertura das obras (Eco, 2005) e sua recepção (Iser, 1996) em relação à produção de sentido na leitura.

Além disso, serão consideradas questões de interatividade de Tavares (2002) e Ryan (2001).

3.1 Narrativa e Motivação

Como já vimos no capítulo anterior, a interatividade pode ser um desafio para a narratividade, no tocante a manter a coerência com intervenções do leitor sobre a obra. A composição de sentido e a conseqüente coerência na leitura dependem de um design que preveja uma medida entre o controle do autor e a liberdade do leitor, para que a narrativa não fique comprometida.

De acordo com Ricoeur (2010, p. 42): “A frustração não pode ser a última palavra: [...] no contrato do autor com o leitor”. O autor faz a obra e o leitor a reconfigura o melhor possível na leitura.

No processo de reconfiguração da narrativa digital, o prazer catártico de uma obra coerente necessita da motivação para que o leitor chegue a interagir com a obra o suficiente para dela depreender algum sentido.

Os possíveis caminhos bifurcantes de uma narrativa, com sua fragmentação em diferentes pontos de interação para o leitor, não necessariamente criarão diferentes discursos, pois isto dependerá também da motivação do leitor em manter sua leitura e seguir os caminhos que gerarão sentido.

Para Ryan (2001, p. 260), o hipertexto mais dificilmente chega a criar uma atmosfera que motive o leitor, levando-o a um fechamento de ação, que o conduza à formação de um enredo na interação. Uma obra com possibilidades múltiplas de linhas de ação e diferentes fins possíveis não garante que estes cheguem a ser vistos.

Os elementos da hipermídia, segundo ela, são mais favoráveis à motivação que conduza a uma história. Os exemplos de *Grammatron* e *Irreconciliable*, *Lipservice* ilustram este fato: no primeiro caso, a proliferação de links deixa o leitor mais propenso à desistência, ou a ficar perdido na leitura. No segundo, as repostas imediatas de textos visuais, verbais e sonoros pela ação do leitor, com a movimentação do *mouse*, são mais eficientes em mantê-lo atento e motivado a explorar a obra.

Segundo Ryan (2006), o ideal seria prever um design que mostre que há uma história emergente, dando liberdade de ação ao leitor com a confiança de que há uma coerência, de que a narrativa não ficará comprometida. E é isso que entendemos acontecer com a obra *Irreconciliable, Lipservice*. A promoção de alguma satisfação instantânea ao leitor ajuda em seu engajamento na leitura.

O sentimento de imersão do leitor em uma obra, como vimos no capítulo anterior, o aproxima da narrativa. A percepção que ele tem das mídias e dos links pode quebrar a fluidez da leitura.

Vejam os exemplos da obra *Kidai Shoran*, obra de Ralph Ammer, Joachim Sauter e Tobias Schmidt, de 2000, criada em CD-ROM. É uma narrativa hipermidiática criada a partir da imagem de um pergaminho japonês do século XIX.



Figura 64: Imagem digital de *Kidai Shoran*
 Fonte: <http://www.degener.com/feature1.htm>

Segundo a descrição da obra³⁷, *Kidai Shoran* significa “Uma Excelente Vista de Nossa Próspera Época” e ilustra a vida social da época por volta de 1805, através de pessoas, animais, restaurantes e lojas. O pergaminho original tem 12 metros de comprimento e retrata a rua comercial mais importante de Edo, atual Tóquio.

³⁷ Cf. <http://www.emocaoartificial.org.br/pt/kidai-shorande-ralph-ammer-joachim-sauter-e-tobias-schmidt-artcom-alemanha-2000/>



Figura 65: Réplica do pergaminho *Kidai Shoran* numa estação de Tóquio
 Fonte: <http://muza-chan.net/japan/index.php/blog/kidai-shoran>

A obra em hipermídia recria o pergaminho digitalmente, oferecendo possibilidades interativas de leitura. Através de menus, o leitor pode escolher visitas guiadas a partes do pergaminho pré-determinadas, textos explicativos sobre a época, traduções, em inglês, dos caracteres que aparecem nas placas dos estabelecimentos.

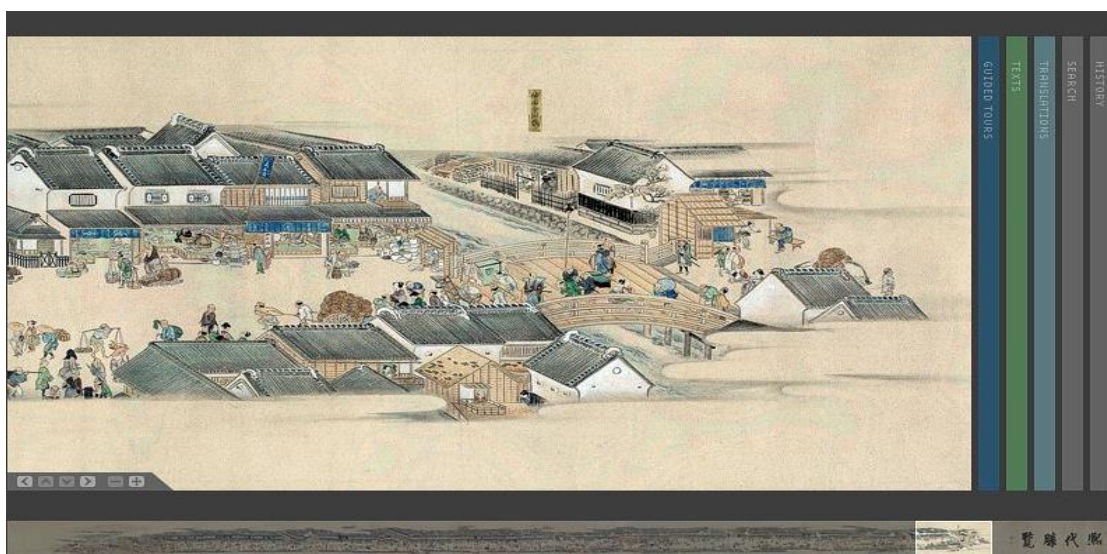


Figura 66: *Kidai Shoran*, menu de escolhas
 Fonte: <http://www.degener.com/kidai4.htm>

O que era uma narrativa puramente visual no pergaminho agora permite leituras a partir de fragmentos visuais escolhidos pela navegação por uma barra de rolagem vertical. Ao aproximar-se de uma imagem com o *mouse*, é possível ampliá-la. O fragmento visual aparece como índice da narrativa verbal, incluindo, eventualmente, também a linguagem sonora: alguns links, quando acionados, produzem sons, por exemplo, da rua, ou alguma música. Os personagens principais do fragmento escolhido aparecem com destaque à frente da tela.

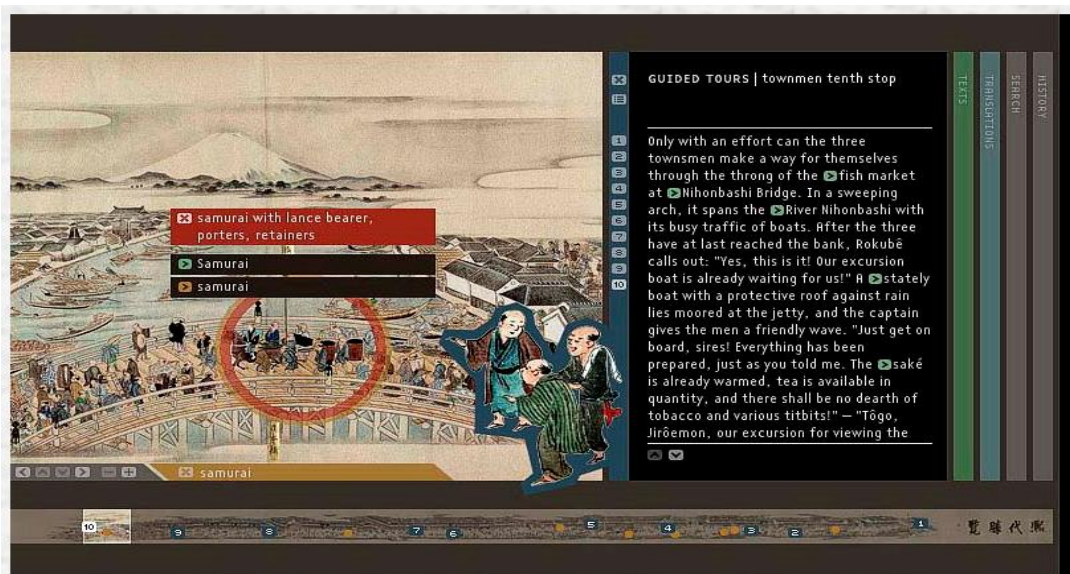


Figura 67: *Kidai Shoran*, fragment narrativo hipermediático, destacando os personagens principais
 Fonte: <http://www.degener.com/kidai4.htm>

São fragmentos visuais pré-programados que podem gerar novas histórias hipermediáticas, pequenas narrativas dentro de uma narrativa maior, do espaço-tempo da rua de Edo.

O que era uma narrativa puramente icônica agora incorpora um texto verbal com intertextualidades concretas, links que apontam para aspectos culturais e históricos. As pequenas narrativas são recriações a partir do pergaminho original. O que era icônico, agora ganha um aspecto simbólico, numa releitura cultural que propõe outras leituras.

O uso dos links dentro do texto narrativo, o destaque à imagem sendo narrada dentro do fragmento visual, apontando para outras partes da obra, ajudam a quebrar o efeito de imersão.

A leitura digital já não equivale à leitura do pergaminho. Sem dúvida, primeiramente por se tratar de outra criação. Mas, além disto, a relação com o pergaminho original nos faz refletir que as muitas fragmentações e pontos de entrada propostos acabam distraindo o leitor.

Evitar distrações, segundo Ryan (2006), ajudam a evitar a quebra da quarta parede (MURRAY, 1999)³⁸, a fluidez de uma leitura.

³⁸ De acordo com Murray, a quarta parede é a sensação da manutenção da ideia de continuidade espaço-temporal do receptor com a obra, mantendo-o mais imerso nela.

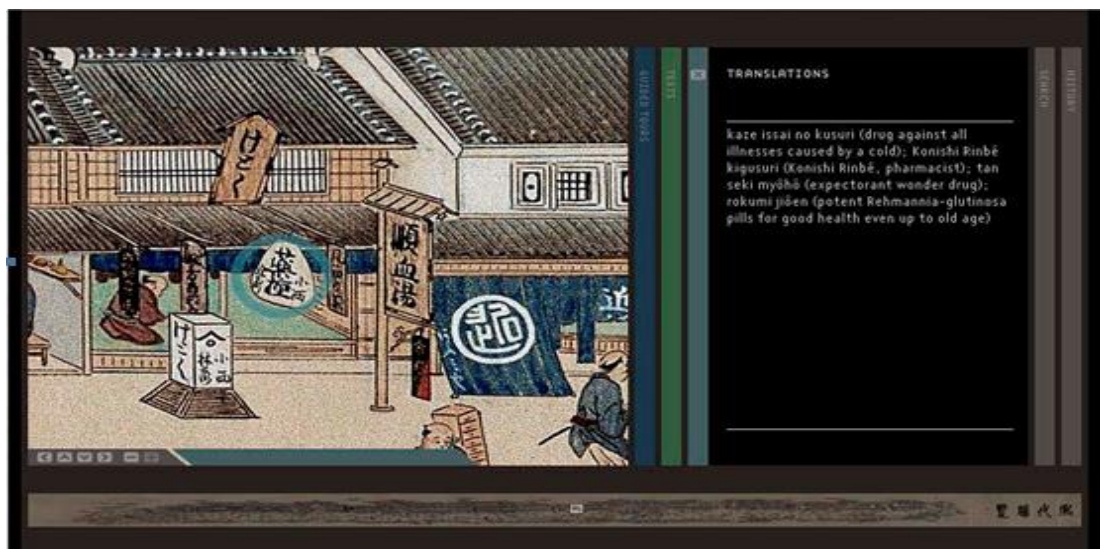


Figura 68: *Kidai Shoran*, tradução de placas de estabelecimentos

Fonte: <http://www.emocaoartificial.org.br/pt/kidai-shorande-ralph-ammer-joachim-sauter-e-tobias-schmidt-artcom-alemanha-2000/>

O sucesso (ou não) das histórias interativas, de acordo com Murray (2013), tem a ver com a maneira como elas são construídas. Ela denomina agenciamento dramático o uso de pequenas unidades dramáticas programadas (que equivalem aos *dramatic beats*) que permitam que o sistema preveja as ações do leitor e, mesmo com a interatividade, gere histórias que façam sentido. Deste modo, o leitor pode experimentar o prazer do agenciamento com resultados de interação claros e bem motivados.

A partir de blocos de construção que ajudem a criar padrões narrativos de personagem, relacionamentos, espaços e eventos que se repetem pelo texto, o leitor pode ser direcionado a resultados motivadores e coerentes.

Na obra *Façade*, segundo ela, a criação a partir de unidades mínimas substituíveis de ações permite um grande número de variações coerentes na interação.

Façade, dos autores Michael Mateas e Andrew Stern, é uma obra de 2005 que se utiliza de Inteligência Artificial, envolvendo o leitor como parte da ação dramática.



Figura 69: *Façade*, de Michael Mateas e Andrew Stern
 Fonte: http://collection.eliterature.org/2/works/mateas_facade.html

A ação consiste basicamente de um encontro com Grace e Trip em seu apartamento. Eles são um casal que invariavelmente discute na história e, conforme o título sugere, vivem em conflito e têm uma relação de “fachada”.

Com o uso da segunda pessoa, o leitor vira personagem do drama, podendo andar pelo espaço 3D, através de setas, movimentar objetos e conversar com Trip e Grace digitando diálogos a que eles responderão. O leitor também pode beijar, abraçar e tocar os personagens, ações a que eles responderão.

As respostas ocorrem através de diálogos e de gestualidade, como sorrisos e abanos de cabeça, os personagens seguem o movimento de leitor com olhares, movimentos de cabeça e de corpo.

A trama começa depois que o leitor escolhe o nome de personagem que deseja ter, enquanto ouve um telefonema combinando o encontro. Chega, bate na porta e a interação com os personagens começa.

O espaço virtual, a participação na história e a manutenção de diálogos convincentes favorecem a imersão do leitor e a coerência da história. Às ações do leitor o sistema também responde com reações dos personagens por meio dos gestos.

Com começo, meio e fim, a unidade se preserva, e o leitor acaba ou indo embora, ou sendo expulso do apartamento quando os diálogos vão ficando mais

conflituosos e a história chega a um clímax, quando um dos dois, ou os dois personagens perdem a paciência com o convidado.

O leitor, como personagem, também desempenha um papel e modifica o discurso narrativo. Sua participação consegue retardar alguma discussão, mas a história acabará sendo quase sempre a mesma.

Nem sempre há repostas à fala inserida pelo leitor, mas estas costumam ser falas ou gestos que promovem um sentido de continuidade da comunicação, para manter o canal de contato, como: “Sim, sim.”, “É uma forma interessante de dizer isto.”, “Você está brincalhão hoje.”³⁹, bem como falas interrompidas, olhares de reprovação ou espanto.

Em nossa experiência de leitura, acabamos nos envolvendo com a obra de tal forma que também nos pegamos tentando promover diálogos coerentes com os personagens Trip e Grace, preferencialmente que não gerassem conflito conosco, e assim não fôssemos expulsos, para garantir que a história pudesse se prolongar um pouco mais.

Os temas mais comuns das falas dos personagens são basicamente invariáveis, como a decoração do apartamento, a bebida, o flerte, os ciúmes, afirmações e insinuações agressivas sobre o comportamento do cônjuge. Alguns eventos podem variar – ora o telefone toca, se tentamos atendê-lo recebemos uma reprimenda, se beijamos um dos cônjuges, isto pode desencadear uma cena de ciúmes mais tarde.

Algumas variações de eventos dentro do enredo podem causar surpresa, não é possível prever, em cada diferente execução, o quanto durará a história, como será a variação de tensão, se haverá mais ou menos discussão, se uma determinada ação do leitor gerará agrado ou desagrado nos personagens. O início e o desfecho da história serão sempre parecidos, o que mudará será o seu desenvolvimento.

Dado isto, podemos afirmar que, embora haja um esqueleto básico da história, o que nos faz inclusive lembrar dos modelos de ações propostos por Propp, a narrativa varia em diferentes execuções. A obra utiliza as unidades de ações

³⁹ Tradução nossa.

substituíveis de que fala Murray, o que ajuda na preservação da coerência, mas não é apenas o discurso narrativo que se altera, também a história muda, uma vez que há variações nas ações.

Assim, embora concordemos com Ryan que a narrativa está vinculada à evocação mental da ação pelo leitor, é importante ressaltar que não é apenas esta imagem mental que importa na constituição do sentido narrativo. Muda o discurso, mas muda também a história por haver variações nos eventos do desenvolvimento do enredo, gerando, como resultantes, diferentes narrativas em diferentes momentos.

Não seriam, neste caso, narrativas multiformes e paralelas, mas seria a possibilidade de geração de várias narrativas a partir das várias interações.

Landow preconizava, para o hipertexto, que os diferentes percursos seguidos através dos links poderiam gerar diferentes narrativas a cada leitura. Entendemos que não é possível assumir esta ideia de forma generalizada para as narrativas em hipertexto ou hiperfídia, pois isto depende de como a obra foi criada e que ações decorrentes da interação do leitor foram previstas. No caso desta obra em Inteligência Artificial, sua programação permite gerar estas variações narrativas em diferentes interações.

Achamos oportuno retomar, agora, a obra *My boyfriend came from the war*. Dissemos anteriormente, no Capítulo1, que a história contada, apesar de variações de discursos, será basicamente a mesma. Se considerarmos o aspecto da significação, do sentido global da história, isto é verdade. Porém, deve-se considerar que também o aspecto icônico da narrativa interfere no sentido. Assim, no processo de semiose na interação com a obra, quando o leitor interage com *My boyfriend came from the war* em diferentes execuções, o aspecto visual diferenciado que vai se compondo também interfere no sentido, na narrativa gerada. No próximo capítulo pretendemos adensar esta ideia.

O equilíbrio entre a programação do autor e a contribuição do leitor dão a este último a sensação de poder sobre a narrativa, a satisfação gerada pelas reações do sistema às ações do leitor permitem uma leitura mais engajada, mais motivada.

Murray (2013) diz que contamos histórias porque as narrativas nos ajudam a entender o mundo. Esta seria a razão porque um romance, uma peça ou um filme podem prender nossa atenção, até mesmo quando não apresentam qualidades especiais de estilo.

Entendemos que a motivação está relacionada à satisfação. Nas obras digitais, o planejamento do texto, o prazer do sentido, os tipos de respostas do sistema à interatividade apoiam esta motivação.

3.2 Alguns Elementos Narrativos

Em *Façade* a narratividade é alta. A presença de elementos narrativos como ação, enredo, espaço, tempo, personagens, bem como a preservação da coerência, conferem a esta obra esta gradação narrativa.

Sem a presença de um narrador, a enunciação se dá na interação com a obra, na qual o leitor fica imerso e participa como um personagem. O tempo narrativo é o tempo da execução da obra, o leitor performa no espaço imersivo, o apartamento do casal e a ação é vivida no momento da leitura.

Nas obras em espaço imersivo como *Reler, What a Loving, and Beautiful World* e *Screen*, que abordamos no Capítulo 2, o leitor assume a primeira pessoa e afeta o discurso narrativo. Em *Façade*, o leitor assume a segunda pessoa, o que o motiva a interagir com a obra e desencadear o enredo como parte dele.

Estas obras, ao colocarem o leitor como personagem da ação e apresentarem o espaço imersivo como o espaço da história, reforçam não só a motivação para que o leitor com elas interaja, mas também reforçam o sentimento de causalidade de suas ações e o grau narrativo da obra.

Mas, retomamos o que já dissemos no capítulo anterior, quanto menor for o distanciamento entre sujeito e objeto, maior será o sentimento de imersão que pode ser despertado na interação. Na interação em espaços de Realidade Virtual como *Screen*, a ação e a reação propiciam a sensação de que as atitudes afetam o que ocorre em seguida e o apoio dos dispositivos técnicos ajuda a isolar os sentidos, para transportar o interator a outro lugar (Heim, 1998). Isto ajuda a intensificar a imersão.

Assim, em espaços virtuais como *Screen*, o sentimento de imersão é maior do que em instalações como *Reler* e *What a Loving, and Beautiful World*. Em *Façade*, o sentimento de imersão é ainda menor, pois o meio interativo é mais visível que nos outros casos. Entendemos que o maior sentimento de imersão, nestes casos, ajuda a conferir à obra maior narratividade.

Para Meadows (2003, p. 62), a narrativa interativa “[...] é uma representação de personagem e ação baseada no tempo, em que um leitor pode afetar, escolher ou mudar o enredo. Os personagens de primeira, segunda ou terceira pessoa podem ser, na verdade, o leitor”.

A respeito dos personagens planos e redondos, Murray (2003, p. 226-227) ressalta que “nas narrativas digitais, quanto mais plano for o personagem, menor o risco de que ele destrua sua credibilidade”. No entanto, conforme Forster (apud Murray, 2003), estamos mais interessados em personagens que possam nos surpreender do que em personagens planos. E buscamos não apenas surpresa, mas revelação.

Em *Façade*, os personagens Trip e Grace são planos, após algumas leituras, já estamos acostumados a suas reações e temperamentos, e acabamos aprendendo algumas maneiras de provocar ou evitar algumas reações, como suas irritações em algumas situações. É claro, vamos apreendendo algo das estratégias de criação a partir dos efeitos percebidos na recepção e, ainda motivados com a obra, vamos experimentando opções.

Em algumas obras, como *Queerskins, a novel*, as estratégias de criação são outras, o que nos motiva na leitura é a evolução da narrativa e do próprio personagem, na história vai se revelando também a partir das mudanças que se revelam no personagem Sebastian.

3.3 Leitura e Produção de Sentido

Nas obras a seguir, com destaque para as características digitais, pretendemos verificar como, na sua leitura interativa, é possível depreender um sentido narrativo, ou seja, algo que se conta, alguma história.

3.3.1 *Queerskins, a novel*

Como o próprio título diz, *Queerskins, a novel*, de Illya Szilak, é um romance. Mas um romance que tira proveito dos recursos da hipermídia: vídeos e fotos juntam-se às páginas manuscritas do diário de Sebastian, um médico jovem, homossexual, que morre de AIDS no começo da epidemia.

De forma fragmentária, o leitor pode navegar pela narrativa a partir de diferentes pontos de entrada: na parte inferior da tela são anunciados oito capítulos: “Missouri”, “Mother”, “Alex”, “Carlos”, “End”, “Bathilde”, “Jean-Marie”, “Return”.

Não há nenhuma indicação de ordem para a leitura, mas ao selecionar qualquer um destes principais pontos de entrada, é possível ver que eles se subdividem em capítulos numéricos sequenciais, da esquerda para a direita, o que sugere que seja feita uma leitura nesta ordem, um arranjo similar ao dos livros impressos mais tradicionais, mesmo que nada impeça que se escolha saltar para outros pontos fora desta ordem.

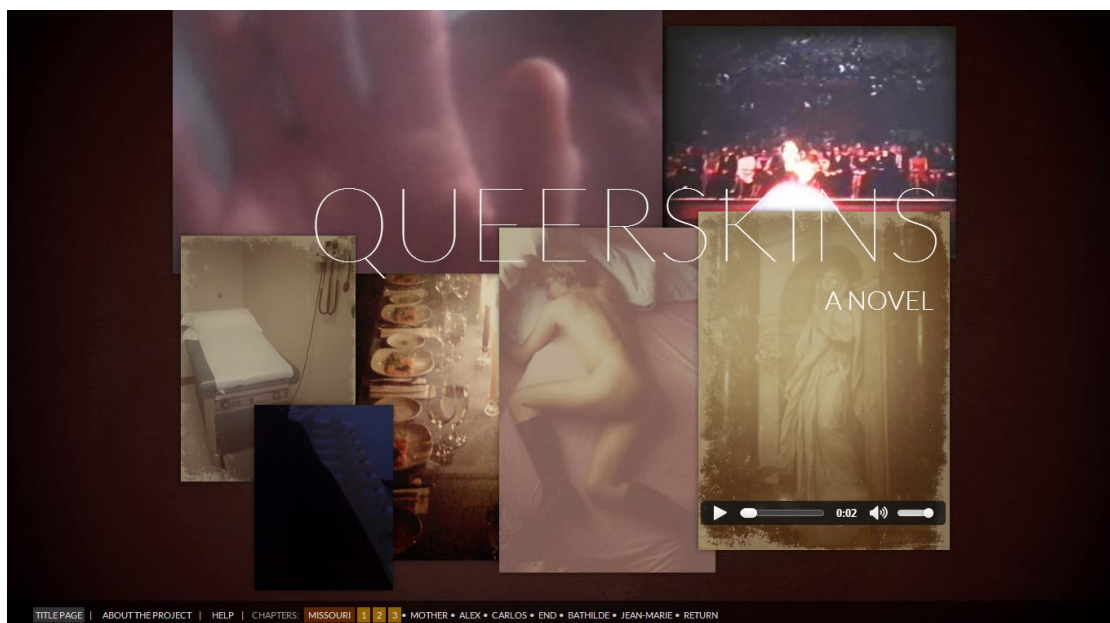


Figura 70: *Queerskins, a novel*, de Illya Szilak. Página principal.
Fonte: <http://queerskins.com/>

Além disso, quando se escolhe qualquer um destes itens principais, o sistema carrega todos os capítulos numerados. Quando avanço de um capítulo a outro, como do capítulo 2 para o 3, as imagens “andam” da esquerda para a direita, sugerindo mais uma vez a sequencialidade de leitura.

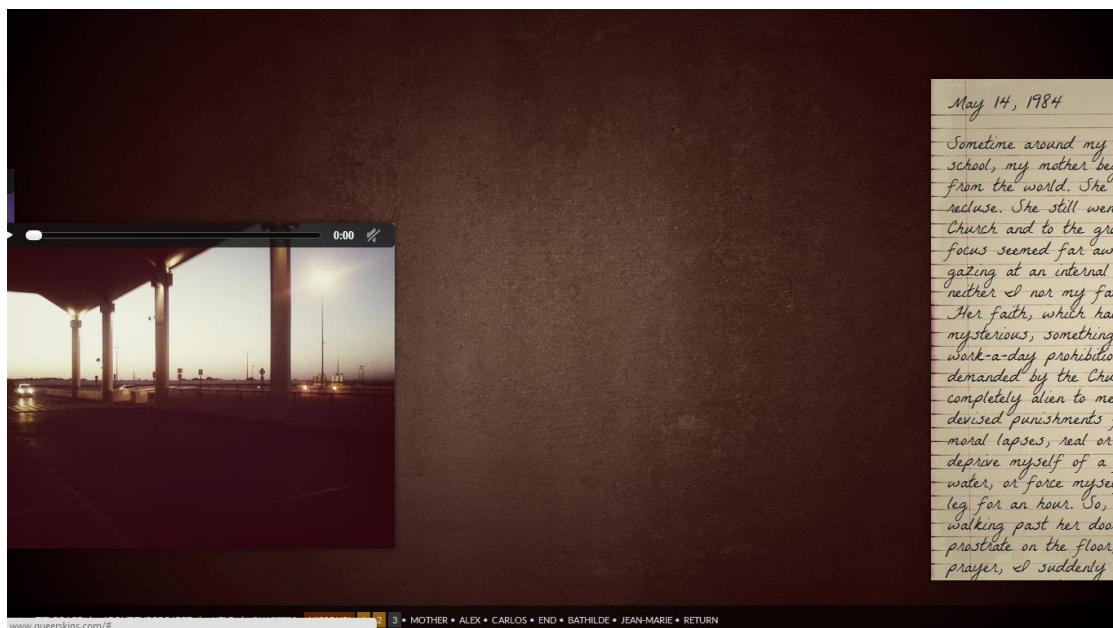


Figura 71: *Queerskins, a novel*, de Illya Szilak. Transição entre capítulos sequenciais.
Fonte: <http://queerskins.com/>

De fato, há um enredo que faz sentido nesta ordenação: a história começa a partir da descoberta dos diários de seu filho por Mrs. Adler (que está no capítulo 1 da história), conforme explicação da autora sobre o projeto.

Em resumo, uma leitura dos 62 capítulos nesta sequência nos permite conhecer a história de Sebastian, que começa a ser contada depois de sua morte de Sebastian, quando a mãe recebe uma pequena caixa com seus pertences, contendo seus diários.

No transcorrer de uma leitura de páginas de diário, vídeos e imagens, segue-se o relato da vida do personagem: sua infância, adolescência e vida adulta, a descoberta do amor, as decepções amorosas, a agressão física, o julgamento de seus agressores, vivências autodestrutivas que, por fim, o impelem a ir à África, num impulso. Lá ele começa uma nova vida e vai se transformando, relaciona-se com outras pessoas, encontra o verdadeiro amor, descobre que tem AIDS e acaba se isolando nas montanhas em seus últimos dias de vida. Seu funeral ocorre em Missouri, quando a mãe recebe a caixa com os diários.

Esta temporalidade da história, com começo, meio e fim, pode ser apreendida através de um discurso narrativo que siga a sequencialidade linear na leitura dos capítulos ainda que, dentro de cada um deles, esteja presente a fragmentação discursiva através de textos em diferentes linguagens.

Quando Sebastian fica doente, seus amigos na África o aconselham a voltar aos Estados Unidos para se tratar. Ficamos na expectativa do que irá acontecer. Ele permanece na África até o clímax da história, quando opta por se refugiar nas montanhas, voltando a refletir sobre Deus e a religião, até que é, por fim, encontrado morto. Após o funeral nos Estados Unidos, Jean-Marie, seu último amor, encontra sua mãe e ocorre desfecho narrativo.

Mesmo com o êxito da história ao se seguir um discurso narrativo linear, cada capítulo é formado por fragmentos: as páginas de diário são folhas soltas e não seguem a cronologia crescente. Os relatos do próprio Sebastian, desordenados, funcionam como seu fluxo de consciência. Aos poucos o leitor vai entendendo, por estas reflexões, o que ele pensa sobre o amor, justiça, preconceito, sobre quais são seus questionamentos religiosos, além de poder conhecer acontecimentos de sua vida e conhecer ações da história.

As imagens também são fragmentos que contribuem com o sentido da história: em sua maior parte, são acompanhadas do relato verbal sonoro de um dos personagens. Vamos ouvindo diferentes pontos de vista dos relatos referentes a Sebastian, assistindo a vídeos de bandas de rock, desenhos animados, cenas cinematográficas, fotos da casa dos pais dele. Estes fragmentos todos juntam-se ao verbal e compõem o discurso narrativo, ajudando-nos a saber o que aconteceu nesta história e o que os diferentes personagens pensam quando se tornam narradores no fragmento visual.

Juntar estes fragmentos soltos serve como uma metáfora da própria forma como relembramos eventos passados, nossa memória não necessariamente segue a cronologia dos fatos acontecidos. Nesta narrativa, fábula e discurso narrativo fragmentário nos remetem a uma recomposição da vida de uma pessoa no ato da leitura de suas memórias.

A coerência se preserva, mesmo com a abertura à interação, no processo de recomposição narrativa.

Vídeos sobre o surgimento de uma nova doença, que depois será chamada de AIDS, protestos de pessoas requisitando maior atenção e políticas públicas para seu tratamento dão um caráter de verdade à narrativa, misturando ficção a

elementos de história real, como uma maneira de ganhar a cumplicidade do leitor frente a estes acontecimentos.

A doença de Rock Hudson, por exemplo, ajuda a conferir à ficção um caráter de realidade. Aparece num fragmento aleatório, em capítulos anteriores o ator aparece em cenas de filme com Doris Day. No capítulo 47 ele reaparece em notícias sobre sua doença e na descoberta, pela mídia, de que o galã de Hollywood era homossexual. Não se parece pedir do leitor apenas uma cumplicidade no sentido de caráter de verdade a uma ficção, mas também uma tentativa de conscientização e atitude perante um mundo que trata uma grande doença pelo viés do preconceito.

Um dos links de navegação da obra, o “Help”, surpreendentemente não nos conduz a nenhuma instrução para a leitura da obra, e sim nos indica instituições de tratamento da AIDS com que podemos contribuir. A obra, assim, não está apenas aberta ao leitor para que a leia e eleja a ordem de seus fragmentos em cada capítulo, mas também o convoca a uma reflexão sobre a realidade que ainda hoje aflige pessoas num mundo preconceituoso.

Em vários vídeos, assumimos a postura da primeira pessoa, vemos as cenas que um personagem vê, o que nos ajuda a imergir na história. O menu discreto também ajuda na imersão. As folhas de diários manuscritas ajudam a dar um caráter de verdade aos relatos.

Ir aos poucos montando, resgatando toda a história a partir dos fragmentos de cada capítulo e dos relatos de diário em ordenação não cronológica, motivam a continuidade da leitura e oferecem o prazer, a catarse, o sentimento de completude ao conseguir chegar a um fecho da história.

O fecho da história segue um formato cíclico: se no primeiro capítulo Sebastian relata um sonho de infância cujas imagens reverberam em sua mente depois de acordado, no capítulo 54 relemos este mesmo fragmento, mas agora num outro contexto. Agora, no fim da vida, nas montanhas, onde pode ver as estrelas, ele sente paz.



Figura 72: *Queerskins*, a novel, de Illya Szilak. Folhas do diário manuscrito de Sebastian.

Fonte: <http://queerskins.com/>

Ao longo da história, cenas de sexo explícito são relatadas, imagens sexuais são utilizadas, mas em nenhum momento existe algum apelo sexual, de fato. As cenas servem mais como uma forma de “despir” a personagem Sebastian e escancarar seus sentimentos e inseguranças perante a vida.

Sua mãe é excessivamente religiosa, seu pai uma pessoa distante. As tentativas de Sebastian para contar a sua família sobre sua homossexualidade são vãs. A mãe parece fingir que não ouviu, ele se sente rejeitado pelo pai. Mesmo no final da história, seu pai não quer nem mesmo que as pessoas apareçam no funeral (ele também não comparece), embora tenha lágrimas nos olhos na hora da refeição. A mãe sente vergonha por seu filho, mas, no fim, acaba percebendo que, diante da morte, não importa o que ninguém pense. Embora convencida de que a opção de vida de seu filho era um grande pecado, ela imagina Sebastian indo para o céu, onde só o bom e belo permanecem.

A história termina com um vídeo de pregação religiosa: a história começa falando de orações e termina falando do amor divino, mas isto só nos convence da ironia da fé andando de mãos dadas com o abandono das pessoas que necessitam de ajuda.

O sagrado e o profano andam juntos na história, a educação religiosa de Sebastian lhe traz imagens e questionamentos religiosos o tempo todo, mas a religião não é tema principal, e sim seus conflitos existenciais. Estando sozinho em

sua barraca, perto da morte, ele retoma os pensamentos sobre Deus – “Deus, no deserto, indistinguível de seu vasto vazio...”⁴⁰. Mas este vazio interno e os conflitos só parecem cessar diante da morte, depois da retomada do sonho de infância que aparece no capítulo 54, de que falamos anteriormente. Depois disto, as folhas de diário cessam, até o capítulo 57. A ausência do texto verbal remete à ausência de Sebastian.

As imagens relatam, num caráter de iconicidade narrativa. A ausência de diários também conta a história. O nível icônico ajuda a contar a história.

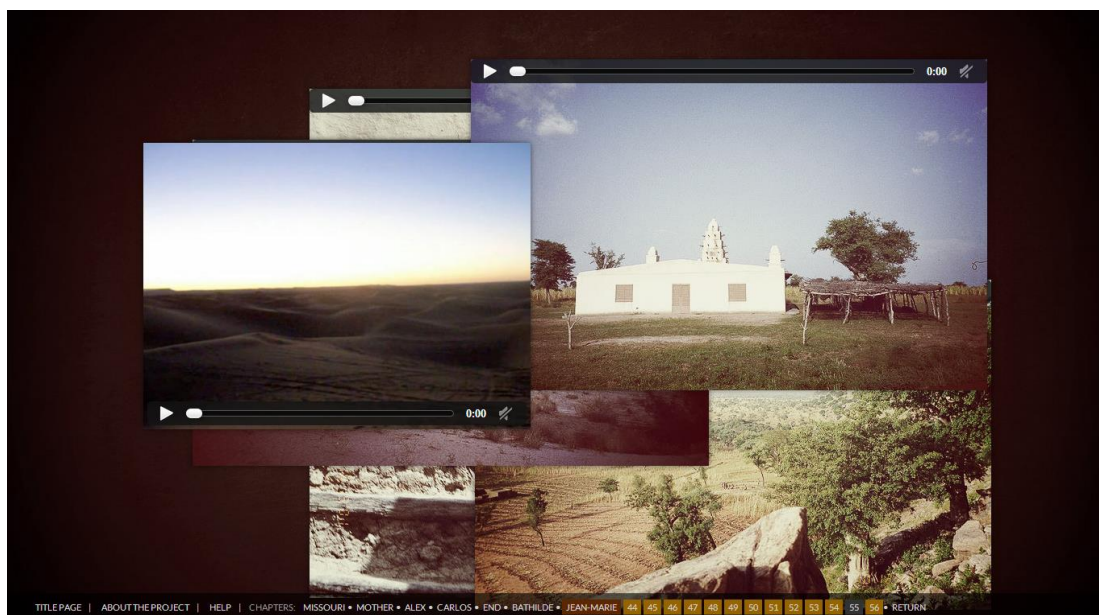


Figura 73: *Queerskins, a novel*, de Illya Szilak. Na ausência de Sebastian, os relatos dos diários estão ausentes.
Fonte: <http://queerskins.com/>

Somente no capítulo 57 aparece a última página do diário, em que Sebastian explica que não sente mais desejos por sexo, comida ou sono, que são apenas necessidades primitivas do corpo. Ou seja, antes de sua morte suas reflexões são apenas existenciais. Quando Jean-Marie carrega seu corpo, relata – “Não pesa mais que um pacote de arroz.”⁴¹.

Assim, no último item do menu, “Return”, Sebastian retorna à sua casa através de seus restos mortais. E nada mais parece ter mudado, conforme nos dá a

⁴⁰ Tradução nossa.

⁴¹ Tradução nossa.

entender o desfecho da história através do discurso religioso do último vídeo, que já mencionamos.

Queerskins, o título, faz lembrar o momento em que Sebastian encontra, nas coisas de sua mãe, em suas relíquias religiosas, um cacho de cabelo e um pedaço de pele. A pele da relíquia e a pele daqueles que morrem pela AIDS e permeados pelo preconceito se juntam: o sagrado e o mundano, o etéreo e o real andam juntos. Ou se obscurecem mutuamente.

Esta narrativa, nascida no digital, mantém características do impresso pela linearidade sugerida para a leitura e pelo uso do relato de memórias através do predomínio da linguagem verbal. Mas dela só pode ser apreendido um sentido através do uso da hipermídia – as imagens e sons também relatam, e fazem diferença ao usar os recursos de primeira pessoa, favorecendo a imersão, como dissemos. A fragmentação possibilitada pelo digital lhe dá um sentido fragmentário que ajuda na composição de uma narrativa espacial (Santaella, 2003), que só pode ser apresentada desta forma no digital.

Como dissemos antes, segundo Ryan (2001), não necessariamente as pessoas lerão uma obra em hipermídia pelas mesmas razões que leem livros. Porém, diríamos que em *Queerskins* isto poderia ser reconsiderado. A obra motiva, em certos momentos gerando a curiosidade, em outros mantendo um suspense.

Sebastian é um personagem que se modifica ao longo da narrativa. Embora ainda romântico, sensível, sua percepção do mundo se altera de acordo com os incidentes de sua vida.

O enredo da história e o sentido da narrativa são apreendidos através da leitura do todo, a partir da abordagem de seus fragmentos e efeitos das diferentes linguagens dentro de cada capítulo (características que são hipermidiáticas), bem como através da sequencialidade da leitura destes capítulos, o que permite a apreensão de uma cronologia dos acontecimentos (que preservam a proximidade com o impresso).

Desta maneira, a obra mescla aspectos da hipermídia e do impresso, promovendo a satisfação através da leitura que é proposta pelas estratégias de criação. Estratégias que parecem “pensar com a mídia”, conforme já mencionamos

anteriormente, ou seja, usar a mídia em favor de uma narrativa que possa motivar o leitor e assim gerar sentido narrativo, demonstrando um alto grau de narratividade.

3.3.2 *Collapsus*. The energy risk conspiracy

A obra *Collapsus The energy risk conspiracy*, do diretor Tommy Pallotta, dos produtores Bruno Felix e Femke Wolting, de 2010, é uma narrativa que mistura vídeo, texto verbal e animações e tem como tema principal o colapso das fontes de energia no mundo.

Com o predomínio do audiovisual, assemelha mais a um filme de ação. Divide-se em três segmentos principais:

- a. Na parte central da tela, aparece a narrativa principal, o filme que conta a história. Algumas vezes as imagens viram animação.



Figura 74: *Collapsus*, de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting. Imagens como animações.
Fonte: <http://www.collapsus.com/experience.php>

- b. À esquerda, fica o mapa-múndi, localizando os personagens principais na cidade de Londres.

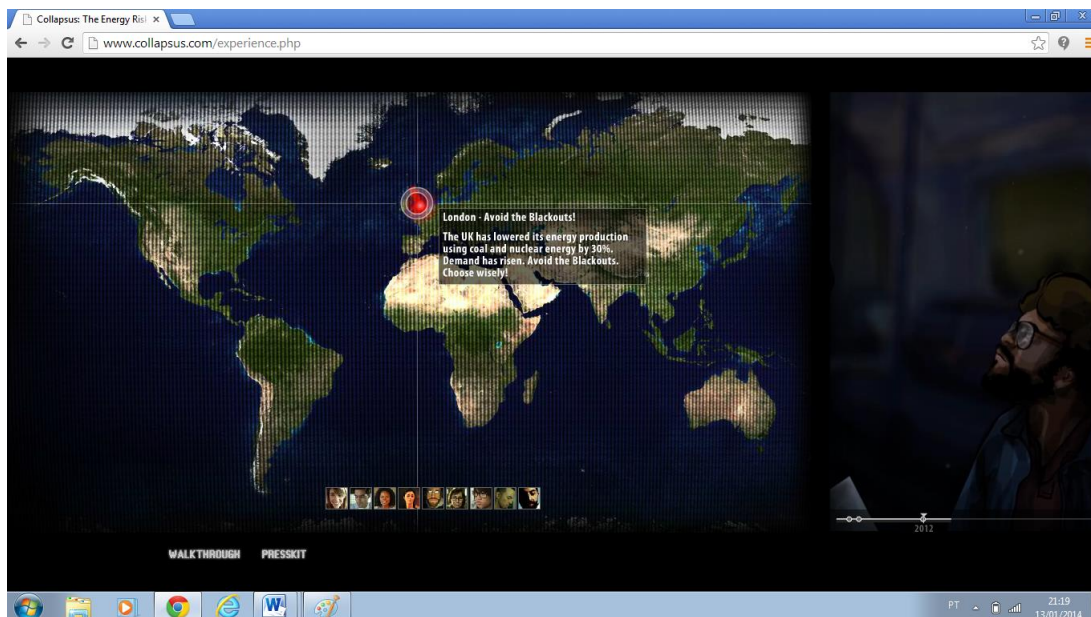


Figura 75: *Collapsus*, de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting. A localização dos personagens.
Fonte: <http://www.collapsus.com/experience.php>

Logo abaixo do mapa, ao posicionar o *mouse* sobre o personagem, é possível ler uma descrição sobre ele.



Figura 76: *Collapsus*, de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting. A descrição do personagem.
Fonte: <http://www.collapsus.com/experience.php>

A partir deste mapa, o leitor pode interagir e navegar para locais em que é possível escolher a distribuição de recursos para os investimentos em energia.



Figura 77: *Collapsus*, de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting. Escolha de recursos pelo leitor.
Fonte: <http://www.collapsus.com/experience.php>

- c. À direita, estão os quadros de notícias, que misturam o audiovisual à linguagem verbal escrita, através de manchetes, textos de internet e comentários de internautas sobre a trama.



Figura 78: *Collapsus*, de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting. Quadro de notícias.
Fonte: <http://www.collapsus.com/experience.php>

Ao mesmo tempo em que podemos assistir ao filme, também podemos acessar o noticiário correspondente, sinalizado por pontos em uma pequena barra do tempo, localizada logo abaixo da apresentação do filme.

Tanto pode-se clicar nestes pontos sinalizados para ver a notícia, quanto pode-se escolher vê-la depois. No entanto, a indicação na barra do tempo pode motivar mais a leitura paralela.

Mesmo interrompendo a narrativa principal, esta leitura paralela dá um senso maior de imersão e de verdade na história. Entrevistas, depoimentos de especialistas reforçam a sensação de fato acontecido nos documentários. O noticiário complementa o que ocorre na trama, pode-se ver as diferentes faces de uma história, o que vivem os personagens e os acontecimentos ao redor do mundo.

A linguagem verbal basicamente aparece:

- Na descrição dos personagens, abaixo do mapa-mundi.
- Nas manchetes de notícias veiculadas na internet.
- Nas instruções sobre o que o leitor deve fazer em momentos de interação.

Ao longo do filme, surgem alguns momentos de interação. Requisita-se ao leitor que tome alguma ação: jogue um jogo, desembaralhe a mensagem cifrada que um dos personagens recebeu no celular, sintonize uma conversa à distância, por exemplo.



Figura 79: *Collapsus*, de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting. A interação do usuário é requisitada.
Fonte: <http://www.collapsus.com/experience.php>

Apesar do sentimento de imersão na narrativa, os pedidos de interação fazem lembrar da quarta parede (MURRAY, 1999; LAUREL, 1991): neste momento é possível dar-se conta de que a obra é uma ficção interativa, o que quebra este sentido de imersão (RYAN, 2001).

A obra segue um enredo linear e cronológico. Relata crises de energia num mundo que cada vez mais sofre com as alterações climáticas e a escassez de

recursos energéticos. A história começa com Tony, um ativista contrário à globalização, alertando, em 2012 – “Não acredite nas mentiras”⁴².

No desenrolar da trama, percebemos que há uma conspiração de grupos de interesse permeando a crise, alianças de grandes grupos feitas de forma escusa, através dos personagens Jack e Chen, países como a Rússia utilizando-se de artimanhas políticas por conta do monopólio do fornecimento de gás ao Reino Unido, grupos terroristas atacando navios de petróleo, conflitos diversos no mundo.

O que começa com *blackouts* de energia em Londres, afetando sistemas de transportes, lojas, restaurantes, etc., com o aquecimento global, o crescimento populacional e o alto consumo dos países desenvolvidos, acaba se mostrando uma crise em nível mundial.

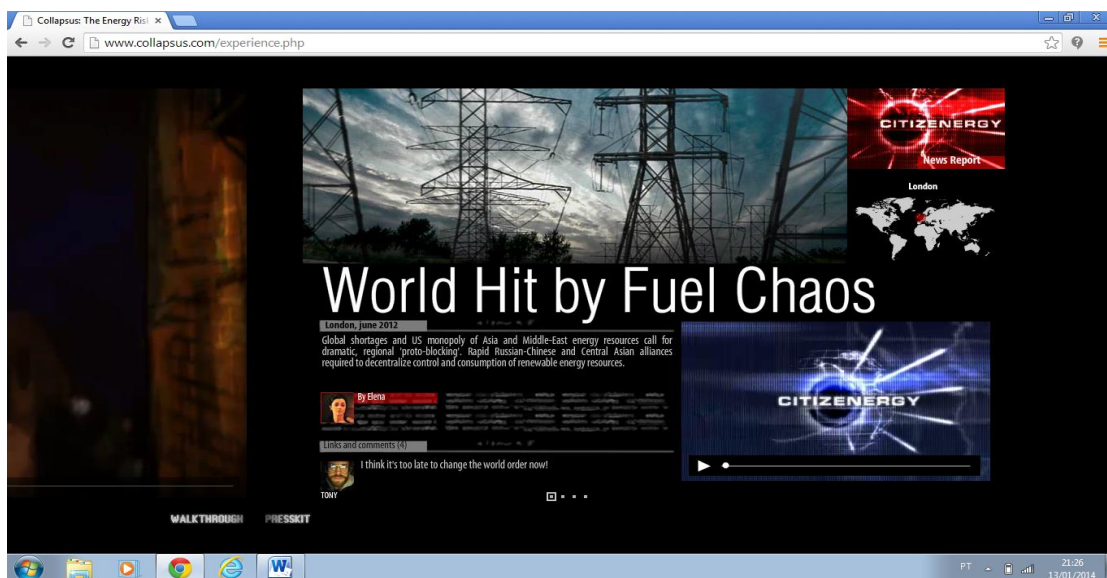


Figura 80: *Collapsus*, de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting. Crises de energia.
Fonte: <http://www.collapsus.com/experience.php>

Fontes de energia poluentes, como petróleo e carvão vão se esgotando, no mundo vão surgindo outras crises por conta da geração de fontes renováveis. Começa a faltar comida por conta do uso de milho para o etanol, revoltas começam a despontar.

Em Colorado, 2017, uma nova forma de energia é uma esperança, a Energia Espacial Solar. Na inauguração, vêm à tona revelações sobre esquemas corruptos de energias tradicionais, o que desencadeia um colapso total.

⁴² “Do not believe the lies” (PALLOTTA; FELIX; FEMKE, 2010, tradução nossa).

Vera, protagonista da história, grava tudo, é uma espécie de ativista, que vai a diferentes partes do globo, defende o investimento em uso de energia mais limpa para o planeta, divulgando as informações em seu Vlog.

Por fim, há uma grande crise no sistema aéreo e no transporte de comida. Conflitos por causa de alimentos, americanos buscando refúgio no México, europeus, na África. Segundo Vera, o mundo continua a ser uma divisão entre os que têm e os que não têm recursos.



Figura 81: *Collapsus*, de Tommy Pallotta, Bruno Felix e Femke Wolting. Conflitos e crises.
Fonte: <http://www.collapsus.com/experience.php>

Ao mesmo tempo em que corruptos vão presos, a protagonista da história, Vera, é promovida. Um novo tipo de energia ajuda na solução do colapso de energia, mas os problemas não se acabam. Ironicamente, os países que são ricos hoje, são os que procurarão asilo nos atuais países pobres em 2025. Este é o desfecho da história.

Pode-se dizer que a narratividade da obra, como um todo, é alta. Conta-se uma história de conspiração coerente, da qual se depreendem ação, enredo, causalidade, personagens, tempo, espaço.

Num primeiro contato, pode-se pensar nela como se fosse um filme hollywoodiano que se utiliza de alguns estereótipos no tocante às heranças da guerra fria e ao terrorismo proveniente do Oriente Médio, a que o espectador assiste passivamente e na qual ele fica imerso.

No entanto, a incorporação de elementos como os documentos audiovisuais, de acontecimentos cobertos pela mídia, que podem ser acionados em paralelo pelo receptor, como se fossem notícias, o tiram da posição passiva e chamam sua atenção para os problemas de recursos escassos que afetam e podem afetar a humanidade, não apenas na história ficcional.

Ao fazer com que a ficção se pareça muito mais com um documentário, entendemos que a narrativa aponta para um questionamento das políticas mundiais de uso de recursos de energia e critica o consumo excessivo dos países ricos, que colaboram para um colapso generalizado.

A chamada à interação na parte central da narrativa acaba quebrando a sensação imersiva, como dissemos, promovendo uma quebra na fluidez da história, enfraquecendo o senso de narratividade nestes momentos.

No entanto, na parte do mapa-mundi, a sugestão de que o leitor planeje os investimentos para o uso dos recursos serve como motivação para que ele continue a usufruir da história e sinta-se parte dela de alguma forma, embora sua participação não altere a história narrativa.

Esta interatividade faz com que ele participe da construção do discurso narrativo, sua contribuição com o planejamento tire o espectador da posição passiva atribuindo-lhe uma parcela de responsabilidade sobre esses acontecimentos no mundo.

O uso da possibilidade interativa da mídia traz o leitor a uma posição de engajamento e reflexão. Neste nível, a obra adquire um novo sentido – de que sua temática faz parte do mundo da vida do leitor⁴³. Este é convidado a sair de um estado de contemplação de uma narrativa para um estado de questionamento e reflexão sobre um problema que é de todos nós.

⁴³ Conforme abordagem anterior, ao mundo do texto junta-se o mundo da vida (RICOEUR, 2010).

3.3.3 *Itinerant*

Itinerant, de Teri Rueb, de 2005, é uma obra participativa que envolve espaço urbano. Embora a obra não contemple o texto verbal escrito, conforme as obras do recorte definido, ela foi escolhida por partir de uma obra literária, *Frankenstein*, mantendo seu texto verbal numa narrativa oral, através de fragmentos.

Os participantes caminham por um percurso pré-definido, nas imediações do parque Boston Common (parque público central em Boston), resgatando fragmentos sonoros de uma narrativa, de forma semelhante a uma navegação hipertextual: os espaços físicos apontam para fragmentos narrativos, ao chegar a determinados pontos, ouve-se um fragmento pré-gravado.

Na performance com o corpo, numa relação com o espaço físico, o participante resgata fragmentos da narrativa de *Frankenstein*, de Mary Shelley e de uma outra narrativa, criação do autor desta obra digital, a respeito do tio misterioso da narradora. Enquanto caminha, o participante ouve sons ambientes, como pegadas.

O participante sai em busca da narrativa, ligado à obra por um GPS, por sua vez ligado a um dispositivo móvel. Ele vai depreendendo o contexto ligando de forma significativa as informações fragmentárias que vai encontrando (Souza e Silva, 2013). Pelos *headfones* ele ouve os fragmentos verbais sonoros e vai compondo o discurso narrativo e, assim, recuperando a história.

Ao mesmo tempo em que ele “lê” a narrativa, ele também é “lido”: enquanto ele está imerso num espaço de leitura que o aliena do entorno no espaço urbano, a tecnologia GPS o rastreia para que ele possa ouvir os fragmentos no dispositivo móvel que carrega.

A obra tem uma adaptação para a internet. O site da obra reproduz através de um mapa e de imagens este percurso. Quando aproximamos o *mouse* dos pontos de interação, resgatamos um fragmento visual e também sonoro da narrativa. As fotos às vezes remetem ao local físico da instalação original, às vezes não.



Figura 82: *Itinerant*, de Teri Rueb
 Fonte: <http://www.turbulence.org/Works/itinerant/small.htm>



Figura 83: Frames de *Itinerant*, de Teri Rueb
 Fonte: <http://www.turbulence.org/Works/itinerant/small.htm>

Em sua maior parte, os fragmentos são textos narrados em primeira pessoa, com os relatos do personagem Frankenstein, extraídos da obra literária: suas descobertas na natureza, suas descobertas sobre o comportamento humano, o pedido de uma companheira, a revolta com o criador.

Outros fragmentos são relatos de uma narradora a respeito de seu tio misterioso, suas presenças e ausências em sua infância, a volta dele à cidade natal, sua forma de vida.

Ambos os tipos de relatos culminam num tempo presente: Frankenstein, em sua revolta, a respeito de seu criador - "... agora meus desejos começaram... estou satisfeito, seu miserável, você decidiu viver", a narradora falando de um agora em que veio a uma cidade nova, aos 36 anos.

Ao seguir uma sequência sugerida, o interator pode caminhar a narrativas que têm um fecho num momento presente. Na leitura através do site, chegamos a este fecho ao fazer um percurso de leitura similar ao impresso, da esquerda para a direita, terminando com os links mais à direita. A obra permite seguir um formato de

leitura semelhante ao impresso, ainda que na interação o leitor não obrigatoriamente opte por esta sequência.

De acordo com Mellun (2011), no *Electronic Literature Directory*⁴⁴:

“Na instalação, é o movimento que conduz a narrativa, e uma determinada rota vai gerar uma narrativa única; as visões, cheiros e experiências da jornada se combinam com a narrativa para criar uma nova narrativa dentro da memória do participante.”⁴⁵

Ou seja, cada percurso realizado compõe um discurso narrativo único, em que o trajeto físico do participante e as sensações deste percurso unem-se ao texto sonoro compondo a história naquele momento.

Se considerarmos que o participante, ao colher sensações diferentes do espaço que percorre, também acaba por fazer parte da narrativa, bem como este espaço de interação, podemos pensar que cada percurso, cada interação pode gerar diferentes discursos e histórias narrativas, como diz Mellun.

Segundo ele, o participante percebe sua alienação, mesmo no dia a dia da ubiquidade e das formas de comunicação modernas. O uso dos *headfones*, na obra, o isola dos demais, do mundo à volta.

Como uma metanarrativa, da mesma forma que o monstro, formado de “retalhos”, os fragmentos espalhados são como retalhos que compõem uma narrativa nos moldes semelhantes aos do hipertexto, conferindo um caráter icônico à narrativa. O discurso narrativo engloba a participação do interator em sua caminhada e das sensações que ele pode ter do entorno naquele momento.

Num nível simbólico, outro sentido pode ser também depreendido da leitura: a partir do que sugere Mellun, podemos refletir sobre o isolamento das pessoas na imersão da comunicação digital: ironicamente, enquanto o participante gera uma narrativa diferente, que inclui seu entorno e seus sentidos, ele se isola deste mesmo entorno.

⁴⁴ O *Electronic Literature Directory* é uma coleção de trabalhos e artigos literários na web e é parte do projeto Electronic Literature Organization.

⁴⁵ “In the installation, it is movement that drives the narrative, and a unique route will generate a unique narrative; the journey’s sights, smells and experiences combine with the narrative to create a new narrative within the memory of the participant.” (MELLUN, 2011, tradução nossa).

3.3.4 *Tuiteratura*. Espaço do sensível

A obra *Tuiteratura*. Espaço do sensível, de Giselle Zamboni, de 2013, é uma instalação que consiste de um ambiente imersivo em que as pessoas podem ver, ouvir e interagir com uma literatura em 140 caracteres, veiculada pelo Twitter.

Exposta no Sesc Santo Amaro em 2013, fazendo uso do espírito colaborativo da rede social, a obra permitiu a participação do público, através de tuitos enviados pela plataforma, ou criados na instalação e selecionados para exibição. Fizeram parte da instalação obras de tuiteiros colaboradores, criações de escritores renomados, recriações de fragmentos de textos consolidados da literatura, adaptados para o Twitter, além das participações do público.

A instalação consiste de um ambiente escuro, em que numa das paredes são projetados os textos em três diferentes momentos, sensíveis à presença física das pessoas:

- a. À esquerda, o corpo do participante ilumina os tuitos projetados, que ficam, então, visíveis à leitura. Os textos vão subindo vagarosamente pela tela.

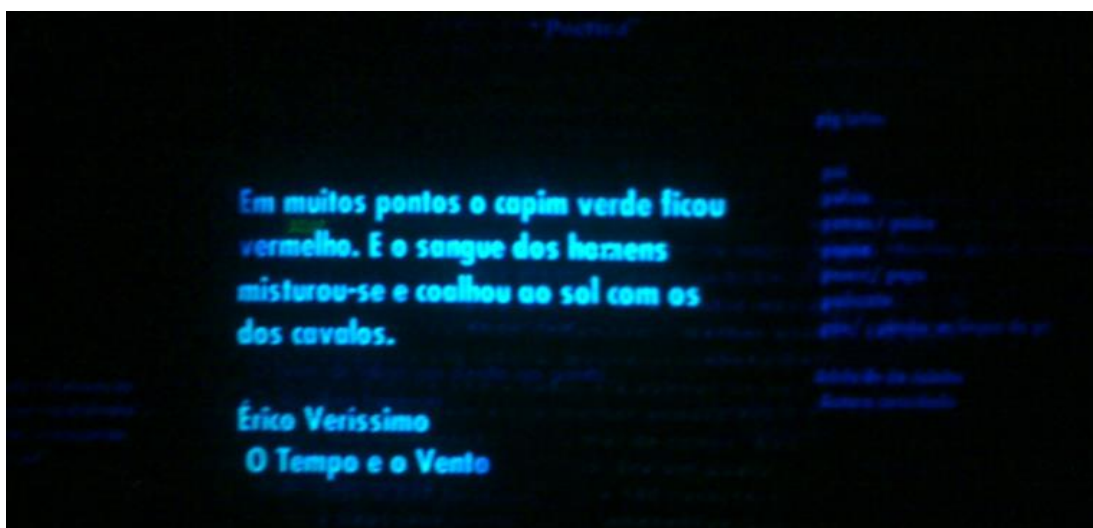


Figura 84: *Tuiteratura*, de Giselle Zamboni. Tuitos iluminados pelo corpo do participante.
Fonte: registro nosso

- b. Na segunda parte, a silhueta do participante é projetada na tela, o texto se forma dentro dela. Com o movimento dos braços, é possível atrair e/ou repelir

blocos de texto. Palavras se chocam, podem ser repelidas e novos tuites, a partir de palavras embaralhadas, podem ser atraídos para a leitura.



Figura 85: *Tuitertura*, de Giselle Zamboni. Interação da imagem do corpo com o texto.
Fonte: registro nosso



Figura 86: *Tuitertura*, de Giselle Zamboni. Interação da imagem do corpo com o texto.
Fonte: registro nosso

- c. Na terceira parte, o participante tem um tipo de teclado virtual na tela e com ela pode escrever e enviar tuites que depois serão parte da mostra.

Na parede em frente à parede de projeção, há bancos com luminárias em cima, quando uma pessoa se senta num deles, a luminária acima se acende e ouvem-se os textos. Estes bancos contêm os textos escritos em braile.



Figura 87: *Tuiteratura*, de Giselle Zamboni. Bancos com textos em braile.
 Fonte: <https://twitter.com/search?q=%23tuiteratura&src=hash>

Fazendo uso da linguagem verbal escrita, da linguagem verbal oral, da interação corporal, o leitor participa da obra através de uma performance. No momento da interação, através de seus movimentos corporais, tem acesso a uma leitura única, resultante de seus gestos.

No espaço imersivo, o participante tanto pode sentar-se e contemplar os textos projetados, como pode interagir com eles. Na interação, pode revelar os conteúdos pré-programados da obra ou desconstruí-los, transformando-os numa espécie de poesia visual, na resposta ao gesto, revelando o aspecto icônico da obra.

Também pode interagir alterando seus conteúdos, contribuindo com novas inserções que, no entanto, passarão por um filtro e só serão incorporadas em algum momento posterior.

Com seus gestos, o participante desencadeia um momento único, em que ele é ator no espaço imersivo, fazendo reverberarem textos de conhecidos e desconhecidos, que, na rede social, geram uma nova literatura participativa. Neste sentido podemos falar em ação, em uma espécie de narrativa: na ação do participante e na referência à escrita colaborativa, que contribui para a composição de novos textos.

Mas a proposta poética da obra não configura uma narrativa, diferentemente das outras obras imersivas que abordamos, como *Reler*, *What a Loving, and Beautiful World* e *Screen*, cujas propostas poéticas remetem a narrativas, como já vimos.

3.3.5 Algorithmic search for love

Na obra *Algorithmic search for love*, de Julian Palacz, de 2010, através de uma máquina de busca, o sistema pesquisa em base de dados de vídeos o que o participante digitou no dispositivo de entrada.



Figura 88: *Algorithmic search for love*, de Julian Palacz. Participante digitando argumento de entrada.
Fonte: <http://vimeo.com/15805185>

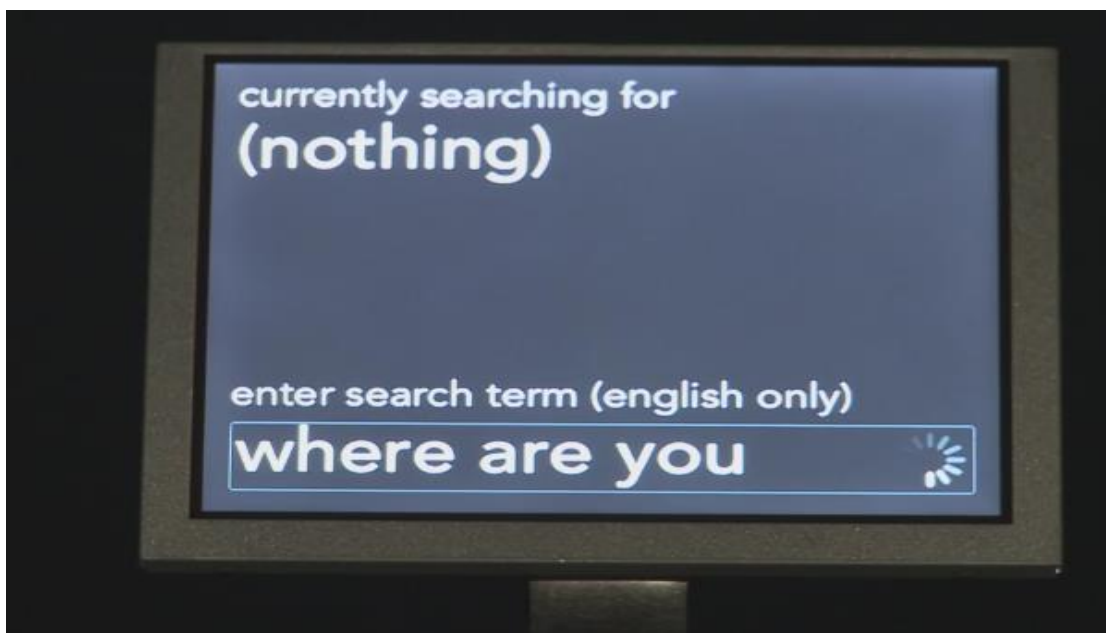


Figura 89: *Algorithmic search for love*, de Julian Palacz
Fonte: <http://vimeo.com/15805185>

Como resultado da pesquisa, a partir de uma entrada verbal escrita, o sistema exhibe cenas de filmes em que a palavra ou a sentença digitada aparecem na linguagem verbal oral.

Segundo a descrição da obra⁴⁶, ela cria um algoritmo que desdobra ao receptor novas possibilidades para narrativas audiovisuais.

As interações geram novas sequências audiovisuais, sequências narrativas fragmentárias, que aleatoriamente podem gerar ou não um sentido narrativo, alguma unidade de sentido que permita, na recepção, vislumbrar a coerência de uma história.

Os fragmentos apontam para narrativas prévias que podem ser conhecidas do receptor. A partir de seu repertório, ele pode formar uma imagem mental das narrativas originais a partir dos fragmentos de filmes que ele já viu, mas as ações fragmentárias que ele vê agora compõem outro sentido, provavelmente com uma narratividade muito baixa, pela pouca probabilidade de se poder compor uma história.



Figura 90: Execução de *Algorithmic search for love* em resposta à sequência “Where are you?”
Fonte: <http://vimeo.com/15805185>

Assim, a sequência discursiva que será formada terá um caráter muito mais icônico, como uma poética audiovisual que usa fragmentos a partir de uma sentença provida na interação, do que um caráter simbólico de uma história coerente.

⁴⁶ Cf. <http://julian.palacz.at/en/work/algorithmic-search-for-love/>

3.3.6 *Aquatypes*

Aquatypes, obra do Studio 2Roqs, de 2011, é uma instalação na qual imagens de peixes virtuais são projetadas a partir da contribuição dos participantes por meio do envio de mensagens SMS.

Os códigos da mensagem de entradas são processados pelo sistema que gera um código de DNA para cada peixe.

É como se estes peixes-SMS, constituídos de códigos verbais, gerados pelo *input* dos participantes e pelo DNA definido no processamento nadassem em uma espécie de narrativa, num cenário aquático virtual. Os interatores participam com o texto fornecido e este cenário está aberto a outro tipo de participação – a aproximação dos interatores gera ondas na imagem projetada.

Estabelecendo um comparativo entre e *Algorithmic search for love* e *Aquatypes*, pode-se dizer que no primeiro a participação do receptor processada pelos algoritmos do sistema permite a junção de fragmentos narrativos gerando um novo discurso e, no segundo, é a participação dos receptores que gera o conteúdo narrativo num cenário virtual.

O resultado de cada interação com *Aquatypes* é imprevisível, pois depende do *input* recebido e dos processamentos de máquina. De forma diferente de obras como *Queerskins*, por exemplo, nestas obras cada interação gera novos resultados para os receptores, e não apenas executa diferentes discursos narrativos programados que são resgatados pelo receptor em diferentes maneiras possíveis.



Figura 91: *Aquatypes*, do Studio 2Roqs

Fonte: <http://www.flickr.com/photos/2roqs/6149395375/in/photostream/>

Não se depreende um senso temporal ou a causalidade de um enredo destes discursos narrativos, embora se possa dizer que a narratividade está presente. O que se destaca, a partir da interação, é a materialidade da obra, seus aspectos de similaridade, o texto verbal fornecido passa a compor uma narrativa icônica, as palavras viram imagens, personagens de uma cena virtual.

3.4 Abertura e sentido

De acordo com a teoria da recepção de Iser, o sentido é um efeito a ser experimentado na relação do leitor com os signos do texto (ISER apud ZILBERMANN, 1989).

O texto tem seus pontos de indeterminação, os vazios (ISER, 1979). Na leitura, seus elementos potenciais são atualizados e o leitor constrói imagens (ISER apud ZILBERMANN, 1989).

Numa desautomatização do leitor, a arte aumenta as possibilidades na construção de imagens em relação a estes vazios (ISER, 1979, p. 109).

Na narrativa em hipermídia, no texto aberto à interatividade, o leitor pode participar de diferentes maneiras, revelando sentidos. Mas estes sentidos vêm da relação entre o que foi previamente programado e as possibilidades que a interação, mais forte ou mais fraca, pode revelar ou alterar em sua execução.

Conforme Eco (2005, p. 75), “[...] é possível falar da intenção do texto apenas em decorrência de uma leitura por parte do leitor”. Ele explica que um texto pode conter muitos sentidos, mas não qualquer sentido. Entre a intenção do autor e do leitor há a intenção do próprio texto.

Assim, as imagens decorrentes da interação com um texto digital têm relação com o que está previsto no texto e com a maneira como a composição de discurso narrativo nesta leitura gera o sentido. Neste processo, as características do próprio texto, as diferentes linguagens e mídias que o constituem e seus efeitos na semiose devem ser considerados.

3.5 Gradações na Interatividade

Conforme dissemos, na leitura ocorre a intersecção entre o mundo do texto e o mundo do leitor, a obra pode estar fechada em sua configuração, mas aberta à apreciação crítica do leitor, na reconfiguração (RICOEUR, 2010). Segundo Iser (1996), o texto como processo abrange desde a reação do autor ao mundo até sua experiência pelo leitor, a obra se forma em relação ao leitor, na dialética dele com o texto.

Da mesma forma, na hipermídia, na interação do leitor com a obra, a história narrativa, a ação pode ser recuperada. O efeito narrativo será apreendido pelo receptor a partir dos signos materiais da obra, que permitem a construção do discurso narrativo na interação, e, conseqüentemente, a história narrativa, o quê da ação.

Por meio da interatividade com o texto em hipermídia, a abertura da obra é menos metafórica e mais concreta, como vimos.

Porém, a gradação de interação com a obra pode variar de acordo com a maneira como o leitor pode afetar o texto, conforme diz Ryan (2001). Quando ele apenas escolhe entre alternativas pré-definidas, sua interatividade é fraca. Quando ele participa da produção física do texto, com ações verbais ou físicas, a interatividade é forte.

Nesta perspectiva, tomando como exemplo a obra *Algorithmic search for love*, podemos dizer que o leitor aciona a obra, mas a máquina é quem gera novas estruturas. Diferentes resultados são exibidos, mas eles são rearranjos da base de dados e da programação, conforme a informação de entrada. Neste sentido, a interatividade do receptor com a obra é fraca.

Já em *Aquatypes*, a colaboração é maior. Os diferentes resultados e comportamentos que emergem dos peixes virtuais são decorrentes de contribuições textuais efetivas de quem interage com a obra, sendo assim, a interatividade nela é forte.

Em alguns textos, além da interatividade ser mais fraca, o papel do sistema na geração de sentido se acentua. No caso de *Space Video*, por exemplo, os textos são resultados aleatórios de processos computacionais que juntam uma base de dados com informações da internet, passíveis sempre de mudanças. O receptor só dispara esta execução em sua interação.

No caso de *Screen*, o receptor aciona o que está pré-programado na obra, mas também a atualiza de forma produtiva, com suas ações físicas, por gerar diferentes discursos narrativos a cada interação, no momento da performance. Embora a interatividade seja fraca, por não gerar modificações permanentes na obra, se a compararmos com o caso de *Aquatypes*, por outro lado, esta interatividade é forte no aspecto da significação, ou seja, inserção do receptor como personagem da ação a cada interação.

Para Tavares (2002), o leitor atualiza o que foi previamente programado na obra, tornando aparentes suas qualidades, a partir da interação, que pode ser mais forte ou mais fraca. Pelas estratégias de criação, o leitor está mais ou menos inserido nas possibilidades de modificação da obra, podendo apenas fazer suas características aparentes na interação, ou atuar de forma mais concreta na recepção, por vezes chegando a modificá-la.

Se retomarmos o exemplo de *Façade*, podemos considerar que o receptor participa de forma ativa na interação, alterando o conteúdo da obra no momento da execução, contribuindo para a ação dramática. Podemos dizer que esta é uma interação de gradação forte, tanto nos parâmetros de Ryan quanto de Tavares. O resultado da interação contribui com a narratividade. A ação do receptor e do sistema de inteligência artificial, a partir do que foi previamente programado, gera diferentes narrativas coerentes.

Na interação com a obra *Collapsus*, em certos momentos o receptor apenas executa o que está previamente programado, como na decodificação de uma mensagem de celular ou na leitura paralela de uma notícia. Este é um tipo de interatividade fraca, que apenas torna aparente algum aspecto da história. Mas quando ele interage na programação de uso de recursos naturais, por exemplo, algo diferente acontece.

Neste momento, a interatividade insere o espectador como co-responsável por uma situação problemática de uso e distribuição de recursos naturais no mundo. É para o nível semântico, para uma temática de reflexão proposta pela obra que a interatividade chama o leitor. Assim, a interatividade mais forte ou mais fraca não diz respeito apenas à contribuição com a produção física do texto, mas também diz respeito a seu aspecto semântico. A interação torna mais aparente o aspecto simbólico da obra, em que um receptor mais informado participa de maneira mais forte na interação com ela, de acordo com Tavares.

Em *Itinerant* o receptor, ao mesmo tempo que fica imerso numa narrativa com a qual contribui, numa interatividade forte, não só por desencadear o discurso narrativo no momento da interação, mas por contribuir com a história a partir de suas sensações sujeitas ao espaço aberto de interação com o corpo e a mídia locativa, também é chamado à reflexão sobre a alienação. De forma similar a *Collapsus*, também se deve considerar o aspecto da significação e das convenções ao se avaliar este grau de interação.

Tanto em *Collapsus* quanto em *Itinerant*, o aspecto mais forte de interatividade está vinculado ao potencial de sentido recuperado na relação com a obra na recepção, que inclui o leitor também no aspecto semântico.

Na obra *Releer*, diferentes receptores, gerando, metaforicamente, novos sentidos para as leituras do passado, fazem parte da narrativa como personagens, atores da ação. Na relação do corpo com a obra, ela se reorganiza tornando aparente uma história narrativa. A obra concretamente aberta à participação dos receptores lhes permite uma forte interatividade que gera um efeito interpretativo, os palimpsestos de vozes a partir da releitura de textos. Como cada participação pode gerar novas vozes, é como se várias narrativas diferentes pudessem ser geradas nestas participações.

Em *What a Loving, and Beautiful World*, na interação com a obra, seus receptores tornam aparentes suas características icônicas, disparando com a sombra do corpo as imagens projetadas que, também pela ação randômica da máquina, reagirão entre si exibindo novas imagens. Pela ação do corpo do receptor, o que se torna mais aparente são os aspectos sintáticos da obra. Desta forma, a interatividade seria mais fraca do que em *Releer*. A narrativa e a ideia de causalidade, como vimos anteriormente a respeito desta obra, sobre a história da humanidade

representada nos caracteres, requer um repertório, por parte do receptor, na intenção. De qualquer forma, esta interação não afeta o sentido.

Por fim, em uma obra digital aberta à interação, esta será mais forte ou mais fraca conforme a possibilidade do receptor interferir em suas características aparentes na sua execução. Mas, além disso, ela também será maior ou menor conforme esta interação puder interferir no aspecto de significação da obra narrativa.

Em algumas obras, a interação alterará o que nelas acontece e, por consequência, gerará novas narrativas. Em outras, ela apenas tornará aparente o que está programado, sem nenhuma interferência na história narrativa. Em algumas, ela disparará o mecanismo do sistema que alterará a obra através de seus algoritmos, gerando possibilidades narrativas automaticamente. Em outras, ainda, ela afetará a significação da narrativa que se lê.

3.6 Interações e Sentido Narrativo

As formas de interação possibilitadas pelas obras interferem em seu sentido narrativo. Desta maneira, a partir das obras verificadas, percebemos que alguns aspectos interativos se destacam, o que achamos importante sinalizar a este ponto.

Motivação para a leitura das obras interativas e coerência são características imbricadas nesta produção de sentido. Se a obra consegue promover maior motivação à participação do leitor, há maiores chances dele continuar a leitura e depreender dela uma narrativa coerente.

Mas também fazer o leitor perceber que terá algum resultado coerente lhe proporciona uma gratificação que motiva a continuidade da leitura interativa.

No efeito estético, o sentido decorre, então, do planejamento da obra e das formas de interação do receptor. As formas de interação podem ajudar na motivação da leitura e no sentido narrativo.

Sem pretender gerar categorizações em estado completamente puro, depreendemos algumas predominâncias nas formas de interação que entendemos merecer ser ressaltadas neste processo. Estes aspectos predominantes podem facilitar o entendimento a respeito do sentido narrativo. Assim, destacamos:

a. Inclusão do receptor na narrativa

O engajamento do receptor com a obra fazendo-o sentir-se parte da história, favorece sua interação para gerar um sentido narrativo.

Em *For all seasons*, através da interação com o dispositivo, as imagens geradas proporcionam a sensação de um tempo que se presentifica. As respostas obtidas na interação promovem a sensação de que o tempo da ação se aproxima do tempo do contar a história. É como se o receptor estivesse, momentaneamente, na cena relatada.

Em *Screen*, através da imersão, com seu corpo, o receptor torna-se personagem da ação que ele desencadeia, numa história em primeira pessoa.

Em *Façade*, suas ações e discursos verbais o incluem na narrativa que se modifica por causa disto, sua interação afeta a causalidade do enredo. Ele participa da ação na segunda pessoa e interage com os outros personagens e elementos neste processo.

b. Interação motivada pela reação imediata à ação

Um tipo de interação de estímulo e resposta engaja o leitor, que se sente motivado a ver o que ocorrerá com a obra a partir de sua ação. Nos casos de *Irreconciliable Lipservice* e *The quick brown fox – a pangram*, o simples movimento do *mouse* sobre as letras traz respostas visuais, verbais e sonoras. Parar este movimento para a ação. Assim, rapidamente o leitor percebe a necessidade deste movimento para ler uma história, o que tende a mantê-lo neste processo de ação e reação.

Em *What a Loving, and Beautiful World*, a resposta imediata à ação do corpo, pela interação de sua sombra com a instalação funciona de maneira equivalente, mantendo o receptor entretido com a obra e experimentando, por sua interação, as respostas imagéticas que aparecerão.

c. Interação motivada pela gratificação semântica

Em obras como *Queerskins* a história vai se revelando ao longo da interação de uma forma mais próxima da tradição impressa, com situação inicial, complicação, clímax e desfecho. A leitura motivada é a leitura sequencial de capítulos, o que vai revelando o desenrolar da ação e as modificações do personagem.

Como diz Murray (2013), o uso de elementos na interface que façam sentido a um conhecimento prévio do receptor motivam-no a entrar no texto. Na leitura ocidental, o movimento da esquerda para a direita sugere uma sequência linear e

evolutiva. É o que ocorre em *Queerskins*. Na sugestão de uma leitura mais próxima da tradição impressa, o leitor interage mais facilmente com a obra. Nesta interação, ao obter como gratificação o sentido de uma narrativa evolutiva, ele se engaja na leitura e continua, para descobrir o que acontecerá na história.

Em *Twelve Blue*, a possibilidade de ler a história por diferentes pontos de vista serve como motivação para a interação e composição de sentido. Segundo Ryan (2001), porém, em sua experiência na leitura desta obra, ela confessa ter se preocupado muito mais em testar o que aconteceria com o acionamento de cada link do que com a história, propriamente dita.

A diferença com *Queerskins*, no nosso entender, é que *Queerskins* consegue engajar o leitor em unidades de ação mais intensas em cada ponto de interação, com respostas que promovem, por conseguinte, mais contribuição ao sentido narrativo, à possibilidade de se descobrir o que acontece na história.

d. A interação afeta a história por gerar novas estruturas

O leitor interage de forma forte com a obra, interferindo na produção física do texto e com isto gera como resposta novas estruturas narrativas. É o caso das obras *Façade* e *Aquatypes*, por exemplo, conforme vimos anteriormente.

Em *Façade*, a contribuição do leitor no momento da execução gera diferentes narrativas. Em *Aquatypes*, as contribuições de diferentes participantes gera alterações que permanecem, mesmo após a o momento de interação do leitor.

e. A interação não gera novas estruturas

O leitor interage de forma mais fraca com a obra, acionando diferentes discursos narrativos, mas sem interferir significativamente na história gerada.

Em obras como *Collapsus*, *Shadows never sleep*, *For all seasons*, dentre outras, ainda que sejam feitas diferentes leituras em diferentes interações, elas não afetam significativamente a história gerada.

Em obras como *Itinerant*, *Twelve Blue*, *afternoon*, *a story*, dentre outras, a interação com a obra gera algumas variações na narrativa, por desencadear diferentes possíveis histórias. Porém, esta interação não afeta a estrutura física da obra, como no caso de *Façade*, por exemplo.

f. A interação dispara os algoritmos que geram novas estruturas

É o caso de obras como *Algorithmic search for love*, *Space Video* e *Semantic Disturbancies*. A partir da interação, são exibidas as novas sequências, por conta do processamento da máquina e de dados que se reorganizam a cada execução, por vezes a partir de entradas imprevistas, como os conteúdos da internet que *Space Video* vai juntando aos elementos de sua base de dados no processamento.

Enfim, a relação da interação com a produção de sentido também advém do que a motiva, além do fato desta interação poder afetar a imagem narrativa de forma mais fraca ou mais forte. Neste processo, aspectos de narratividade da obra vão se revelando.

Porém, o sentido narrativo decorrente da interação pode ter um aspecto mais icônico ou mais simbólico, que irá variar conforme a proposta poética.

É pertinente dizer, então, que no momento de interação com a obra podem-se ressaltar seus aspectos sintáticos e semânticos, que podem afetar a história narrativa.

CAPÍTULO 4:

OS DIFERENTES TIPOS NARRATIVOS

Neste capítulo, com base nas teorias estudadas e nas obras verificadas, pretende-se sintetizar o que podem ser depreendidos como principais pontos de referência para a organização dos diferentes tipos narrativos em hipermídia, a partir das estratégias de criação e das formas de interação potencializadas neste meio.

Para verificar os aspectos narrativos na interação com o leitor, serão considerados os aspectos do sintático, semântico e pragmático no processo de semiose, considerando referências como Plaza (1987; 2003), Pignatari (1987) e Santaella (2001).

Serão, ainda, considerados textos de Pignatari (1987), Amerika (2007) e Santaella (2001), sobre questões de espacialidade na navegação pelas obras, a fim de entender como elas apareceriam e quais seriam seus possíveis efeitos na trama narrativa das imagens digitais.

4.1 Navegação e Espacialidade

Dependendo das estratégias do criador, podem-se depreender da obra diferentes efeitos, que interferem na produção de sentido, gerando diferentes tipos de narrativas na recepção.

Na interação com a obra, devem ser considerados não apenas seus aspectos simbólicos, mas também seus aspectos icônicos. Assim, as possibilidades de navegação na interação, as características de contiguidade e de similaridade das obras devem ser levadas em conta.

4.1.1 *Shadows never sleep. A zoom narrative*

Obra de Aya Karpinska, de 2008, foi programada para ser lida com a tecnologia *touch-screen*. Segundo a autora, é uma história para crianças.

É composta pelas imagens das sombras e de palavras. O código verbal às vezes se parece apenas com uma mistura de letras que se sobrepõem, como se fossem letras que pulam como uma criança, ou sussurros na noite, vozes de fantasmas produzidos pelo medo de uma criança, ou mesmo sonhos: ainda que a criança esteja dormindo, em seus sonhos ela pode viver uma série de aventuras.

Na parte inicial, com as imagens da criança e da sombra que a fita, encontramos o texto:

“We go to bed we close our eyes but shadows never sleep. Up they go, and out they go. Shadows never sleep.”⁴⁷

⁴⁷ “Nós vamos para a cama, nós fechamos nossos olhos. Mas sombras nunca dormem. Elas vão para cima, para fora, sombras nunca dormem.” (KARPINSKA, 2008, tradução nossa).

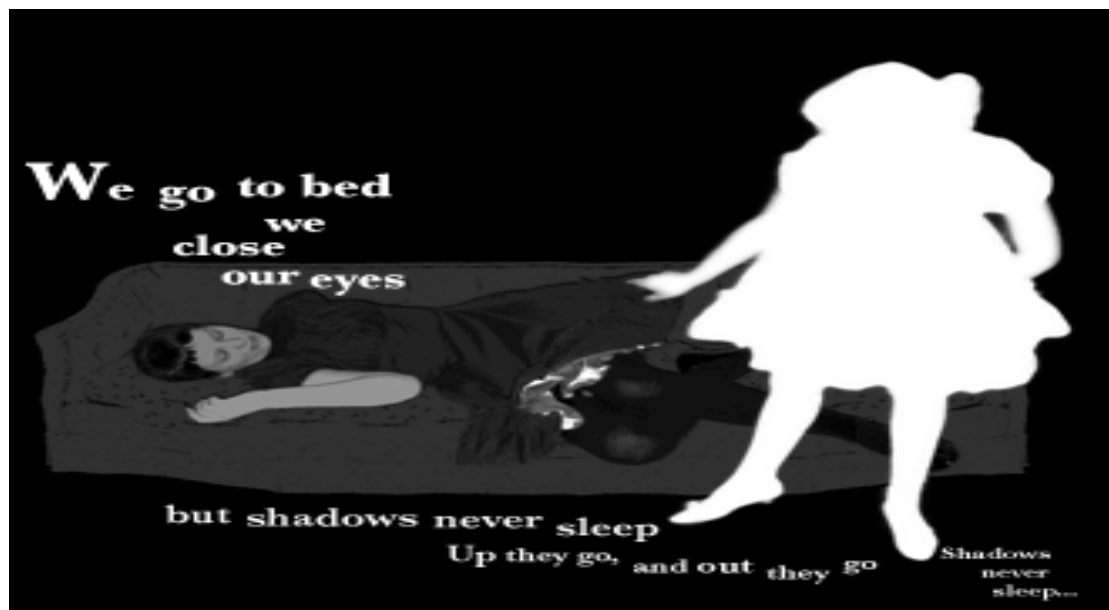


Figura 92: *Shadows never sleep* de Aya Karpinska na versão para a internet. Parte inicial.
 Fonte: <http://www.technekai.com/shadow/shadow.html>

Na interação *touch-screen*, o zoom abre outra página, que se reparte em vários quadros.



Figura 93: *Shadows never sleep* de Aya Karpinska na versão para a internet. Segunda parte.
 Fonte: <http://www.technekai.com/shadow/shadow.html>

Sucessivamente, o zoom em um quadro selecionado conduz a outra página, até a última, exibindo um “The End”.

Desta maneira, a obra tem um aspecto de totalidade de uma história na interação, com começo, meio e fim. Mas ela se apresenta através de fragmentos que lhe fazem parecer uma poesia visual. Figuras e palavras lhe dão um aspecto cinético, o texto verbal é também visual, pela característica imagética das palavras através dos formatos e disposição diferenciados de caracteres.

Imagens em preto e branco remetem ao claro e ao escuro, à escuridão da noite, à luz e às sombras, que aparecem como personagens desta narrativa.

Na segunda parte, ilustrada anteriormente, as subdivisões exibem as sombras de uma menina brincando, pulando, espiando, comendo bolo, contando segredos. Em cada subdivisão há uma sentença falando das sombras das coisas, como as sombras do dia, de um som, de uma palavra, por exemplo: “The black, black letters are the shadows of a word.”. Assim como as letras negras são as sombras de uma palavra, algumas coisas apontam para a sombra de outras coisas. Estes elementos recebem seus respectivos adjetivos, como “black letters”, “wild dream”, etc.

Na parte seguinte, novas subdivisões usam novamente os adjetivos já utilizados, desta vez para qualificar as sombras, como “black shadow, wild shadow”.

Novamente há o uso de repetição de palavras (na primeira parte, “the black, black letters”, por exemplo, nesta, “Wild shadow, wild shadow”), que faz tudo parecer uma brincadeira de criança.

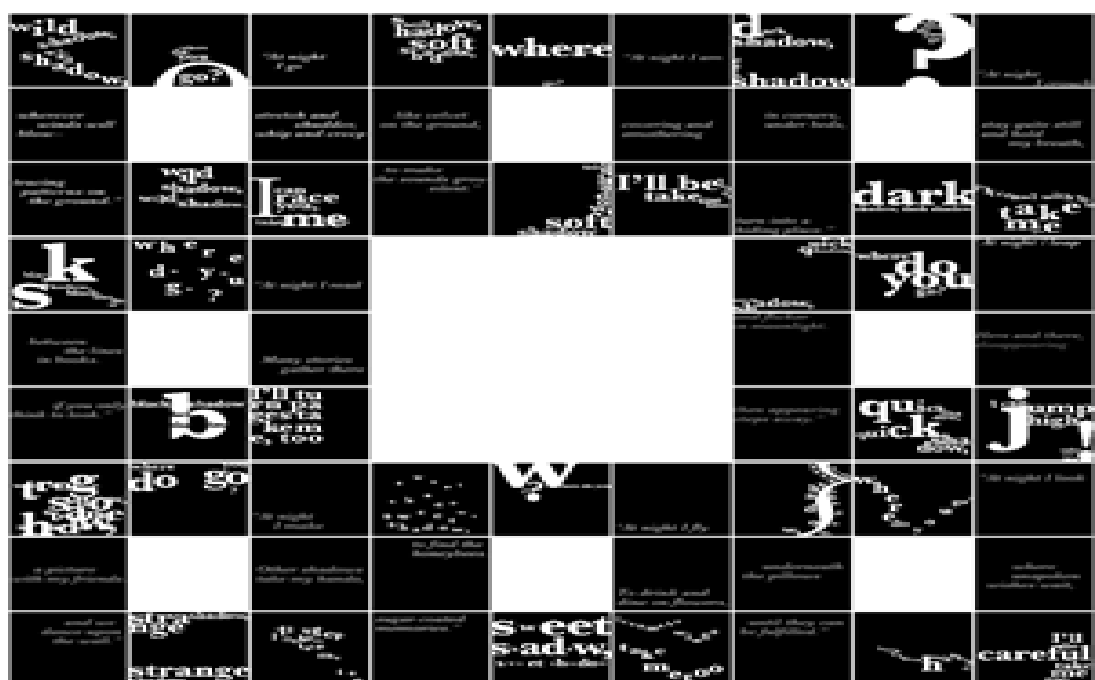


Figura 94: *Shadows never sleep* de Aya Karpinska na versão para a internet. Terceira parte.
Fonte: <http://www.techneka.com/shadow/shadow.html>

Num primeiro olhar, percebe-se vários quadradinhos com fragmentos textuais. Mas deduz-se que eles compõem um diálogo, por conta das configurações das letras. Para as sombras, uma fonte menor e de cor cinza, em sentenças que começam com aspas; para a criança, fontes maiores e brancas, formando desenhos.

É a disposição visual do código verbal que dá este sentido. Num olhar mais atento, e num resgate da parte anterior, percebe-se que há agrupamentos textuais posicionados em diferentes blocos da página, correspondentes aos mesmos pontos em que os desenhos e respectivos adjetivos apareciam na parte anterior:

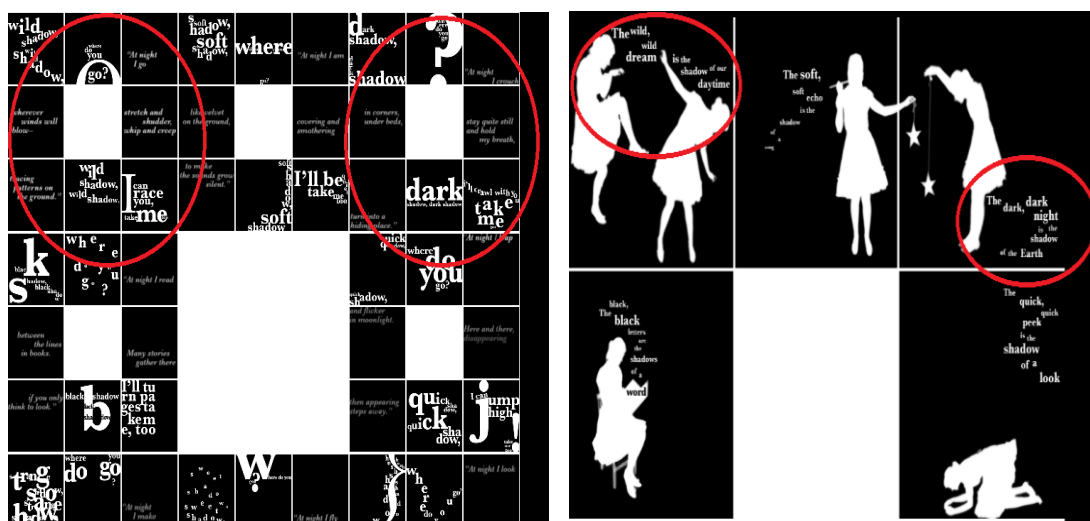


Figura 95: *Shadows never sleep* de Aya Karpinska na versão para a internet. relações entre a segunda e terceira partes
Fonte: <http://www.technekai.com/shadow/shadow.html>

Esta descoberta orienta, então, uma possibilidade de leitura mais linear, em que se pode seguir por cada bloco de sentido, página a página, utilizando o zoom, lendo da esquerda para a direita, de cima para baixo (nos moldes do impresso ocidental), finalizando a leitura com fala da sombra, até se chegar na página do “The end”.

Esta leitura compõe em nossa mente o diálogo entre a criança que pergunta, a sombra que responde e a criança que pede que a sombra a leve. Na transcrição de uma destas unidades textuais:

“Wild shadow, wild shadow,
where do you go?”

“At night I go wherever winds will blow
stretch and shudder, whip and creep
tracing patterns on the ground”

“Wild shadow, wild shadow,
I can race you, take me too”.

Esta forma de navegação pela obra facilita o sentimento de coerência por proporcionar uma noção de totalidade, em que se pode, num nível semântico, compor a narrativa com começo, meio e fim. O espelhamento visual entre os pontos que relacionam fragmentos das diferentes páginas, quando percebido, direciona o leitor a uma leitura com uma ideia de causalidade maior, por dar uma ideia maior de enredo do que uma leitura mais fragmentária.

No entanto, uma leitura mais fragmentária, numa navegação que não siga esta sequência, mantém uma coerência narrativa. Ainda que sempre se possa chegar à página do “The End”, na leitura fragmentária prevalecem os aspectos sintáticos da obra.

De uma maneira ou de outra, num aspecto interpretativo, pode-se pensar em sonhos e brincadeiras de criança, unidos à ludicidade pelos jogos de palavras, com suas repetições e rearranjos em diferentes partes.

A diferença é que a primeira forma de leitura parece seguir uma interatividade por parte do leitor mais previsível pela criação e, por consequência, uma maior causalidade e, portanto, narratividade. Ao que parece, podemos aqui retomar a questão de que prever, na criação, maior controle do que o leitor fará na recepção costuma ser uma garantia maior de coerência narrativa.

Mas não se pode esquecer que temos, nesta obra, uma história muito mais descritiva e visual. Inclusive, poderíamos fazer uma leitura puramente visual da obra. Mas, sendo ela uma junção do visual com o verbal, como numa iconescritura, os elementos hipermidiáticos constituem uma narrativa que é também imagética e cinética, além de verbal. E que no convite à interação *touch-screen* faz o leitor, de certa forma, também brincar e achar as sombras e sons noturnos que se escondem e se revelam, aos poucos gerando uma história como gratificação. Conforme disse Pignatari (1987), ainda a respeito do impresso, a iconicidade, presente em algumas obras, não pode ser delas descolada.

Uma abordagem semântica, portanto, não dá conta de pensar a obra, pois o contar de sua história mescla as diferentes linguagens e a própria ação do leitor nesta interatividade que revela tanto os aspectos icônicos quanto os aspectos simbólicos da criação.

Pelo próprio ato de navegação, na interação com a obra, há uma semelhança na relação interna entre o design da hipermídia e o desenrolar da história, conforme a seleção que se faz. A navegação mais linear revela a história com maior efeito de causalidade, mais próxima da linearidade de um começo, meio e fim; a navegação mais fragmentária cria possibilidades mais icônicas. No segundo caso, ela é mais espacial, o que se revela no fato de se criar relações não lineares entre os fragmentos (SANTAELLA, 2001). É como se, na leitura, também fosse desenhada uma forma de escrita correlata à navegação (AMERIKA, 2007).

A interação mais sequencial permite uma abordagem mais semântica que a interação mais fragmentária. Por dar uma noção maior de enredo, a primeira tem uma narratividade um pouco maior. Mas a narratividade está em qualquer uma destas leituras. Pode-se dizer que, na criação, o uso vinculado ao tipo de mídia, o pensar com a mídia de que Ryan fala e de que vimos falando neste trabalho, ajuda na composição de sentido e, neste exemplo, na garantia de que o que vai ser lido na recepção é uma narrativa.

O pensar com a mídia numa criação que preveja coerência narrativa, mesmo com a interação livre do receptor, apoia a narratividade. Da mesma forma que já vimos que ocorre em *Screen*, em que o receptor age com as palavras de diferentes maneiras a cada execução, mas pela programação da obra, dos elementos narrativos e da imersão na Realidade Virtual dentro da Cave, preserva-se a narratividade em qualquer interação.

4.1.2 For all seasons

De acordo com a descrição da obra *For all seasons*, de Andreas Müller, de 2004, ela é sobre memórias, estações do ano e o uso de elementos textuais para criar uma representação interativa.⁴⁸

No menu inicial, há links verbais para cada uma das quatro estações do ano, entrando em cada uma, pode-se ler um texto que relata as memórias relacionadas a elas, lembranças da infância de um narrador são contadas com textos visuais e verbais.

Após alguns segundos na página de texto, ou interagindo com esta página, o que parece uma folha de papel se movimenta e nela surge uma imagem animada referente àquela estação: dentes-de-leão, que já na infância apontavam para a chegada da primavera, peixes que o narrador ia pescar no verão, as folhas secas que se esparramavam no outono, a árvore com os galhos carregados de flocos de neve no inverno.



Figura 96: Frames de *For all seasons*, de Andreas Müller
Fonte: <http://www.hahakid.net/forallseasons/forallseasons.html>

Estas imagens são sempre compostas por caracteres verbais. As letras do texto verbal da memória compõem as imagens de flores, peixes, folhas e neve. É uma relação do relato escrito verbal da memória com as imagens que elas fazem lembrar.

⁴⁸ Cf. <http://www.hahakid.net/forallseasons/forallseasons.html>

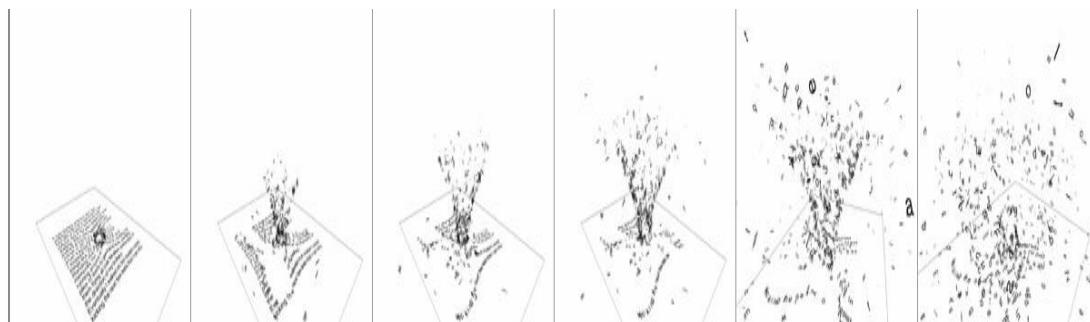


Figura 97: Frames de *For all seasons*, de Andreas Müller
 Fonte: <http://www.hahakid.net/forallseasons/forallseasons.html>

É possível interagir com as imagens movimentando-as. Pode-se mexer nas letras, aproximar, afastar, arrastar, pausar, continuar. Mudar a perspectiva mexendo na base, no que seria um “chão”, ou melhor, a folha de papel que continha o texto, virou e agora contém a imagem com que se pode interagir.

Pode-se espalhar as sementes de dentes-de-leão, como o narrador conta que acontecia na primavera, é possível fazer os peixes fugirem, nadando em diferentes direções, as folhas do outono podem ser esparramadas, os flocos de neve podem cair dos galhos da árvore.

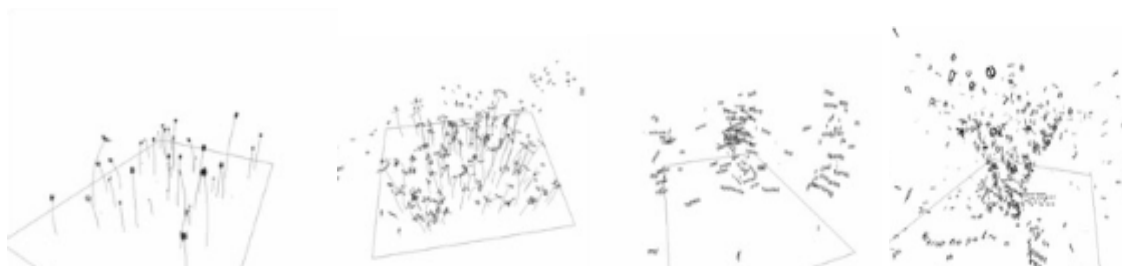


Figura 98: Frames de *For all seasons*, de Andreas Müller
 Fonte: <http://www.hahakid.net/forallseasons/forallseasons.html>

A interação não altera o conteúdo da obra, apenas atualiza suas possibilidades. Mas a interação com os elementos visuais, as flores, os peixes, as folhas, a árvore e a neve, transporta o leitor para as memórias relatadas, num sentimento de imersão.



Figura 99: *For all seasons*, de Andreas Müller
 Fonte: <http://www.hahakid.net/forallseasons/forallseasons.html>

A imagem mental que se cria pela leitura do relato verbal aproxima o leitor dos fatos acontecidos, especialmente por conta do caráter descritivo do texto. E a interação com elementos visuais desta narrativa descritiva reforça a imersão, aproximando o leitor da cena.

Mas os comandos explícitos para possibilitar a interação fazem lembrar da quarta parede (MURRAY, 1999): na versão para *tablet*, a seta no canto superior esquerdo faz lembrar que pode-se, a qualquer momento, sair daquela imagem e voltar ao menu principal. No computador, os controles com o *mouse*, o *drag* e *click*, a necessidade de se lembrar de qual é a tecla que faz as folhas pararem de voar no outono, por exemplo, quebram a imersão na obra de uma maneira mais fácil do que no *tablet*. No *tablet*, em comparação com o computador, a navegação pela obra com a interação de aproximação, ampliação e toque inerentes ao dispositivo, aos quais a obra reage, deixam o leitor mais atento à poética do que à construção física da obra.

A mídia ajuda na composição de sentido na interação. Não sabemos se intencionalmente ou não, pois as versões para a obra foram disponibilizadas em épocas distintas, mas os efeitos estéticos parecem melhor explorados no dispositivo *touch-screen*.

As quatro histórias são pequenas narrativas coerentes, não fragmentárias, que têm sentido por si só e que, juntas, dão o sentido mais amplo das memórias de alguém. A narratividade é forte, os relatos indicam ações, conta-se alguma coisa. E a forma como se conta, deixando sempre presente a palavra, reforça a ideia de relato, remetendo ao enraizamento da narrativa na prosa.

Ainda que num instante inicial de imersão se tenha uma sensação de qualidade de sentimento, do estar lá, soprando as sementes, espantando os peixes e assim por diante, tendo-se uma noção de presentificação da ação, as letras e a página apontam para esta noção de discurso narrativo verbal e de relato de um tempo passado.

As imagens de cada uma das quatro histórias funcionam como índices das estações. Mas há também outro nível indicial: numa outra camada, as letras que compõem as imagens e a base sobre a qual elas se mostram, remetem o leitor ao código verbal e à ideia de que tudo isto é uma narrativa de memórias, narrativa esta registrada predominantemente na linguagem verbal escrita.

É como se, na interação, os aspectos icônicos fizessem, num primeiro momento, o leitor imergir num outro tempo de relato, como se fizesse parte da ação. Mas que, num segundo momento, os aspectos indiciais o remetessem à narrativa do passado. E, no processo de significação, fosse possível pensar no conjunto das memórias: no tempo em que se recorda o passado, as imagens lembradas parecem fluidas, se fazem, refazem e se dissolvem, pois o tempo da memória pode trazer coisas diferentes do tempo da ação vivida.

4.1.3 *Post-Memóires. Face*

A obra, de Fred Murie, é parte de um projeto em hipermídia, realizado entre de 2011 e 2013, que usa como base a ideia do post-it para contar histórias da memória.

Contempla quatro versões: uma versão no Facebook, em espaço de discussão, uma versão em forma de instalação, em que o leitor pode interagir com movimentos de seu corpo, fazendo com que os post-its se movimentem, uma versão on-line que permite recombinações dos post-its e outra versão, também on-line, em que se pode interagir com os post-its que compõem a imagem de um rosto. Esta última é chamada “Face” e é a que utilizaremos neste trabalho.

São lembranças de um narrador, numa junção de textos que se apresentam através da escrita, da oralidade, e das marcas na pessoa, representada pelo desenho da face.

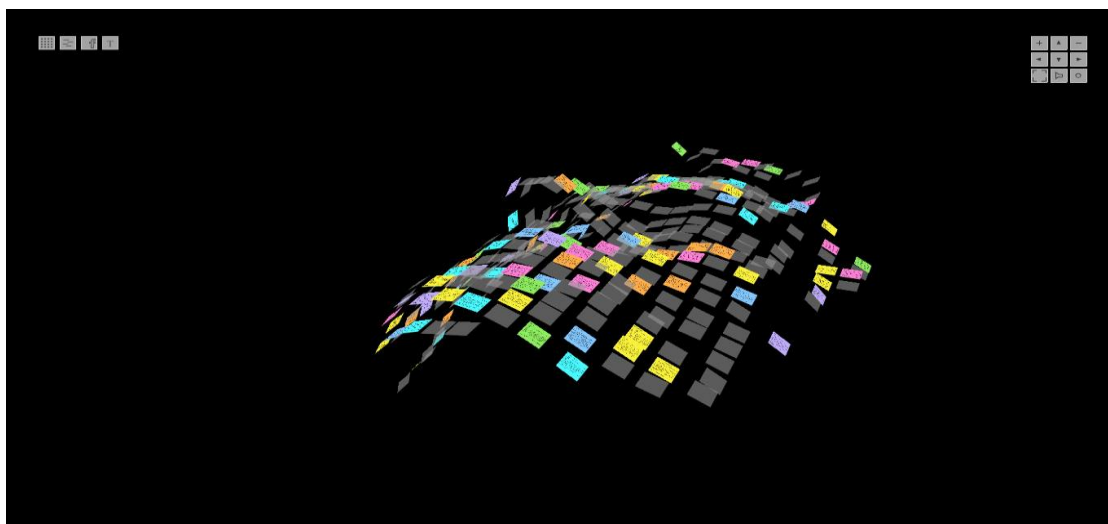


Figura 100: *Post-Memóires. Face*, de Fred Murie
Fonte: <http://gallery.dddl.eu/fr/gallery/post-memoires/>

Com o *mouse* ou através de setas indicativas, o leitor aproxima-se dos post-its que compõem a face e navega entre eles tridimensionalmente, posicionando os fragmentos para deixá-los visíveis à leitura.



Figura 101: *Pot-Memóires. Face*, de Fred Murie
 Fonte: <http://gallery.dddl.eu/fr/gallery/post-memoires/>

Também está presente a linguagem verbal oral, pode-se ouvir as narrativas sendo contadas simultaneamente, enquanto se interage com a obra, o que causa um efeito poético de simultaneidade narrativa, as lembranças se misturam em várias pequenas histórias que se pode ver, ler, ouvir.

As histórias de infância são micronarrativas, relatos de experiências de um narrador com o irmão, impressões sobre pessoas, questionamentos sobre histórias que contam para as crianças, como sobre a existência ou não de Papai Noel e assim por diante.

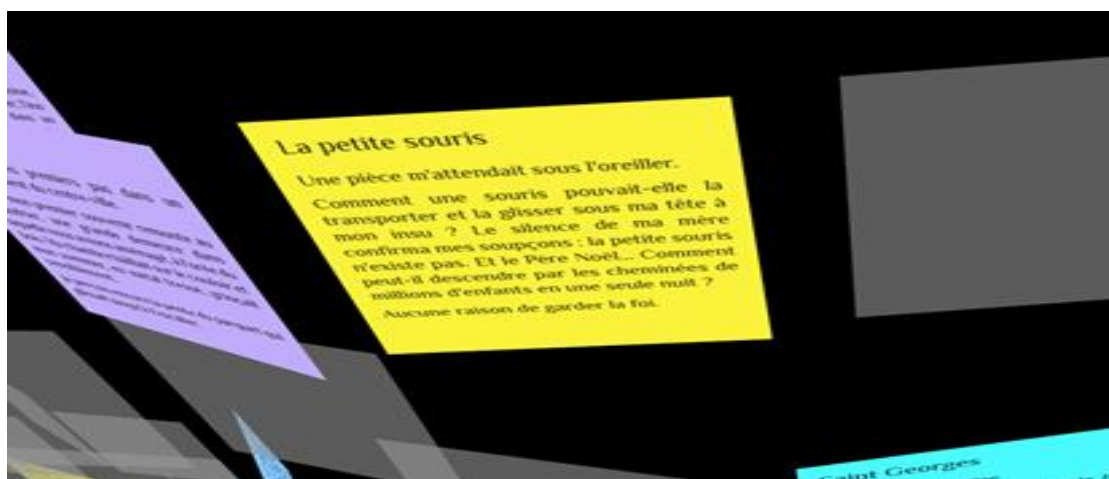


Figura 102: *Pot-Memóires. Face*, de Fred Murie
 Fonte: <http://gallery.dddl.eu/fr/gallery/post-memoires/>

A partir de pequenas lembranças, como os pequenos lembretes que alguém coloca num post-it, pode-se pensar que o conjunto de fragmentos textuais da obra forma uma narrativa maior, do resgate de memórias da infância. Os post-its formam a imagem da face do narrador, metaforicamente, as memórias constituem a pessoa.

São possíveis como que diferentes camadas de leitura. Interagir com a imagem da face, movendo-a tridimensionalmente, em diferentes perspectivas, sem se preocupar com o conteúdo verbal, ouvir relatos, ler relatos, interagir com os diferentes aspectos materiais da obra.

Cada uma destas diferentes interações não forma diferentes narrativas, mas sim ressalta seus aspectos icônicos e/ou semânticos, conforme a escolha feita na navegação.

As variações narrativas ocorrem no nível das micronarrativas, unidades de sentido independentes, mas que formam a ideia central de uma narrativa de memórias de uma pessoa. Também no nível da perspectiva, a interação com a face não apenas a mostra de formas distintas, mas torna aparentes algumas histórias em detrimento de outras. A variação do discurso na interação revela diferentes aspectos desta memória.

No aspecto da significação, uma interpretação possível seria, novamente, a da relação do homem com suas memórias, muitas vezes aleatórias, desmembradas de relações causais entre diferentes fragmentos.

As escolhas de navegação permitidas pelo design da hipermídia, portanto, conferem a esta narrativa maior um aspecto icônico na interação, numa constituição espacializada, a trama narrativa adquire a função poética (SANTAELLA, 2001), como se fosse uma escrita-desenho (AMERIKA, 2007).

4.2 Aspectos de contiguidade e de similaridade

Embora a prosa de ficção seja o “reino natural da contiguidade” (PIGNATARI, 1987, p. 146), algumas obras narrativas chamam mais a atenção para a própria estrutura, revelando seus aspectos sintáticos e, por vezes, a associação por similaridade ressalta em detrimento da contiguidade.

Em *Semantic Disturbancies*, a desconstrução textual promove uma iconicização, os aspectos sintáticos se evidenciam. Num fenômeno poético, conforme Pignatari (1987, p. 21), ocorre a transformação de símbolos em ícones. Apenas quando se faz a relação das imagens desta obra com a narrativa sonora é que desdobra alguma ação e a obra revela o aspecto de contiguidade. Num nível de terceiridade, pode-se dizer, no aspecto semântico é que então a obra adquire um caráter narrativo.

Segundo Plaza (1987), ocorre a dominância do ícone no signo estético. Em *My boyfriend came back from the war*, pode-se dizer que ocorre a função poética da trama narrativa, os fragmentos visuais são parte da história. Quando o leitor escolhe diferentes percursos de links na leitura, acaba sempre gerando o mesmo conteúdo semântico, a discussão de um casal, mas neste jogo de ação e reação, desencadear diferentes imagens na interação revela diferentes aspectos icônicos, que também fazem parte da narrativa. Ou seja, diferentes discursos narrativos, através de diferentes escolhas de links, acabam gerando também diferentes narrativas, ainda que o enredo da história não se modifique.

Em outras obras, como *In the white darkness*, *Um amor de Clarice*, *Shadows never sleep*, a interação ressalta sua iconicidade, seus aspectos sintáticos.

Em *What a Loving, and Beautiful World*, a proximidade entre sujeito e objeto na imersão ressalta as qualidades sintáticas da poética. É apenas com o conhecimento prévio da proposta temática que o leitor pode resgatar um sentido narrativo.

Em *Um amor de Clarice*, os aspectos intertextuais requerem um conhecimento prévio do leitor, é através de seu repertório que ele pode reconhecer trechos do conto original de Clarice Lispector, e na relação entre o conto e a poesia em hipermídia, gerar um sentido diferente para a narrativa com que interage.

Em *For all seasons*, na relação imersiva com as imagens, de que já falamos, destacam-se, para o leitor, num primeiro momento, as qualidades sintáticas. No entanto, os caracteres visuais apontam para o texto verbal, numa relação semântica. Por fim, na significação o leitor pode interpretar a história e conferir-lhe o sentido narrativo como um todo.

A narrativa está presente em qualquer um destes momentos de *For all seasons*, que têm suas características de primeiridade, secundidade e terceiridade. Num primeiro momento, a relação com as imagens coloca o leitor como parte da ação em que ele interage com elementos das estações. Num segundo momento, os textos visuais e verbais apontam-se mutuamente e é possível usufruir de cada história de cada uma das estações. Num terceiro momento, é possível avaliar o todo, as lembranças de um narrador que às vezes se diluem na memória, como a fluidez dos caracteres que são também imagens em movimento.

Ora, as histórias narrativas que se reconfiguram na leitura, em um processo de semiose, permitirão maior ou menor destaque dos aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos. Isto dependerá do uso das imagens, das mídias, das maneiras como a interação é possível. Os sentidos narrativos dependerão de suas características materiais, da intenção do texto e como a obra se desdobra no ato da interação concreta, revelando sentidos.

Os discursos narrativos hipermidiáticos tendem a possuir mais propriedades sensórias do que significação. Em *One text, many stories*, por exemplo, o aspecto icônico se destaca. Mas na leitura do verbal, aos poucos, numa relação indicial entre imagens verbal e visual, que se complementa, vai se revelando a contiguidade.

Considerando o hibridismo de *Shadows never sleep*, por exemplo, é possível dizer que uma leitura visual depreende sentido narrativo. Mas as diferentes leituras, incluindo ou não o verbal, seguindo ou não uma rota mais linear, todas permitirão a leitura narrativa. Numa forma ou noutra, o leitor pode experimentar diferentes efeitos e, por conseguinte, gerar diferentes histórias.

A fragmentação em obras hipermidiáticas pode favorecer a rarefação do enredo e comprometer o aspecto semântico da narrativa.

Mas, novamente, isto dependerá de cada texto.

Em *Kidai Shoran*, a criação em hipermídia transforma o pergaminho, que era a narrativa visual, colocando textos verbais e sonoros, O que parece ocorrer é a

tentativa de semantizar o que era icônico, gerando outros efeitos, criando, na verdade, uma outra narrativa.

Em *Algorithmic search for love*, a partir do discurso verbal uma narrativa icônica é gerada, juntando fragmentos que contêm as palavras que foram digitadas pelo participante nas falas de suas personagens. Ironicamente, a ligação semântica entre os fragmentos que ligam as narrativas iconiciza a narrativa poética resultante.

Em algumas obras, a interação ressalta o aspecto semântico e inclui o receptor num nível mais simbólico da narrativa, como nos casos de *Collapsus* e *Itinerant*, que já vimos, em que os momentos de interação maior com a obra conduzem o receptor a um aspecto mais reflexivo.

No nível sintático, a associação por similaridade fica mais evidente. É o caso de *In the White darkness*, por exemplo. No nível semântico, evidencia-se um outro sentido na contiguidade. Em *Itinerant*, por exemplo, da relação com o corpo com as mídias locativas os dispositivos reagem e vão trazendo ao receptor os fragmentos discursivos. Mas é no aspecto da contiguidade que brota a reflexão sobre estar alienado do mundo com a tecnologia enquanto se desenrola a narrativa desta obra. Da mesma forma que, em *Collapsus*, a reflexão proposta pela interação depende do repertório do receptor.

Nas obras *Queerskins* e *Collapsus*, a associação por contiguidade se destaca. Como as leituras tendem a ser mais lineares, que é o que a própria obra motiva o leitor a fazer, como já vimos, elas se assemelham muito mais à tradição das narrativas por contiguidade. Não é à toa que seu grau de narratividade é alto, considerando que a capacidade de gerar enredos tem relação com a narratividade de uma obra e que as narrativas ficcionais tradicionais tendem a ressaltar a contiguidade através de enredos mais lineares.

Como diz Pignatari (1987), a narrativa, como indícios do objeto de estudo, está na secundidade. Podemos dizer que a imagem mental de que fala Ryan, a evocação mental que constitui a narrativa, aproxima-se muito disto.

Na hipermídia, a narratividade de uma obra tem relação com esta possibilidade de evocação mental da ação.

Assim, entendemos que, considerando o processo de semiose, para entender a narratividade de uma obra, é preciso entender o quanto ela ao menos indica a ação, nesta característica de secundidade.

Além disso, ao compor um enredo narrativo, a leitura tende à significação. De uma narrativa, um leitor depreende a composição sintagmática da trama, em menor ou maior grau, em que se combinam os elementos paradigmáticos, como personagens, cenário, ação. Ainda que na narrativa em hipermídia ressalte-se a associação por similaridade, gerando um efeito mais poético do que semântico, ela terá maior ou menor narratividade conforme a presença destes elementos.

4.3 Gradações na Narratividade

Conforme já mencionamos, Ryan (2006) propõe uma narratividade escalar para que se possa falar de narrativas em hipermídia. A possibilidade de se alcançar a imagem mental da ação na leitura faz parte da narratividade. Para Audet (2007), o conceito é outro, uma obra pode conter narratividade sem ser uma narrativa que se efetive.

Optamos por assumir que a narratividade tem gradações, ou seja, uma obra é narrativa quando tem alguma narratividade, mas esta narratividade pode ser maior ou menor, conforme as características da obra.

Ela será tanto maior quanto maior for a possibilidade de se depreender dela uma história, e quanto mais ela se utilizar de elementos que sejam narrativos, conforme discorreremos a respeito no Capítulo 2.

Sendo assim, obras que têm os elementos narrativos fortemente presentes e permitem coerência na leitura têm um alto grau narrativo. São obras como *Queerskins* e *Collapsus*.

Algumas obras têm uma narratividade maior por conter seus elementos narrativos, como espaço, tempo, ação, personagens, mas podem apresentar uma menor narratividade por não permitirem uma leitura coerente na interação, como no exemplo de *mémoire involuntaire no.1*.

Algumas obras apresentam a ação como potencialidade, sem mesmo uma evolução temporal. De acordo com Ricoeur (2010), às vezes, a narrativa encontra-se inclusive em estado potencial, como possibilidade de acontecimento, como história ainda não contada (RICOEUR, 2010). Entendemos que neste caso, a narratividade é menor. No caso de *Irreconciliable Lipservice*, por exemplo, a narratividade é mais fraca e o leitor se dá a conhecer os pensamentos do narrador quando interage ininterruptamente com a obra pelo *mouse*. Neste caso, a motivação que a obra promove pelas respostas a esta interação favorecem que a narrativa potencial se concretize, mas isto dependerá das características de interação da obra, como vimos no Capítulo 3.

De algumas obras, a possibilidade de se depreender uma história se dá no nível pragmático, com o receptor informado, como no caso de *What a Loving, and Beautiful World*.

Em outras obras, a narratividade é mais baixa por conta dos discursos narrativos gerados na interação. Em *Algorithmic search for love*, a saída do processo é uma junção de fragmentos narrativos de filmes, junções de ações aparentemente desconexas e apenas ligadas por algum fragmento verbal. Juntos, os fragmentos dificilmente comporão uma ideia de enredo e provavelmente a sequência terá um caráter mais icônico.

Em algumas obras, a motivação na continuidade da interação deve ser despertada para que se chegue a ler uma narrativa a partir de sua construção fragmentária, sem antes desistir por exaustão, como já falamos a respeito de *afternoon, a story*, por exemplo, nos capítulos anteriores.

Às vezes, o aspecto narrativo se apresenta por conta do envolvimento do leitor num aspecto dramático, ou por incluí-lo na narrativa, como em *Space Video*, cuja narratividade é fraca, estando presente muito mais na temática que gera uma espécie de trama e no envolvimento do leitor.

Em outros casos, a alta narratividade se dá na inserção do receptor na obra, como personagem, como em *Façade* e, mais ainda, em *Screen* e *Releer*, em que o receptor faz parte do cenário narrativo através da imersão.

Em alguns casos, os aspectos materiais da obra permitem um efeito mais icônico, indicial ou simbólico. Na leitura, pode-se ou não depreender um sentido narrativo ao permitir ou não que a ação se revele. Algumas vezes, diferentes leituras da mesma obra são possíveis, ressaltando cada um destes aspectos, como no exemplo de *Shadows never sleep*, como vimos anteriormente.

O grau de narratividade de uma obra dependerá da possibilidade se depreender dela uma história, ainda que na interação se acentuem os aspectos mais próximos da similaridade ou da contiguidade.

Enfim, a narratividade na hipermídia aberta à interação do leitor se dará conforme os elementos narrativos da obra, as possibilidades de resgatar a história pelo leitor, na forma de interação que se propõe e na maneira como se utiliza a mídia para fazer tudo isto acontecer.

4.4 Tipos de Narrativas

Os tipos de imagens narrativas que se formam decorrentes da interação com o leitor dependem de sua construção poética, que inclui o uso das mídias e linguagens, os elementos narrativos da obra e a forma como é programado o que se espera acontecer a partir da interatividade.

Dependem também do efeito estético desta interação, que vai resultar em leituras com maior ou menor narratividade, conforme o que foi programado na obra e a motivação que o leitor tem para fazer estas leituras.

Desta maneira, considerando os aspectos que contribuem para o sentido narrativo de uma hipermídia, levando em conta sua abertura e o processo de interação, sugerimos os alguns agrupamentos para as obras a partir de suas características.

Entendemos que estes agrupamentos não se isolam uns dos outros, eles não são excludentes, mas nos ajudam a melhor fazer as leituras de obras narrativas no digital. Algumas obras podem fazer parte de mais de um grupo. Os exemplos que aparecem nestas categorias foram descritos e avaliados anteriormente ao longo dos capítulos, como parte do recorte de estudos selecionado e são colocados aqui como uma forma de ilustrar as imagens narrativas de que falamos.

Assim, os agrupamentos seriam:

a. Narrativas Multiformes

Dizem respeito às obras que permitem gerar múltiplas histórias em diferentes discursos narrativos, a partir da interação. São histórias com ideias de realidades paralelas e simultâneas, à semelhança dos jardins bifurcantes da história de Borges.

Fazem parte deste grupo *Twelve Blue*, a partir da exploração dos diferentes pontos de vista de diferentes personagens, *afternoon, a story*, em sua

multiplicidade, *Grammatrom*, com seus hiperlinks, *Random Paths*, em sua parte visual.

b. Narrativas Lineares

São aquelas obras que quase não apresentam variações na história narrativa por conta da interação.

São obras como *Storyland*, em que a ação do leitor apenas faz com que as diferentes histórias randômicas sejam geradas. Também em *Dois Palitos*, em que a interação não muda a história.

c. Narrativas com Discursos Plurais

São aquelas narrativas que permitem gerar variações na história em decorrência de diferentes discursos narrativos, mas que preservam a ação, podendo alterar o sentido por conta dos efeitos das diferentes linguagens ou sequências discursivas. A história narrativa pode variar ou não.

Entram nesta categoria também as obras em que o leitor altera o conteúdo a partir da interação.

Fazem parte deste grupo obras como *Birds singing*, *My boyfriend came back from the war*, *Shadows never sleep*, *For all seasons*, *Queerskins*, *Irreconcilable*, *Kissing Booth*, esta última com unidades de ação interativas basicamente independentes.

d. Narrativas em Desconstrução

d.1 Narrativas Icônicas

Dizem respeito às obras em que o aspecto icônico se ressalta em detrimento do enredo coerente. Nestas obras, a narratividade tende a ser menor, os aspectos sintáticos ficam mais aparentes do que a história narrativa.

São obras como *Um amor de Clarice* e *In the White Darkness*, por exemplo.

d.2 Narrativas Rerefeitas

São obras em que a narratividade é muito baixa ou acaba sendo desconstruída por conta dos processos da máquina.

São obras como *Semantic Disturbancies*, *Space Video*, *Algorithmic search for love*, *mémoire involuntaire no.1*. Nesta última, alterações da máquina fazem com que seja basicamente impossível ler uma narrativa.

e. Narrativas com o Receptor Incluído

São as narrativas em que o leitor faz parte constitutiva da obra, sozinho ou com mais participante. Ele participa como personagem da ação, como em *Screen*, *Reler* e *Façade*, ou pela convocação a interações na obra que façam parte do sentido narrativo, como *Collapsus*.

f. Narrativas com conteúdos Participativos

São as obras em que o leitor pode participar alterando seu conteúdo, no momento da execução ou permanentemente.

São exemplos como *Façade*, em que o leitor contribui com o conteúdo através do discurso verbal que insere no momento de cada interação com a obra. Em obras com *Aquatypes*, o leitor participa alterando seu conteúdo.

Também se incluem aquelas obras que se utilizam de conteúdo da rede internet em sua poética, a partir de seus algoritmos, como *Space Video* e *Semantic Disturbancies*.

Por fim, a sugestão de agrupamento pelas características dos tipos narrativos nos ajuda a depreender as estratégias estabelecidas pelo autor, que nos permitem estabelecer o percurso narrativo da obra.

Na interação, o leitor depreende as histórias narrativas, em maior ou menor grau de narratividade.

Diferentemente do impresso, no digital os discursos narrativos dependem da interação concreta do receptor com a obra para que ela se realize. Mesmo em comparação com obras experimentais que vimos no Capítulo 1, a abertura a partir da interatividade digital engaja o leitor de forma diferenciada, e dele depende mais para a composição de sentido na leitura.

Ao realizar uma leitura das obras em hipermídia, portanto, é preciso considerar a forma como o leitor é incluído e motivado para executá-la e assim reconfigurar as histórias.

Desta inclusão, resultarão diferentes tipos de imagens narrativas, pois estas podem ou não ser compostas a partir de conteúdos que alteram a obra na execução, momentânea ou permanentemente.

A participação do leitor pode variar em termos de ações, contribuições com o conteúdo, imersão ou inclusão como parte da própria narrativa.

Mas, antes mesmo de considerar o receptor na interação, é preciso levar em conta que as características físicas da obra geram diferentes efeitos na narratividade. A presença maior ou menor de elementos narrativos e a programação

que prevê a ação narrativa concretizada a partir do discurso gerado pelo leitor revelam gradações diferenciadas de narratividade.

O uso das linguagens e das mídias relaciona-se com estes aspectos gerando diferentes sentidos.

Assim, na combinação do que foi programado para a obra e das ações dos receptores, diferentes aspectos se revelam, de diferentes maneiras, contribuindo com a narrativa que é gerada num processo de semiose.

Portanto, uma leitura que considere estes aspectos semióticos, leva em conta as características estruturais da poética e os efeitos estéticos numa leitura interativa, depreendendo dela seus possíveis sentidos.

5 CONCLUSÃO

As características específicas da narrativa em hipermídia têm a potencialidade de gerar sentidos de uma maneira diferente da narrativa tradicional impressa.

Muitos experimentos artísticos já haviam feito, no impresso, usos de elementos diferenciados que construíram narrativas diferenciadas. A inclusão do leitor no convite a uma participação mais efetiva na obra, a exploração dos efeitos poéticos a partir de elementos gráficos, evidenciando os aspectos materiais, o uso de leituras randômicas em uma narrativa não são aspectos exclusivos do digital.

Na hipermídia, porém, estes elementos se demonstram mais concretos por meio dos dispositivos e da programação técnica, que geram uma obra que envolve o leitor numa interação mais efetiva e diversificada.

Procuramos basear a leitura das hipermídias estudadas nas teorias pesquisadas. De acordo com nosso recorte, foram verificadas obras em suporte digital que incorporam a linguagem verbal escrita em suas construções poéticas. A partir de sua leitura, chegamos a algumas considerações.

Levando em conta que uma narrativa é composta de seus aspectos discursivos e de sua história, envolvendo a ação e seus outros elementos narrativos, como tempo, espaço, personagens, narração, no digital estes elementos assumem, de fato, características diferenciadas em relação ao impresso e potencialmente se comportam de forma variada por conta da interatividade.

Na interatividade, ao atualizar a obra o receptor pode fazer com que diferentes discursos se revelem a partir de sua constituição técnica e estrutural. Os discursos narrativos que surgem podem ou não gerar diferentes narrativas, ou sequer narrativa alguma, seja por conta do que foi previamente planejado para a obra, seja por algum aspecto imprevisto dela que tenha vindo à tona na recepção.

A narratividade não depende apenas da interação. Para que uma obra digital seja uma narrativa, o aspecto da ação, ainda que seja uma ação em potencial, deve existir.

Muitas das obras em hipermídia são narrativas neste estado de potencialidade, com seu discurso narrativo sendo revelado a partir do ato de interação do leitor. Porém, em sua realização, o leitor precisa conseguir reconfigurar a história ou fábula, e os resultados da interação precisam contribuir para isto.

Desta maneira, a narratividade depende da possibilidade da interação gerar um efeito narrativo. Normalmente, espera-se de uma narrativa um enredo coerente, que permita ao leitor depreender, na recepção, alguma história.

Desde o impresso, a narrativa vem sendo desconstruída em diferentes obras, com a fragmentação ou rarefação do enredo. No digital isto também pode acontecer, dependendo da proposta poética.

Entretanto, mesmo que a proposta seja um esfacelamento do enredo, algum sentido narrativo deve ser depreendido na leitura.

Este sentido depende dos tipos de interação previstos na obra. Às vezes, nem todas as possibilidades são previstas ou mesmo o leitor não opta por explorar as possibilidades para chegar a algum sentido narrativo. A coerência depende da programação da interação, mas também depende da motivação do leitor.

A coerência, o sentido narrativo resultam dos aspectos técnicos e da motivação interativa. O prazer da evolução de uma história, o estímulo das diferentes linguagens da hipermídia, as formas de interatividade do leitor com a obra apoiam esta motivação.

O leitor inserido, como parte da narrativa, tende a ficar imerso na obra, o que pode facilitar sua motivação ou, ao menos, que se depreenda dela a sua narratividade.

Algumas vezes, a simples recompensa de respostas rápidas aos estímulos fornecidos pode servir para engajar o receptor nesta leitura. Outras vezes, as possibilidades de alterar a obra o engajam mais.

Seja qual for a estratégia de criação, as formas de interação do digital geram sentidos diferentes dos que eram possíveis no impresso.

Na interação, o leitor pode simplesmente tornar aparentes as características das imagens, mas pode também alterar suas formas. Ainda, por conta de sua

interação, a própria máquina pode disparar processos randômicos que gerem novos sentidos narrativos.

Mas, ainda assim, outros aspectos devem ser considerados para a narratividade. As características da mídia podem ser usadas a favor tanto da coerência narrativa quanto do engajamento maior do leitor.

Tanto os aspectos de interatividade, os aspectos materiais da obra e os elementos narrativos que se revelam configuram uma narrativa.

Ainda assim, os resultados decorrentes destes aspectos precisam ser avaliados num processo de semiose. Neste processo, na leitura, os aspectos de similaridade e de contiguidade se revelam, destacando uma narrativa mais icônica ou mais semântica e isto afeta o sentido.

As imagens decorrentes da interação podem revelar narrativas mais plurais, multiformes, participativas, em que o receptor interage isoladamente ou envolvendo outros receptores, ou mesmo narrativas desconstruídas pelo processo entre interação e programação de máquina.

Elas podem, também, ser narrativas mais lineares e próximas da ideia das narrativas impressas. Muitas das características materiais da hipermídia se utilizam de formatos que remetem ao impresso. Formatos previamente conhecidos tendem a favorecer a interação e o conseqüente sentido narrativo.

Porém, com um leque maior de possibilidades, a hipermídia explora outras potencialidades gerando estas diferentes imagens.

Assim, uma leitura do digital requer considerações que diferem um pouco do impresso. Nas análises, em suma, deve-se levar em conta as formas de interação num processo de semiose que se vincula à exploração das mídias gerando, em decorrência, narrativas de diferentes gradações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PESQUISA TEÓRICA

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. 1997.
Disponível em: <http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html>. Acesso em: jun. 2011.

AMERIKA, Mark. *Meta / Data. A digital poetics*. Cambridge: The MIT Press, 2007

APOLLINAIRE, Guillaume. *Caligramas*. Tradução de Álvaro Faleiros. Brasília: UNB.

ARISTÓTELES (1966). *Poética*. Porto Alegre: Globo, 2008.

AUDET, René. Narrativity: away from story, close to eventness. In: _____ et al. *Narrativity: how visual arts, cinema and literature are telling the world today*. Paris: Dis Voir, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação Verbal*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BACH, Richard. *Um*. Rio de Janeiro: Record, 2010.

BARBOSA, Pedro. *O computador como máquina semiótica*. 2001.
Disponível em: http://www.pedrobarbosa.net/artigos_online-pdf/artigo-rcl.pdf.
Acesso em: jun. 2011.

BARTHES, Roland. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In:
Análise Estrutural da Narrativa. New York: Hill and Wang, 1974.

_____. From work to text. In: HARARI, Josué V. (Org.). *Textual Strategies. Perspectives in Post-Structuralism Criticism*. London: Methuen, 1980.

_____. *S/Z*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

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

BOOTH, Wayne. *A Retórica da ficção*. Lisboa: Arcádia, 1980.

BORGES, Jorge Luis. *El libro de arena*. Madrid: Alianza Editorial, 2008.

BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. Tradução de Carlos Nejar. São Paulo: Globo, 1995.

BROOKS, Cleanth; WARREN, Robert P. *Understanding Fiction*. New York: Appleton-Century-Crofts, 1959.

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

CAMPOS, Augusto de. Mallarmé: o poeta em greve. In: CAMPOS, Augusto de; CAMPOS, Haroldo de; PIGNATARI, Décio *Mallarmé*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CAMPOS, Haroldo de. *Metalinguagem*. Petrópolis: Vozes, 1967.

_____. *A arte no horizonte do provável*. São Paulo: Perspectiva, 1972.

_____. *Ruptura dos Gêneros na literatura latino- americana*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

CAMPOS, Augusto de; CAMPOS, Haroldo de. PIGNATARI, Décio. *Teoria da poesia concreta*. Textos críticos e manifestos. 1950-1960. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1975.

CANDIDO, Antonio. *A Personagem de Ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

CHARTIER, Roger. *A ordem dos livros*. Leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII. Brasília: UNB, 1994.

COSTA, Ligia Militz da. *A poética de Aristóteles*. Mímese e verossimilhança. São Paulo: Ática, 1992.

DAMÉLIO, Helena. *Hipertexto e literatura*. Comunicação interativa nas redes. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2003.

ECO, Umberto. *Obra aberta. Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1969.

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

_____. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

ELECTRONIC Literature Organization. Disponível em: <http://eliterature.org/>. Acesso em: dez. 2013.

FERNANDES, Terezinha Fátima Tagé Dias. Dispersão da vida nos versos de Mallarmé. *A Tribuna*. Santos, 27 set. 1998. AT Especial, p.4.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Ática, 1991.

FILE. Disponível em: <http://filefestival.org>. Acesso em: dez. 2013.

FLORY, Suely Fadul Villibor. Percurso teórico – A estética da recepção. In: *O leitor e o labirinto*. São Paulo: Arte & Ciência, 1997.

FLUDERNIK, Monika. From structuralism to the present structuralist narratology. In: PHELAN, James; RABINOWITZ, Peter J. (Org.). *A companion to narrative theory*. Malden: Blackwell Publishing, 2008.

_____. *An Introduction To Narratology*. New York: Routledge, 2009.

FORSTER, Edward M. *Aspectos do romance*. Tradução de M. H. Martins. Porto Alegre: Globo, 1969.

GRAU, Oliver. *Virtual art. From illusion to immersion*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

HAYLES, Katherine N. *How We Became Posthuman : Virtual Bodies In Cybernetics, Literature, And Informatics*. Chicago: Chicago University Press, 1999.

_____. *Writing Machines*. Cambridge: The MIT Press, 2002.

HAYLES, Katherine N Print is flat: code is deep: the importance of media-specific analysis. *PoeticsToday*. Duke University Press, v.25, n.1, 2004. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/journals/poet/summary/v025/25.1hayles.html>. Acesso em: jul. 2010.

_____. *Literatura Eletrônica*. Novos horizontes para o literário. São Paulo: Global Editora, 2009.

HEIM, Michael. *Virtual realism*. New York: Oxford University Press, 1998.

HERMAN, David; JAHN, Manfred ; RYAN, Marie-Laure (eds.). *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge, 2008.

HERMAN, David. *Narratologies*. New perspectives on narrative analysis. Columbus : Ohio State University Press, 1999.

ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. In: JAUSS, Hans Robert et al. *A literatura e o leitor*. Textos da estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

ISER, Wolfgang. *O Ato da Leitura*. Uma teoria do efeito estético. São Paulo: Editora 34, 1996. v. 1.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1969.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

JOYCE, Michael. *Of two minds*. Hypertext pedagogy and poetics. Michigan: Michigan Press, 1998.

LANDOW, George P. *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1992.

LANDOW, George P.; DELANY, Paul (eds.). *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge: The MIT Press, 1992.

LAUREL, Brenda. *Computers as theatre*. New York: Addison-Wesley Publishing Company, 1991.

LAURENTIZ, Silvia. Padrões Emergentes originam padrões estéticos?
In: CAMELLA, Elaine et al. (Org.). *Mídias - Multiplicação e Convergências*.
São Paulo: Senac, 2009.

LEÃO, Lucia (Org.). *Interlab*. Labirintos do pensamento contemporâneo.
São Paulo: Iluminuras, 2002.

_____. Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço. In: LEÃO,
Lucia (Org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac,
2004.

LEITE, Ligia Chiappini M. *O Foco Narrativo*. 10. ed. São Paulo: Ática, 2001.

LOTMAN, Yuri. *Universe of the mind*. A semiotic theory of culture.
London: Indiana University Press, 2009.

MACHADO, Arlindo . *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas
tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 1993.

MEADOWS, Mark Stephen. *Pause & Effect*. The art of interactive narrative.
Indiana: New Riders, 2003.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*. The Future of Narrative in Cyberspace.
2. ed. Cambridge: The MIT Press, 1999.

_____. *Hamlet no Holodeck*. O future da narrative no ciberespaço. São Paulo:
UNESP, 2003.

_____. Lessons Learned. In: INTERACTIVE STORYTELLING SYMPOSIUM, 2013,
Califórnia. Disponível em: [http://eis-
blog.ucsc.edu/2013/08/murray-lessons-
learned/](http://eis-blog.ucsc.edu/2013/08/murray-lessons-learned/). Acesso em: nov. 2013.

PIGNATARI, Décio. *Comunicação poética*. São Paulo: Cortez & Moraes, 1977.

_____. *Semiótica e Literatura*. São Paulo: Cultrix, 1987.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

PLAZA, Julio . Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. In: *Revista ARS*. São Paulo: Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP, v.1, n.2, 2003.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. *Os processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Hucitec, 1998.

PROPP, Wladimir. *Morfologia Del cuento*. Tradução de Lourdes Ortiz. Madrid: Fundamentos, 1974.

RICHARDSON, Brian. Introduction: narrative temporality. In: *Narrative Dynamics*. Essays on time, plot, closure and frames. Columbus: The Ohio University Press, 2002.

_____. Beyond story and discourse. In: *Narrative Dynamics*. Essays on time, plot, closure and frames. Columbus: The Ohio University Press, 2002.

_____. Beyond the poetics of plot: the alternative forms of narrative progression and the multiple trajectories of Ulisses. In: PHELAN, James; RABINOWITZ, Peter J. (Org.). *A companion to narrative theory*. Malden: Blackwell Publishing, 2008.

RICOEUR, Paul. *Tempo e narrativa*. A configuração na narrativa de ficção. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ROSENFELD, Anatol. Reflexões sobre o romance moderno. In: *Texto / Contexto*. São Paulo: Perspectiva, 1973.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

_____. Introduction. In: *Narrative across media*. The languages of storytelling. RYAN, Marie-Laure (Org.). Nebraska: University of Nebraska Press, 2004.

_____. *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

RYAN, Marie-Laure . Narrative and digitality: learning to think with the medium. In: PHELAN, James; RABINOWITZ, Peter J. (Org.). *A companion to narrative theory*. Malden: Blackwell Publishing, 2008.

RYAN, Marie-Laure. Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. *Poetics Today*. Duke University Press, v.23, n.4, 2002. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/journals/poet/summary/v023/23.4ryan.html>. Acesso em: jun. 2010.

_____. Meaning as Spectacle: Verbal Art in the Digital Age. In: ALBER, Jan (Org.). *Why Study Literature*. University of Aarhus Press, 2011.

_____. Transmedial storytelling and transfictionality. 2012. Disponível em: <http://users.frii.com/mlryan/transmedia.html>. Acesso em: dez. 2013.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

_____. *Matrizes da linguagem e do pensamento*. Sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. *Culturas e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Navegar no Ciberespaço: O perfil do leitor cognitivo imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Linguagens líquidas na era da modernidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem - Cognição, Semiótica, Midia*. São Paulo: Iluminuras, 2009.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Leituras e nós*. Ciberespaço e literatura. São Paulo; Itaú Culturall, 2003.

SOUZA e SILVA, Adriana. Reading and writing urban space in with location-based technologies. In: HAYLES, Katherine N.; PRESSMAN, Jessica *Comparative textual media*. Transforming the humanities in the postprint era. Minneapolis: Minnesota Press, 2013.

TAVARES, Monica. *A recepção no contexto das poéticas interativas*. 2001. Tese (Doutorado em Artes) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

TAVARES, Monica. Por uma tipologia da imagem interativa. *Anais do 11º Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-graduação em Comunicação*. Rio de Janeiro: Compós, ECO-UFRJ, 2002.

_____. Fundamentos estéticos da arte aberta à recepção. *Revista ARS*. São Paulo: Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP, v.1, n.2, 2003.

WELLEK, René; WARREN, Austin. Natureza e formas da ficção narrativa. In: *Teoria da Literatura*. Lisboa: Publicações Europa-América, 1962.

WARDRIP-FRUIIN, Noah. Five elements of digital literature. In: SIMANOVSKI, Roberto; SHÄFER, Jorgen; GENDOLLA, Peter (orgs.). *Reading moving letters. Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*. Bielefeld: Transcript, 2010.

YOUNG, R. Michael. *An Overview of the Mimesis Architecture: Integrating Intelligent Narrative Control into an Existing Gaming Environment*. 2001. Disponível em: <http://liquidnarrative.csc.ncsu.edu/pubs/AIIE.pdf>. Acesso em: jun. 2010.

ZILBERMANN, Regina. *Estética da recepção e história da literatura*. São Paulo: Ática, 1989.

OBRAS EM MEIO DIGITAL

AMERIKA, Mark. *Grammartron*. Disponível em: <http://www.grammartron.com>. Acesso em: dez 2013.

AMMER, Ralph; SAUTER, Joachim; SCHMIDT, Tobias. *Kidai Shoran*. 2000. Disponível em: <http://www.degener.com/feature1.htm>. Acesso em: dez. 2013.

ARMSTRONG, Kate; TIPPET, Michael. *Space Video*. 2012. Disponível em: <http://turbulence.org/Works/spacevideo/#>. Acesso em: dez. 2013.

BIGELOW, Alan. The quick brown fox – a pangram. Disponível em: <http://webyarns.com/> Acesso em: out. 2013.

CARPENTER, J. R. *In Absentia*. Disponível em: <http://readingrebooted.iupdhc.org/node/17>. Acesso em: nov. 2010.

JACOBS, Andreas. *Semantic Disturbances*. 2005. Disponível em:
http://collection.eliterature.org/2/works/jacobs_semantic_disturbances/project/info.html. Acesso em: out. 2013.

JHAVE. *Irreconcilable. Lipservice*. 2006. Disponível em:
http://www.turbulence.org/spotlight/jhave/jhave_spotlight.swf. Acesso em: dez. 2013.

JOYCE, M. *afternoon, a story*. 1987. Disponível em:
<http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html>. Acesso em: dez. 2010.

_____. *Twelve Blue*. 1997. Disponível em:
http://collection.eliterature.org/1/works/joyce__twelve_blue/Twelve_Blue.html.
 Acesso em: mai. 2012.

KARPINSKA, Aya. *Shadows never sleep. A zoom narrative*. 2008.
 Disponível em: <http://www.technekai.com/shadow/shadow.html>. Acesso em: dez. 2013.

KARPINSKA, Aya. *Shadows never sleep. A zoom narrative*. 2008. Itunes.

KOGAN, Raquel. *Reler*. 2005. Disponível em: <http://www.raquelkogan.com/>. Acesso em:
 nov. 2010.

LIALINA, Olia. *My Boyfriend came back from the war*. Disponível em:
<http://www.teleportacia.org/war/>. Acesso em: mar. 2010.

MATEAS, Michael Mateas; STERN, Andrew. *Façade*. 2005. Disponível em:
http://collection.eliterature.org/2/works/mateas_facade.html.
 Acesso em: out. 2013.

MEMMOTT, Talan. *Lexia to Perplexia*. Disponível em:
<http://trace.ntu.ac.uk/newmedia/lexia/index.htm>
 Acesso em: mai. 2012.

MELLUN, Gregory (2011). *Itinerant*. Disponível em:
<http://directory.eliterature.org/node/1769>. Acesso em: out. 2013.

- MENCIA, Maria. *Birds singing other bird's songs*. Disponível em:
<http://www.m.mencia.freeuk.com/birdsfla/skymove.swf>. Acesso em: out. 2013.
- MESQUITA, Samir. *Dois Palitos*. 2010. Disponível em:
<http://www.samirmesquita.com.br/doispalitos.html>. Acesso em: dez. 2013.
- MÜLLER, Andreas. *For all seasons*. 2004. Disponível em:
<http://www.hahakid.net/forallseasons/forallseasons.html>
Acesso em: out. 2013.
- MÜLLER, Andreas. *For all seasons*. 2004. Itunes.
- MURIE, Fred. *Post-Memóires*. Face. 2013. Disponível em:
<http://gallery.dddl.eu/fr/gallery/post-memoires/>. Acesso em: out. 2013.
- PALACZ, Julian. *Algorithmic search for love*. 2010. Disponível em:
<http://julian.palacz.at/en/work/algorithmic-search-for-love/>. Acesso em: nov. 2013.
- PALLOTTA, Tommy; FELIX, Bruno; WOLTING, Femke. *Collapsus*. The energy risk conspiracy. 2010. <http://www.collapsus.com/experience.php>. Acesso em: jan. 2014.
- SIMPSON, Kimberly. *Kissing Booth*. 2003. Disponível em:
<http://archive.rhizome.org/artbase/3399/kissframeset.html>. Acesso em: set. 2013.
- SODERMAN, Braxton. *mémoire involuntaire no.1*. Disponível em:
http://collection.eliterature.org/2/works/soderman_memory.html. Acesso em: jul. 2013.
- SISYU e teamLab. *What a Loving, and Beautiful World*. 2011. Disponível em:
<http://www.team-lab.net/en/portfolio/loving/whatloving.html>. Acesso em: set. 2013.
- STRASSER, Reiner; Coverley, M.D. *In the white darkness*. Disponível em:
http://collection.eliterature.org/1/works/strasser_coverley__ii_in_the_white_darkness/index.html. Acesso em: mai. 2012.
- STUDIO 2ROQS *Aquatipes*. 2011. Disponível em:
http://www.2roqs.com/Article/78_aquatipes_mostra_3m_de_arte_digital.
Acesso em: set. 2013.

SZILAK, Ilyia. *Queerskins*. Disponível em: <http://queerskins.com/>. Acesso em: dez. 2013.

TORRES, Rui. *Um amor de Clarice*. Disponível em: http://collection.eliterature.org/2/works/torres_amor_de_clarice/amordeclarice/
Acesso em: mai. 2012.

WARDRIP-FRUIIN Noah; CARROL, Josh; COOVER, Robert; GREENLEE, Shawn; MCCLAIN, Andrew. *Screen*. Brown University, 2003.

WEINTRAUB, Annette Weintraub. *One text, many stories*. 2009. Disponível em: <http://turbulence.org/spotlight/onetext/>. Acesso em: nov. 2013.

WYLDE, Nanette Em *Storyland*. 2004. Disponível em: <http://www.slippage.net/storyland2/>. Acesso em: jun. 2013.

VÍDEO da obra “Screen”. 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=WOWF5KD5BV4>. Acesso em: jun. 2012.

ZAMBONI, Giselle *Tuiteratura*. Espaço do sensível. 2013. Disponível em: <https://twitter.com/search?q=%23tuiteratura&src=hash>. Acesso em: ago. 2013.

ZELEN, Jody. *Random Paths*. Disponível em: http://filefestival.org/site_2007/pop_trabalho.asp?id_trabalho=348&cd_idioma=2&acao=visualizar&#. Acesso em: nov. 2013.