

CAVALLO, G. y CHARTIER, R. (1997) *Historia de la lectura en el mundo occidental*. Madrid: Taurus.

CORTÁZAR, J. (1975) *Rayuela*, Buenos Aires: Sudamericana.

— (1996) *Rayuela*. Edición crítica a cargo de J. Ortega y S. Yurkevich (eds.) Madrid: coedición editorial ALLCA XX - Fondo de Cultura Económica (2ª edición).

ECO, U. (1999) *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

EISENSTEIN, E. (1983) *The Printing Revolution in Early Modern Europe*. Cambridge: Cambridge University Press.

JOYCE, M. (1987) *Afternoon, a Story*, novela en StorySpace para Macintosh. Nueva York: Eastgate Systems.

LANDOW, G. (1992) *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1996.

MOULTHROP, S. (1989) "Hypertext an the 'Hyperreal'" en *Hypertext '89, Proceedings*. Nueva York: Association for Computer Machinery.

MURRAY, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*. Nueva York: The Free Press.

ONG, W. (1987) *Oralidad y escritura, Tecnologías de la palabra*. México: FCE.

SNYDER, I. (1997) *Hypertext. The Electronic Labyrinth*. Nueva York: New York University Press.

## ABSTRACT

*In digital media analysis, the analogic or digital character of text material is often considered as a factor that determinates the narrative possibilities. In this article we compare two productions that influenced theoretical reflection about hypertextuality and interactive fiction, Julio Cortazar's book-romance Rayuela and Michael Joyce's digital-romance Afternoon.*

Bruno F. De Vecchi Espinosa de los Monteros es profesor e investigador en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco (UAM-X) de México desde 1980. Maestro en Comunicación (1998) por la Universidad Iberoamericana. Coordinó el programa de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-X entre 1990 y 1996. Ha publicado numerosos artículos en campos relacionados con las tecnologías de la escritura, las nuevas estructuras de comunicación y las prácticas de lectura. Actualmente su investigación se centra en las nuevas tecnologías de la comunicación (especialmente en las teorías del hipertexto) y en el desarrollo de proyectos hipertextuales en áreas del diseño y la comunicación gráfica. E-mail: bdevecchi@yahoo.com

## UM MODELO DE LEITURA DE NARRATIVA DA HIPERFIÇÃO TRADICIONAL À EXÓTICA

LICIA CALVI

*Para projetar um livro – ou uma fuga –, a primeira coisa é saber o que excluir.*

Calvino (1991-1994: 356).

## 1. INTRODUÇÃO

Ulla Musarra-Schroeder (1996) explica, em termos de exclusão e de seu antecedente implícito, seleção, as ações fundamentais na base daquela parte da escritura pós-moderna que se refere à idéia de Borges (1984) da literatura como encaixe labiríntico e de ficção como uma narrativa da multiplicidade. A exclusão e a seleção dizem respeito a dois importantes fatores: o autor e o leitor. Da perspectiva de um autor que tem que decidir o que incluir em seu romance, a escrita se torna, neste ponto de vista, uma questão de filtrar o que atualizar dentre múltiplas possibilidades narrativas. Calvino denomina essa operação de "axioma do lixo", como está discutido por Musarra-Schroeder (1996). Mas da perspectiva de um leitor que está descobrindo um caminho na novela para "chegar a um fim", a leitura torna-se uma questão posterior de seleção, isto é, uma seleção dentre a seleção original realizada pelo autor por meio do "axioma do lixo".<sup>1</sup> Com esse axioma, o desafio do labirinto pode ser

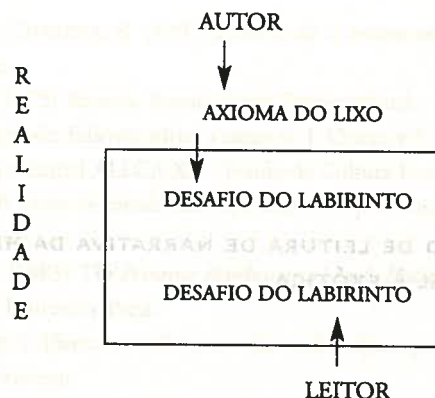


Figura 1. A relação mútua entre autor e leitor e as ações opostas que eles realizam.

atribuído ao autor como uma atenção paralela para compreender a realidade enquadrando-a em uma estrutura, como um meio para a “procura gnosiológico-cultural” (Musarra-Schroeder 1996): o axioma do lixo e o desafio do labirinto, portanto, coincidem com o autor nesse objetivo principal (figura 1).

Ambos os conceitos de desafio do labirinto e axioma do lixo vinculam a idéia pós-moderna de ficção como uma construção para o autor e para o leitor. Elas também parecem sugerir que, a fim de fazê-lo “escapar do labirinto”, o leitor, como Dantès/Conde de Montecristo no romance de Calvino (1991-1994), não tem que entender a construção combinatória e labiríntica escolhida pelo autor pela experimentação direta como Faria faz de maneira indutiva (Calvino 1991-1994; Musarra-Schroeder 1996), mas também construir uma por si mesmo de forma abdutiva na base de chaves que ele pode descobrir (Eco 1979, 1994; Musarra-Schroeder 1996).

Um número de recentes hiperficcões legitima a referência às idéias de Borges de linhas narrativas labirínticas e múltiplas e possíveis desenvolvimentos, e de processos combinatórios. Por exemplo, Stuart Moulthrop faz isso explicitamente em *Victory Garden* (1991a), e Deena Larsen usa uma ênfase direta na geometria e na estrutura em *Samplers* (1998). Mas enquanto, a esse respeito, as hipernovelas pré-digitais<sup>2</sup> têm sido completamente analisadas por meio das ferramentas fornecidas pela teoria da narratologia, essas hiperficcões ainda não. Esse comunicado preenche essa lacuna. Parafraseando *Lector in fabula* (1979) de Eco, um trabalho teórico importante, no qual o autor analisa o papel do leitor em qualquer texto narrativo, este comunicado discute o papel do leitor na hiperficção para determinar se o hiperleitor é fundamentalmente diferente do leitor tradicional e, se assim é, qual a forma que essa diferença pode fazer. No final das contas, identificar quais elementos da

retórica do hipertexto pode ter alimentado a leitura pode ser visto como um ponto de partida para uma compreensão mais profunda da hiper-ecologia particular. Em fazendo isso, nós modelaremos nossa análise em *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção* (1994), de Eco. Nessa obra, Eco distingue entre possibilidades narrativas (isto é, fábula versus trama) e identifica um número de diferentes maneiras para estruturá-las (isto é, *analépsis* e *prolépsis*). Aqui nós veremos se e como essas noções podem ainda ser aplicadas à hiperficção dentro das estruturas teóricas delimitadas pelo axioma dos restos e pelo desafio do labirinto (vide, novamente, figura 1).

Para sustentar nossas alegações, realizaremos esta análise de uma amostra seletiva de hiperficcões, focalizando nelas quais as que mais claramente aplicam os princípios pós-modernos esboçados acima: *Afternoon, a Story* de Michael Joyce (1987), *Hegirascope* de Stuart Moulthrop (1996) e *The Trojan Kids* de Mark Bernstein (2001).

A estrutura que pretendemos construir de um ponto de vista lógico é mostrar que o desafio do labirinto e o axioma do lixo são, em termos do dualismo que o autor/leitor sustenta, pólos opostos dos quais a combinação mútua sugere a existência de um paradigma de construção subjacente na ficção. Esse é o jogo combinatório enfrentado por Calvino (1980b), o qual, ao determinar os múltiplos caminhos potenciais para conectar lexias, representa a atenção do autor para capturar a realidade passageira encerrando-a numa estrutura. Isso significa que uma vez que as possibilidades narrativas são filtradas, elas podem ser relatadas em diferentes maneiras de tal forma que o significado individual delas está estritamente dependente da sua vizinhança, isto é, as lexias em seus contextos afetam o significado delas. Reconhecer esse paradigma de construção resulta num acordo de leitura entre autor e leitor: o acordo de leitura representa para Eco (1994) e Calvino (1980a) os estados de consciência do leitor a respeito da estratégia de escrita realizada pelo autor. Determinar a extensão que a hiperleitura pode resultar dessa estruturação revelará eventualmente quais os caminhos da leitura será afetada pelo dispositivo da escrita hipertextual.

## 2. O DESAFIO DO LABIRINTO

Eco reformula o desafio do labirinto de Calvino como duas estratégias dicotômicas de leitura para explorar qualquer texto: ele as chama de leitor-modelo de primeiro nível e leitor-modelo de segundo nível (1994). O primeiro consiste em provar todas as maneiras possíveis, até de abandonar o labirinto, nas palavras de Calvino (isto é, saber como a novela termina) ou alcançar



um objetivo predeterminado (ou seja, descobrir o assassino). O segundo tem por objetivo entender o labirinto em si mesmo, os seus caminhos e estrutura, e, finalmente, a estratégia de escrita do seu autor, o que Eco denomina de Autor-Modelo. Não é que leitura seja um processo binário. Ao contrário, ela se manifesta através de um número de nuances graduais que tem seus extremos no leitor-modelo de primeiro e de segundo níveis. Eco, novamente, alega que isso seria o objetivo do texto para ajudar os leitores a desenvolver o nível raso de leitura para um mais profundo, pro meio da interação com o texto, por meio da negociação com o autor, através do desenvolvimento dos procedimentos de leitura. O desafio do labirinto, conseqüentemente, suporta ambos os tipos de procuras. Fica a cargo do leitor decidir qual a maneira de enfrentar esse desafio.

Nas hiperficcões, o leitor-modelo de primeiro nível corresponde ao usuário de hipertexto movido à busca, que apenas quer chegar a uma “versão plausível” da novela que ele está lendo, como Douglas sugere (1994).<sup>3</sup> O leitor-modelo de segundo nível, ao invés disso, está envolvido numa procura exaustiva para identificar o Modelo de Autor com quem ele está interagindo. Tornar-se um leitor-modelo de segundo nível significa ir “além do texto”, “além do seu autor”. Eco (1994) alega que, numa ficção tradicional, isso é possível se o leitor puder reconhecer a seqüência de eventos e a maneira como elas estão estruturadas, isto é, se ele puder separar a fábula do enredo. Distinguir a fábula do enredo pode ser difícil porque eles têm de ser fortemente entrelaçados pela presença da analepse<sup>4</sup> e da prolepse.<sup>5</sup>

Dessa forma, o desafio do labirinto se torna, em hiperficção, uma análise de como a informação é estruturada para motivar a construção gradual e mútua do leitor e do escritor. A próxima subseção examina a extensão para o que o hipertexto pode ser pensado como um discurso narrativo onde a fábula é expressa como enredo e as modalidades nas quais a analepse e a prolepse trabalham para essa finalização.

### 3. AFTERNOON, A STORY

*Afternoon, a Story* é uma hiperficção na primeira pessoa, talvez um diário, com um enredo mas sem uma fábula, onde mesmo o enredo está sujeito à mudança de acordo com as possíveis leituras diferentes.

Se nós, de fato, nos referirmos à definição de “fábula”, nós temos que concordar que há, em *Afternoon* como uma série de episódios com base na progressão temporal. Os poucos elementos de que somos informados em termos de uma história sendo contada é que um homem, Peter, que é também

um personagem principal, descobre que sua esposa e sua criança foram mortas num acidente de carro. Desse fato “simples”, um número de narrativas separadas surge girando ao redor dele, de suas memórias e dos seus sonhos. Essas linhas narrativas constituem o enredo, verdadeiramente vários enredos possíveis que são efetivados pelos possíveis caminhos selecionados pelo leitor.

*Afternoon* é permeada por uma atmosfera onírica, uma espécie de neblina que torna impossível distinguir claramente a realidade das recordações, e as recordações das fantasias. Esse efeito é conseguido habilmente pelo frequente recurso da analepse, ambos dentro e entre nós, que produzem algo semelhante a uma torrente de memórias que é basicamente também responsável pela conexão das lexias separadas. Contudo, é somente depois da analepse tomar lugar que o leitor pode reconhecê-la. O problema é que, enquanto, num nó, o autor pode usar os métodos retóricos tradicionais para introduzir um tempo passado, entre nós ele tem que maquinar alguma coisa para induzir o leitor a selecionar um linque de analepse. Em *Afternoon*, isso é feito com frequência pela finalização do nós com uma pergunta sobre o que pode vir em seguida (isto é, “Você quer ouvir algo sobre isso?”). O uso da analepse é, dessa forma, mais considerável do que da prolepse, que é quase ausente.

Em *Afternoon*, os nós não são baseados em episódios. Na maioria dos casos, a narrativa é interrompida abruptamente num ponto crucial, para gerar suspense, algumas vezes com uma questão aparentemente retórica, uma questão que é superficialmente retórica, porque é respondida no nó-que-vem. Mesmo seguindo uma leitura linear, isto é, clicando a chave de retorno, as lexias são justapostas de tal forma que alternam um número de nós onde os eventos são descritos da perspectiva de Peter – os nós onde ele interage com outras pessoas – e um conjunto de nós onde ele recorda eventos (analepse) ou tem diálogos de solipsismo\* (como em *Winter*, onde ele tenta relembrar o inverno). A inconsistência exterior dessa alternância materializa, contudo, o caráter onírico de *Afternoon*.

#### 3.1 Hegirascopo

Comparado a *Victory Garden*, outras das maiores hiperficcões de Moulthrop, *Hegirascopo* me parece como não tendo nem uma fábula nem um enredo. Enquanto em *Victory Garden*, de fato, a fábula e o enredo são submetidos a uma estrutura labiríntica que é somente revelada no exato tempo em que o leitor entra na hiperficção, e que dificilmente pode ser adivinhado durante as leituras subseqüentes (quando o leitor já está nas linhas narrativas

\* A autora usou a expressão “solipsistic dialogues” (Nota do tradutor).



que ele escolheu seguir), em *Hegirascope* é difícil identificá-los. É mesmo difícil entender qual é o tópico importante da hiperficção. *Hegirascope* me parece ser mais como um poema visual do que uma hiperficção no sentido tradicional do termo. A natureza altamente fragmentada do texto, com sua estrutura paralela bem definida (com o texto principal colocado no centro da página e os links, onde apresentam, rodeando-a, nas margens), ligada ao uso de um código colorido que é difícil decodificar, parece servir mais como uma maneira de capturar o olhar espantado do leitor o senso estético do que engajá-lo na leitura.

Tolva e Balcom, a esse respeito, alegam que “ler *Hegirascope* é muito como assistir a tevê enquanto alguém mais pressiona o botão de controle remoto regularmente”. A metáfora do controle remoto, que permite a um telespectador acompanhar simultaneamente narrativas diferentes, várias histórias, sugere que também em *Hegirascope* são linhas narrativas possivelmente infinitas, que são realmente múltiplos enredos.

### 3.2 The Trojan Kids

*The Trojan Kids* está baseado em Thespiis, um sistema para escrever hiperficção que Bernstein (2001) tem desenvolvido experimentalmente para melhor compreender a natureza da narrativa em hipertexto, isto é, para examinar se as características da hiperficção pertencem à narrativa mesmo ou se são determinadas pelo sistema que está sendo usado para escrever tal narrativa.

Embora não tivéssemos lido essa hiperficção, por causa do seu caráter intimamente experimental, podemos deduzir algumas de seus traços a partir da descrição dada por Bernstein (2001). *The Trojan Kids* é um sistema escultural e, como tal, tem um claro encaixe geométrico. O hipertexto originalmente contém um conjunto predefinido de nós e é depois ajustado pela remoção de links a nós (e por isso também nós) que não são apropriados ou requeridos. Cada nó tem de fato uma condição associada ao que isso pode ajudar o leitor em decidir como continuar, o que ler primeiro. Condições comuns são: ANTES DE X, DEPOIS DE Y, REQUER Z. Nesse caminho, alguns nós podem nunca ser visitados por um leitor se as condições que ele encontrou até agora não o levaram por essa via.

Porque “Thespiis revela um punhado de textos e depois oferece ao leitor um conjunto de escolhas [...]”. Um leitor tem sete escolhas possíveis a qualquer momento, algumas das quais poderiam ser indisponíveis” (Bernstein 2001: 45), é difícil delimitar a separação entre fábula e enredo. Contudo, isso pode ficar claro que fábula e enredo são metaconstruções, isto é, elas não são normalmente experimentadas, ou percebidas por si, durante a leitura, mas

podem ser somente reconhecidas se o leitor, numa atenção para levantar o modelo de leitura de segundo nível, criticamente interroga o texto no qual está engajado. Nós poderíamos mesmo dizer que é o signo de mestria do autor manter acessos escondidos e irreconhecíveis com a finalidade de conseguir uma estrutura narrativa mais elaborada.

## 4. O AXIOMA DOS RESTOS

Se nós olharmos de uma perspectiva oposta, isto é, da perspectiva do autor, o desafio do labirinto torna-se o “axioma dos restos” (Musarra-Schroeder 1996). O axioma dos restos representa a tentativa do autor para entender a realidade filtrando entre as possibilidades narrativas. Uma vez selecionada, aquelas possibilidades serão atualizadas por meio de um cálculo combinatório como uma maneira para conectar lexias, colocar uma estrutura na realidade. Além disso, tal jogo combinatório torna-se, nos romances de Calvino, uma metáfora para representar a relação entre leitor e escritor. Se o conteúdo de um romance pode, de fato, ser determinado algoritmicamente, o que se torna crucial na narrativa, é não mais o momento de escrevê-la, mas o momento de lê-la (Calvino 1980b). Consequentemente, por um lado, o axioma dos restos transcende o nível do conteúdo puro e afeta o mais programático: o laço relacional entre leitor e autor (Calvino 1980b), embora, numa análise superficial, isso meramente se consista de um remover aquelas narrativas para realizar as múltiplas possibilidades. E, por outro lado, isso postula o papel proeminente do leitor, como aquele que, conhecendo a “real natureza” do autor, estão bem informado da estratégia narrativa do autor (Calvino 1980b). A esse respeito, “é o leitor que permite à literatura expressar a sua força crítica, independentemente das intenções do autor” (Calvino 1980b: 180).

Estas subseções irão, portanto, analisar a extensão que as hiperficções escolhidas possibilitam um papel ativo aos seus leitores.

### 4.1 Afternoon, a Story

*Afternoon* é, de uma certa maneira, uma ficção estática. O uso de repetições e refrãos, como foi observado por Bernstein (1998), serve ao propósito de reduzir o tempo de leitura, numa maneira que deixa a história alienada da realidade dos eventos ocorridos e que encobre-a com um caráter enchurnado de coisas além do tempo. Isso é obtido através daquela estrutura de processo semelhante a um círculo, que foi identificada por Bernstein (1998), que, trazendo o leitor um nó já lido, reforça esse ciclo de repetição, de monotonia rítmica, e de lentidão.



Embora o autor não proporcione ao leitor as diferentes modalidades de interação (isto é, pressionar a chave de retorno para simplesmente prosseguir em uma forma linear; selecionar palavras de retorno para acessar uma linha narrativa divergente; responder questões, etc.), a impressão geral é mais de uma associação dirigida de uma torrente de consciência onde a analepse é usada principalmente para ligar lexias.

#### 4.2 Hegirascope

Comparada com *Afternoon*, *Hegirascope* é uma ficção dinâmica, não somente porque a leitura tem sido sempre um processo dinâmico (Eco 1994; Moulthrop 1991b), mas especialmente por causa do artifício que Moulthrop explora para experimentar a escrita e desafiar seus leitores: o linque temporal. Tais linques temporais (ou restrições) subvertem as escolhas do leitor: a ficção realmente força o leitor a seguir um caminho predefinido de onde o leitor tenta escapar.<sup>6</sup> Por essa razão, ler *Hegirascope* é uma experiência similar a ver televisão (Tolva e Balcom 2003): a leitura segue adiante mesmo sem a intervenção do leitor, da mesma forma que filme na tevê não requer que o telespectador faça alguma coisa a não ser sentar-se e assistir. Nesse sentido, *Hegirascope* é também um exemplo de “romance com páginas para virar” (Tolva e Balcom), de uma ficção que continua com ou sem seu leitor. A intervenção dos leitores é, de fato, mantida muito limitada, o que discutiremos na próxima seção.

#### 4.3 The Trojan Kids

O *The Trojan Kids* parece ser uma hiperficção mais dinâmica, mas não tão dinâmica na maneira como *Hegirascope* o é: dinâmica por causa da natureza escultural de sua estrutura. Mas, novamente, é o seu autor que decide como moldá-la. Enquanto *Hegirascope* impõe um jogo combinatório, uma diversão, afinal, *The Trojan Kids* mais implementa um cálculo combinatório que lembra mais as experimentações de Calvino em *O Castelo de Destinos Cruzados*. Mas é o autor que mantém o controle dos movimentos do leitor, como já foi dito em outras obras (Kendall 1996).

### 5. O ACORDO DE LEITURA

O que Eco (1994) chama de “acordo ficcional” se aplica ao autor da narrativa e ambos os tipos de leitor que vínhamos considerando anteriormente, isto é, o leitor-modelo de primeiro nível que usa o texto para alcançar um objetivo e o leitor-modelo de segundo nível que interpreta o texto para enten-

der, por exemplo, o Autor-Modelo. “A regra fundamental para compreender um texto narrativo é que o leitor aceite, tacitamente, um acordo com o autor, que é aquilo que Coleridge chama de a suspensão da incredulidade” (Eco 1994: 91). De acordo com esse acordo, o autor e o leitor estão constantemente engajados numa negociação que é levada ao longo de todo o romance, e que determina a gradual autodefinição desses dois atores numa compreensão narrativa. Tais negociações se tornam não somente fatos e eventos retratados no romance, mas principalmente o que o Autor-Modelo quer que seus leitores se transformem em Leitores-Modelos.

A subseção seguinte irá, dessa forma, verificar se os hiper-escritores concordam com certas convenções de (hiper)leituras e, mais geralmente, como o acordo ficcional com seus leitores é resolvido.

#### 5.1 Afternoon, a Story

Em *Afternoon*, o leitor é convidado a construir a história descobrindo e ajuntando as peças separadas que ele vai encontrando passo a passo. Nesse processo, ele está também construindo sua identidade. Mas, eventualmente, o leitor tem que se tornar tão perdido quanto Peter, o personagem principal, provavelmente o narrador e o Autor-Modelo também, por causa do inexorável curso dos acontecimentos.

Os nós não são episódios centralizados e o que mantém o leitor continuando não é justamente a previsibilidade visualizada por Slatin (1991), porque aqui não há uma história real, nem fábula, apenas enredo, mas mais uma sorte de mágica indefinida sob direção associativa. Algumas vezes essa possibilidade torna-se bastante evidente, por exemplo, ao terminar o nó com uma questão que será respondida na lexia que virá a seguir.

#### 5.2 Hegirascope

O acordo de leitura retratado em *Hegirascope* é bem um acordo subvertido: o autor está no controle do texto e o leitor tem que caminhar bastante antes de entender não somente o que está acontecendo, mas principalmente o que ele pode fazer para se prevenir do que possa acontecer novamente. A presença massiva das condições temporais que são deflagradas provocam uma ação que subitamente (para a percepção do leitor) traz o leitor para outra lexia. Eles têm codificado um atributo temporal, isto é, três segundos, que são ativados quando esse tempo passou. Porque a não retórica de partida ou chegada é respeitada nesse caso, o leitor não entende o que aconteceu, onde ele está, e como chegou até lá e o que fazer para se prevenir desse acontecimento.

A única maneira que o leitor tem à sua disposição para se opor à passagem inexaurível do tempo e à tirania do romance é selecionar linques espa-



ciais. Os linques espaciais são facilmente reconhecidos por suas feições visuais e, quando presentes, representam a única forma de interatividade que é permitida ao leitor.

### 5.3 The Trojan Kids

*The Trojan Kids* explora a estrutura dos nós baseados em opções restritas. Isso pressupõe uma estratificação do texto: um *texto superficial* que identifica o que aparece na tela, e, dessa forma, o que o leitor pode verdadeiramente ler e um *texto profundo* que corresponde ao texto codificado que gera o que aparece na tela. Lughy (2001), introduzindo essa separação, marca claramente uma redução na liberdade do leitor, que é fortemente condicionada e determinada pelo autor, cujo espaço de atividade reside no nível do texto profundo. Então o autor, agindo e controlando o texto profundo, limita eventualmente as possibilidades de leitura oferecidas pelo leitor. Isso é possível porque (e eu posso acrescentar, *se*) o autor age diretamente no código atrás do texto superficial. Essa trilha dual de intervenção no texto resulta no seguinte acordo de leitura: o nível profundo, para o autor, que coloca as condições nos nós e conseqüentemente determina basicamente o que o leitor deveria ler e o que ele não deveria, e o nível superficial do texto para o leitor, que apenas pode acompanhar as prescrições previstas pelo autor da ficção.

## 6. CONCLUSÃO

Nós iniciamos este estudo com um desafio: entender o que faz a hiperleitura tão especial. O desafio tomou a forma de uma construção progressiva: nós assumimos primeiramente que o ponto de partida consiste em determinar como leitores e escritores abordam o texto literário (o “desafio do labirinto” versus o “axioma dos restos”); nós admitimos posteriormente que a possibilidade de tal perspectiva polar na ficção teria que vincular um acordo de leitura entre as duas partes envolvidas; nós vimos que o desempenho atual de tal acordo implica a adoção de convenções particulares de leitura. Em tudo isso, nós tomamos por correto que as ferramentas da teoria da narratologia poderiam ser exploradas nesse hiper-ambiente.

Nós conseqüentemente aplicamos esses princípios a uma amostra selecionada de hiperficções. Essa coleção inclui: *Afternoon, a Story*, porque é considerada uma obra de referência importante nas narrativas interativas (Gaggi 1997); *The Trojan Kids*, uma hiperficção que não tínhamos lido porque é somente experimental, mas que selecionamos por representar um exemplo do que Bernstein (2001) chama de “sistema escultural” e apresenta, dessa forma,

uma estrutura geométrica bem definida; *Hegirascope*, devido a introduzir a noção de linques temporais e desafia o leitor numa maneira mais explícita, mas ainda sutil. Além disso, podemos observar nessas três hiperficções um desenvolvimento gradual em termos da relação autor/leitor: enquanto em *Afternoon* ambos os papéis ainda apresentam claras fronteiras, eles estão gradualmente obscurecidos em outras duas hiperficções. Embora a noção de descentralização da voz autoral (Landow 1997) seja reclamada para ser o núcleo de uma poética hipertextual, a distinção entre texto profundo e texto superficial, introduzida por Lughy (2001), reduz o espaço de aplicabilidade dessa construção e deixa emergir uma nova maneira de configurar autores e leitores.

A emergência das novas hiperficções, como *Hegirascope* e *The Trojan Kids*, contudo, questiona e desafia o hipertexto. E embora “escrevendo efetivamente é muito mais importante para a performance do que regras mais inteligentes” (Bernstein 2001: 42), eles mostram que experimentar com essas ferramentas pode abrir novos horizontes, pode encontrar um papel mais engajado e mais novo para autores e leitores, pode definir um espaço para a criatividade do autor e para a interatividade autor-leitor que permanece intocada desde então. No processo de juntar fragmentos desconectados, “Eu não sou um objeto, mais um assunto que sente estar se tornando um objeto” (Barthes 1980: 15). Um “pensamento nômade” (Deleuze e Guattari 1987).

Tradução do inglês por Jorge Luiz Antonio

## NOTAS

1. Este paper está inspirado livremente e baseado parcialmente no trabalho já publicado no paper “‘Lector is Rebus’: the Role of the Reader and the Characteristics of Hyperreading”, apresentado na Décima Conferência ACM sobre Hipertexto, em 1999.
2. Tradicionalmente, entre outras, *O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam*, de Borges; as novelas *Conde de Monte Cristo*, o *O Castelo dos Destinos Cruzados*, e *Se um Viajante numa Noite de Inverno*, de Calvino; *O Jogo da Amarelinha*, de Cortázar.
3. E como isso é exemplificado em Luesebrink (1998).
4. Conforme tradução de Hildegard Feist, vide nota 6, p. 35, Eco usa as expressões *flashback* e *flashforward*: *flashforward* é o contrário de *flashback*, ou seja, um fato futuro inserido na estrutura cronológica de uma obra literária ou cinematográfica.
5. Eco, citando-o, atribui a Genette (1976) a idéia de que a “análepse retifica a omissão de um narrador” (analogamente ao que, em hipertexto, Bernstein (1998) chama de simulação navegacional), enquanto que “prolepse é o signo de uma im-



paciência narrativa" (Eco 1994: 37). Eco traduz esses termos por *flashback* e *flash-forward* (1994).

6. "Hegira" significa, de fato, "fuga" (Tolva e Balcom 1996).

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. (1980) *La camera chiara. Note sulla fotografia*. Turim: Einaudi.
- BERNSTEIN, M. (1998) "Patterns of Hypertext", *Proceedings of the Ninth ACM Conference on Hypertext*, 21-29. New York: ACM Press.
- (2001) "Card Shark and Thespis: Exotic Tools for Hypertext Narrative", *Proceedings of the Twelfth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia '01*, 41-50. New York: ACM Press.
- BORGES, J. L. (1984) "Il giardino dei sentieri che si biforcano" em *Tutte le opere*. Milão: Mondadori.
- CALVINO, I. (1980a) "La sfida al labirinto" em *Una pietra sopra*. Turim: Einaudi.
- (1980b) "Cibernetica e fantasmi" em *Una pietra sopra*. Turim: Einaudi.
- (1991-1994) *Racconti e romanzi II*. Edizione diretta de C. Milanini, M. Barenghi e B. Falcetti (eds.). Milão: Mondadori.
- DELEUZE, G. e GUATTARI, F. (1987) *A Thousand Plateaus*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- DOUGLAS, J. Y. (1994) "How do I Stop This Thing?" em *Hyper/Text/Theory* de G. Landow, 159-188. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- ECO, U. (1979) *Lector in fabula*. Milão: Bompiani. (*Lector in fabula*. Barcelona: Lumen, 1981.)
- (1994) *Six Walks in the Fictional Woods*. Cambridge, MA: Harvard UP. (*Seis pasos por los bosques narrativos*. Barcelona: Lumen, 1996.)
- GAGGI, S. (1997) "From Text to Hypertext. Decentering the Subject" em *Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.
- GENETTE, G. (1976) *Figure III*. Turim: Einaudi.
- JOYCE, M. (1987) *Afternoon, a Story*. New York: Eastgate Systems.
- (1997) "Nonce Upon Some Times: Rereading Hypertext Fiction", *Modern Fiction Studies* 43(3), 579-597.
- KENDALL, R. (1996) *A Life Set for Two*. New York: Eastgate Systems.
- LANDOW, G. (1997) *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- LARSEN, D. (1998) *Samplers: Nine Vicious Little Hypertexts*. New York: Eastgate Systems.
- LUESEBRINK, M. C. (1998) "The Moment in Hypertext: A Brief Lexicon of Time",

*Proceedings of the Ninth ACM Conference on Hypertext*, 106-112. New York: ACM Press.

LUGHI, G. (2001) *Parole on line. Dall'ipertesto all'editoria multimediale*. Roma: Guerini e Associati.

MOULTHROP, S. (1991a) *Victory Garden*. S/d.

—— (1991b) "Reading from the Map: Metonymy and Metaphor in the Fiction of 'Forking Paths'" em *Hypermedia and Literary Studies* de P. Delany e G. Landow (eds.), 119-132. Cambridge: The MIT Press.

—— (1996) *Hegirascope*. URL: <http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/hgs/hegirascope.html>

MUSARRA-SCHROEDER, U. (1996) *Il labirinto e la rete. Percorsi moderni e postmoderni nell'opera di Italo Calvino*. Milão: Bulzoni.

SLATIN, J. (1991) "Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium" em *Hypermedia and Literary Studies* de P. Delany e G. Landow (eds.), 153-169. Cambridge: The MIT Press.

TOLVA, J. e BALCOM, D. *This is Your Brain on the Internet: A Review of Stuart Moulthrop's Hegirascope*. URL: <http://english.ttu.edu/kairos/1.2/reviews/hegirascope/index.html> (Consulta: 1996)

#### ABSTRACT

*The paper focuses on the characteristics of reading and on the role of the reader in hyperfiction. The paper uses as interpretative grid the one exploited by postmodern narrative which consists of a number of rhetorical tools such as the garbage axiom and the labyrinth challenge (Musarra-Schroeder 1996), the dichotomy between Model Author and Model Reader (Eco 1994) and the combinatorial calculus acclaimed by the Oulipo movement and affirmed by Calvino as the author's writing strategy, and the reading agreement between reader and author which results from such a combinatorial structuring. With this interpretative grid, we will analyse a sample collection of hyperfictions, selecting them on the basis of their peculiarity in applying the above mentioned principles.*

Licia Calvi é professora na Universidade de Parma, Itália, onde está ministrando um curso de hipertexto para B. A. em Ciências da Comunicação. Está participando do projeto IST "Eye-tracking analysis in the evaluation of e-learning systems" (E-tracking, IST-2001-32323), como pesquisadora na Universidade de Pavia. Seus interesses em pesquisa incluem usabilidade e avaliação de sistemas "e-learning", retórica e argumentação nos meios digitais, sistemas hipermediáticos adaptativos para ensino à distância e herança cultural, HCI. E-mail: [licia.calvi@unipr.it](mailto:licia.calvi@unipr.it)