

LITERATURA EM HIPERTEXTO: DA EUFORIA AO CETICISMO

Rogério de Souza Sergio Ferreira¹

RESUMO: Recebida com grande entusiasmo por parte da crítica nos anos 1980, a literatura em hipertexto hoje é vista com certas restrições, sobretudo no que concerne à leitura de textos mais aprofundados ou grandes blocos de conteúdo que demandam tempo e reflexão para seu entendimento. Excesso de links distrai o leitor e contribuem para uma percepção superficial do que está sendo exposto. Atualmente, a poesia revela-se como gênero favorito de escritores e leitores no meio eletrônico, provavelmente por potencializar com mais eficiência os recursos da informática. A literatura em hipertexto ao mesmo tempo em que se apresenta como uma realidade no fazer literário, realça a simplicidade do códice, qualidade que a tecnologia do livro tem a seu favor e que ainda ajuda a despertar nos iniciantes o gosto pelos textos imaginativos.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura. Hipertexto. Leitura.

ABSTRACT: Welcomed with great enthusiasm by some critics in the 1980's, hypertext literature today is seen with certain restrictions, especially related to the reading of more profound texts or longer lexias that demand time and concentration for their understanding. An excess of links distracts the reader and contributes for a superficial perception of what is being communicated. Nowadays, poetry reveals itself as the favorite literary genre of writers and readers in the electronic medium, probably because it enhances the resources of computing with more efficiency. Hypertext literature at the same time that introduces itself as a reality in the literary output, highlights the simplicity of the codex, a quality that the technology of the book has on its side and that still helps to trigger in the beginners the taste for imaginative texts.

KEYWORDS: Literature . Hypertext. Reading.

¹ Professor da Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: roger@acessa.com

Nos anos de 1980, época do início da disseminação dos computadores pessoais e, logo após, da Internet, houve grande entusiasmo pela escrita realizada no meio digital. Muitos teóricos propagavam a superioridade da palavra digitalizada, indo ao ponto de prever o fim dos registros realizados no meio impresso. A empolgação acadêmica com o hipertexto foi incentivada pela crença, em acordo com as teorias pós-modernas em voga naquele tempo, de que ele colocaria freios na autoridade patriarcal do autor e transferiria parte considerável do poder decisório para o leitor. Jay David Bolter, em *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing*, publicado em 1991, chega a afirmar que a cultura impressa estava destinada a um lugar secundário no dia-a-dia do público e que a arte da escrita ocorreria basicamente no ambiente virtual. George P. Landow, outro tecnoentusiasta da mesma geração de Bolter, defende no livro *Hypertext, the convergence of contemporary critical theory and technology*, de 1992, que a presença de *links* nos documentos digitais garante ao leitor/usuário uma abordagem ao texto de modo mais democrático, já que existiriam diferentes portais de entrada e de saída, entre outras vantagens inerentes desse meio.

Decorridos mais de vinte anos da publicação desses livros, os vaticínios não se concretizaram, e a existência dos nós e *links* têm se revelado mais como elemento de ruptura para a compreensão do texto literário do que propriamente numa qualidade agregadora, unificadora. Inúmeras pesquisas e levantamentos têm demonstrado que a capacidade de interpretação do texto imaginativo se perde no emaranhado de percursos criados pelos *links*. O fato de interpretarmos uma escrita com alto grau de descentramento faria com o próprio ato de leitura, tal qual estamos afeitos, fosse descaracterizado (BIRKETS, 1995, p. 163). Ademais, a instantaneidade, dinamicidade e velocidade das conexões garantidas pelos recursos maquímicos nos mantém longe da leitura cadenciada, prática fundamental, ao levarmos em consideração que invariavelmente necessitamos de algum tempo para apreciarmos aquilo que nos está sendo transmitido (KERCHHOVE, 2001, p. 118).

Vários estudos apontam que o contato com hipertextos aumenta consideravelmente a carga cognitiva dos leitores, o que, por consequência, diminui a capacidade de assimilar e reter o que está sendo lido. O resultado é um navegar pelo texto desprovido da atenção necessária que certos assuntos requerem. Em pesquisa realizada por dois professores canadenses, setenta pessoas leram o conto "The Demon Lover", da escritora Elizabeth Bowen. Parte do grupo leu a narrativa

em formato tradicional, vale dizer, no meio impresso, página após página, linearmente. Outra parte, no meio virtual, com *links*. O resultado foi que os leitores na versão hipertextualizada, além de gastarem mais tempo para terminar a história, demonstraram dúvidas sobre o conteúdo do texto, comprometendo a interpretação de certos trechos. Com o hipertexto, concluíram os autores da pesquisa que “o modo compenetrado e pessoal de leitura parece ser desestimulado”, uma vez que a atenção do leitor “era direcionada para o maquinário do hipertexto e suas funções, em vez de para a experiência oferecida pela história” (MIALL & DOBSON, 2001). Ao que tudo indica, quando estamos conectados, deparamo-nos com um ambiente que estimula a leitura descompromissada, o pensamento distraído e, por consequência, o aprendizado superficial (CARR, 2011, p. 177).

Naturalmente que os escritores especialistas em narrativas eletrônicas são capazes de produzir histórias de qualidade, envolventes, bem urdidas. O estadunidense Michael Joyce teve sua obra *Afternoon, a story* – lançada pela primeira vez em disquete, no ano de 1990 – e reconhecida pela crítica, alcançando o cânone da área. *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, lançada em 1995 e tendo como mídia de divulgação o CD, é outro exemplo de sucesso. No entanto, decorridos quase vinte anos do lançamento dessas obras, o mercado ainda não presenciou o surgimento de narrativas eletrônicas de igual vigor. O que existe em profusão são narrativas, geralmente curtas, disponibilizadas gratuitamente na Internet e que contam com recursos de hipermídia (som e imagens, principalmente).

Evitando adentrar no perigoso terreno que discute a literariedade ou o valor literário de uma obra, vale citar narrativas criadas exclusivamente para serem lidas e apreciadas na tela do computador, sem, com isso, deixarem de ser criativas e divertidas. Nessa categoria, citamos *The digital story of nativity* (“A história digital da natividade”), apresentada em forma de filme, no *YouTube*. Ela relata o nascimento de Jesus, com o auxílio de ferramentas como o SMS (Gabriel informa a Maria que ela daria à luz a um filho que deveria ser chamado de Jesus); e-mail (Maria para José: “José, temos de falar. Vou estar grávida. Beijos. Responda ASAP”); geolocalização (ao traçar o percurso de Nazaré a Belém, recomenda-se “evitar romanos”); *Foursquare* (em busca de hospedagem) e até mesmo comércio virtual na livraria Amazon.com (os Reis Magos conversam entre si sobre os presentes a serem dados ao menino Jesus); *Facebook* (muitos usuários curtem o

nascimento, logo após serem informados); *Twitter*, etc. Indubitavelmente, *The digital story of nativity* apropria-se eficientemente de alguns recursos só encontrados no ambiente virtual para, apoiado em estratégias comuns no meio literário impresso, a exemplo do intertexto e da paródia, recontar um clássico de apelo universal. O autor de *A história digital da natalidade* obtém sucesso ao registrar, com o auxílio de *softwares* específicos da informática, uma estrutura própria e não simplesmente um conjunto desorganizado de frases e desenhos, enaltecendo e realçando a palavra e os recursos estilísticos.

Fator complicador na análise da qualidade literária de certas obras disponibilizadas na Internet revela-se na tênue diferença entre a narrativa que se aproxima mais de um jogo, de um *game*, do que propriamente uma composição engendrada para ser lida. “Façade”, por exemplo, desenvolvido com a tecnologia dos *chatbots* (ferramentas aptas à reprodução de diálogos, simulando humanos), coloca o leitor/usuário no meio da crise de um jovem casal. Trata-se de drama interativo no qual os recursos técnicos empregados possibilitam uma imersão no universo dos protagonistas, no sentido de que os diálogos obtidos variam de usuário para usuário, ou, melhor dizendo, de jogador para jogador. O reino digital, na condição de novo meio de comunicação, gera variedades novas de entretenimentos narrativos, novos formatos para contar histórias, indo de videogames, *role-playing games* (RPG) até os hipertextos literários. Para toda essa abrangente gama de arte narrativa, há um público específico, com expectativas e objetivos diferentes, de forma que não devemos incorrer no erro de julgamento de valor.

Um excelente *site* para consulta aos interessados na literatura eletrônica atende pelo nome de “Electronic Literature Organization” (<http://eliterature.org/>). Fundado em 1999, com o objetivo de promover e incentivar a leitura, a escrita, o ensino e a compreensão da literatura que se desenvolve e permanece em ambiente digital, o espaço criado na Internet procura chamar atenção de autores, acadêmicos e a geração atual de leitores para quem o livro impresso não mais representa um meio exclusivo de aprendizado e prática estética. Nesse *site*, encontra-se uma coleção de obras criadas exclusivamente para serem lidas na tela do computador, em sua maioria em língua inglesa. Nesse universo, vale a pena destacar a presença de Giselle Beiguelman, professora do programa de pós-graduação em comunicação e semiótica da PUC/SP, com a obra *Code Movie 1*; Chico Marinho, professor do Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema da

Escola de Belas Artes da UFMG, com o poema intitulado *Palavrador*; e o português Rui Torres, também no gênero poético, com *Amor de Clarice* e *Poemas no Meio do Caminho*.

Se, por um lado, o interesse pela produção de romances eletrônicos declinou, por outro, a poesia, como gênero literário, revela-se como a favorita e encontra-se em alta na Internet, sobretudo a poesia cinética. *Amor de Clarice*, de Rui Torres, por exemplo, inspira-se em conto de Clarice Lispector. Além de poder clicar e arrastar as palavras para ouvir textos, o leitor tem a opção de percorrer os versos de modo aleatório ou linear. Por usar a palavra como objeto arquitetônico e desenho, resultando numa materialidade capaz de se locomover, a interação e cumplicidade com o leitor são potencializadas. *Code Movie 1*, de Giselle Beiguelman, radicaliza a experimentação ao colocar como versos somente números, ou códigos. Segundo a autora, esse projeto questiona o papel do código na construção de significado bem como as novas formas de traduções que as linguagens digitais incorporam, sugerindo uma poética de transcodificação entre mídia e programas computacionais.

“Códigos”, para Giselle Beiguelman e outros autores e teóricos de produções culturais movidas e motivadas pela tecnologia, são a linguagem de nosso tempo, na consideração de que não se restringem como particularidade da informática ou engenharia genética. Mais do que isso, são vistos como sequências ao longo do tempo, com características ou capacidade de levar informação, sendo, por isso, presença imprescindível nos meios de comunicação. A inserção de códigos pré-definidos no ciberespaço ajuda na criação de linguagens híbridas, fator de estímulo para novas experiências cognitivas e perceptivas, representando, sem dúvida alguma, novos cenários para a produção literária.

Na poesia, considerando-se determinadas obras produzidas em época anterior ao hipertexto, são evidentes os ganhos e inovações advindos da informática. Basta imaginar o impacto que, provavelmente, provocariam no leitor os criadores do concretismo, defensores de um experimentalismo que valorizava e estimulava o espaço gráfico como agente estrutural, o uso (e abuso) de recursos tipográficos, baseados na crença de que o poema deveria ser simultaneamente lido e visto. Numa época ainda distante da Internet e dos computadores pessoais, artistas como o estadunidense e.e. cummings e os irmãos Haroldo e Augusto de Campos escreveram poemas (como *Loneliness* – solidão e *a leaf falls* – uma folha cai, de cummings) que foram transpostos para a literatura eletrônica.

Desenvolvidos em *Flash*, na tela do computador, com suas desconstruções gráficas visando reconstituir a experiência sensorial e com isso multiplicar os níveis de leitura, esses poemas estimulam, com mais intensidade, a audição e visão.

Se, para o autor, o meio virtual pode fornecer-lhe ferramentas úteis para a composição de sua obra, por outro lado, isso não significa que o leitor abordará o texto com o devido apreço, entendimento ou compreensão. Por todas essas considerações, acreditamos que não estaríamos cometendo equívoco ao afirmarmos que as condições e peculiaridades das narrativas literárias disponibilizadas no meio virtual favorecem o surgimento de uma categoria de leitor que se contenta com a aquisição de uma visão generalista (e não detalhista) do texto. Como igualmente acreditamos que a crescente popularização das novas mídias de comunicação, ao atrair o interesse de novas gerações de leitores, faz com que estes, de certa forma, percam o interesse pelas leituras tradicionais, resultando na seguinte observação de Canclini:

As telas de nosso século também trazem textos e não podemos pensar em sua hegemonia como o triunfo das imagens sobre a leitura. É certo, porém, que mudou a maneira de ler. Os editores ficam mais reticentes frente aos livros eruditos de tamanho grande; as ciências sociais e os ensaios cedem suas estantes, nas livrarias, a best sellers de ficção ou de autoajuda, a discos e vídeos. Nas universidades massificadas, os professores com trinta anos de experiência comprovam que cada vez se lê menos livros e mais xerox de capítulos isolados, textos curtos obtidos na internet, que comprimem a informação. Diminuem os “leitores fortes” (...), enquanto aumentam os “leitores fracos” (...) (GARCIA CANCLINI, 2008, p. 58).

Estaria o leitor hodierno numa posição de dependência e fascínio frente ao tecnicismo de modo mais acentuado do que no passado, sendo negativamente influenciado na interpretação de textos que exigem maior dedicação e tempo? E o gosto pela leitura tradicional, por parte de alunos de cursos superiores, diminuiu? Se houve declínio, estaria a explicação na falta de estímulo ou motivação por parte do corpo docente de realizar tarefas em sintonia com um público mais jovem e já cooptado pelas tecnologias de informação?

Obviamente, a simplicidade da tecnologia impressa garante uma importante vantagem a quem a ela recorre: a preservação do objeto. Textos impressos, devidamente cuidados, duram séculos. Documentos digitais, às vezes,

nem uma década. HDs, *pen drives*, *iPods*, *iPhones*, MP3, MP4, MP5, MP10, MP15, CDs, DVDs, *Blue-rays*, *memory sticks*, etc., substituíram ou substituem o espaço antes dominado pelos disquetes e cassetes.

Livros e cadernos podem ser repassados de geração para geração, sem perda de qualidade. Os primeiros a terem acesso ao romance eletrônico *Afternoon, a story*, de Michael Joyce, fizeram-no por intermédio de disquetes, o que dificultaria, e muito, uma releitura da obra nos dias atuais. Como os PCs de hoje não dispõem de mais entrada para esse tipo de mídia, a solução seria achar alguém que tenha e possa passar o conteúdo para um *pen drive* e utilizá-lo no computador dos dias atuais.

Ironicamente, suportes classificados como “duráveis” são efêmeros, principalmente considerando-se a possibilidade (real) da destruição de milhões e milhões de livros digitalizados por *hackers* com um simples toque no *mouse* ou teclado. Outro aspecto negativo reside no desaparecimento do processo de criação: os manuscritos corrigidos, valiosa fonte de informação sobre o processo criativo do autor, desaparecem, uma vez que, com o computador só existe a versão final. A arte da bibliofilia e tudo que essa prática valoriza (atenção às margens peritextuais da obra, como capa, sumário, dedicatória, indicação de tiragem, etc.) deixam de existir quando o suporte em questão é a tela do computador.

A força, portanto, da leitura realizada de textos impressos encontra-se na sua despreensão e sobriedade, ao passo que a mesma prática no ambiente virtual pode ter seu sucesso comprometido, tanto por parte do autor, caso este tenha a proposta de inserir um excesso de *links* ou recursos de hipermídia, quanto por parte do leitor, na eventualidade de ser desfamiliarizado com o ciberespaço. Até mesmo o cultuado *Afternoon*, de Michael Joyce, exige dose extra de paciência dos leitores para terminar a leitura, já que o próprio sistema operacional, ao sonegar a linearidade, apresenta grande quantidade de variações de percurso, tornando a completude de suas 538 lexias em 950 *links* uma tarefa árdua. A conclusão eletrônica só ocorre a partir do momento em que a estrutura e o *design* do trabalho são entendidos, e não seu enredo. Além disso, esse sistema “é bem diferente e muito menos prazeroso do que nossas tradicionais expectativas de conclusão, que emergem do enredo da história e marcam o ponto final de uma ação” (MURRAY, 2003, p. 170).

Ressaltam-se os novos suportes que se apresentam ao leitor e escritor contemporâneos (telas de computadores, *tablets*, entre outros, com *links*, sons e imagens), revitalizando a tecnologia livro, como *Tweets from Tahrir*, editado pela egípcia Nadia Idle e o inglês Alex Nunns. A obra relata como *twiteiros* egípcios participaram do levante de 25 de janeiro de 2011, que culminou na queda do ditador Hosni Mubarak. Como se sabe, milhares de jovens egípcios documentaram todas as etapas do levante, em tempo real, nos seus celulares, por meio de micronarrativas de no máximo 140 caracteres. Fotos tiradas durante as manifestações foram incorporadas ao livro, resultando numa “grande narrativa” de forte apelo dramático.

As mensagens disponibilizadas apresentam-se do modo como foram escritas, isentas de qualquer censura ou edição, de forma que se encontram erros de digitação, além de palavras de baixo calão. No prefácio, os editores afirmam que o livro é uma tentativa de registrar “uma fração de notáveis mensagens antes que elas se perdessem no vácuo do ciberespaço e permitir que a história deste levante histórico fosse contado pelas pessoas que o fizeram acontecer” (IDLE & NUNNS, 2011, p. 14).

Soma-se a isso a impossibilidade de agrupar todos os *tweets* em virtude de tal tarefa implicar publicação de vários volumes. O critério de seleção, segundo os editores, foi o da legibilidade dos *tweets* enviados, além da escolha de pessoas que, de certa forma, tiveram maior grau de envolvimento na revolução. Argumenta-se no prefácio que, ao final da leitura, um senso de cumplicidade é estabelecido entre o leitor e os autores dos *tweets*, sob a consideração de que é possível conhecer a personalidade dessas pessoas e sentir seu drama.

Tweets from Tahrir suscita uma reflexão sobre tradicionais conceitos da teoria literária, como autoria e a própria definição de narrativa. Segundo os editores, foi concedida permissão para os *tweets* selecionados serem publicados, evitando, com isso, futuras contendas em relação aos direitos autorais. Por outro lado, usar os *tweets* com a devida permissão implicaria o reconhecimento de propriedade intelectual, tornando *Tweets from Tahrir* um livro de múltipla autoria.

Retomando a discussão inicial do presente trabalho sobre as previsões equivocadas a respeito do futuro da cultura impressa, subsistem duas considerações antagônicas: se, por uma lado, o código, cuja força advém de sua simplicidade, ainda se encontra em sua plenitude, por outro lado, a literatura eletrônica também ganha terreno em certos gêneros e manifestações artísticas.

Em linhas gerais, pode-se dizer que a literatura contemporânea já é digital, na medida em que considerável parte da literatura e de quaisquer textos encontra-se em arquivos digitais.

Poder-se-ia dizer que a tecnologia do meio virtual complementa sua similar no ambiente impresso, ou que a realização do fazer literário pode ocorrer em suportes diferentes, sendo que a leitura de assuntos que exigem maior atenção e reflexão ainda encontra no códice o veículo ideal. A convergência das mídias, a tendência de integrar som, imagem, texto em aparelhos distintos, como *lphones*, *laptops*, *lpads*, entre outros, concorre para o surgimento do que Canclini chama de “leitor-espectador-internauta”, um “três em um”, moderno, em voga, mas, não necessariamente especialista na arte da interpretação de textos literários.

A tecnologia presta um grande serviço ao ensino da literatura, sobremaneira os *sites* especializados em digitalizar os cânones: *VOS (Voice of the Shuttle)*, em funcionamento desde 1994 e mantendo considerável variedade de textos e crítica literária); *Victorian Web*, com mais de 61.000 documentos e imagens; *The Virtual Global Theater*, *site* interessante que conduz o usuário ao um *tour* pelo teatro Elisabetano, estimulando o contato com os clássicos.

O desafio, portanto, que a representação literária enfrenta nos dias atuais está tanto no reconhecimento do poder caleidoscópico do computador, na medida em que ele permite contar histórias condizentes com os anseios de uma sociedade *high tech* e hipnotizada pela tecnologia, quanto na percepção de que a transposição, o registro da imaginação em um suporte qualquer deve ater-se ao desejo humano básico de entender a realidade de modo integrado e simétrico. O hipertexto literário é uma realidade incontestável. Apesar disso, trata-se de uma prática que deve ser vista como opção de leitura, cuja maior contribuição é a de mostrar que a tecnologia impressa ainda subsiste.

Referências Bibliográficas

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

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

CARR, Nicholas. **O que a internet está fazendo com os nossos cérebros: a geração superficial**. Trad. Mônica Gagliotti Fortunato Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

MIALL, David; DOBSON, Teresa. "Reading Hypertext and the Experience of Literature". **Journal of Digital Information**, 2, n.1 (13 de agosto de 2011).

HAYLES, N. Katherine. **Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário**. Trad. Luciana Lhullier & Ricardo Moura Buchweitz. 1ª ed. São Paulo: Global – Fundação Universitária de Passo Fundo, 2009.

JACKSON, Shelly. **Patchwork Girl**. Cambridge, Mass: Eastgate Systems, 1995.

JOYCE, Michael. **Afternoon, a story**. Storyspace Software para Macintosh e Windows. Cambridge, Mass.: Eastgate System, 1990.

KERCHHOVE, Derrick. **A Pele da Cultura: uma investigação sobre a nova realidade eletrônica**. Trad. Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

LANDOW, George P. **Hypertext 2.0 – The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1977.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o future da narrative no ciberespaço**. Trad. Elissa Koury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp 2003.

Recebido: 30/11/2012

Aceito: 05/05/2013