

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE PÓS GRADUAÇÃO E PESQUISA
ESCOLA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* EM LETRAS

**PROCEDIMENTOS CONSTITUTIVOS EM NARRATIVAS CURTAS DE FINAL
FIXO, EM JOGOS E DE CONSTRUÇÃO INTERATIVA.**

VIVIANE ANDRADE OLIVEIRA

GOIÂNIA – 2017

VIVIANE ANDRADE OLIVEIRA

**PROCEDIMENTOS CONSTITUTIVOS EM NARRATIVAS CURTAS DE FINAL
FIXO, EM JOGOS E DE CONSTRUÇÃO INTERATIVA.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação, Mestrado em Letras – Literatura e Crítica Literária da Pontifícia Universidade Católica de Goiás para fins de avaliação final e obtenção do grau de mestre em Letras, sob a orientação da Profa. Dra. Lacy Guaraciaba Machado.

GOIÂNIA – 2017

FICHA CATALOGRÁFICA

O48p

Oliveira, Viviane Andrade

Procedimentos constitutivos em narrativas curtas de final fixo, em jogos e de construção interativa [manuscrito]
Viviane Andrade Oliveira. - 2017.

98 f.; il. 30 cm

Texto em português com resumo em inglês

Dissertação (mestrado) - Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Letras, Goiânia, 2017.

Inclui referências f. 95-98

1. Literatura - narrativa - Crítica e interpretação.
2. Narrativas curtas - Crítica e interpretação. I. Machado, Lacy Guaraciaba. II. Pontifícia Universidade Católica de Goiás. III. Título.

CDU: 82-3.09(043)

VIVIANE ANDRADE OLIVEIRA

**PROCEDIMENTOS CONSTITUTIVOS EM NARRATIVAS CURTAS DE FINAL FIXO,
EM JOGOS E DE CONSTRUÇÃO INTERATIVA**

Dissertação aprovada em 22 de dezembro de 2017, no curso de Mestrado em Letras da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Letras.

BANCA EXAMINADORA

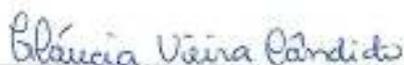


Profa. Dra. Lacy Guaraciaba Machado
PUC Goiás / Presidente

Prof. Dr. Divino José Pinto
PUC Goiás / Examinador Interno



Prof. Dr. Rogério Pereira Borges
PUC Goiás / Examinador Interno



Profa. Dra. Gláucia Vieira Cândido
UFG / Examinadora Externa

Profa. Dra. Maria Teresinha Martins do Nascimento
PUC Goiás / Examinadora Interna Suplente

Prof. Dr. Wolney Alfredo Arruda Unes
UFG / Examinador Externo Suplente

*Dedico este trabalho à minha família,
em especial à minha filha Bianca.*

AGRADECIMENTOS

A produção deste trabalho, intensa e tempestuosa, só foi possível graças à contribuição e carinho de algumas pessoas que me apoiaram e me incentivaram:

Professora Dra. Lacy Guaraciaba Machado, pela competente presença científica, a disponibilidade em ensinar, o posicionamento humano e amigável; por acreditar e dar liberdade aos meus anseios, mesmo nos momentos do necessário direcionamento.

Professores Dr. Divino José Pinto e Dr. Rogério Pereira Borges, pelas brilhantes contribuições apresentadas na qualificação deste trabalho, indispensáveis para sua conclusão.

Professor Dr. Aguinaldo José Gonçalves, pelas magistrais discussões acadêmicas, que tanto contribuíram nas minhas reflexões acerca do fazer literário.

Minha amiga e companheira Eni, por todo o apoio, contribuição e paciência durante essa longa caminhada acadêmica.

Minha família, Neide, Dora, Valéria, Vanessa, Glenda e Bianca, pelo amor incondicional; por acreditar na minha capacidade, mesmo nos momentos em que eu fraquejei; pelo apoio material e imaterial na realização desse estudo.

E Deus, por cuidar de todos os detalhes.

A todos, meu Muito Obrigada!

RESUMO

Cada nova invenção que o homem desenvolve traz em si novas possibilidades de criação artística, de tal sorte que os diferentes procedimentos que o escritor exercita, acabam por ampliar a própria concepção de arte. Neste estudo, propôs-se analisar narrativas literárias curtas de final fixo, em jogos e de construção interativa, tendo como amostras *Morte sob encomenda*, de Bariani Ortencio (1974), *A casa mal-assombrada*, de Edward Packard (1985) e *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding (2013). Foram destacados os procedimentos que as caracterizam avançando e aproximando escritura, escritor e leitor, no sentido de proporcionar maior interatividade entre o ato de compor e o de ler, tanto do ponto de vista da organização da narrativa, quanto da coloração temática. Foram consideradas as concepções de teóricos como Roland Barthes (1974), Tzvetan Todorov (2013), Gérard Genette (1979), Julio Cortázar (2008), Wolfgang Iser (1979), Afrânio Coutinho (1986), Sérgio Capparelli (2010), Katherine Hayles (2009), Nick Monfort (2010), Lucia Santaella (2004), dentre outros. Verificou-se como os autores dos objetos em análise se aproximam e se distanciam quanto ao processo construtivo do gênero, do enredo, da personagem, da temporalidade, da espacialidade e no que se refere à temática, uma vez que duas são publicadas em recursos impressos e a terceira realiza-se em instrumento eletrônico e, como tal, dinâmico. Embora as obras analisadas tenham demonstrado algum distanciamento nos elementos que as constituem, uma relevante aproximação entre elas foi notada, podendo-se concluir que a essência da elaboração do discurso narrativo permanece, independente das inovações propostas.

Palavras-chave: Escritura. Interatividade. Narrativa curta. Narrativa de suspense. Procedimento constitutivo.

ABSTRACT

Each new invention that humanity develops brings in itself new possibilities of artistic creation, in a way that the different procedures that the writer exercises, end up expanding the art's concept in general. In this study, it was intended to analyze fixed ending, in games and interactive short narratives, with the sample Bariani Ortencio's *Morte sob encomenda* (1974), Edward Packard's *The mystery of Chimney Rock* (1985) and Marcelo Spalding's *Um estudo em vermelho* (2013). It was highlighted the processes that characterize them, advancing and approximating text, writer, and reader, in the sense of providing larger interactivity between composing and reading actions, as much of the perspective of the narrative organization, as of the thematic coloration. It was considered conceptions of scholars like Roland Barthes (1974), Tzvetan Todorov (2013), Gérard Genette (1979), Julio Cortázar (2008), Wolfgang Iser (1979), Afrânio Coutinho (1986), Sérgio Capparelli (2010), Katherine Hayles (2009), Nick Monfort (2010), Lucia Santaella (2004), among others. It was verified how the authors on analyses approach and distance themselves considering the constructive process of the gender, the plot, the character, the temporality, the spatiality, and the theme, once that two are published in printed resources and the third takes place in electronic instrument and, as such, is dynamic. Although the analyzed samples showed some distance on the elements that constitute them, a relevant proximity was noted among them and it may be concluded that the essence of the narrative discourse development remains, regardless of the innovations proposed.

Keywords: Writing. Interactive. Short narratives. Suspense narratives. Constructive process.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Página inicial de <i>O jogo da Amarelinha</i> , de Júlio Cortázar.	41
Figura 2 Exemplo de nota de rodapé indicando possibilidades sequenciais da narrativa.	43
Figura 3 Exemplo de narrativa por microtramas ligadas em rede.	43
Figura 4 Página inicial de <i>A casa mal assombrada</i> , de Edward Packard.	48
Figura 5 Páginas com a proposição inicial de <i>A casa mal assombrada</i> , de Edward Packard.	49
Figura 6 Páginas com o desenvolvimento da microtrama <i>A maldição da casa misteriosa</i>	52
Figura 7 Páginas com o desenvolvimento da microtrama <i>A maldição do camundongo</i>	54
Figura 8 Páginas com o desenvolvimento da microtrama <i>Marcos, o herói</i>	57
Figura 9 Página com a solução do mistério acerca do sumiço do Sr. Borges.	59
Figura 10 Representação gráfica da estrutura em rede de macrotrama e microtramas do livro <i>A casa mal-assombrada</i> , de Edward Packard.	60
Figura 11 Jogos de narrativa interativa em tela disponíveis na <i>App Store</i>	69
Figura 12 Print das 2 primeiras telas do jogo.	71
Figura 13 Print de telas de desenvolvimento do jogo.	72
Figura 14 Jogos de narrativa de suspense interativa em tela disponíveis na <i>App Store</i>	73
Figura 15 Print da tela inicial do hiperconto <i>Um estudo em vermelho</i> , de Marcelo Spalding.	81
Figura 16 Print da 4ª tela do hiperconto <i>Um estudo em vermelho</i> , de Marcelo Spalding.	82
Figura 17 Print da 3ª tela do Final 4: Um golpe de mestre, de Giuliana de Toledo.	83
Figura 18 Print da 5ª tela do Final 5: A morte da irmã: um mistério, de Marcelo Spalding. ...	85
Figura 19 Print da última tela do Final 5: A morte da irmã: um mistério, de Marcelo Spalding.	86
Figura 20 Print da última tela do Final 7: <i>Game over</i> , de Giuliana de Toledo.	88

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	11
I- A NATUREZA DA NARRATIVA CURTA	15
1.1 A narrativa curta: das milenares até o século XX.....	15
1.1.1 Os gêneros Novela e Conto	17
1.1.2 O conto breve de Poe: o suspense no discurso narrativo e na temática.....	20
1.1.3 As narrativas curtas na Literatura Brasileira.....	24
1.2 A escritura de <i>Morte sob encomenda</i> , de Bariani Ortencio.	26
1.2.1 O conto breve “Olho de lobo”	27
1.2.2 O conto “O sósia”	32
1.2.3 A novela “Morte sob encomenda”	34
II – A NARRATIVA CURTA EM JOGOS	40
2.1 A narrativa curta em jogos: de Cortázar aos <i>Role-Playing Games</i>	40
2.1.1 A estrutura movente: multisequência/multilinha, macrotrama/microtrama.	42
2.1.2 Estrutura movente, leitor movente.....	45
2.2 A escritura do leitor movente em <i>A casa mal assombrada</i> , de Edward Packard.	47
2.2.1 Sequência 2-3-4-5-8-14-24-44-45-84: A maldição da casa misteriosa.	50
2.2.2 Sequência 2-3-6-7-11-22-23-39-76: A maldição do camundongo.	53
2.2.3 Sequência 2-3-4-5-10-16-27-56-105: Marcos, o herói.....	55
III - A NARRATIVA CURTA POR HIPERLINKS	62
3.1 A narrativa curta em tela: da tela do computador à tela do celular.....	62
3.1.1 Estrutura em <i>links</i> : multisequencial, multimodal e multisemiótico.	75
3.1.2 Estrutura em <i>links</i> , <i>actante</i> leitor.....	79
3.2 A escritura do <i>actante</i> leitor em <i>Um estudo em vermelho</i> , de Marcelo Spalding.....	80
3.2.1 Final 4: Um golpe de mestre.	83
3.2.2 Final 5: A morte da irmã: um mistério.....	85
3.2.3 Final 7: <i>Game over</i>	87
CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
REFERÊNCIAS	95

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O ato de narrar histórias sempre povoou o imaginário da humanidade. Nesta substancial tarefa, temáticas de toda sorte e variadas combinações de composição, em registro oral e escrito, se agruparam germinando gêneros narrativos de inúmeras naturezas: mitos e lendas, romances de época, novelas de aventura, contos policiais e muitos outros. Essas narrativas foram se inovando, enleando-se e hibridizando-se, em um processo natural, não só em suas temáticas que vão se orientando ao conteúdo contemporâneo, mas também evolutivo de suas escrituras, sejam estes procedimentos conscientes ou não.

Roland Barthes (2008) esclarece que essa ação é tão natural ao homem quanto a própria vida, de tal forma que todas as civilizações criaram suas narrativas e estas foram apreciadas por outras, ao passo que extrapolaram as fronteiras, as épocas e as culturas. Dessa forma, é possível conceber que todas as culturas exercitaram e modificaram historicamente o ato de narrar e, conseqüentemente, de ler a narrativa. Esses ricos processos criativos nas escrituras acompanharam as transformações do mundo e das sociedades, sendo estes tanto influenciadores quanto influenciados pelas inovações escriturais.

Neste mundo fértil de potencialidades narrativas, o objetivo deste estudo é analisar comparativamente as narrativas curtas de estrutura fixa, em jogos e de construção interativa, demonstrando como o processo constitutivo que as caracteriza avança aproximando escritura, escritor e leitor, no sentido de proporcionar maior interatividade entre o ato de compor e o de ler, tanto do ponto de vista da organização da narrativa, quanto da coloração temática. Para o desenvolvimento da referida análise, selecionou-se como amostras desses tipos de narrativas, as obras *Morte sob encomenda*, de Bariani Ortencio (1974), *A casa mal-assombrada*, de Edward Packard (1985), e *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding (2013).

Este estudo mostrará, portanto, como os autores se aproximam e se distanciam quanto ao processo construtivo do gênero: proposição, intriga, clímax e desfecho; como se aproximam ou se distanciam no que se refere ao enredo, à construção da personagem, à temporalidade, à espacialidade e à temática, uma vez que duas das obras em estudo foram publicadas em recursos impressos e a terceira que se realiza em instrumento eletrônico e, como tal, dinâmico. Além disso, foram produzidas em tempos e locais diferentes.

O estudo demonstrará que, embora a ordem cronológica, a disposição geográfica e a

escolha do suporte de publicação distanciem os três autores em análise, entende-se que, tal qual já alertavam Jurij Tynianov e Roman Jakobson, “cada sistema sincrônico contém seu passado e seu futuro que são elementos estruturais inseparáveis do sistema” (TYNIA NOV; JAKOBSON. 1976c, p. 96). Assim, os autores dos objetos em estudo utilizam-se da mesma estratégia para conquistar o leitor: narrativas curtas que compreendem suspense, mistérios e/ou enigmas a serem decifrados. Tynianov e Jakobson destacam que um sistema sincrônico literário é construído tanto por obras próximas no tempo, quanto “provenientes de literaturas ou de épocas anteriores” (TYNIA NOV; JAKOBSON, 1976c, p. 96).

Diante disso, esta pesquisa parte da análise do discurso narrativo em suas “relações entre a narrativa e a história, entre narrativa e narração, e (enquanto se inscreverem no discurso da narrativa) entre história e narração” (GENETTE, 1979, p. 27). Parte, portanto, da análise dos elementos interiores emaranhados na estrutura (personagem, temporalidade, espacialidade, enredo, narrador), isto é, da escritura em suas relações com o ato de escrever e o ato de ler.

Para a realização da investigação proposta, estruturando-a em três capítulos, será necessário descrever a evolução das narrativas curtas, das milenares ao hiperconto, demonstrando que os diferentes procedimentos que o escritor utiliza amplia as concepções sobre a obra artística.

Assim, o Capítulo I descreve a natureza do discurso narrativo presente nas narrativas curtas, tendo como ponto de análise o livro *Morte sob encomenda*, de Bariani Ortencio (1974), com ênfase sobre o modo composicional que o caracteriza: o suspense, o horror, os mistérios e/ou enigmas.

Para tanto, será feita uma descrição diacrônica da evolução das narrativas curtas desde as milenares até as do século XX, discutindo questões de conceituação quanto aos gêneros novela e conto, quanto ao surgimento do conto breve de estética poeana, bem como as configurações destes gêneros, destes discurso e destas temáticas na Literatura Brasileira.

Em seguida, será feita a análise do livro *Morte sob encomenda*, de Bariani Ortencio (1974), centrando atenção aos contos “Olho de lobo”, “O sócia” e à novela homônima “Morte sob encomenda”, iluminando os procedimentos constitutivos de suas escrituras quanto ao gênero, enredo, personagem, temporalidade, espacialidade e temática.

No Capítulo II, serão comparados os procedimentos constitutivos das duas narrativas impressas selecionadas neste estudo, demonstrando como o livro-jogo *A casa mal assombrada*, de Edward Packard (1985), constitui-se inovação, na medida em que é uma

proposta de escritura na qual o leitor tem potencializada a sensação de interação com o texto durante a sua leitura.

Para tanto, será feita uma descrição diacrônica das narrativas curtas em jogos, desde o seu nascimento em *O jogo da Amarelinha*, de Julio Cortázar (2015), até o surgimento dos *Role-Playing Games* impressos, concebendo a necessidade de uma reconceituação das concepções narrativas anteriores, uma vez que o ato de narrar passa a ser arquitetado sob uma estrutura movente, multilinear, multisequencial, fato que acaba por transformar também a experiência de leitura, que passa a pressupor um leitor ativo.

Em seguida, será feita a análise do livro-jogo *A casa mal assombrada*, de Edward Packard (1985), centrando atenção nas microtramas aqui intituladas de “A maldição da casa misteriosa”, “A maldição do camundongo” e “Marcos, o herói”, comprovando suas inovações no que se refere ao gênero, à personagem e à temporalidade.

No Capítulo III, analisar-se-ão os elementos que singularizam a narrativa digital-interativa, na sua relação com a narrativa tradicional e o livro-jogo, observando como tais componentes se movem no ciberespaço, bem como a interação mediada pelo computador.

Para tal análise, será feita uma descrição dos caminhos migratórios do *Role-Playing Game* impresso para o texto em jogo na tela e a nova necessidade de ampliação dos conceitos. Tal expansão se refere aos procedimentos constitutivos inerentes ao discurso narrativo, que agora passa a constituir-se de forma multisequencial, multimodal e multisemiótico, fato que novamente transforma a experiência de leitura pressupondo múltiplos letramentos.

Nesse sentido, a pesquisa revelará, por meio da análise do hiperconto *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding (2013), em que medida o modo discursivo deste gênero constitui-se em uma inovação narrativa, na medida em que é uma proposta por meio da qual o leitor tem a oportunidade de interagir com o texto durante sua leitura e dele extrair a sensação de intervenção na escolha seu percurso.

Walter Benjamin (1975) mesmo antes do advento da internet, ao escrever sobre a questão da reprodutibilidade da obra de arte, começa citando Paul Valéry: “Nossas belas-artes foram instituídas, assim como seus tipos e práticas foram fixados, num tempo bem diferente do nosso, por homens cujo poder de ação sobre as coisas era insignificante face àquele que possuímos” (VALÉRY *apud* BENJAMIN, 1975, p. 10). Além disso, Valéry afirmava que cada nova invenção traz em si também novas possibilidades de criação artística, sendo, portanto, as inovações um processo natural do fazer artístico.

Desta forma, por fim, compreende-se que, com o desenvolvimento da tecnologia e da

internet, estes instrumentos de comunicação e construção textual instigam a germinação da literatura em meio digital, que este estudo quer inscrever no campo da compreensão de que escritura, escritor e leitor caminham na direção de maior interatividade na composição do texto e na coloração temática.

I- A NATUREZA DA NARRATIVA CURTA

Tecer histórias: uma das formas que a humanidade sempre alimentou seu espírito. A percepção do eu e do outro, acredita-se, gerou uma necessidade expressiva deste ser, e de outros seres, também por meio de imagens e metáforas. Assim, compreende-se aqui que a essência da prosa é esta narrativa, este relato em linguagem, que se aproxima da denotação, uma vez que trata da expressão da vida dos homens, sem, contudo, usar-se totalmente dela sob o perigo de tornar-se uma não-literatura. Refletindo sobre o conto, um dos vários gêneros narrativos, Julio Cortázar afirma que

um conto, em última análise, se move nesse plano do homem onde a vida e a expressão escrita dessa vida travam uma batalha fraternal, se me for permitido o termo; e o resultado dessa batalha é o próprio conto, uma síntese viva ao mesmo tempo que uma vida sintetizada. (CORTÁZAR, 2008, p. 150)

Nesta perspectiva, propõe-se neste capítulo descrever a natureza do discurso narrativo presente nas narrativas curtas selecionadas, uma das muitas formas de expressão literária que resvalam o imaginário coletivo, tendo como ponto de análise o livro *Morte sob encomenda*, de Bariani Ortencio (1974), com ênfase sobre o modo composicional que o caracteriza: o suspense, o horror, os mistérios e/ou enigmas.

1.1 A narrativa curta: das milenares até o século XX

Desde a *Poética clássica* de Aristóteles, os estudos literários constataram que as narrativas clássicas estavam na linguagem e além da linguagem. Elas traziam em suas escrituras os tempos primordiais e a formação desse período greco-latino. Gêneros épicos, lendas, mitos, dentre outros, compreendiam a arte narrativa deste período.

Já na Idade Média, surgem outras formas narrativas, nas quais a sociedade renascentista e a pós-renascentista eram retratadas de forma mimética. As fábulas, por exemplo, seguiam o mesmo molde estrutural, modificando-se em um ou outro fator e pressupondo sempre moralização comportamental. Dentre esses gêneros, ter-se-ia já construído também o romance, muito embora esse tipo de narrativa tenha se consagrado

somente no século XIX, assumindo o papel de refletir a sociedade burguesa. Sobre a natureza artística desses períodos, Roland Barthes esclarece que

a arte clássica não podia sentir-se como uma linguagem, ela *era* linguagem, vale dizer, transparência, circulação sem depósito, concurso ideal de um Espírito universal e de um signo decorativo sem espessura e sem responsabilidade; o fechamento dessa linguagem era social e não de natureza. (BARTHES, 1974, p. 118)

Isto posto, sabe-se que a narrativa literária pressupõe ocultamentos e mistérios, para o leitor ou para os personagens ou para ambos, caso contrário seria apenas um relato jornalístico. Ao escritor, via narrador, cabe o jogo do esconde-mostra, tornando seu relato interessante e com feições literárias. Porém, ao contrário do que foi dito das narrativas milenares até as do século XVIII, no final do século XVIII mais especificamente, esse jogo de ocultamento toma novas feições e, segundo Roland Barthes,

a Literatura não é mais sentida como um modo de circulação socialmente privilegiado, mas como uma linguagem consciente, profunda, cheia de segredos, dada ao mesmo tempo como sonho e como ameaça. [...] Todo o século XIX viu progredir esse fenômeno dramático da concreção. [...] a forma tornou-se o termo de uma ‘fabricação’ [...] Mallarmé, enfim, coroou essa construção da Literatura-Objeto pelo ato último de todas as objetivações, o assassinio [...] se concentrou numa destruição da linguagem [...] a escritura atravessou assim todos os estados de uma solidificação progressiva: primeiro objeto de um olhar, depois de um fazer, e enfim de um assassinio. (BARTHES, 1974, p.118-119)

A partir dessas novas concepções de literatura, passa-se a compreender o jogo narrativo como aquele que se faz emergir da escritura¹, ou seja, se elaborado no discurso e na história; ou melhor, será um constructo literário se trabalhar a narrativa tanto no plano de conteúdo quanto no plano de expressão, a serviço de uma função semiótica: “adotamos os termos *expressão* e *conteúdo* para designar os fúntivos que contraem a função em questão, a

¹ Entende-se por escritura o procedimento literário do escritor cuja realidade formal encontra-se entre a língua e o estilo, ou seja, “a escolha de um tom, de um etos, por assim dizer, e é precisamente nisso que o escritor se individualiza claramente porque é nisso que ele se engaja [...] vai tornar-se enfim um signo total”. BARTHES, Roland. *Novos ensaios críticos: o grau zero da escritura*. São Paulo: Cultrix, 1974. p. 123.

função semiótica; esta é uma concepção puramente operacional e formal” (HJELMSLEV, 2013, p. 53-54).

Observando então, historicamente, o que se compreende sobre o ato de narrar, percebe-se que, independente do tempo cronológico em que foram concebidas, algumas narrativas serão mais explícitas, se aproximam mais da referencialidade, abrem seu jogo e objetivamente desenvolvem sua enfação; outras escrituras são dissimuladas, colocam o leitor à pensar, a jogar seu jogo, a duelar com o autor, até o *knock-out* final. A respeito dessas últimas, Julio Cortázar (2008) alerta que ao contista (e ao prosador de modo geral) cabe a tarefa

de recortar um fragmento da realidade, fixando-lhe determinados limites, mas de tal modo que esse recorte atue como uma explosão que abra de par em par uma realidade muito mais ampla, como uma visão dinâmica que transcende espiritualmente o campo abrangido pela câmara [...] o contista sente a necessidade de escolher e limitar uma imagem ou um acontecimento que sejam *significativos*, que não só valham por si mesmos, mas também sejam capazes de atuar no espectador ou no leitor como uma espécie de *abertura*, de fermento que projete a inteligência e a sensibilidade em direção a algo que vai muito além do argumento visual ou literário. (CORTÁZAR, 2008, p. 151)

Para retirar da realidade este fragmento e transformá-lo em arte literária em prosa, além de uma necessária sensibilidade e conhecimento linguístico, a fim de produzir linguagem e propor o jogo da linguagem, o escritor pode alcançar alguns gêneros narrativos, dentre os quais encontram-se os gêneros Novela e Conto.

1.1.1 Os gêneros Novela e Conto

Tradicionalmente, entende-se por novela um texto não tão curto quanto o conto nem tão longo quanto o romance. Todavia, usar apenas a extensividade nesta classificação faz com que ela se torne refutável. É preferível analisar a novela observando as características estruturais da sua escritura, admitindo que essencialmente são construídas de modo a criar climas de expectativa dentro e entre seus diversos núcleos. Ao analisar um conto de Boccaccio, Tzvetan Todorov afirma que,

quando Boccaccio diz: ‘Tal era seu estado de espírito quando...’ [...] a narrativa está engatada. A explicação parece simples: assistimos, no começo, à descrição de um estado; ora, a narrativa não se contenta com isso, exige o desenvolvimento de uma ação, isto é, a mudança, a diferença. Toda mudança constitui, com efeito, um novo elo da narrativa. [...] Cada uma das ações assim isoladas segue-se à precedente e, o mais das vezes, estabelece com ela uma relação de causalidade. (TODOROV, 1980, p. 62)

Desta forma, compreende-se que as ações em elo direto formam um núcleo dramático e, de dentro de cada núcleo, a densidade das intrigas torná-las-ão unidades. Esgotadas as ações dentro dessas unidades, ligam-se às outras, aglutinam-se, mantendo assim a macrounidade narrativa e temática até o desfecho final. Para tanto, a novela precisa delongar-se em explicações plausíveis dentro do enredo narrativo, sendo tais recursos retardos de narrativa, muitas vezes usados como forma de ligação entre seus núcleos de ações: de dois a três núcleos.

Assim, o escritor, independente do tema escolhido para sua enfabulação, pode, por exemplo, utilizar-se de mistérios e suspense na criação das personagens de novelas, o que fatalmente manterá o engajamento do leitor continuando sua atenção de um núcleo a outro, devido ao trabalho com a temporalidade narrativa, na curiosidade própria de saber por quais outras peripécias os referidos personagens passarão, garantindo, assim, o clima de expectativa.

Independentemente de como se dará a escolha do autor com relação à manutenção dessa expectativa, a novela tradicional mantém uma estrutura linear de enredo: proposição inicial, conflitos, clímax e desfecho. Há, ainda, a presença constante do narrador, sendo comum a novela apresentar “*narração monódica*: o tratamento do relato é amplamente simplificado na novela. A história fica a cargo de um único narrador, e ele a conduz de uma ponta à outra” (STALLONI, 2001, p. 115), misturando seus relatos ao discurso direto (diálogos) das personagens.

Conforme Todorov, “as relações entre personagens, em toda narrativa, podem sempre ser reduzidas a um pequeno número e que esta rede de relações tem um papel fundamental para a estrutura da obra” (TODOROV, 2008, p. 232). Em comparação com o conto, as personagens que aparecem na proposição inicial da novela, geradoras e mantenedoras do conflito não são reduzidas e normalmente de um núcleo a outro mantém-se a quantidade das personagens envolvidas nas ações.

A espacialidade é reduzida para não delongar-se muito nas ações e a temporalidade é controlada. Entretanto, embora mantenha uma redução e controle da quantidade e qualidade dos elementos constitutivos da narrativa em relação ao romance, a novela, em comparação ao conto tradicional, por se desdobrar em mais ações, constitui-se de uma escritura mais extensa.

Aos moldes da novela, o conto tradicional também mantém uma estrutura linear do enredo, porém, esforça-se na brevidade e manutenção da unidade narrativa, sendo então um texto curto, de um só foco, de um só tema. Entretanto, alerta Armando Moreno que “precisão e linearidade não podem ser confundidas com laconismo. [...] o conto deve possuir, o contingente de entretenimento, do sentido lúdico da leitura” (MORENO, 1987, p. 72). Moreno (1987) esclarece ainda que

o contista – Perrault, os irmãos Grimm ou os autores das *Mil e Uma Noites* – dirige-se a um auditório determinado, não tenta fazer passar a sua história por verdadeira, nem mesmo por verossímil, em caso de necessidade, faz falar os objetos ou os animais, aparecer um gênio, e esta história, muitas vezes ao invés da novela, fecha-se sobre si própria após ter divertido ou ensinado. (MORENO, 1987, p. 71).

Isto significa dizer que no conto tradicional não há preocupação com parecer-se uma história real, de acordo com a natureza dos homens. Na sua proposição inicial normalmente em *ex-abrupto*, está contido o mote do conto, sob o qual se desenrolará toda a narrativa e será sustentada a temática. Considerando o gênero *per se*, há, sobretudo, a partir de elementos contrastantes, a necessidade de demarcar termos e traços que lhe são constantes e precisos, tais como: estrutura, composição, modos de narrar, tipologia, entre outros.

Pelo fato de o conto prover uma “ruptura do cotidiano que vai muito além do argumento” (CORTÁZAR, 2008, p. 153), neste gênero apresentado em caráter tradicional, utiliza-se pouco ou quase nada de dissertação como recurso narrativo. Sua narração é condensada e centra foco no episódio, na peripécia em si, e não em interpretações e explicações deste pela voz do narrador. Isto é, “literariamente: o contista explora no discurso ficcional uma hora intensa e aguda da percepção” (BOSI, 2015, p. 10).

Embora haja certa liberdade na escrita, principalmente quando se caminha do conto milenar para o conto moderno, Julio Cortázar (2008) ressalta que independentemente do tipo de conto que se observa, os elementos constituintes são invariáveis, o que garante à narrativa uma “atmosfera peculiar e a qualidade da obra de arte” (CORTÁZAR, 2008, p. 149). Poder-

se-ia comparar a uma estrutura genérica cujas características estruturais os unificam em torno de um núcleo comum. A exemplo desses elementos invariáveis está a quantidade limitada de personagens, a intensidade da narração das peripécias na narrativa e a tensão arrebatadora gerada pelo conflito.

Para tal, um exímio trabalho com os elementos constituintes da escritura se faz necessário, sob os quais Tzvetan Todorov afirma que “Cada elemento da obra tem um ou muitos sentidos (salvo se esta é deficiente), que são em número finito e que é possível estabelecer uma vez por todas” (TODOROV, 2008, p. 219). Desta forma, o conto é capaz de expressar, de maneira breve e concisa, a complexidade da vida humana. De acordo com Cortázar,

o contista [...] seu único recurso é trabalhar em profundidade, verticalmente, seja para cima ou para baixo do espaço literário. E isto [...] exprime [...] o essencial do método. O tempo e o espaço do conto têm de estar como que condensados, submetidos a uma alta pressão espiritual e formal para provocar essa ‘abertura’. (CORTÁZAR, 2008, p. 152)

Por este motivo, essa narrativa tornou-se muito apreciada por autores e leitores e foram incorporadas, ao longo dos anos, novas características como, por exemplo, deixar de lado a intenção moralizante e adotar o fantástico ou o psicológico para elaborar o enredo.

1.1.2 O conto breve de Poe: o suspense no discurso narrativo e na temática

A despeito da tradição narrativa do século XVIII, de conteúdos subjetivos e voltados para o individual humano, o século XIX viu nascer narrativas que trazem para o seu interior um mundo novo de industrialização e urbanização.

Assim, com Edgar Allan Poe, o século XIX viu nascer também as narrativas analíticas, de suspense, de mistério, de horror, daquelas que “captura pelo ‘espírito’, não pelas ‘tripas’” (BARTHES, 2008, p. 59), de anormalidades de toda sorte e de temática “sempre excepcional”. Julio Cortázar afirma que “o tema do qual sairá um bom conto é sempre *excepcional* [...] O excepcional reside numa qualidade parecida à do imã; um bom tema atrai todo um sistema de relações conexas” (CORTÁZAR, 2008, p. 154).

Poe, defensor rígido do princípio poético, isto é, da busca pelo Belo ao defender que esta deva ser aquilo que proporcione “uma exaltante emoção na alma” (POE, 1999, p. 97),

advogava que o texto necessita ser breve, uma leitura de uma assentada de no máximo duas horas, para que as coisas do mundo não interfiram no efeito buscado pelo autor. Esse princípio do efeito estético, da unidade de efeito, da intensidade e tensão arrebatadora da alma, norteará toda a sua produção artística.

Reunindo essas duas concepções no discurso e no conteúdo, associado a um terceiro elemento próprio de si, Edgar Allan Poe entra para a história literária como um escritor cujas narrativas são curtas e vertiginosas, trazendo para a ficção o real do espírito humano, da condição humana, mas um real que tampouco é realista. Em um profundo estudo sobre a obra de Poe, Cortázar afirma que,

num cenário que é sempre ou quase sempre deformação do cenário humano, Poe coloca e move personagens completamente desumanizados, seres que obedecem as leis que não são as leis usuais do homem, mas seus mecanismos menos frequentes, mais especiais, mais excepcionais. (CORTÁZAR, 2008, p. 130)

As narrativas analíticas de Poe, por exemplo, com o seu emblemático personagem detetive Mr. Dupin, sob a mira de uma investigação, trazem o oculto, a monomania, os fetichismos, os sadismos, a crueldade. A respeito dessa temática, Tzvetan Todorov afirma que “quem quer ‘embelezar’ o romance policial faz ‘literatura’, não romance policial” (TODOROV, 2013, p. 95). Entretanto, essa ruptura com os temas comuns às narrativas curtas anteriores não foi a única deformação proposta por Poe. Ele também construiu singularidades formais na estrutura do conto, criando uma nova estética: o conto breve de suspense², de caráter excepcional e analítico, atingindo sua incansável busca pelo princípio artístico. Segundo Barthes,

o ‘suspense’ não é evidentemente mais que uma forma privilegiada, ou, caso se prefira, exasperada da distorção: de um lado mantendo uma sequência aberta (por procedimentos enfáticos de retardamento e de adiamento),

² Esta concepção de conto breve de suspense no discurso narrativo e também na temática é o que norteia as análises dos objetos em estudo nesta pesquisa. Será considerada narrativa de suspense tanto aquelas que trazem esta nuance no discurso (Barthes, 2008, p. 58), quanto as que trazem no tema (Todorov, 2013, p. 95) ou ambas tal qual trouxera as de Edgar Allan Poe (Cortázar, 2008, p. 130). Assim, quanto à coloração temática, considerar-se-á também narrativa de suspense mesmo aquelas dotadas de diferenças tipológicas como as temáticas do suspense, do mistério, dos enigmas, do horror, do fetichismo, as detetivescas e até as de aventura, desde que seu discurso narrativo seja arquitetado sob estrutura que faz emergir o suspense, tal qual descrito por Roland Barthes em *Análise estrutural da narrativa*, “o ‘suspense’ é, pois, um jogo com a estrutura”. (BARTHES, 2008, p. 59).

reforça o contacto com o leitor (ou ouvinte), detém uma função manifestadamente fática; e, por outro lado, oferece-lhe a ameaça de uma sequência inacabada, de um paradigma aberto [...] isto é, uma perturbação lógica, e é essa perturbação que é consumida com angústia e prazer [...] o ‘suspense’ é, pois, um jogo com a estrutura. (BARTHES, 2008, p. 58-59)

Contudo, os contos breves de Poe fixam-se mais na imanente “perturbação lógica”, tanto da temática quanto da forma, eliminando toda e qualquer “função fática”, ao ponto de algumas vezes o leitor ter a sensação de que começou a ler a obra já no meio da narração, distanciando-se do simples *ex-abrupto*, como no conto *O poço e o pêndulo*:

estava alquebrado, alquebrado até a morte pela longa agonia. E quando, finalmente, me desamarraram e pude sentar-me, percebi que os sentidos me abandonavam. A sentença, a terrível sentença de morte, foi a última frase distintamente acentuada que me feriu os ouvidos. (POE, 1961, p. 161)

A ação intensa inicia-se nas primeiras palavras da escritura poeana, deixando o leitor instantaneamente em estado de vertigem, segurando-se na folha, uma leitura em ritmo ofegante, atingindo o clímax e o desfecho chocante. Esta estética tão particular advém de um procedimento de singularização artística, sobre a qual, no seu texto *A arte como procedimento*, Viktor Chklovski esclarece que

o procedimento da arte é o procedimento da singularização dos objetos e o procedimento que consiste em obscurecer a forma, aumentar a dificuldade e a duração da percepção. O ato de percepção em arte é um fim em si mesmo e deve ser prolongado; *a arte é um meio de experimentar o devir do objeto, o que é já ‘passado’ não importa para a arte.* (CHKLOVSKI, 1976, p. 45)

Percebe-se assim que os contos breves de Edgar Allan Poe são singulares em forma e conteúdo. Uma visão particular sobre a realidade, na qual “Não há beleza rara sem algo de estranho nas proporções.” (POE *apud* CORTÁZAR, 2008, p. 132), caracterizando, desta forma, a arte escrita de Poe e demarcando seu lugar na história da teoria e da crítica literária.

Seu estilo é inconfundível e inalienável, sendo esse “a parte privada do ritual; eleva-se a partir das profundezas míticas do escritor e expande-se para fora de sua responsabilidade” (BARTHES, 1974, p. 122). A este respeito Roland Barthes (1974) acrescenta que

o estilo [...] só tem dimensão vertical, mergulha na lembrança fechada da pessoa, compõe sua opacidade a partir de uma certa experiência da matéria; o estilo não passa de metáfora, vale dizer, equação entre a intenção literária e a estrutural carnal do autor. (BARTHES, 1974, p. 123)

O estilo, desta forma, é compreendido como algo extraliterário. Entretanto, pode-se afirmar que a escritura de Poe, embora carregada de estilo pessoal, “é arte por referência a uma intenção de Poesia” (BARTHES, 1974, p. 123), por sua constante e incansável busca do Belo.

De toda forma, a despeito das estéticas e toques pessoais dos artistas, a leitura da narrativa de suspense tal qual proposta por Edgar Allan Poe, pelo seu arranjo estrutural, permite ao leitor um prazer advindo de seu jogo narrativo, que está para além dos “procedimentos enfáticos de retardamento e de adiamento” do clímax ou “sua ameaça de sequência inacabada” (BARTHES, 2008, p. 58). Tais narrativas se moldam aos procedimentos constitutivos utilizados e às temáticas escolhidas pelos autores e se adequando, cada uma delas, ao seu perfil de leitor.

Conforme Wolfgang Iser (1979), a impressão do leitor sobre a obra e o efeito que esta lhe causou é o que de mais significativo pode-se tirar da experiência de leitura (ISER, 1979, p. 69). Nesta perspectiva, a narrativa curta cujo arranjo discursivo permite instaurar o suspense, sem dúvida, é um jogo estrategicamente construído pelo autor para ser provocativa e deliciosamente recebida pelo leitor.

Para além disso, Roland Barthes (2015) alerta que o prazer do escritor, ao escrever, não assegura, de modo algum, o prazer do leitor ao lê-lo. É necessário que o escritor procure o leitor, “que o drague, sem saber onde ele está” (BARTHES, 2015, p. 09). No entanto, não é a pessoa do leitor o mais importante nessa busca, mas o espaço. A possibilidade de uma criação da dialética do desejo, de uma imprevisão do desfrute, da criação de um jogo.

Dessa forma, o espaço de fruição é instaurado e, na busca por esse espaço, a neurose entra, segundo Barthes (2015), como o último, mas também como o único recurso aos textos que querem ser lidos. Um pouco de neurose é necessário para instaurar a sedução de seus leitores. Textos terríveis são também textos sedutores e, neste caso, tanto na temática de suspense, de mistério, detetivesca e de horror, quanto na forma intensa e tensa, cujo arranjo discursivo provocam ou ampliam o suspense, os contos de Edgar Allan Poe cumprem o propósito.

Outro ponto fundamental para instauração do espaço da fruição, apresentado por Roland Barthes em *O prazer do texto*, é o ritmo da leitura. É o próprio ritmo daquilo que se lê e do que não se lê que produz o prazer dos grandes relatos. Dessa forma, Barthes (2015) apresenta dois regimes de leitura: uma apressada, que pula partes e vai direto às ações do enredo, considera a extensão do texto e ignora os jogos de linguagem; já a outra não deixa passar nada, ele entranha no texto, num processo de arrebatamento, pois o leitor apreende em cada ponto do texto os detalhes da linguagem e não a enfabulação.

Nesta última, não é a extensão do texto que cativa, nem o desfolhamento das verdades, mas o folheado da significância. Para Barthes (2015), a excitação, no momento da leitura, provém não de uma pressa progressiva, mas de uma espécie de explosão vertical da linguagem. Esta segunda leitura mais aplicada é a que convém ao texto moderno, ao texto-limite:

a fenda das duas margens, o interstício da fruição, produz-se no volume das linguagens, na enunciação, não na sequência dos enunciados: não devorar, não engolir, mas pastar, aparar com minúcia, redescobrir, para ler esses autores de hoje, o lazer das antigas leituras: sermos leitores *aristocráticos*. (BARTHES, 2015, p. 19).

Nesta perspectiva, as narrativas analíticas de Edgar Allan Poe novamente cumprem seu propósito de arrebatamento do leitor por meio da intensidade, do ritmo de leitura ofegante, da economia narrativa do conto breve.

1.1.3 As narrativas curtas na Literatura Brasileira

As narrativas curtas brasileiras, a princípio imersas na cultura europeia, via Portugal, perpassam diversos eixos discursivos e temáticos. Embora por vezes essas ficções apresentem-se influenciadas diretamente pela cultura do outro, muitas configuram-se como tentativa de consolidação da literatura brasileira, com temáticas declaradamente nacionalistas.

No Brasil, a narrativa curta surge, como forma literária, na segunda metade do século XIX. Primeiro em uma forma aproximada tanto do conto, quanto da crônica, sendo os principais autores jornalistas, com presença da narratividade, embora fossem mais próximos da esfera jornalística do que da esfera literária. Somente depois dessa fase transitória é que surgem alguns ficcionistas de conto prioritariamente literário, como Joaquim Norberto de

Sousa e Silva e Carlos Emílio Arder.

O conto brasileiro, por exemplo, atingiu características verdadeiramente literárias com os autores da segunda fase do Romantismo – a escolha do gênero enquanto um reflexo da época romântica buscava nas ficções, poesias e teatro sua fuga. Citar-se poderia Álvares de Azevedo, com *Noite na taverna*, cuja obra possui uma “composição depurada, de plano definido e proporções equilibradas, a despeito da delirante concepção das suas personagens e de suas situações em permanente paroxismo” (COUTINHO, 1986, p. 47). Em outro extremo narrativo, demonstrando os costumes e coisas do sertanejo, encontra-se em Bernardo Guimarães, com sua vasta coletânea de obras, outro expoente e precursor do conto literário no Brasil, iniciando ainda a literatura regional do gênero, seguido depois por Afonso Arinos, Lúcio de Mendonça, Franklin Távora, Inglês de Sousa, Hugo de Carvalho Ramos, Bernardo Élis, Monteiro Lobato e outros.

Uma série de outros contistas também desenvolveu o gênero conto, com início-meio-fim, espacialidade esmerada e detalhada, temporalidade trabalhada numa cadeia de eventos que levariam ao clímax perfeito, tais como Aluísio Azevedo (contos naturalistas), Medeiros e Albuquerque (contos policiais), Viriato Correia (contos sertanejos), Artur Azevedo (contos psicológicos), dentre outros.

Além destes referidos autores, o Brasil teve em Machado de Assis seu grande expoente, sobre o qual Alberto de Oliveira afirmou em 1922: “Se o nosso conto literário não começou com Machado de Assis [...] firmou-se com ele, recebendo-lhe das mãos trato que nenhuma das outras anteriormente lhe havia dado e feição nova e característica com o interesse dos temas e alinhado cuidado do estilo” (OLIVEIRA *apud* COUTINHO, 1986, p. 47). Machado de Assis evoluiu o gênero no Brasil no que concerne à técnica, o estilo e à própria temática, apresentando “domínio perfeito do gênero” (OLIVEIRA *apud* COUTINHO, 1986, p. 47), no que diz respeito também à forma, apresentação das personagens, conflitos e clímax, aparentando uma simplicidade bastante difícil de dominar.

Com o advento do Modernismo, a arte de contar narrativas curtas sofreu mudança, tanto na forma, quanto na linguagem, nas situações psicológicas, até apresentando-se, por vezes, mais sintético, abandonando o “estilo Maupassant” e adotando o de Tchecov, Mansfield e Kafka. Essa novidade do gênero trouxe à tona nomes como Mário de Andrade, Alcântara Machado, Ribeiro Couto, João Alphonsus, dentre outros.

Nesta fase, o grande nome do conto nacional foi Graciliano Ramos que trouxe para esse gênero “cortes verticais da vida, numa frieza de método técnico, numa parcimônia que

seria indignação, não fosse sua arte de contar das mais ricas em sugestões, pelo teor da palavra direta” (COUTINHO, 1986, p. 56). Seu estilo tão único trouxe inovações ao gênero conto que ainda hoje não foram, nem serão, superadas, tal qual Machado de Assis citado anteriormente.

No Brasil, a narrativa analítica não começa em confluência com a estética poeana do conto breve de suspense. Ela chega em meados de 1920, primeiramente em folhetins, pelas mãos de Coelho Netto, Afrânio Peixoto, Medeiros e Albuquerque e Viriato Correia, os quais desenvolveram a narrativa policial mais próxima do conto à Maupassant, porém, em se tratando de narrativa analítica, mantém-se um mistério dos motivadores da ação, que será revelado ao leitor somente ao final.

No entanto, a narrativa de suspense moderna, breve ou não, com caráter analítico e anormalidades em essência, como os de Edgar Allan Poe, também teve seus representantes em terras brasileiras. Contudo, muitas de suas características temáticas, estereótipos e até mesmo composicionais sofreram um “abrasileiramento”, assim como os contos à Maupassant também os tiveram. São representantes desta “abrasileiração” das narrativas policiais os escritores Luiz Lopes Coelho, Lúcia Machado de Almeida, Orígenes Lessa, Rachel de Queiroz, Rubem Fonseca, Bariani Ortencio e outros.

Muitos desses autores se apropriaram do potencial das narrativas policiais e traçaram verdadeiros estudos sobre a sociedade brasileira urbana (capital e interior), sem, no entanto, abandonar tramas universais. Alguns refletindo sobre a sociedade moderna em si, outros chegando à condição humana mesmo.

Neste universo aberto por Edgar Allan Poe e suas narrativas cujo arranjo discursivo faz emergir o suspense, tanto na forma e quanto no conteúdo, que inspiraram inúmeros escritores de variadas culturas, encontra-se o livro *Morte sob encomenda*, de Bariani Ortencio (1974), o primeiro objeto a ser analisado por este estudo.

1.2 A escritura de *Morte sob encomenda*, de Bariani Ortencio

Morte sob encomenda de Bariani Ortencio, publicado em 1974, é uma obra composta por seis contos: “Olho de lobo”; “O sócia”; “A barreira”; “Um rapto de brincadeira”; “Instabilidade”; “Na pauta, o problema” e a novela homônima “Morte sob encomenda”. É o livro de estreia deste autor goiano no mundo das narrativas policiais.

Bariani Ortencio se aventura pelo gênero policial, tanto na sua temática quanto em sua estrutura, uma forma diferenciada das narrativas regionalistas as quais escrevia anteriormente.

Entretanto, é inegável que seu estilo permanece: em quase totalidade das páginas a linguagem empregada pelo autor é muito próxima dos causos regionais, quase anedotas, sua especialidade literária.

Um tal Bolivar, que a gente vai conhecer daqui pra diante, pegou pelo outro lado, o adágio. Queria ganhar na loteria com o casamento. Desejava dinheiro reunido, muito! Com a mulher daria um jeito, iria levando. O amor poderia vir depois, como se vê contar. (ORTENCIO, 1974, p. 99)

Essa simplicidade da linguagem, próxima ao coloquialismo, além de ser comum ao gênero novela, é familiar aos seus leitores e próprio do seu estilo. “O estilo está quase além: imagens, um fluxo verbal, um léxico nascem do corpo e do passado do escritor e tornam-se pouco a pouco os próprios automatismos de sua arte” (BARTHES, 1974, p. 122). Assim, Bariani Ortencio adentra a literatura policial, mas sem trair a si mesmo e aos seus leitores.

A forma com que são construídas as suas histórias também é bastante particular. A despeito da tradição das narrativas poeanas de terror em moda no século XIX e XX, no livro policial *Morte sob encomenda* não há preocupação em criar ambiente sombrio, com ricas descrições sinistras do ambiente que imbricam com descrições misteriosas das personagens, dando origem aos suspenses. Ao contrário, as descrições nessa escritura e outras intervenções do narrador geram mais humor e comentários dissertativos do que aclimatizam o ambiente tenebroso dos enigmas.

Desta forma, se aventurando nas narrativas policiais com toques tão particulares, Bariani Ortencio nesta obra deixa emergir os conflitos de toda ordem: paradoxos entre o ser e o parecer das personagens³, ambições e perversidades, contrastes entre a cultura interiorana e a cultura industrializada das grandes cidades, ora se aproximando dos contos à Maupassant, ora se aproximando dos princípios poeanos. Bariani Ortencio parece questionar a literatura que faz “mocinhos” e “bandidos”: seus personagens são ambos e o leitor se encontra dividido.

1.2.1 O conto breve “Olho de lobo”

“Olho de lobo” é uma história de horror sutil de 14 páginas, um dos que mais se aproxima da estética poeana do conto breve neste livro, tanto na temática do suspense quanto

³ TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES et al. *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2008. p.234.

no arranjo textual discursivo, ao menos no que diz respeito à extensão e intensidade no ritmo de leitura, embora não reproduza os mesmos elementos narrativos. Ao contrário do sempre presente narrador em 1ª pessoa de Poe, o narrador onisciente e em 3ª pessoa em “Olho de lobo”, contando memórias de um acontecimento passado dessas personagens, vai aclimatizando e intensificando cada vez mais a narração das peripécias e os suspenses.

Por conseguinte, já a frase de abertura do conto é intrigante: “Humberto deixou o jornal de lado, na espreguiçadeira. A emoção daquele dia não lhe permitia concentrar na leitura” (ORTENCIO, 1974, p. 19). Como se começasse a ler a história já iniciada, dialogando diretamente com tal característica do conto breve poeano, embora o trabalho com a espacialidade, a fim de produzir uma atmosfera gótica, não pareça ser a preocupação primeira em “Olho de lobo”:

casara-se quando foi transferido para Goiás. Agora residiam na capital paulista, no enorme bairro do Tatuapé. Humberto persuadia-a sempre a deixar disso. Ela não pretendia deixar, não. Era uma força que seguiria com ela até o túmulo. (ORTENCIO, 1974, p. 20)

O espaço realista, ou seja, as localizações “Goiás” e “bairro do Tatuapé”, trazem o cenário do conflito do Local *versus* Global para o interior da narração, com a verossimilhança necessária: “através de sua cultura, o homem modifica o espaço e o constrói a sua imagem e semelhança” (BORGES FILHO, 2008, p. 2).

Desta forma, o conto em estudo mescla saberes da cultura interiorana, tais como religiosidade forte, misturada com os mitos e superstições locais, representadas pela personagem feminina, Dona Fia, com elementos da cultura da capital, tais como a racionalidade, a praticidade e a visão capitalista, manifestadas pela personagem masculina Humberto.

Apesar da visão de mundo diversa de cada uma das personagens estereotipadas, advinda da sua cultura delimitada geograficamente, os dois seguem matrimônio equilibrando os conflitos até que, certo dia, um desconhecido deixa um “embrulhozinho” na porta da residência do casal com um “rabo de lobo” dentro.

Sabedora da maldição do objeto, Dona Fia enlouquece a vida de seu marido, recém-promovido gerente de banco, contando-lhe suas superstições e exigindo que o marido fosse em busca de um “olho de lobo” esquerdo, para quebrar a maldição imposta. Deste conflito, segue-se a narrativa tradicional com clímax e desfecho, uma estrutura linear, redonda,

fechada.

O conto “Olho de Lobo”, assim, é uma narrativa cujo arranjo discursivo em suspense fora construída de modo a aumentar a tensão e a intensidade, que “prende” o leitor do início ao fim. Com um agradável tom cômico, traz em si possibilidades de reflexões acerca da cultura, pluralidade cultural e dos conflitos que dessa vivência dispare possam surgir, como se observa em vários diálogos:

- Feitiço! Apareceu aqui. Enfiaram debaixo da porta. Três sextas-feiras de azar. Três desgraças!...

- Ora, Fia, deixa disso!... Essas bobagens são para os outros, para o povo sem cultura, ignorante... (ORTENCIO, 1974, p. 20-21)

Ao utilizar-se essas temáticas, “Olho de lobo” também acaba por constituir-se em uma narrativa construída com traços do fantástico⁴, apropriando-se da superstição local, no qual elementos sobrenaturais vão sendo introduzidos no enredo aos poucos, levando personagens e leitores à uma hesitação devido ao estranhamento desse imaginário concretizado na ficção. Conforme Yves Stalloni (2001), o conto fantástico é

reconhecido pela utilização do medo como impulso essencial da narração, pela irrupção inexplicável do sobrenatural, tanto mais surpreendente por aparecer num universo realista, verossímil, pela importância determinante do motivo da hesitação, inicialmente a da personagem, a do leitor igualmente, por uma retórica especial (exibição do narrador, rupturas cronológicas, utilização dos ‘efeitos do real’ e da descrição) e por um fim dramático. (STALLONI, 2001, p. 124)

Esta hesitação se materializa em Humberto, que se apega ao racional durante boa parte da narrativa, mas que, ao perceber que as maldições vão se estabelecendo, seguindo a lógica da realidade narrativa, começa a hesitar, interferindo no trabalho e na própria sanidade. Iurij Tynianov (1976a), em seu texto *A noção de construção*, explica que

⁴ A concepção de literatura fantástica aqui considerada parte daquela “hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural.” (TODOROV, 2017. p. 31)

a unidade estática do personagem (como toda unidade estática na obra literária) é extremamente instável; essa unidade depende inteiramente do princípio de construção e pode oscilar no decorrer da obra, na maneira que lhe é prescrita por cada caso particular, pela dinâmica geral da obra. É suficiente que haja um *signo* designando a unidade: sua categoria torna legítimos os casos mais marcantes de violação efetiva e obriga-nos a considerá-los como *equivalência* dessa unidade. [...] o signo de entidade estática é substituído pelo símbolo de integração dinâmica, de integridade. (TYNIA NOV, 1976a, p. 101)

No conto “Olho de lobo”, este signo fora materializado no “rabo de lobo” e sua suposta maldição provoca essa dinâmica na personagem. Ao passo que o conflito vai intensificando-se gradualmente na concretização da maldição advinda do “rabo de lobo”, a personagem modifica progressivamente suas certezas. De acordo com Oziris Borges Filho (2008) seria a atmosfera, o ambiente, deste conto breve agindo no psicológico e consequentemente nas ações, um espaço cuja função é influenciar as personagens.

Observando verticalmente essa atmosfera convergindo com o constructo da personagem, percebe-se indícios de que Humberto teria “matado” a esposa, ainda que inconscientemente, uma vez que ela estava atrapalhando-o: atrapalhava sua ambição, devido as suas tão diferentes visões de mundo e realidade cultural, um claro paradoxo entre o Global e o Local:

aquelas bobagens avolumaram-se dentro da cabeça dele e quase não dormira à noite. [...] Estava com medo de perder o cargo que a sua produção, a sua agência, caía, já de começo, e temia receber as infalíveis advertências da Diretoria. O amor pela mulher transformara-se no desencanto e esse desencanto caminhava para uma antipatia involuntária. As bobagens dela incompatibilizava-os. Não se sentia bem em casa e já não tinha prazer em ver a esposa. [...] Se perdesse a gerência seria como morrer. [...] Segurou firme o olho de lobo na palma da mão. Apertou-o até mais não poder. [...] Nem ar, nem luz, como dissera o homem. [...] Apertou ainda mais o olho de lobo na mão fechada. (ORTENCIO, 1974, p. 29-31)

O personagem Humberto havia sido alertado antes que, a depender como segurasse o olho do lobo esquerdo poderia intervir na maldição. Neste sentido, no não-dito, a morte de Dona Fia constitui-se numa metáfora da eterna morte da cultura dominada frente à cultura dominante:

a história demonstra [...] existir uma dificuldade básica de aceitar as diferenças [...] este problema aguça-se nas democracias liberais, onde o respeito à diferença é uma das balizas constitucionais e fizeram de sua capacidade integrá-lo um dos fundamentos de sua legitimidade e um dos principais argumentos de sua ‘superioridade’ civil e moral. (SEMPRINI, 1999, p. 157)

Assim, de uma relação a princípio assimilacionista por parte de Dona Fia, depois interculturalista por parte de ambos, a personagem Humberto ao final da narrativa sofre uma transculturação. Massimo Canevacci (1996) afirma que esse processo de transculturação seria uma forma de cada indivíduo superar limitações culturais e transbordar sua própria identidade cultural.

Nesse sentido, o personagem Humberto sofre um processo de hibridização cultural, entretanto, essa nova configuração cultural se tornará uma nova dominante. Há uma reconfiguração social, em que a ordem permanece: “apertou ainda mais o olho do lobo na mão fechada. Com a outra ajeitou a gola do paletó do pijama” (p.31). Culturalmente, o hoje prevalece sobre o ontem, mas o “novo hoje” ainda será um dominante.

Nesta perspectiva, conforme explicitado anteriormente, esta narrativa se apropria do potencial das narrativas curtas, fazendo emergir de suas entranhas um estudo profundo sobre a sociedade brasileira urbana industrializada e seus conflitos com os costumes locais, suas “abrasilidades”, levando o leitor a refletir sobre sua condição social. Segundo Tzvetan Todorov,

a interpretação de um elemento da obra é diferente segundo a personalidade do crítico, suas posições ideológicas, segundo a época. Para ser interpretado, o elemento é incluído em um sistema que não é o da obra, mas o do crítico. (TODOROV, 2008, p. 219)

Assim, as plurissignificações de um texto literário não se dão exclusivamente pela verbalização da comunicação explícita através de um código, e sim do processo de interação entre o texto e o leitor que

movida e regulada pelo que se mostra e se cala. O que se cala, impulsiona o ato de constituição, ao mesmo que este estímulo para a produtividade é controlado pelo que foi dito, que muda, de sua parte, quando se revela o que

fora calado. (ISER, 1979, p. 90).

A obra existe para além da interpretação: é canal de comunicação entre a fruição do artista e o efeito que ela pode causar no leitor ao recepcioná-la, desautomatizando o processo de leitura. O leitor assim é visto como um ativo na reconstrução do sentido e nos efeitos que isso lhe proporciona, sendo o conto “Olho de lobo” aqui entendido como um contraste entre o Local e o Global.

1.2.2 O conto “O sósia”

“O sósia” é uma história de 14 páginas, na qual o narrador onisciente, em 3ª pessoa, conta um episódio em que um “sósia” do mui ilustríssimo barão Fritz Hoffmann, sabedor de sua semelhança com o ilustre homem, morador de uma sinistra mansão no interior, se muda para lá na intenção de aplicar-lhe um golpe: assassinar o barão e assumir sua casa, sua fortuna, sua vida.

O leitor, desde o início da narrativa, é sabedor de todo o plano e, por extensão, cúmplice, sendo o suspense das ações reservado apenas para as personagens. O suspense para o leitor se restringe às ações subsequentes ao plano do sósia realizado, melhor dizendo, mal realizado: antes de ser assassinado e ter seu corpo soterrado na fundação da estrutura de um prédio em construção, o barão cometera um crime passional, tendo a polícia admitido que o sósia era o verdadeiro Fritz Hofmann, portanto, culpado. Deste conflito, segue-se a narrativa tradicional com clímax e desfecho, uma estrutura linear, redonda, fechada.

A personagem principal sequer recebe nome próprio, sendo sempre referenciado por “Sósia”. A perspectiva da narrativa se dá sob sua ótica nos momentos em que a história principal do conto toma primeiro plano. Explica-se: juntamente com a estória do plano do Sósia, a história principal, é narrada também uma história secundária, a do barão-criado-amante. De acordo com Tzvetan Todorov, “ao lado das histórias principais, o romance pode conter outras, secundárias, que só servem habitualmente para caracterizar um personagem” (TODOROV, 2008, p. 245). Assim, embora este seja um procedimento construtivo comum ao gênero romance, nesta escritura do gênero conto o autor se apropria de tal recurso e utiliza-a como maneira de caracterizar esses personagens secundários, os quais tem função nas ações da personagem principal.

É possível perceber apenas a certeza de se tratar de um malvado ambicioso.

Novamente, Bariani Ortencio se apropria da narrativa analítica, mostrando uma sociedade criminosa, levando o leitor a refletir sobre sua condição social.

Apesar desta percepção de caráter social e filosófica por meio da observação da personagem, a escritura não traz uma referência exata sobre a espaço e tempo em “O sósia”, mas é sugestionado logo nas primeiras linhas da narrativa:

o trem rangiu nos freios, baforando e esguichando vapor, espantando o povo da plataforma. À chegada de dois Passageiros, um que subia às 16:30 para a Capital, e o outro que descia para o interior, às 17:45, a estação estava sempre repleta. Cidade do interior é assim: muita gente gosta de ver os que chegam, os que embarcam, os que estão em trânsito. (ORTENCIO, 1974, p. 35)

Deste posicionamento geográfico e um tempo histórico específicos, isto é, cidade interiorana de um Brasil pré-moderno, é possível compreender as características culturais do lugar, que irão nortear o desenvolvimento da narrativa e justificar o desfecho inesperado.

Assim, embora seja um conto pequeno, se distancia do conto breve poeano e se aproxima dos contos à Maupassant, ricos em descrições e detalhes verossímeis: “Esse tipo de narrativa, além de ser buscado por sua forma, também o foi por sua intenção de ‘realismo’ ou ‘verismo’ [...] visando criar uma aparência de verdade” (NEVES, 2012, p. 12). Entretanto, Todorov (2008) elucida que

o tempo do discurso é, em um certo sentido, um tempo linear, enquanto o tempo da história é pluridimensional. Na história, muitos acontecimentos podem-se desenrolar ao mesmo tempo; mas o discurso deve obrigatoriamente colocá-los um em seguida do outro; uma figura complexa encontra-se projetada sobre uma linha reta. (TODOROV, 2008, p. 242)

Embora “O sósia” não fuja ao esperado da temporalidade na narrativa tradicional, o tempo do discurso e o tempo da história imbricam-se no momento de clímax narrativo, proporcionando uma leitura em ritmo ofegante se aproximando da estética poeana.

Conforme Todorov, “a maior parte do tempo o autor não tenta encontrar esta sucessão ‘natural’ porque utiliza a deformação temporal para certos fins estéticos” (TODOROV, 2008, p. 242). Desta forma, é possível afirmar que a temporalidade é um dos componentes da

narrativa que de melhor está trabalhado nesta escritura, embora se saiba que, “o sentido (ou a função) de um elemento da obra é a sua possibilidade de entrar em correlação com outros elementos desta obra e a obra inteira” (TODOROV, 2008, p. 219).

1.2.3 A novela “Morte sob encomenda”

A novela “Morte sob encomenda”, de Bariani Ortencio (1974), é uma narrativa de 118 páginas, ambientada na capital do Estado de Goiás. Bolivar, disposto a “ganhar na loteria com o casamento” (p. 99), casa-se com Aneuzira, moça de posses, herdando no ato do casamento uma grande fazenda no município de Guapó - GO. Vende-a, abre empresa, prospera por algum tempo.

Torrada a fortuna da esposa, trabalhando como corretor de seguros, Bolivar descobre uma organização dentro da polícia, com participação de marginais, chamada “Sindicato do crime”. Compra uma apólice de seguros e encomenda sua própria morte. Logo em seguida, seu filho ganha, no nome do pai, mais de 03 bilhões na Loteria Esportiva. Bolivar se vê desesperado no “desencomendamento” de sua morte. Deste conflito, segue-se a narrativa com clímax e desfecho, uma estrutura linear, redonda, fechada.

“Morte sob encomenda” trata-se de uma novela composta de dois núcleos de ação, em estrutura fragmentária, nos quais o narrador liga os pontos com retardamentos narrativos, típicos da estrutura narrativa do gênero novela, conforme esclarecido no capítulo I deste estudo.

O primeiro núcleo é construído com a estória de como Bolivar conheceu Aneuzira, casou-se com ela e as peripécias advindas desse acontecimento; e o segundo conta como Bolivar se envolveu com o “Sindicato do crime” e as sequências detetivescas. Pressupõe-se que, ao perceber esses dois núcleos, o inicial e o terminal, a narrativa seguiu correlacionando-os “explorando em seguida através de que caminhos, transformações e mobilizações chega o segundo a assemelhar-se ou a diferenciar-se do primeiro” (BARTHES, 1974, p. 78).

Para esta correlação, há uso de diversos retardos de narrativas, funcionando não apenas como ponto de ligação, mas também possuindo três configurações distintas: (1) como explicações sobre as escolhas de ações das personagens: “A família constituída requer sempre mais dinheiro. [...] O senhor, se mal pergunto, já teve a infelicidade de ter sua renda diminuída?” (p. 112); (2) com comentários em tom irônico/cômico, muito comum nos contos detetivescos “abrasileirados”: “andamos com o dinheiro na mão aberta, correndo as ruas,

inventando no que gastá-lo” (p. 112); (3) com reflexões sobre a sociedade urbana:

esteve um dia por muito tempo vendo os garis da Prefeitura, espalhados, à hora do almoço [...]. cada um para um canto com o seu caldeirãozinho de alumínio. Ninguém comia perto do outro, uns até procurando tapar o caldeirão com o braço esquerdo [...]. Era vergonha do que comiam e faziam escondido como se fosse um ato imoral. [...] O Prefeito que [...] soltasse menos foguete, em vez de estar fazendo tantas praças [...] que mandasse fazer um refeitório, uma cobertura com bancos de tábuas, pelo menos, que desse condição mais dignas àqueles homens [...] Condição social não é crime, não é voluntária. (ORTENCIO, 1974, p. 135)

Esta última passagem-acontecimento da personagem Bolivar refletindo sobre a condição social dos garis tanto serve de ligação entre os dois núcleos da narrativa, quanto demonstra novas configurações da personagem, que começa a enxergar os invisíveis sociais e a se revoltar com as condições de pobreza, ao qual ele estava afogado neste ponto da novela, justificando e validando sua ação: fazer um seguro de vida e encomendar a própria morte, a fim de dar condições de vida à sua família no seu pós-morte, já que em vida não conseguiu.

Desta forma, constata-se que estas explicações e reflexões, direta ou indiretamente, também justificam os acontecimentos. Aclimatiza-os, tempera a espacialidade da narrativa, na qual, segundo Borges Filho “interferências sociológicas, filosóficas, estruturais, etc., fazem parte de uma interpretação do espaço na obra literária” (BORGES FILHO, 2008, p. 2).

Os dois núcleos da história se passam em Goiânia, capital do Estado de Goiás, uma região tradicionalmente rural e de costumes simples. Contudo, embora a narrativa tenha se situado geograficamente, pouco se extrai dessa elucidação, uma vez que esta enfação seria possível acontecer em qualquer outro espaço geográfico.

Deste procedimento de posicionamento, entretanto, pode-se constatar algumas justificativas de caracterização das personagens e de como essa espacialidade favorecem suas ações. É um espaço função que propicia a ação da personagem função, conforme Oziris Borges Filho,

uma função muito simples do espaço é a de propiciar a ação que será desenvolvida pela personagem. Nesse caso, não há nenhuma influência sobre a ação. A personagem é pressionada por outros fatores a agir de tal maneira, não pelo espaço. Entretanto, ela age de determinada maneira, pois o espaço é favorável a essa ação. (BORGES FILHO, 2008, p. 2).

Posicionada neste “espaço favorável à ação”, encontra-se a personagem Bolivar, o protagonista que coloca a estória em movimento; de caracterização dissimuladamente plana, um tipo a princípio parece astuto e esperto, mas que tropeça nos próprios planos, nascendo assim um conflito que gera uma aparente mudança em seu ser.

A narrativa é sustentada, então, em uma tensão entre o ser e o parecer da personagem⁵, explicitada em classes de unidades. A função, percebida na leitura sintagmática da personagem, contrasta diretamente com sua natureza integrativa, percebida pela leitura paradigmática. Roland Barthes (2008) elucida que

Funções e Índices recobrem portanto uma outra distinção clássica: as *Funções* implicam *relata* metonímicos, os *Índices relata* metafóricos; uns correspondem a uma funcionalidade do fazer, as outras a uma funcionalidade do ser. (BARTHES, 2008, p. 33)

Neste sentido, ao observar Bolivar verticalmente, os indiciais da personagem iluminam a referida natureza integrativa: “quando o casamento dá certo, há compensação mútua” (p. 99); “o amor poderia vir depois, como se vê contar” (p. 99); “Seu sonho sempre fora o de possuir a própria imobiliária” (p. 104); “Bolivar desconhecia as cartas” (p. 107) [dos negócios]; entre outros. Sendo que, conforme Barthes, “os índices implicam uma atividade de deciframento: trata-se para o leitor de aprender a conhecer um caráter, uma atmosfera” (BARTHES, 2008, p. 35).

Deduz-se: Bolivar não é um vilão em essência; ele *está* vilão nesta enfabulação, aderindo-se assim à recusa de Claude Bremond sobre “as noções de Herói, de ‘Vilão’, etc. (...) Cada agente é seu próprio herói” (BREMOND, 2008, p. 121). Isto explica, enfim, a sensação dúbia de simpatia e antipatia de que o leitor tem para com o protagonista ao proceder a leitura, ainda que em primeiro plano.

Além disso, a novela “Morte sob encomenda” não mantém o arquétipo⁶ do detetive que as demais narrativas deste gênero consagraram, nem em âmbito mundial nem em âmbito nacional. Desta forma, “Morte sob encomenda” causa estranhamento ao utilizar um

⁵ TODOROV, Tzvetan. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES et al. *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2008. p.234.

⁶ Usa-se aqui o termo arquétipo enquanto símbolo de traços antropomorfos de um herói cultural. MELETÍNSKI, E.M. *Os arquétipos literários*. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998. p.159.

procedimento construtivo pouco usual: uma narrativa policial no qual o protagonista não é o detetive, mas o “vilão” com ação detetivesca.

Isto significa dizer que a percepção narrativa recai sobre o ponto de vista do “bandido” e não do detetive que investiga o caso, um processo semelhante ao que Viktor Chklovski relata em L. Tolstoi: “em *Kholstomer*, a narração é conduzida por um cavalo e os objetos são singularizados pela percepção emprestada ao animal, e não a nossa” (CHKLOVSKI, 1976, p. 46). Embora de natureza diversa, o fato do narrador de “Morte sob encomenda” contar a história através da percepção do “vilão” constitui-se estranhamento nesse tipo de narrativa curta, assim como a narração conduzida por um cavalo o era em *Kholstomer*.

Todavia, apesar da percepção da narrativa seja feita através da personagem principal, o narrador onisciente conta suas memórias em 3ª pessoa, pois, caso a narrativa fosse contada pelo próprio Bolivar, em 1ª pessoa, além de não haver singularização no foco narrativo, implicaria numa possível inverossimilhança com relação à tensão entre o ser e o parecer da personagem referida anteriormente.

A percepção da estória pela visão do Bolivar pode ser constatada, mesmo em momentos de narração em 3ª pessoa, quando ele acusa a outrem pela sua condição. Constantemente durante o desenrolar dos acontecimentos, por exemplo, acusa Aneuzira de ser uma mulher injusta, intolerante e não companheira do marido: “no início ele achou que aquele histerismo fosse gravidez [...] Se a esposa tivesse um pouco de paciência, compreensão, tudo iria até bem, melhoraria, tinha certeza” (ORTENCIO, 1974, p. 113).

Embora este momento de transferência de responsabilidade de Bolivar para Aneuzira proporcione uma caracterização negativa da esposa, é importante perceber que ela também muda de comportamento conforme as ações vão se desenrolando.

No primeiro núcleo narrativo, a personagem Aneuzira “era mais simpática que bonita [...] Tinha de tudo e de conversa muito agradável” (p. 100-101); na transição de núcleos Bolivar “Não deixava de reprimir, censurar Aneuzira pela sua falta de paciência, mas também dava-lhe razão em certos pontos” (p.114); e no final da novela “Aneuzira chamou o marido para um diálogo. Não era para censurá-lo e nem falar sobre aquela mulher” (p. 210). Desta forma, fica bastante claro essa caracterização movente de ambas as personagens. Aneuzira oscila do cego encanto pelo marido ao revoltado desencanto, voltando ao encanto no desfecho, movida pela percepção *una* do protagonista, bem como pela condição financeira do casal, fato que “encontra um correspondente psicológico na oposição presunção/humilhação” (BREMONT, 2008, p. 135). São, portanto, “matizes de transformação pessoal” (TODOROV,

2008, p. 235).

O referido fato justifica porque, embora a 3ª pessoa seja quase que absoluta nesta narrativa, há passagens onde são usadas a 1ª pessoa. Tal procedimento configura-se num constructo de fluxo de consciência da personagem Bolivar indexado à narração, funcionando como validação das suas ações.

Que a vida foi dada por Deus e só Ele pode tirá-la. É como moleque que retira a sua bola do campo durante o jogo. Muito bonito! A mim que não me venham com essa! Deus, esse grande criminoso. E criminoso egoísta. [...] Quero descer e ver se há inferno, Purgatório, conversar com o capeta que os padres dizem estar arruinando o mundo. Quero fazer um relatório completo e enviar para esses leigos conferirem e retificarem a Bíblia. (ORTENCIO, 1974, p. 132-133)

O fluxo de consciência do católico Bolivar, que segue blasfemando Deus e questionando também a ciência, demonstra seu quadro quase psicótico com relação à encomenda de sua própria morte, como meio de sair da lamentável e humilhante atual condição financeira. Este procedimento narrativo garante coerência com o seu outro momento de descontrole: o “desencomendamento” da sua morte, uma vez que havia ganhado na Loteria Esportiva. Conclui-se: Bolivar nunca estivera consciente de suas ações, fora forçado pelo quadro psicológico advindo da situação.

Apesar deste recurso em foco narrativo, a escritura fora elaborada primordialmente em 3ª pessoa, conforme elucidado anteriormente. Entretanto, Oscar Tacca (1983) alerta que “há formas curiosamente entrecruzadas. Com efeito, uma narrativa pode assumir cabalmente a forma de relato na terceira pessoa, correspondendo, no entanto, à mais estrita consciência da primeira” (TACCA, 1983, p. 26). É o que parece acontecer em “Morte sob encomenda”, afinal. Em diversas passagens é possível questionar-se se o narrador não seria o próprio Bolivar, apesar da insistente 3ª pessoa.

Contudo, conforme Roland Barthes, “a terceira pessoa [...] fornece aos consumidores a segurança de uma fabulação crível mas, por outro lado, permanentemente manifestada como falsa” (BARTHES, 1974, p. 136). Esse procedimento constitutivo na escritura em análise, portanto, garante a tranquilidade do leitor ao recepcionar uma narrativa curta, intensa por natureza, seja uma falsa 3ª pessoa ou não.

O leitor a recebe, neste caso, como uma proposta de narrativa que está pronta para seu

deleite, estabelecendo “uma relação sem restrições com o livro e as palavras [...] um leitor que contempla e medita” (SANTAELLA, 2004, p. 20). É o universo do leitor contemplativo, que, de acordo com Lucia Santaella (2004), é aquele que lê um livro buscando “contemplação e ruminação, leitura que pode voltar as páginas, repetidas vezes, que pode ser suspensa imaginativamente para a meditação de um leitor solitário e concentrado” (SANTAELLA, 2004, p. 24).

Diante disso, pode-se concluir que, devido ao fato de a busca pelo prazer da leitura passar pelo caráter do estranhamento, certas inovações estruturais possibilitaram algum protagonismo no leitor contemporâneo e fez surgir inúmeras narrativas curtas, nas quais o leitor participa ativamente nas escolhas das ações das personagens, sendo, muitas vezes, ele próprio personagem, como no caso das narrativas em jogos que serão analisadas no capítulo II desta pesquisa.

II – A NARRATIVA CURTA EM JOGOS

Do mesmo modo que o século XIX testemunhou inovações formais e essenciais ao ato de narrar com as narrativas de suspense de Edgar Allan Poe e exercitadas ao longo do século XX, no final deste século surge uma nova possibilidade para as narrativas curtas cujo arranjo discursivo faz emergir o suspense: as narrativas em jogos. Segundo Roland Barthes,

toda Forma é também um Valor; por isso, entre a língua e o estilo, há lugar para outra realidade formal: a escritura. [...] a escritura é uma função: é a relação entre a criação e a sociedade. [...] que é a reflexão do escritor sobre o uso social da forma e a escolha que ele assume. [...] Sua escolha é uma escolha de consciência, não de eficácia. Sua escritura constitui uma maneira de pensar a Literatura, não de difundi-la. (BARTHES, 1974, p. 123-125)

A partir das relações entre a criação e a sociedade e dessa novidade na produção das narrativas curtas, percebe-se que a escritura não se assume mais apenas como o jogo do texto referido no capítulo I, mas um texto em jogo, isto é, dessa nova “maneira de pensar a Literatura” surge em uma parcela da comunidade escritora e leitora da época um anseio de interatividade e, por conseguinte, certa dificuldade em receber as escrituras passivamente.

Nesta perspectiva, este capítulo propõe-se a comparar os elementos constitutivos de duas narrativas impressas, demonstrando como o livro-jogo *A casa mal assombrada*, de Edward Packard (1985), constitui-se inovação, na medida em que é uma proposta de escritura na qual o leitor tem a sensação de interação com o texto durante a sua leitura.

2.1 A narrativa curta em jogos: de Cortázar aos *Role-Playing Games*

Escritor, crítico e profundo conhecedor da obra de Edgar Allan Poe, Julio Cortázar publica em 1963 o livro *O jogo da Amarelinha*, a primeira narrativa em jogos publicada, com uma escritura saltitante e metaficcional, um pouco suspense, um pouco mítica, mas certamente, como as de Edgar Allan Poe, de natureza excepcional, conforme fora explicitado no capítulo I deste estudo. Segundo Viktor Chklovski,

os objetos muitas vezes percebidos começam a ser percebidos como reconhecimento: o objeto se acha diante de nós, sabemos-lo, mas não o

vemos. Por isso, nada mais podemos dizer sobre ele. Em arte, a liberação do objeto do automatismo perceptivo se estabeleceu por diferentes meios. (CHKLOVSKI, 1976, p. 45)

No caso deste objeto, Julio Cortázar libera a narrativa de sua estrutura fixa, tradicional, com proposição inicial, desenvolvimento, clímax e desfecho, e a arquiteta sob uma estrutura movente, com componentes narrativos fluidos, singularizando seu ato de narrar. Consciente de sua inovação, Cortázar abre sua obra com o “Tabuleiro de direção” (figura 1), estabelecendo orientações/explicações para a nova experiência de leitura a qual o leitor-jogador iniciará nas páginas subsequentes.

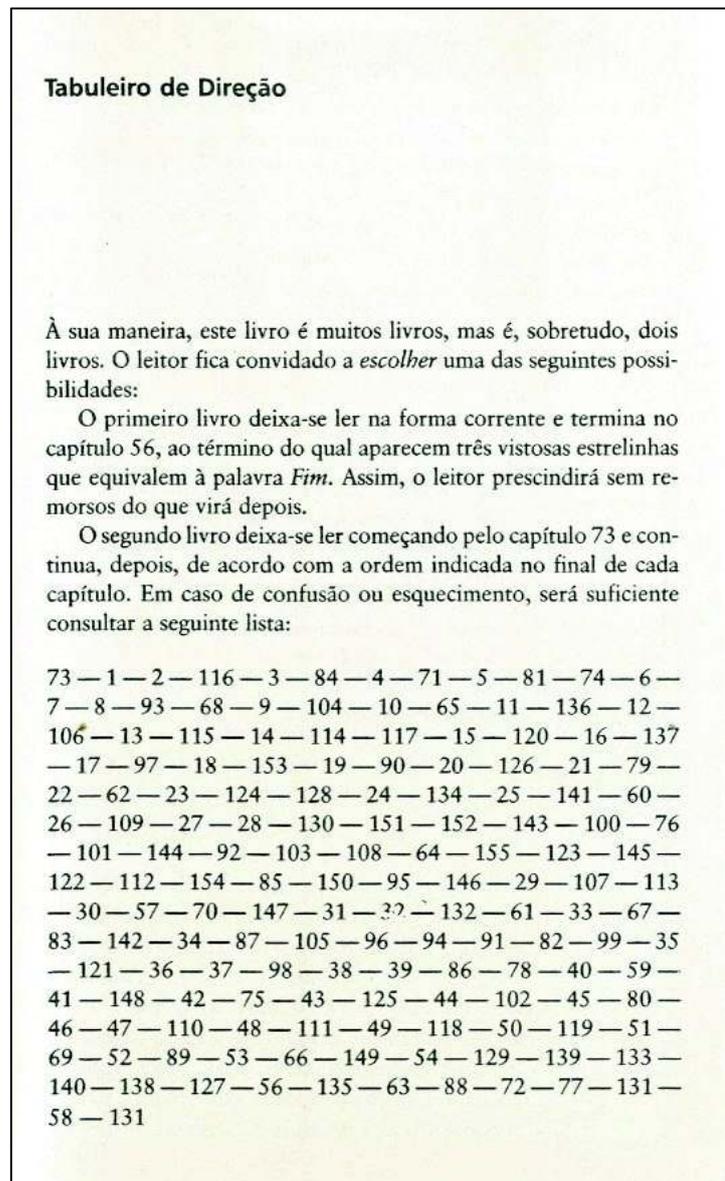


Figura 1 Página inicial de *O jogo da Amarelinha*, de Júlio Cortázar.

Para construir a estrutura movente exemplificada na figura 1, Cortázar utilizou o paralelismo como procedimento construtivo da forma, o que traz em si “a sensação de não-coincidência de uma semelhança. (...) é criado conscientemente para liberar a percepção do automatismo” (CHKLOVSKI, 1976, p. 54).

Embora Viktor Chklovski estivesse se referindo, nesta passagem, especificamente a imagens semânticas, supõe-se que Julio Cortázar, exímio crítico e teórico da literatura como era, tenha percebido o potencial dessa liberação do automatismo também na forma. Segundo Davi Arrigucci Junior (2008), a obra de Cortázar, de maneira geral, faz

um convite ao jogo, à montagem problemática, à participação ativa de quem se delicia com eles, como certos brinquedos de criança [...] Texto nascidos de outros textos, compõem, de fato, um tecido complexo em que criação e crítica se acham frequentemente alinhavadas, dando continuidade ao fio de um discurso que não cessa de entrelaçar a linguagem poética à metalinguagem, num testemunho moderno e radical de criação artística autoconsciente. (ARRIGUCCI JUNIOR, 2008, p. 7-8)

Este jogo com a estrutura, construído conscientemente por Cortázar, foi possível mediante recorte temporal, o que possibilitou à escritura tornar-se multisequencial, ampliando as possibilidades de leitura e recepção das múltiplas ações no enredo, transformando-o em uma espécie de macrotrama, na qual as microtramas estão emaranhadas, formando um tecido textual de uma unidade única.

2.1.1 A estrutura movente: multisequência/multilinha, macrotrama/microtrama

Ao observar as narrativas cujas estruturas se fazem moventes, é possível perceber um importante papel no procedimento constitutivo da temporalidade em função da construção de um texto em jogo. Para descrever esse constructo temporal que possibilitou as narrativas em jogos, a noção de tempo do discurso e tempo da história traçada por Tzvetan Todorov (2008) precisa ser evocada:

o problema da apresentação do tempo na narrativa impõe-se por causa de uma dissemelhança entre a temporalidade da história e a do discurso. O tempo do discurso é, em um certo sentido, um tempo linear, enquanto o

tempo da história é pluridimensional. Na história, muitos acontecimentos podem-se desenrolar ao mesmo tempo; mas o discurso deve obrigatoriamente colocá-los um em seguida do outro. (TODOROV, 2008, p. 242)

Ao passo que a estrutura do texto em jogo fez-se movente, multisequencial e multilinear (figura 2), essa noção de tempo do discurso precisou ser repensada. Isto não quer dizer que ela tornou-se inválida, mas sim que sofre mutações, uma vez que o discurso narrativo passou a carregar várias estórias em uma só, contadas pelo narrador, previstas pelo autor, mas, interativa e multidirecional às ações do leitor.

*Se você resolve pedir ajuda a Jonas, passe para a página 22.
Se subir pelo pé de buganvília, passe para a página 21.*

Figura 2 Exemplo de nota de rodapé indicando possibilidades sequenciais da narrativa.

Ao escolher as direções sequenciais de leitura, como ilustra a figura 2, o leitor interage com o texto, isto é, a cada ação situada no tempo o leitor é chamado a modificar a direção da história, navegando por micronarrativas em estrutura movente encaixadas à trama principal, ao passo que dispõem da mesma proposição inicial como, por exemplo, em *O reino subterrâneo*, de Edward Packard (figura 3).

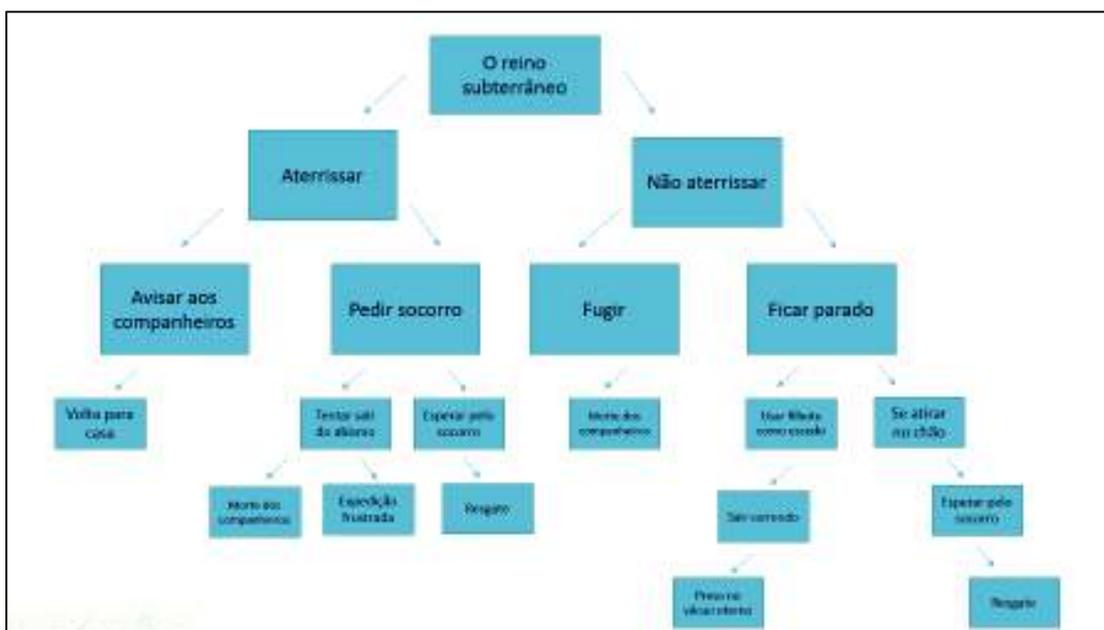


Figura 3 Exemplo de narrativa por microtramas ligadas em rede.

Essa configuração do discurso narrativo em rede disposta na figura 3 traz uma percepção multilinear das ações no tempo, afastando-se do início-meio-fim das ficções tradicionais, pois, muitas vezes, o leitor vê a necessidade de traçar uma sequência saltitante e não-linear, avançando ou voltando nas páginas conforme indicações no rodapé.

Além disso, essa configuração em rede de microtramas remete à uma “relação sintática por subordinação” (TODOROV, 2008, p. 244) tradicional, mas agora configura-se em uma subordinação saltitante, uma tessitura que se cruza e ramifica-se em múltiplas. Isto é, o texto em jogo constitui-se de vários saltos em função do tempo do discurso mantendo, contudo, a coerência das unidades textuais. As palavras de Roland Barthes (2008) ajudam-nos a entender esses procedimentos:

na narrativa, estas unidades, contíguas de um ponto de vista mimético, podem ser separadas por uma longa sequência de inserções pertencendo a esferas funcionais completamente diferentes: assim se estabelece uma espécie de *tempo lógico*, que tem pouca relação com o tempo real, a pulverização aparente das unidades sendo sempre mantida firmemente sob a lógica que une os núcleos da sequência. (BARTHES, 2008, p. 58)

Julio Cortázar, em *O jogo da Amarelinha*, por exemplo, organiza os núcleos de sequências em ordem multilinear, adicionando um novo sentido, ou não sentido, de leitura. Através de marcações ao final dos capítulos, o leitor segue os passos indicados pelo narrador conforme já exposto na figura 1, sequencializando as microtramas e iluminando a unidade de enredo. Ele pode escolher entre ler o livro todo ou apenas algumas sequencias, que, ainda assim, será mantida a lógica narrativa deste enredo. Contudo, conforme Jurij Tynianov,

a unidade da obra não é uma entidade simétrica e fechada, mas uma integridade dinâmica que tem seu próprio desenvolvimento; seus elementos não são ligados por um sinal de igualdade e de adição, mas por um sinal dinâmico de correlação e de integração. (TYNIA NOV, 1976, p. 102)

Diante este caminho aberto pelo escritor argentino, muitos outros autores exercitaram as narrativas de suspense em jogos. Assim, toda a literatura que se dispôs a trabalhar enredos moventes pós *O jogo da Amarelinha* incorporou a referida técnica e promoveu excelentes

contação de histórias de forma lúdica, o que fez emergir fenômenos significativos em relação à forma e ao conteúdo.

2.1.2 Estrutura movente, leitor movente

Para a construção de suas estruturas moventes, alguns autores elaboraram propostas de narrativas em jogos tocando em outras concepções acerca da temporalidade, além das relatadas no item 2.1.1. Dentre eles, Edward Packard em 1976 inicia a publicação da série interativa *Choose your own adventure*, em português chamada “enrola-desenrola”. Vislumbrando o público infanto-juvenil, tornou-se uma das séries infantis mais populares dos anos 80 a 90.

Nestes livros, diferentemente do *Jogo da Amarelinha*, os leitores poderiam efetivamente escolher os caminhos traçados pelas personagens no desenrolar da história, da proposição inicial ao desfecho, e não somente “saltitar” no enredo. Esta inovação procedimental na escritura de Packard foi possível por meio de um arranjo estrutural em função da temporalidade: a cada nó temporal, a cada nova ação, uma escolha do leitor através de opções de ação presentes em notas de rodapé. Assim, a noção de tempo da escritura (tempo da enunciação) e o tempo da leitura (tempo de percepção) também tomaram novos matizes. Segundo Todorov,

o tempo da enunciação torna-se um elemento literário a partir do momento que é introduzido na história: caso em que o narrador nos fala de sua própria narrativa, do tempo que tem pra escrever ou para contá-la. [...] O tempo de leitura é um tempo irreversível que determina nossa percepção do conjunto, mas pode também tornar-se um elemento literário com a condição de que o autor o leve em conta na história. (TODOROV, 2008, p. 245)

O tempo da escritura em algumas narrativas em jogos, como nas de Packard, configura-se em um emaranhado intemporal o qual para ser inferido na totalidade torna-se necessário “sequencializar” todas as possibilidades de leitura. Assim, percebe-se que ao ler apenas a 1ª ou a 2ª partida, alguns fios da história ficam soltos. Ao completar o jogo, a narrativa se completa em seus indiciais, iluminando a macrotrama. A escritura aprisiona o leitor, curioso, estimulando-o a percorrer outras sequências e a descobrir outros enigmas, a fim de completar a lógica narrativa. Segundo Claude Bremond (2008), existem certas

leis que rejam o universo narrado. Estas leis mesmas pertencem a dois níveis de organização: (a) elas refletem as constrações lógicas que toda série de acontecimentos ordenada sob a forma de narrativa deve respeitar sob pena de ser ininteligível; (b) elas acrescentam a estas constrações, válidas para todas as narrativas, as convenções de seu universo particular, característico de uma cultura, de uma época, de um gênero literário, do estilo de um narrador ou, no limite, apenas desta narrativa mesma. (BREMONT, 2008, p. 114)

Desta forma, ao não completar a leitura de todas as microtramas nos livros-jogos que trazem essa proposta, o leitor tem a sensação de que algumas das sequências são constituídas de “narrativa solta”, pois não há explicações lógicas do quê ou do porquê de algumas situações dentro das microtramas, ao menos não de forma explícita, o que fere diretamente a ideia de lógica narrativa. Isto é o mesmo que dizer que a lógica narrativa no procedimento construtivo neste texto em jogo existe, mas com uma outra roupagem e, a depender das habilidades de leitura-jogo do receptor, pode não se completar.

Por outro lado, o tempo de leitura é veloz: as microtramas são percebidas em minutos, uma vez que se prioriza a ação de uma narrativa que é por natureza breve, o que se torna um excelente estímulo à leitura de todas as microtramas propostas pela narrativa. Desta forma, é possível afirmar que este tipo de livro constituir-se de uma excelente estratégia de formação de leitores infanto-juvenis.

Além disso, nas narrativas em jogos propostas por Packard, o leitor não só escolhia a sequência como também se “transformava” em personagem, uma vez que a narrativa é construída em 2ª pessoa, tendo a nítida sensação de protagonismo enunciativo. Isto é, Packard jogou não somente com o tempo do discurso, mas também com a construção da personagem, sem, contudo, perder-se na unidade da obra proposta, dialogando com a nova era na produção literária infanto-juvenil, na qual possibilitou-se o surgimento de narrativas em *Role-Playing Game* (jogos de representação).

Após esse novo desdobramento inovador na estrutura das escrituras de narrativas curtas e na experiência de leitura, uma série de narrativas em jogos foram produzidas, com temáticas mais adultas (aventura, ficção científica, mistério e até épicas) e enredo de elevada arquitetura, como as narrativas em RPG e as coleções da Editora Jambo, que posteriormente virariam jogos digitais.

Diante dessas novas possibilidades narrativas instauradas por Julio Cortázar, partindo

do jogo do texto para o texto em jogo, com suas narrativas em jogos das quais inúmeros escritores de variadas culturas se apropriaram, repetindo ou inovando, nas esferas física ou virtual, encontra-se o livro *A casa mal-assombrada*, de Edward Packard (1985), o segundo objeto a ser analisado por este estudo.

2.2 A escritura do leitor movente em *A casa mal assombrada*, de Edward Packard

Edward Packard escreveu seus livros-jogos infanto-juvenis, mais de 60 títulos, entre 1976 e 1998, brincando com os procedimentos constitutivos, num jogo de esconder e revelar. Abriu as cartas da narrativa, mas aquelas que convêm ao texto literário, e colocou o leitor para jogar.

Seu livro *A casa mal-assombrada*, publicado em 1985, veicula uma história de horror infanto-juvenil aos moldes clássicos, com um enredo comum às narrativas que trazem o mistério como mote: a personagem de férias na casa dos tios em uma cidade do interior encontra uma casa misteriosa, que no imaginário da população local seria amaldiçoada, e resolve investigar.

Embora a enfação pareça trivial, a novidade e valor desta escritura se encontram na forma composicional, tanto no que se refere à temporalidade, quanto na voz do discurso, passando pela caracterização das personagens e pela completude da espacialidade: um arranjo narrativo elaborado para proporcionar ludicidade e sensação de interatividade. Para Wolfgang Iser,

os autores jogam com os leitores e o texto é seu campo de jogo. O próprio texto é o resultado de um ato intencional pelo qual um autor se refere e intervém em um mundo existente, mas, conquanto, o ato seja intencional, visa a algo que ainda não é acessível à consciência. [...] como o texto é ficcional [...] o mundo textual há de ser concebido, não como uma realidade, mas como se fosse uma realidade. [...] ao se expor a si mesma a ficcionalidade, assinala que tudo é tão-só de ser considerado como se fosse o que parece ser; noutras palavras, ser tomado como jogo. (ISER, 2002, p. 107)

Essa ideia de jogo do autor, proposta por Iser e ainda aplicável, demonstra novos matizes quando observadas as narrativas em jogos: elas são explícitas, há mais que um

contrato de leitura, é um combinado de leitura propriamente dito. Assim como em *O jogo da Amarelinha*, de Julio Cortázar, esta escritura inicia-se com instruções ao leitor-jogador, percebendo-se claramente a proposta de jogo já na proposição inicial da narrativa (figura 4). O “jogo do texto” desta forma passa a ser concebido como um “texto em jogo”.

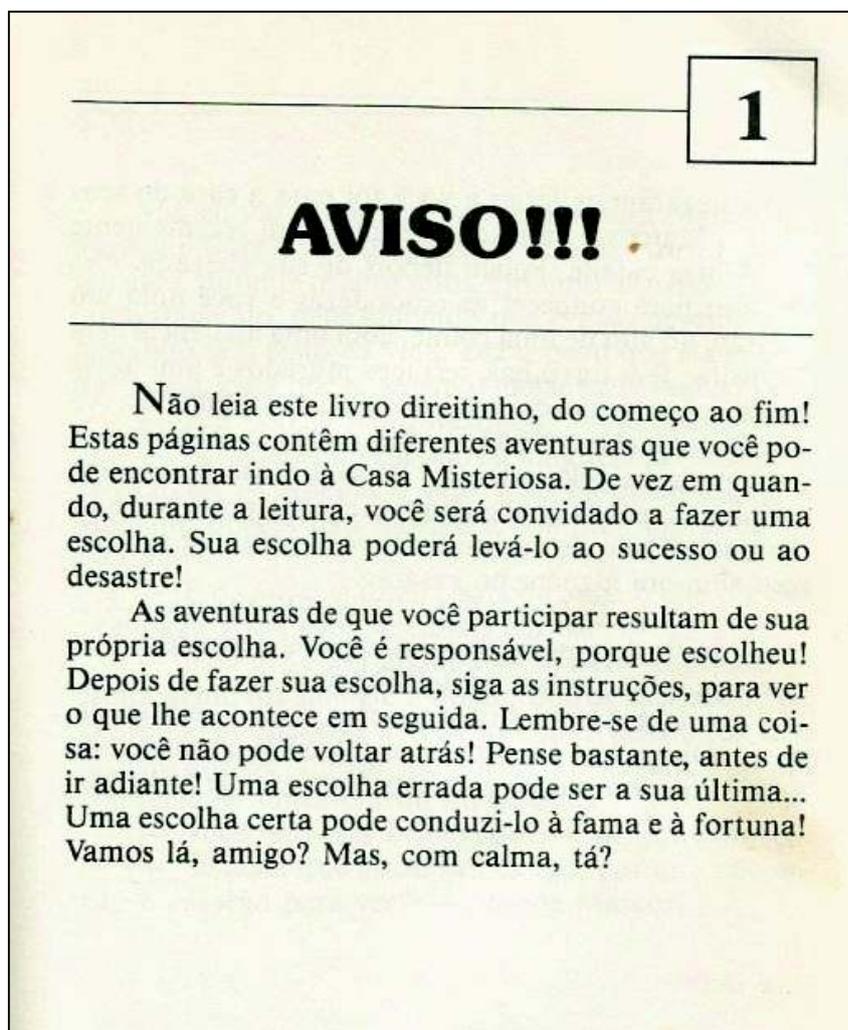


Figura 4 Página inicial de *A casa mal assombrada*, de Edward Packard.

Devido a esse convite ao jogo demonstrado na figura 4, o livro *A casa mal assombrada*, de Edward Packard, possui traços de ludicidade⁷, convidando o leitor a solucionar os mistérios ocultos no tecido textual construído em microtramas, em uma situação na qual ele se sente efetivamente participante. Por esse motivo, este livro fora denominado “livro-jogo”, cuja escritura proporciona 36 alternativas de desenvolvimento de episódios, clímax e

⁷ Considera-se aqui o conceito de ludicidade aquele inerente aos estudos de Lev Vigotsky em *“Imaginação e criatividade na infância”* (2014), no qual o referido psicólogo traça a teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal, relacionando o aspecto lúdico do jogo ao desenvolvimento cognitivo da criança, uma vez que este desafia-a em sua capacidade de planejar, imaginar situações, representar papéis e resolver problemas do cotidiano.

desfecho. Isto é possível porque “Cada ponto da narrativa irradia em muitas direções ao mesmo tempo” (BARTHES, 2008, p. 57). Assim, ao autor deste livro-jogo coube a tarefa de expandir as 36 possibilidades sequenciais que vislumbrou, optando por organizá-las e/ou embaralhá-las de modo que o leitor-personagem traçasse o caminho que mais lhe parecesse atrativo, pulando as páginas de acordo com as opções nas orientações de rodapé.

Desta forma, tornou-se um jogo não só com a estrutura, mas também com a recepção. Embora todas as sequências mantenham a mesma proposição inicial (figura 5) e a escritura proporcione possibilidades de escolha do desenvolvimento das ações, as sequências já foram previstas pelo autor, não se tornando o leitor coautor deste desenvolvimento.

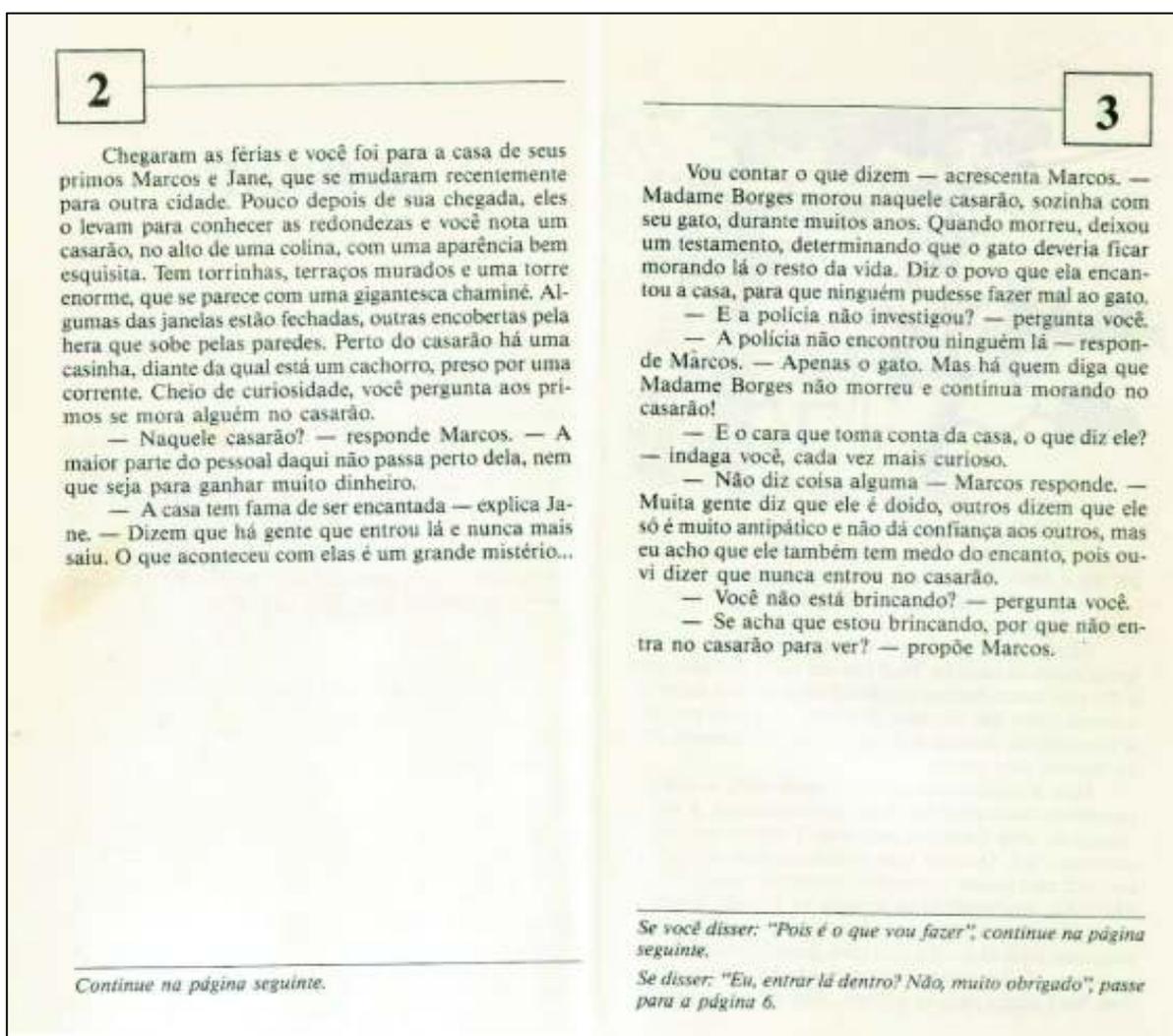


Figura 5 Páginas com a proposição inicial de *A casa mal assombrada*, de Edward Packard.

Saltitante, conforme demonstra a figura 5, o tempo da escritura neste livro-jogo é um emaranhado intemporal que pressupõe a sequencialização de todas as 36 possibilidades de leitura. Por outro lado, o tempo de leitura se mostra com o ritmo ofegante misturando medo e

pressa de chegar logo ao desfecho para, assim, descobrir os mistérios.

Nesta escritura arfante e multisequencial, o leitor torna-se explorador de um enredo predefinido, mas com uma inerente sensação de ser ativo e participante neste processo, uma vez que se “torna” personagem. Tal sensação se dá porque esta escritura fora construída em 2ª pessoa, um procedimento pouco comum em narrativas curtas, permitindo ao leitor sentir-se o personagem protagonista. Os termos “você” e “sua”, presentes a todo momento, dão certa verossimilhança nesta sensação, aclimatizam a atmosfera e “draga” o leitor para dentro do jogo.

A narrativa é direta e com pouquíssimos diálogos em todas as sequências. Um texto sucinto, que exclui da narração passagens dissertativas, ficando o narrador com a missão de proceder à descrição detalhada, porém mantendo a 2ª pessoa. Segundo Roland Barthes,

mais do que uma experiência literária, a terceira pessoa é um ato humano que liga a criação à História ou à existência. [...] Essa linguagem especial, cujo uso dá ao escritor uma função gloriosa mas vigiada, manifesta uma espécie de servidão invisível nos primeiros passos, que é característica de toda responsabilidade: a escritura, a princípio livre, é finalmente o elo que acorrenta o escritor a uma História que já está acorrentada: a sociedade o marca com os signos bem claros da arte a fim de arrastá-lo mais facilmente na sua própria alienação. (BARTHES, 1974, p. 137-139)

Na escritura em jogos a função de elo fica a cargo da 2ª pessoa, sendo o leitor-protagonista aquele que será acorrentado à história diante suas opções de ação indicadas ao longo das páginas por meio de notas de rodapé. Das 36 sequências possíveis que o leitor-jogador escolhe, este estudo selecionou as três microtramas que se segue para análise por amostragem.

2.2.1 Sequência 2-3-4-5-8-14-24-44-45-84: A maldição da casa misteriosa

Esta sequência de leitura aqui intitulada de “A maldição da casa misteriosa”⁸ de dez páginas performatiza a história do leitor-protagonista que estando em férias, na casa dos primos Marcos e Jane, nota um casarão sombrio em um lugar ermo e abandonado. Curioso,

⁸ O livro não traz as micronarrativas nomeadas. Neste estudo foi usado tal recurso para facilitar a referência durante os momentos de argumentação da análise. O nome foi traçado de acordo com os acontecimentos presentes na microtrama.

começa a inquirir os primos sobre o local e é informado de que se trata de uma casa sinistra. A partir desta proposição inicial nas páginas 2 e 3, as ações do desenrolar da história passam a ser mediadas pela escolha do leitor-jogador. Nesta sequência, o jogador opta por entrar na mansão, sozinho, para desvendar os mistérios, enquanto os primos aguardam do lado de fora.

À medida que o personagem se aproxima do lugar, o ambiente torna-se mais sombrio: “Uma nuvem negra escurece o sol” (PACKARD, 1985, p. 4). As páginas 4 e 5 se delongam na descrição do ambiente, criando uma atmosfera de mistério e suspense, exagerando na construção do sinistro, tal qual a narrativa de temática suspense tradicional.

Neste caso, o constructo da espacialidade assume a função de “influenciar as personagens e também sofrer suas ações. [...] Muitas vezes, o espaço influencia a personagem a agir de determinada maneira” (BORGES FILHO, 2008, p. 3). Além disso, percebe-se que o procedimento construtivo dessa escritura proporciona também uma homologia entre a natureza e o clima psicológico da personagem, através de um hiperbólico uso de adjetivos:

you are getting so nervous, but the day is so beautiful – not a dark night like in horror stories – and you try to calm down, telling yourself that, in reality, there is no reason to be afraid. But, as you get closer, the house seems darker, more terrifying, like a medieval fortress. A black cloud darkens the sun. The wind blows dust into your eyes. (PACKARD, 1985, p. 4)

Há uma relação direta entre natureza, atmosfera e medo: a percepção do sinistro do ambiente proporciona na *psique* do leitor aguçando-lhe o medo e a curiosidade. Apesar disto, ou até por causa disso, nesta sequência o jogador escolhe não fugir do local, e sim enfrentá-lo subindo as escadas, abrindo portas, descobrindo objetos perniciosos e penetrando ainda mais na cena de horror, a fim de desvendar todos os enigmas. Até a página 14, o único ser animado que visualiza é um camundongo que corre em sua direção.

Um leitor-jogador atento e com espírito analítico como os detetives das narrativas poeanas, suspende-se neste momento como se indagasse: “camundongos comuns fogem de humanos, não os atacam; uma casa com gato não tem tantos camundongos”; ou outros. Nesta sequência, sendo o leitor-personagem constituído de ação detetivesca, percebe-se um diálogo direto com os arquétipos de detetive das narrativas de suspense tradicionais.

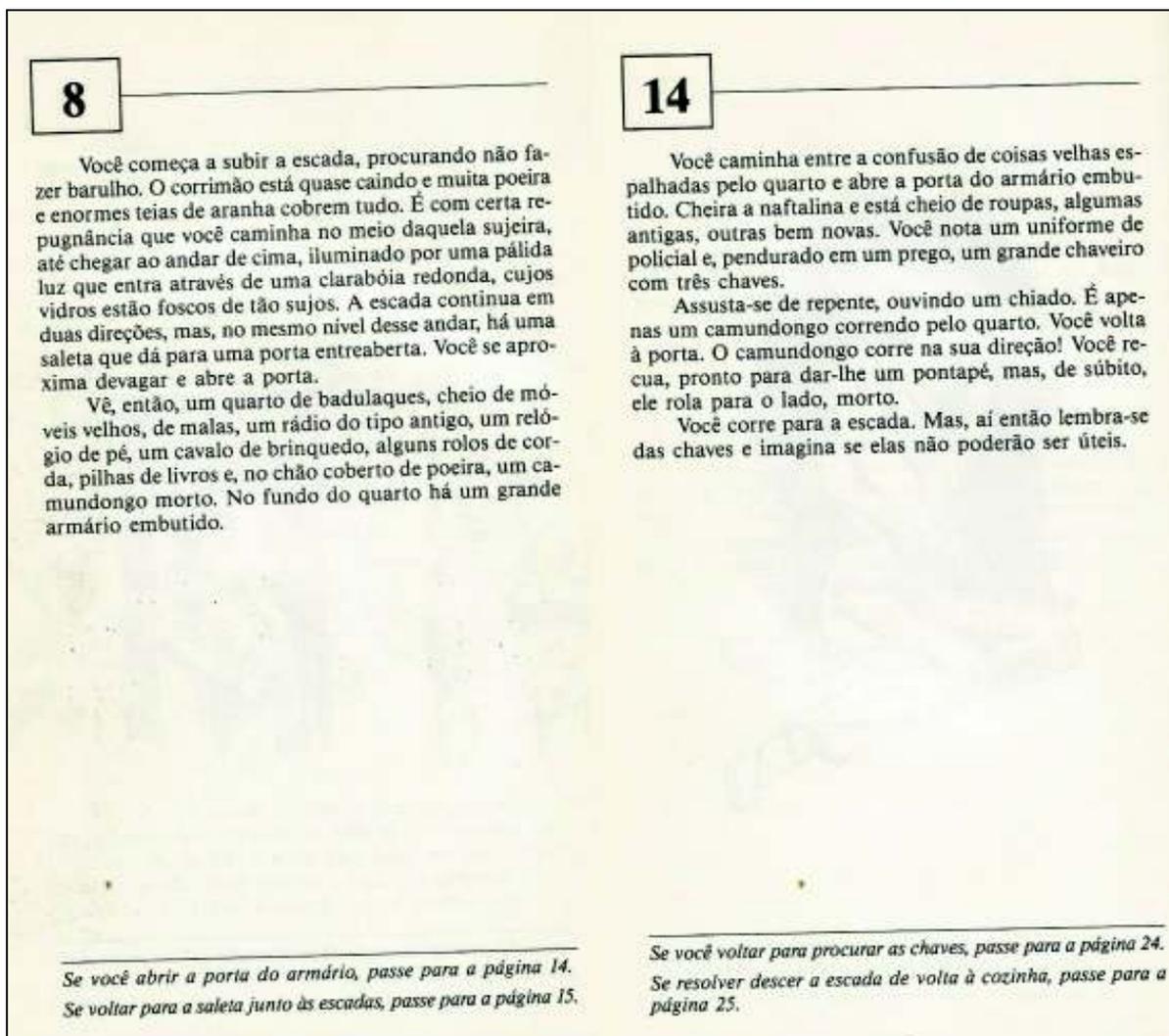


Figura 6 Páginas com o desenvolvimento da microtrama *A maldição da casa misteriosa*.

Constata-se, pois, que há uma relação íntima entre a personalidade do leitor-personagem e as características do “personagem-detetive”, uma vez que suas opções direcionais estão diretamente ligadas às suas convicções, seus medos, seus métodos, ou até à falta deles. Contudo, esta convergência só se completará se o leitor assim o possibilitar ou permitir, sendo, portanto, um constructo de personagem fluido. São múltiplas as caracterizações do leitor-personagem a depender das escolhas de trama.

Uma vez que o leitor desta sequência é analítico e corajoso, frente a mais duas propostas de ações sugeridas no rodapé da página, escolhe por continuar no local, até se defrontar com um apavorante gato preto “cujos olhos verdes brilham na penumbra” (PACKARD, 1985, p. 24). Apesar de o animal estar em posição de ataque, este leitor-personagem escolhe aproximar-se do temível felino.

Validando sua condição de “corajoso”, segue-o pelo interior da funesta mansão até encontrar dentro de uma gaveta, em uma adega subterrânea, uma carta escrita por Sr. Horácio

Borges. Essa sequência amplia ainda mais a curiosidade ao não permitir que o jogador termine a leitura da carta, pois fora interrompido por sentir a presença de um vulto atrás de si.

Podendo escolher novamente suas ações, nesta microtrama, o leitor-jogador opta por enfrentar o medo, que o arrebatara. O vulto era o primo Marcos que fora em sua busca e, juntamente com o leitor-personagem, morre soterrado: “Mais uma vítima da maldição da casa misteriosa...” (PACKARD, 1985, p. 84). Fim do jogo.

Nesta sequência, não há explicação de nenhum dos mistérios propostos, ao contrário, são ampliados. O leitor-jogador finaliza-a num *game over* com apenas a referência indicial do camundongo e, caso este leitor tenha personalidade detetivesca, recorrerá este signo indicial em outras sequências para a solução de alguns enigmas.

Há aqui um trabalho com uma história de terror aos moldes tradicionais, repleto de descrições do ambiente e uso excessivo de adjetivos combinados com o objetivo de criar o sentimento de pavor, mas com uma escritura em jogo, lúdica e interativa, na qual o leitor retira seu prazer ao sentir-se ativo no texto, isto é, um prazer para além da descoberta de mistérios.

2.2.2 Sequência 2-3-6-7-11-22-23-39-76: A maldição do camundongo

Esta sequência de leitura, aqui intitulada de “A maldição do camundongo”, de nove páginas, a partir da proposição inicial, contida nas páginas 2 e 3, já elucidada no item 2.2.1 “A maldição da casa misteriosa”, efetiva a história do leitor-jogador que, com medo ou cautela, optou por não entrar na mansão. Desta maneira, sua prima Jane assume o protagonismo e entra sozinha na casa mal-assombrada a fim de desvendar os mistérios. Passados alguns minutos da entrada na mansão, Jane não volta.

Embora a história continue veiculando as escolhas do leitor-jogador à sequência de ação, esta microtrama traz um procedimento diferente: as personagens modificaram o posicionamento no protagonismo da ação inicial. O fato de Jane tomar a iniciativa de entrar na casa faz com que esta partida demonstre a tentativa de resgate à prima e não somente as investigações do mistério e percepções do horror pelo leitor-personagem. Conforme lembrou Fernando Segolin, para Vladimir Propp,

a narrativa é basicamente um sistema de proposições-motivos, proposições estas que podem ser agrupadas em feixes e que não só caracterizam atributivamente a personagem, mas também definem a funcionalidade do

agente para o qual convergem as ações integrantes de cada esfera funcional. [...] Segundo ele, os elementos funcionais obedecem, em qualquer conto, a uma rigorosa sucessividade que não admite senão limitadas possibilidades de variação. (SEGOLIN, 2006, p. 40)

Assim, pode-se perceber que “o ângulo de sua funcionalidade no sistema verbal narrativo” (BRAIT, 2017, p. 53) foi modificado ao tratar-se agora de um protagonismo inicial de Jane. Este procedimento também possibilita percepções diferentes no foco narrativo: embora continue na 2ª pessoa, a outra personagem é que coloca a ação em movimento, isto é, o leitor-jogador escolhe a sequência em função desta personagem e não mais em função de sua própria *psique* e isso faz com que Jane seja a personagem função em destaque nesta microtrama.

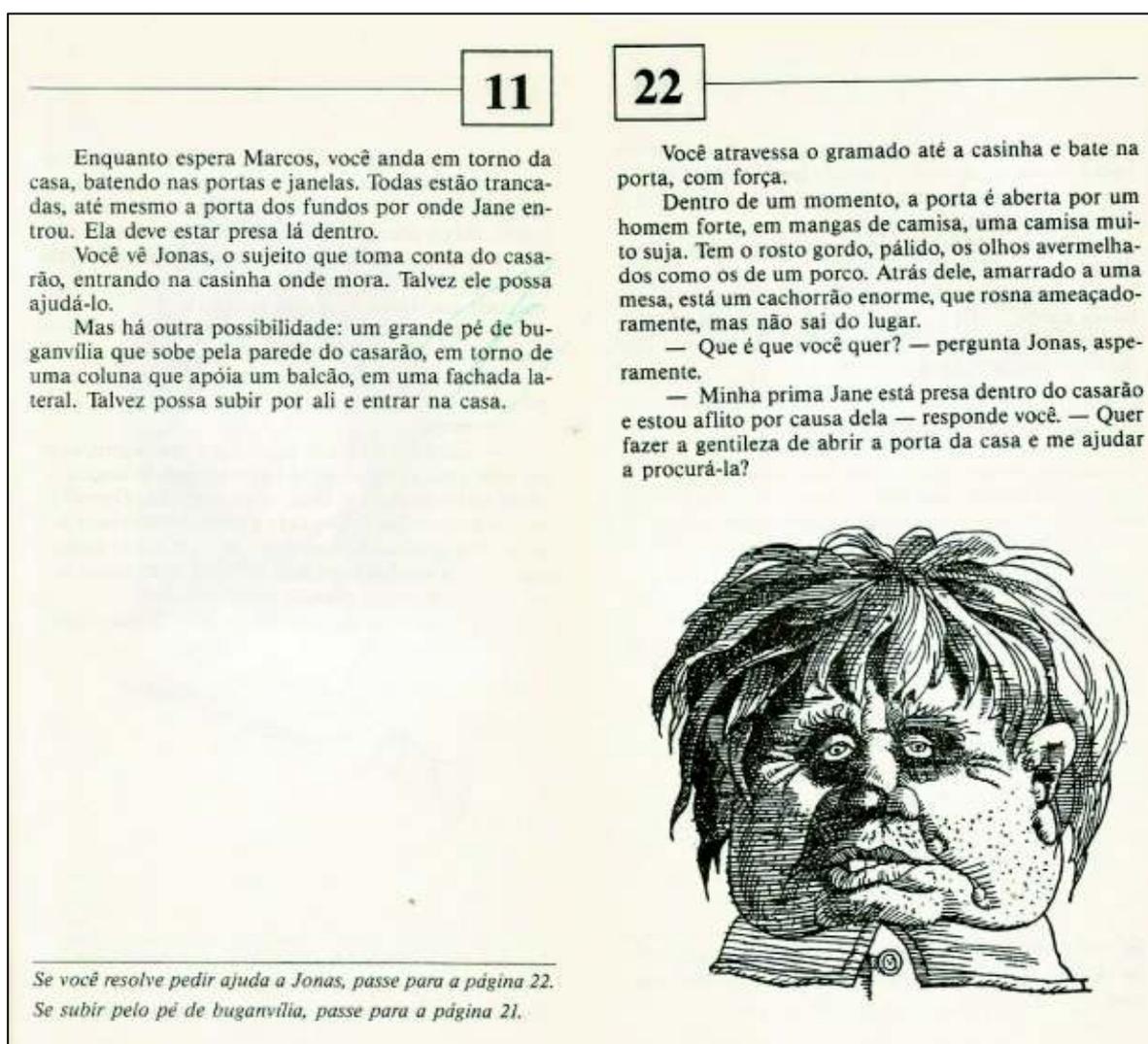


Figura 7 Páginas com o desenvolvimento da microtrama *A maldição do camundongo*.

Em função de Jane, Marcos decide buscar ajuda e o leitor-personagem escolhe esperar pelo primo vasculhando por portas e janelas abertas. Percebe que até a porta pela qual Jane entrou agora estava trancada. Visualizando Jonas, o sinistro caseiro da mansão e o pé de buganvília que alcança uma janela, o leitor-jogador desta microtrama escolhe pedir ajuda ao funesto empregado.

A página 22 constitui-se de descrição detalhada do homem. A ambientação novamente assume papel muito importante tanto na descrição do lugar, quanto do personagem, convergindo relações de homologia entre homem e natureza sombria, assim como na microtrama “A maldição da casa misteriosa”, a primeira sequência analisada.

O caseiro Jonas, sinistro e pouco interessado em diálogo, informa ao leitor-personagem que a “proprietária” é quem toma conta da casa em que ele nunca entra e que quem entra tem o mesmo fim, mas esconde a informação, alongando o ar de mistério e demonstrando medo. Diante disso, nessa sequência, o leitor-jogador resolve entrar na mansão movido não só pela necessidade de resgatar a prima, mas também pela curiosidade em descobrir se Madame Borges realmente está viva.

Novamente, junto a muitas descrições sombrias ampliando o aspecto de horror do ambiente da narrativa, surge o gato preto “de olhos verdes reluzentes” (PACKARD, p. 1985, p. 39). O leitor-personagem começa a seguir o gato sentindo vultos nas sombras. Superando o medo dessa aventura, encontra Jane e cai em uma armadilha. Trancafiados no interior do casarão, adormecem e, quando despertam, percebem-se camundongos.

Ao final desta sequência, o leitor-personagem e Jane sofreram metamorfose: são ratos. Um dos mistérios então é desvendado, ligando essa sequência à rede de microtramas de 36 possibilidades sequenciais. Os invasores da mansão são magicamente transformados em camundongos e por isso há inúmeros ratos em outras sequências, mas não é possível descobrir ainda o motivo deste acontecimento.

2.2.3 Sequência 2-3-4-5-10-16-27-56-105: Marcos, o herói

Esta sequência de leitura, aqui intitulada de “Marcos, o herói”, de nove páginas performatiza a mesma sequência do item 2.2.1 “A maldição da casa misteriosa”, modificando-se a partir da página 5: ao entrar na sombria mansão para investigar sozinho, o leitor-jogador não escolhe subir pelas escadas (2.2.1), mas caminhar em frente adentrando a sala de jantar. Deste ponto em diante, as duas sequências tornam-se microtramas diversas com funções

diferentes à construção da lógica narrativa do livro como um todo.

Nesta partida, ao entrar na sala de jantar, em meio à minuciosa descrição do espaço, o narrador informa haver no centro da mesa uma bandeja e garrafa de vinho. “Na mesa, há uma campainha de bronze e impulsivamente você a sacode” (PACKARD, 1985, p. 10). Aparece uma nova personagem, Lena, “uma jovem muito magra, de vestido preto e touca e avental brancos” (PACKARD, 1985, p. 10).

Pela fala de Lena é possível inferir nesta sequência que Madame Borges está viva e habita o casarão, sendo esta uma das chaves para descobrir enigmas em outras microtramas e fazer a coerência geral desta narrativa em jogos: os indiciais do discurso fantástico⁹ estão espalhados, enrolados e desenrolados, no texto em jogo. Seguindo no episódio, a criada oferece aperitivos, o leitor aceita:

dentro de poucos instantes, sente-se sonolento, meio tonto, como se estivesse drogado. Toca a campainha, mas Lena não volta. Levanta-se e caminha para a porta, não resiste e cai, adormecido. (PACKARD, 1985, p. 16).

Acorda com o ambiente ainda mais sombrio e chove. Esta partida apresenta-se mais fluida e com pouca descrição da espacialidade, priorizando sempre a rapidez da percepção da ação em si: “Dentro em pouco, você adormece de novo. Quando acorda, a casa está ainda mais escura do que na véspera. Lá fora chove. Você está aflito por sair dali e corre à porta da cozinha. Abre, mas se vê diante do corpanzil de Jonas, o caseiro” (PACKARD, 1985, p. 16).

O leitor-personagem tenta fugir, mas Jonas o impede sinistramente, informando que a única maneira de se livrar da possessão é encarar o gato fixamente até que este fique dominado. O leitor-personagem nesta sequência titubeia, mas acaba por acreditar no insólito narrado pelo caseiro e decide procurar o gato para se livrar da maldição.

Enchendo-se de coragem, o leitor sai em busca do felino pelo casarão e acaba por cair em uma armadilha: “quando estava caminhando no corredor, uma tábua do soalho cede sob seu peso. Você tenta se equilibrar, mas um segundo depois, vai se chocar contra uma superfície dura e cheia de protuberâncias” (PACKARD, 1985, p. 56).

⁹ TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

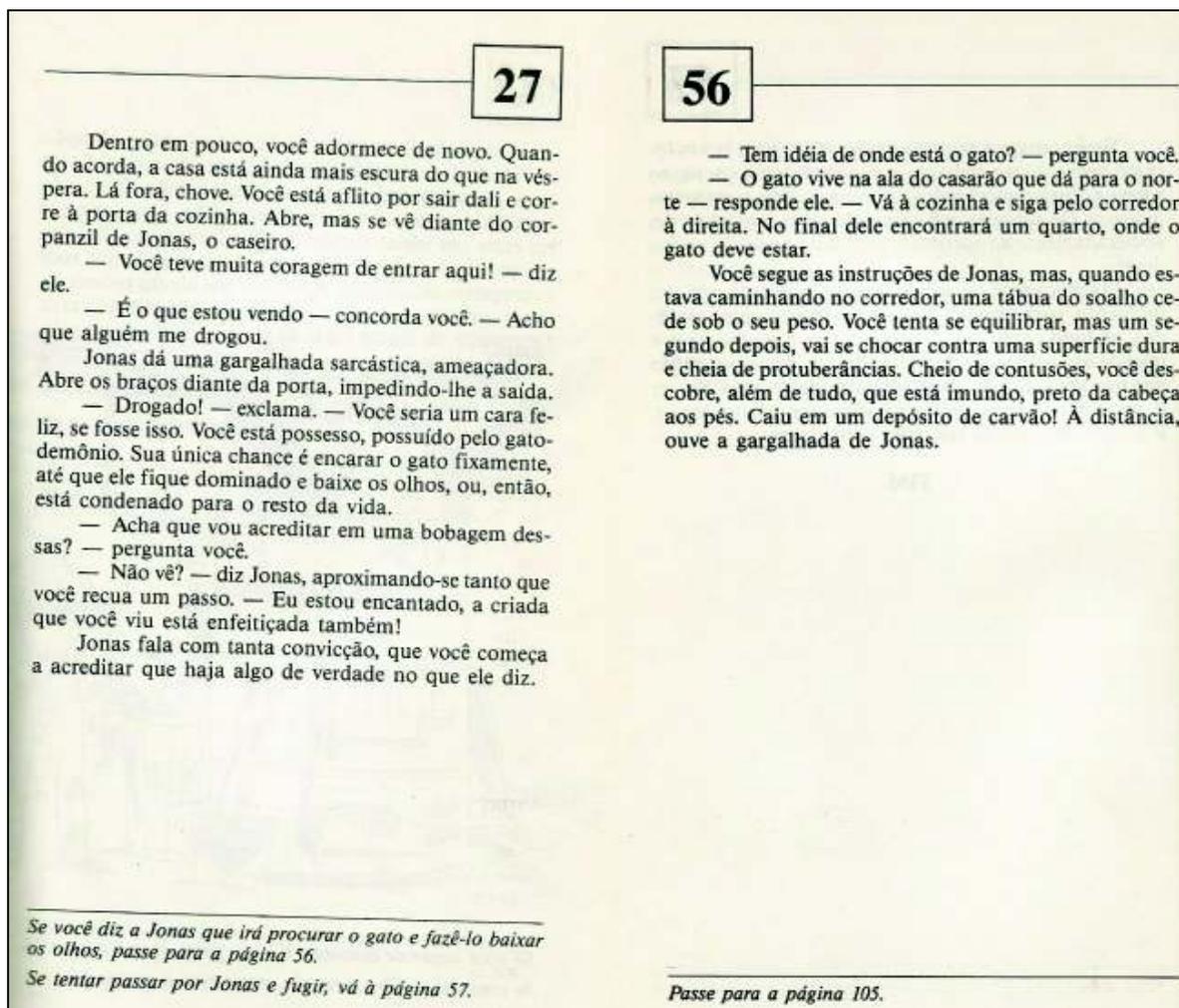


Figura 8 Páginas com o desenvolvimento da microtrama *Marcos, o herói*.

Sem a possibilidade de escolha desta vez (figura 8), o narrador continua na página 105, descrevendo as tentativas frustradas para sair da condição de prisioneiro, até que Marcos aparece em cena. Assim, Marcos assume a função de salvador, de herói, aquele que retira o leitor-personagem do perigo e possibilita o desfecho no qual, desta vez, saem do casarão com vida. Entretanto, não há explicações detalhadas de como Marcos consegue tal façanha e o leitor se vê condicionado a ler outra sequência e descobrir este enigma.

Dependendo da sequência de leitura que o leitor-personagem escolhe (que continua sendo um personagem funcional, que coloca a ação em movimento), conforme verificou-se acima, pode ser um protagonista herói, o antagonista ou até outros personagens podem assumir o protagonismo. Contudo, no jogo deste autor, supõe-se que esta não foi a intenção primeira, e, sim, o jogo com a estrutura em si e a recepção desta. A intenção passa, assim, ao jogo da recepção deste novo leitor contemporâneo, um leitor ativo, ou, dizendo com Lucia Santaella (2004), um leitor movente:

surge o nosso segundo tipo de leitor, aquele que nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos habitados de signos. É o leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas. (SANTAELLA, 2004, p. 29)

Assim, não só as distorções da narrativa de suspense explicitadas no capítulo I se mantêm proporcionando prazer, mas também há outros prazeres em questão: a sensação de protagonismo narrativo do leitor e a descoberta dos mistérios emaranhados na tessitura textual. Embora este possa fazer apenas uma das sequências de leitura, normalmente, pela curiosidade, lê-se mais que uma e neste momento ele é fizado pela escritura. Contudo, Roland Barthes (2015) alerta que

o prazer, entretanto, não é um *elemento* do texto, não é um resíduo ingênuo; não depende de uma lógica do entendimento e da sensação; é uma deriva, qualquer coisa que é ao mesmo tempo revolucionária e associal e que não pode ser fixada por nenhuma coletividade, nenhuma mentalidade, nenhum idioleto. [...] É fácil ver que o prazer do texto é escandaloso: não porque é imoral, mas porque é *atópico*. [...] É uma perturbação, uma orla de desvanecimento: alguma coisa de perversos, sob os exteriores de bons sentimentos; talvez seja mesmo a mais retorcida das perdas, pois contradiz a regra geral, que quer dar à fruição uma figura fixa: forte, violenta, crua. (BARTHES, 2015, p. 30-32)

Diante disso, pode-se afirmar que o prazer da leitura de um livro-jogo vai além da excitação da leitura do terror, do mistério, das descrições que povoam o imaginário. Do mesmo modo, está além de uma fixa, quer seja tradicional, quer seja canônica. O prazer de uma narrativa em jogos advém escolha certa entre o medo e a curiosidade, como por exemplo, escolher a sequência correta até chegar à página 94, na qual há a solução do mistério acerca do sumiço do Sr. Borges (figura 9).

Você se aproxima do armário e abre a porta. Em uma prateleira há um camundongo empalhado, cercado de folhas e gravetos, como se estivesse em seu ambiente natural. Está de pé, com uma das patas dianteiras apoiada em um pedaço de cortiça. Você fica boquiaberto de espanto, quando lê uma pequena placa de bronze que está debaixo do rato, com a inscrição: Horácio Borges 1921—1979.

Preocupado e confuso, você sai da casa misteriosa. Alguns momentos depois, chegam dois policiais. Dão uma busca rigorosa no casarão, mas não encontram Janne. Você tem a impressão de que jamais tornará a vê-la.

FIM



Figura 9 Página com a solução do mistério acerca do sumiço do Sr. Borges.

O leitor é “dragado” para dentro da escritura, retirando dali o seu prazer, por meio de procedimento construtivo das ações por repetição, já descrito por Tzvetan Todorov (2008) em *As categorias da narrativa literária*. Ao analisar *Ligações perigosas*, de Pierre Choderlos de Laclos, um romance epistolar do século XVIII, Todorov afirma que “uma outra forma de repetição é a *gradação*. Quando uma relação entre os personagens permanece idêntica durante muitas páginas, um perigo de monotonia espreita suas cartas. (...) A monotonia é evitada graças à *gradação*: cada uma das suas cartas dá um indício suplementar” (TODOROV, 2008, p. 223).

Neste sentido, para evitar a monotonia das micronarrativas, Packard (1985) constrói uma estrutura multisequencial com um arranjo discursivo em suspense, na qual há pistas sobre os mistérios a serem desvendados pelo leitor-jogador. Somente o jogador que fez essa sequência específica e foi capaz de puxar o fio correto do mistério emaranhado na tessitura textual e terá um dos enigmas esclarecidos: são muitos os mistérios propostos e espalhados nas diversas microtramas da narrativa (figura 10).

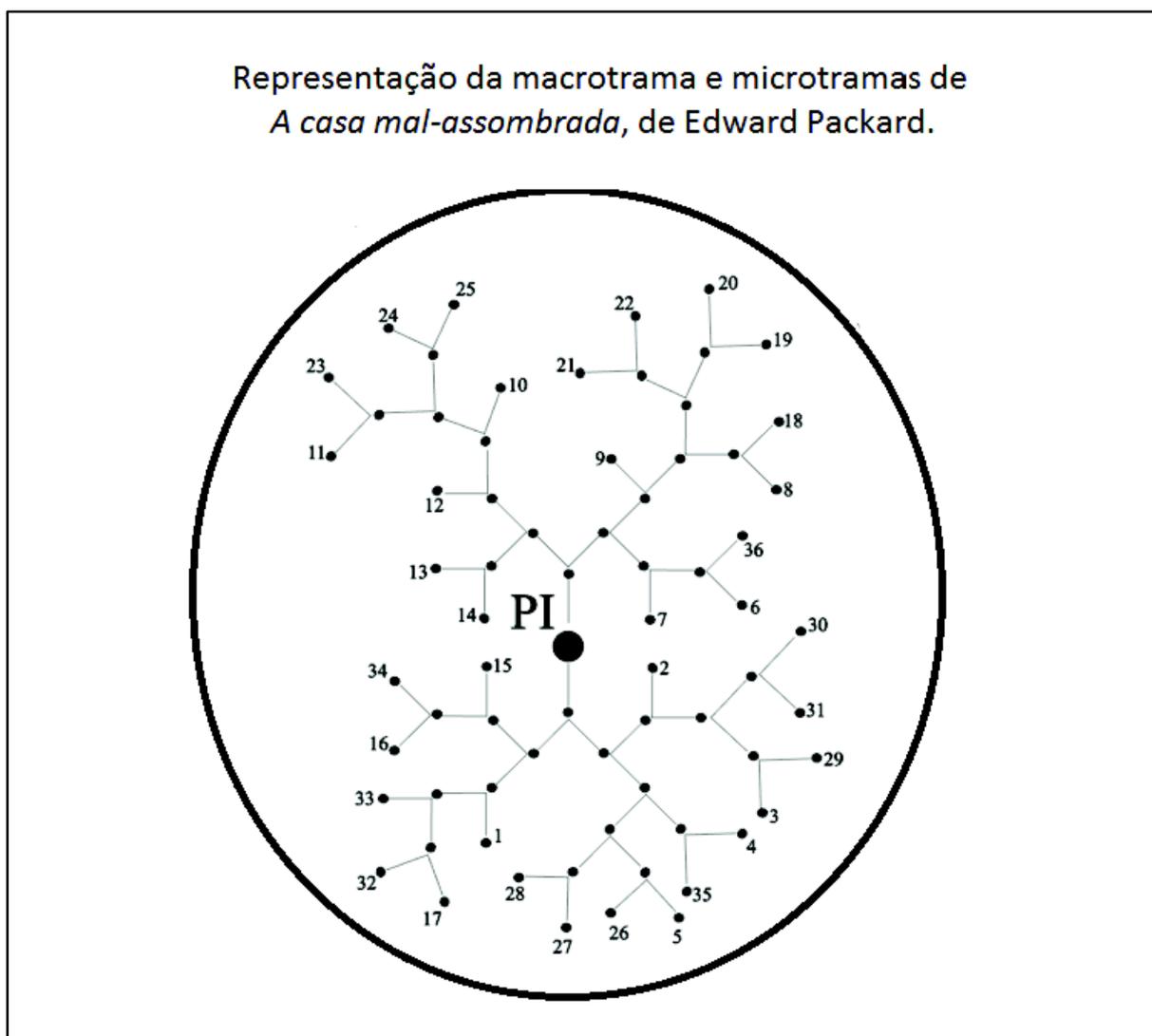


Figura 10 Representação gráfica da estrutura em rede de macrotrama e microtramas do livro *A casa mal-assombrada*, de Edward Packard.

Conforme ilustra a figura 10, o livro-jogo *A casa mal-assombrada*, de Edward Packard (1985) é construído sob uma estrutura movente com 36 microtramas interligadas através da proposição inicial (PI), que compõem a macrotrama da obra, iluminando seu enredo como um todo.

Todavia, para este tipo de recepção, é preciso ser um leitor ativo, que conviva com a geração de leitores contempladores¹⁰, que por muitas vezes também é um leitor contemplador, mas já não retira seu prazer apenas de um ato de leitura propriamente passivo: ao perceber algum “fio indicial”, como o do rato, o leitor tende a querer descobrir outros, assim, o autor joga com a sua curiosidade e com sua excitação.

Por meio desses indiciais é possível ligar um episódio – ou sequência de jogo - a outros, até que se consiga interligar enredos, auto explicando as microtramas e fechando a macrotrama do livro. Entretanto, nem todos os mistérios são explicitados, podendo o leitor-jogador *a posteriori* imaginar seus próprios finais ou “motivos” com relação a algum dos mistérios propostos na narrativa. O leitor interage numa espécie de coautoria solitária e que se dá apenas na sua imaginação.

A partir desta ideia de jogo com a estrutura da narrativa, várias outras inovações puderam ser criadas, viabilizando essa expectativa de interação e intervenção do leitor com aquilo que o texto lhe proporciona. Entretanto, com o mundo digital, novas formas de narrativas interativas foram propostas, nas quais as possibilidades se ampliaram tornando o leitor efetivamente coautor.

Assim, com o advento da literatura em meio eletrônico, as narrativas curtas passam a apresentar matizes multisequenciais, multimodais e multissemióticas, que proporcionaram o surgimento de novos gêneros literários de narrativa curta, como minicontos, microcontos, contos em *flash* e o hiperconto digital, conforme será demonstrado no capítulo III desta pesquisa.

¹⁰ SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004. p. 24

III - A NARRATIVA CURTA POR *HIPERLINKS*

E então, a humanidade entra no século XXI. Um pós-humano¹¹, uma nova estrutura social, novas formas de produção e de recepção da arte. Jurij Tynianov (1976b) afirmava que “lá onde a vida entra na literatura, torna-se literatura propriamente dita e deve ser apreciada como tal” (TYNIANOV, 1976b, p. 100). Eis que no século XXI a vida entra na literatura de forma diferente e a faz diferente, sendo, por isso, preciso repensar a forma de se compreender a arte literária. De acordo com Débora Gasparetto (2010), é preciso pensá-la como uma expressão criada,

a partir de um novo mundo aberto pelas novas tecnologias comunicacionais, revolucionado pelo progresso, que o homem se abre a outras percepções, outras vivências. A cultura vai se modificando e a arte é uma das grandes responsáveis por promover essa reorganização cultural. A cada descoberta tecnológica, as relações, as percepções, o próprio imaginário, se modificam tanto por parte do público, quanto dos artistas; o que o leva a experimentar [...] hibridar arte, sujeitos, meios de comunicação e tecnologia. (GASPARETTO, 2010, p. 39-40)

Neste contexto de inovações e potencialidades, este capítulo propõe-se analisar os elementos que singularizam a narrativa digital-interativa, na sua relação com a narrativa tradicional e o livro-jogo, observando de que modo foi possível a migração das narrativas impressas para o meio digital, como se movem os componentes narrativos no ciberespaço, de modo que a ficção eletrônica permaneça com caráter literário, bem como a interação mediada pelos recursos que o computador proporciona.

3.1 A narrativa curta em tela: da tela do computador à tela do celular

Os meios digitais instigaram alguns artistas a partir de sua invenção em meados da década de 60 e de sua popularização no final da década de 90. Esses recursos possibilitaram o surgimento de variadas propostas de escritura em tela, múltiplas em forma e conteúdo. Algumas propostas se afastaram tanto dos gêneros originais, que se assumiram como novos gêneros textuais, tais como *RPGs*, poemas gráficos, minicontos, microcontos, poemas em *flash*, poe-trix, *Graphic novels*, fotonovelas, dentre outros. A respeito desta incontável multiplicidade, multipolaridade e multissemitiocidade, Débora Gasparetto (2010) acerta ao

¹¹ SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2010. p. 191.

afirmar que, no variado mundo digital,

alguns artistas utilizaram os meios de comunicação para criar, outros para expressar sua inquietação diante do novo, do caráter massivo dos meios de comunicação e da sociedade de consumo [...] assim os modos de percepção acabam se alterando por parte do público [...] proporcionando [...] uma série de novas experiências visuais, estéticas, sonoras, sensoriais, sensíveis. (GASPARETTO, 2010, p. 40)

Dessa forma, são inúmeras as possibilidades do texto em tela, mas, a partir da proposta de jogo com a estrutura da narrativa de *O jogo da Amarelinha*, de Julio Cortázar (2015), precursora do *Role-Playing Game* (RPG), tanto impresso quanto virtual, os gêneros que seguiram essa ideia do texto em jogo têm como componente principal a interação entre escritura e leitor.

Inúmeras são as propostas nesta perspectiva, tais como as de ficção interativa¹² em tela que surgem ainda no século XX, na década de 70 especificamente, sendo exemplos das primeiras narrativas em tela os RPGs *Adventure*, *Hunt the Wumpus*, *Dungeons and Dragons*, *Haunt*, dentre outros. No seu princípio, “em geral, o discurso é conduzido por meio do teclado e da tela” (MONTFORT, 2010, p. 182), não sendo ainda possível a interação por áudios e voz dos interagentes, como os produzidos a partir dos anos 2000.

A primeira narrativa detetivesca em RPG, *Deadline*, desenvolvida pela Infocom, uma das maiores companhias de ficção interativa, data de 1982. O procedimento construtivo dessa proposta se aproxima do conto breve tradicional (capítulo I), mas apenas ao eliminar de seu desenvolvimento toda e qualquer descrição narrativa. Neles, não há explicações desnecessárias e longas narrações; há atos e sequências a serem seguidas objetivamente, tal qual um Mr. Dupin ou um Sherlock Holmes o faria. Segundo Nick Montfort,

um trabalho de ficção interativa (FI) não produz conversa fiada quando uma pessoa interage com ele; mais que uma forma de sistema de diálogo, é uma simulação computacional baseada em texto, que é frequentemente desafiadora e inteligente. (MONTFORT, 2010, p. 183-184)

¹² Ficções interativas, comumente chamadas de jogos virtuais, são aquelas em que os jogadores fazem imersão em um mundo simulado, de modo a sentir-se participante de uma história cuja proposição inicial pressupõe desafios para se alcançar o desfecho. A depender do desempenho do leitor-jogador, as histórias podem não se completar finalizando tragicamente a narrativa (*game over*). Muitas trabalham com mais de uma possibilidade de desfecho.

A *web* possibilitou novas narrativas interativas, gratuitas ou não, nas quais o escritor-programador permite ao leitor-jogador assumir papéis variados: de leitor, ou leitor-personagem, ou coautor. Existem ainda outros sistemas de ficção interativa, em que o leitor-jogador se torna autor mesmo de sua própria ficção, utilizando-se de linguagem por *input-output*¹³, de sistemas de simulação gráfica do mundo, ou ainda avatares e customizações. Segundo Nick Montfort,

o subsistema que processa o *input* numa ficção interativa é chamado de ‘analisador sintático’, enquanto que o que simula o espaço físico e as leis que governam o seu comportamento é chamado de ‘modelo do mundo’. Muitas das aplicações frequentemente discutidas da tecnologia da inteligência artificial têm como alvo o modelo do mundo: as personagens individuais que atuam com intencionalidade estão nessa categoria, tal como a gestão do drama, de forma a orquestrar o comportamento das personagens em geral. No entanto, as inovações não têm de estar limitadas ao mundo simulado. (MONTFORT, 2010, p. 197)

Nesses contextos, o leitor-jogador, instigado por essa simulação de modelo de mundo, usa como recurso principal para construção de sentido da narrativa a imaginação, fantasiando mundos, ruas, interlocutores, raças, dentre outros. Ao fazer uso dessa necessidade ancestral de criar histórias, utiliza o mundo real como referente para o mundo fantasioso que assume como seu durante o momento do jogo. Isso significa dizer que não há inocência ao circular por mundos alternativos em realidade virtual.

Nesse sentido, ao escolher o *software*¹⁴ de um jogo específico, o leitor mais que consome esse produto. Ele adere à uma identidade, ainda que virtual, a qual ele pode personalizar e intervir à sua imagem, ou imagem psicológica, ou a imagem do “outro”, de modo a promover uma ruptura com o mundo real, completando este seu novo mundo virtual

¹³ Os termos *input-output* se assemelham ao par estímulo-resposta behaviorista aplicados aos programas ou *websites* que possuem algum tipo de ferramenta interativa. O *input* é um comando com uso de verbo e alguns substantivos. Ao dar este comando, a máquina ‘lê’ o que o jogador deseja e responde ao estímulo com um texto *output* pré-programado disponível. Algumas ficções interativas atuais já se utilizam de “redes neurais” em inteligência artificial de modo a proporcionar um *output* mais personalizado e dinâmico às multiplicidades culturais dos jogadores.

¹⁴ Os jogos de computadores são *softwares*, isto é, um programa em linguagem codificada criado para ser lido por uma máquina computacional.

com os elementos que o apraz, de forma multicultural e antropofágica. Conforme Alckmar Luiz Santos, a literatura digital

entendida de modo mais aberto, pode-se dizer que há um movimento geral de antropofagização no meio digital. Tanto no sentido de ‘só me interessa o que não é meu’, transcrição literal do manifesto de Oswald de Andrade, quanto no sentido subjacente ou complementar de ‘o que é meu não me interessa’. (SANTOS, 2010, p. 41)

Desta forma, compreende-se, portanto, o movimento de negação do leitor-jogador à sua realidade, bem como o engajamento em navegar entre mundos de outrem, em busca de interagentes, informações e referências culturais que não sejam a sua, sem nenhum pudor cronológico ou regional. Embora constantemente seja possível verificar que o imaginário coletivo ali presente faça eco aos estereótipos também do mundo real, a ficção interativa constitui-se, por fim, um ato de multipolarização cultural, no qual o leitor pode “escolher, explorar e ‘negociar’ seus possíveis significados” (GARCÍA, 2010, p. 27-28).

Entretanto, Katherine Hayles (2009) alerta para o fato de que as fronteiras entre os jogos de ficção interativa e a literatura eletrônica¹⁵ não sejam muito claras, pois, embora a ficção interativa carregue elementos da narrativa, ela não se completará sem a participação efetiva do usuário que, muitas vezes, olha-a apenas como uma forma de interpretar e configurar seu jogo, opondo-se assim à literatura, na qual o objetivo seria configurar para interpretar.

Associado a essa distinção proposta por Hayles (2009), há uma multiplicidade de entendimentos filosófico-sociais quanto às relações humanas na rede. Todavia, Lúcia Santaella em seu livro *Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura* (2010), à partir dos estudos da dialética do ciberespaço proposto por Michael Heim, propõe um reposicionamento nesse “jogo controverso”:

o impacto do computador sobre a cultura e economia, diz Heim, tem dividido os críticos em três tipos de reação. De um lado, os realistas ingênuos. [...] Para eles os sistemas não pertencem à realidade, mas são uma

¹⁵ Katherine Hayles faz uma separação entre ficção interativa e literatura eletrônica. Para a autora, um projeto de literatura eletrônica deve ser “apreciado como uma produção técnica e literária” (HAYLES, 2009, p. 23) o que muitas vezes, segundo ela, não pode ser percebido na construção das ficções interativas.

supressão da realidade. [...] os idealistas da rede. Estes consideram o mundo das redes o melhor dos mundos e apontam para os ganhos evolutivos da espécie. [...] um terceiro grupo, o dos céticos. [...] eles insistem em que o ciberespaço está atravessando um processo de nascimento muito confuso. (SANTAELLA, 2010, p. 22-24)

Possivelmente no grupo dos “realistas ingênuos”, o filósofo e sociólogo Jean Baudrillard (1991) entende que a simulação de mundo não se trata de um território, de um ser referencial, ou de uma substância, mas pressupõe uma geração voltada para os modelos de um real sem origem nem realidade: o Hiper-real.

Para Baudrillard, a ausência do referente se dá por meio de um processo de simulação de fatos, o que torna possível a constituição de uma sociedade baseada no “hiper-real”, que nada mais é do que uma nova ordem da realidade, a intensificação do real levada ao extremo, o excesso causado pela simulação por imagens, modelos, cuja referência dos signos deixa de evocar a realidade. Daí não se trata de ilusão ou fingimentos porque o real já não é possível.

Neste sentido, Jean Baudrillard (1991) alerta que os meios de comunicação e a sedução pelas imagens do mundo moderno foram os grandes responsáveis por implodirem com o social, congelarem tudo a sua volta e absorverem toda a energia viva, transformando-a em massa. Desta forma, o autor entende que a mídia gera implosão de sentido, uma vez que estamos em um universo em que existe cada vez mais informação e cada vez menos sentido. Isso porque existe uma correlação entre o aniquilamento do social e do sentido, uma vez que a informação é diretamente destruidora ou neutralizadora do sentido e do significado.

Contudo, embora Baudrillard (1991) afirme tal aniquilamento e neutralizações de sentido e significado baseando-se na cultura contemporânea, principalmente no que concerne os meios de comunicação, é preciso atentar-se para o fato que a literatura em si é uma proposta de simulação estética da realidade; ela é libertária dos sentidos e significados restritos, ao passo que lida com o intangível, com a imaginação.

Em contrapartida, o filósofo e sociólogo Pierre Levy (1996), possivelmente no grupo dos idealistas da rede, entende a virtualidade não como uma implosão, mas sim como uma explosão do sentido e do significado. Levy (1996) desconstrói o conceito pré-concebido que alguns tem sobre a virtualidade alertando que esta não é o antônimo de uma realidade, tampouco sinônimo de imaginação.

Segundo o autor, o virtual é algo que invade a realidade das pessoas, complementando-a, potencializando-a. Para ele a virtualização do corpo é sua multiplicação,

sua potência. Assim, sem as fronteiras, a identidade se perde contribuindo para uma identidade coletiva. Desta forma, concebe ainda a impossibilidade da atual sociedade viver sem a virtualidade, cujo espaço de comunicação e trocas é inovador, inclusivo e dinâmico.

Pierre Levy (1996) vê a *internet* como um espaço propício de construção de sentidos da realidade, uma vez que, no mar da *web*, é possível encontrar as respostas aos nossos questionamentos, dialogando com outras vozes. Desta maneira, a cibercultura é entendida como uma eminente promoção e contato com o saber, uma espécie de inteligência coletiva, que gera múltiplas possibilidades na educação, na formação e também a novas formas artísticas.

Engrossando a voz de Levy, o sociólogo Manuel Castells (1999), afirma que a sociedade em rede possibilita a atuação e a interação dissolvendo as fronteiras das mídias tradicionais. Ao desenvolver os recursos e colocá-los à disposição, a *internet*, essa grande inteligência coletiva, estimula iniciativas e comunicações entre sujeitos, o que faz emergir também a criatividade em um virtual onde a palavra é criada e disponibilizada individual e coletivamente, local e globalmente. Por esse motivo, em seu conceito de “cultura da virtualidade real”, Castells (1999) não separa os conceitos de realidade e de representação simbólica, por entender que a comunicação se dá baseada em sinais, mesmo quando advém de um meio de comunicação digital e multimodal.

Independentemente de como se concebe as humanidades digitais, no livro *Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura*, Lucia Santaella (2010) reitera a não adesão aos extremos, preferindo observar o meio digital como “um território privilegiado, enfim, para dar margem à imaginação que ausculta o presente, nele presentindo o futuro” (SANTAELLA, 2010, p. 27). Ela afirma ainda que “em tempos de mutação, há que ficar perto dos artistas” (*idem*).

O livro de Santaella dialoga com a crítica literária Katheryne Hayles (2009) que traça linha acerca do entendimento do que seja a literatura eletrônica, como pensa ser possível a intermediação entre o impresso e o virtual, baseando-se na forma como corpo e máquina interagem e, por fim, propõe o que acredita ser o futuro da literatura.

Para Hayles (2009), o conceito de literatura eletrônica está além da mera digitalização ou avanços de ferramentas de produção textual, editoração, publicação e circulação de textos. Literatura eletrônica é aquela produzida em e para meios digitais, mas que, além disso, promove uma intervenção no sistema cognitivo humano. Uma via dupla e cooperativa entre homem e máquina, numa intermediação da inteligência e da criatividade. O homem

incrementa máquina que por sua vez incrementa o homem, ao passo que possibilita a ele experimentar novos mundos, novos espaços e tempos, novas culturas, novos saberes, novas realidades simuladas ou não.

Essa intermediação, por sua vez, propicia novas possibilidades estéticas de escrituras que, segundo a autora, ilusoriamente parecia ter nascido somente para os livros. São, porém, novas maneiras de pensar e ler o literário. A autora afirma que,

como as variedades de literatura eletrônica aumentaram, as ficções de hipertexto também mutaram para uma gama de formas híbridas, [...] incluindo som, texto falado, texto animado, montagens gráficas e outras funcionalidades de uma estrutura de redes inteligentes. (HAYLES, 2009, p. 24)

Essa nova maneira de compreender a literatura se dá devido ao fato de que a literatura eletrônica é uma dinâmica em fluxo constante que pressupõe multimídias e multisemioses, muito além do também necessário hipertexto.

Além disso, Katherine Hayles (2009) afirma que a literatura eletrônica constitui-se em uma potencialidade eminente de humanização das práticas sociais em meios computacionais, desde que continuem a pressupor o trabalho com a linguagem. Essa visão de que o digital demanda novos caminhos, mas que ainda possuem o poder de entrar no indivíduo iluminando as obscuridades da condição humana, dialoga diretamente com o tradicional conceito de função da arte.

Toda essa ebulição de ideias críticas acerca das humanidades digitais e da literatura em tela desencadeou calorosos debates até meados de 2005. Com o *boom* dos *smartphones* em 2008, um aparelho móvel, que está disponível a todo momento e por vezes quase faz parte do próprio corpo, foi possível perceber que os embates de ideias sofreram novo acaloramento. De acordo com Hayles (2009),

o próximo movimento é o de passar da representação interativa de três dimensões na tela para a imersão em espaços tridimensionais reais. Assim como os computadores que saíram da mesa de trabalho e foram para o ambiente, outras variedades de literatura eletrônica surgiram. Considerando que na década de 1990 os romances de correio eletrônico eram populares, a última década assistiu à ascensão das formas dependentes das tecnologias móveis, de histórias curtas enviadas por capítulo a telefones celulares, até narrativas com localização específica, ligadas à tecnologia GPS, frequentemente chamadas 'narrativas locativas'. (HAYLES, 2009, p. 27-28)

Embora a realidade tridimensional ainda não seja um lugar-comum aos celulares popularizados até o ano de 2017, é possível perceber uma incontinenti produção nesses meios digitais móveis, seja usando ferramentas *web* via *internet*, ou mesmo em aplicativos instalados diretamente no *smartphone*, mesclando tecnologias e linguagens.

As narrativas de suspense em tela de computador disponíveis na *web*, por exemplo, migraram rapidamente para essa nova tecnologia. Uma infinidade de aplicativos de RPG de variados autores, histórias, temas e para todas as idades estão disponíveis para download por meio da *app store* e do *google play* (figura 11).

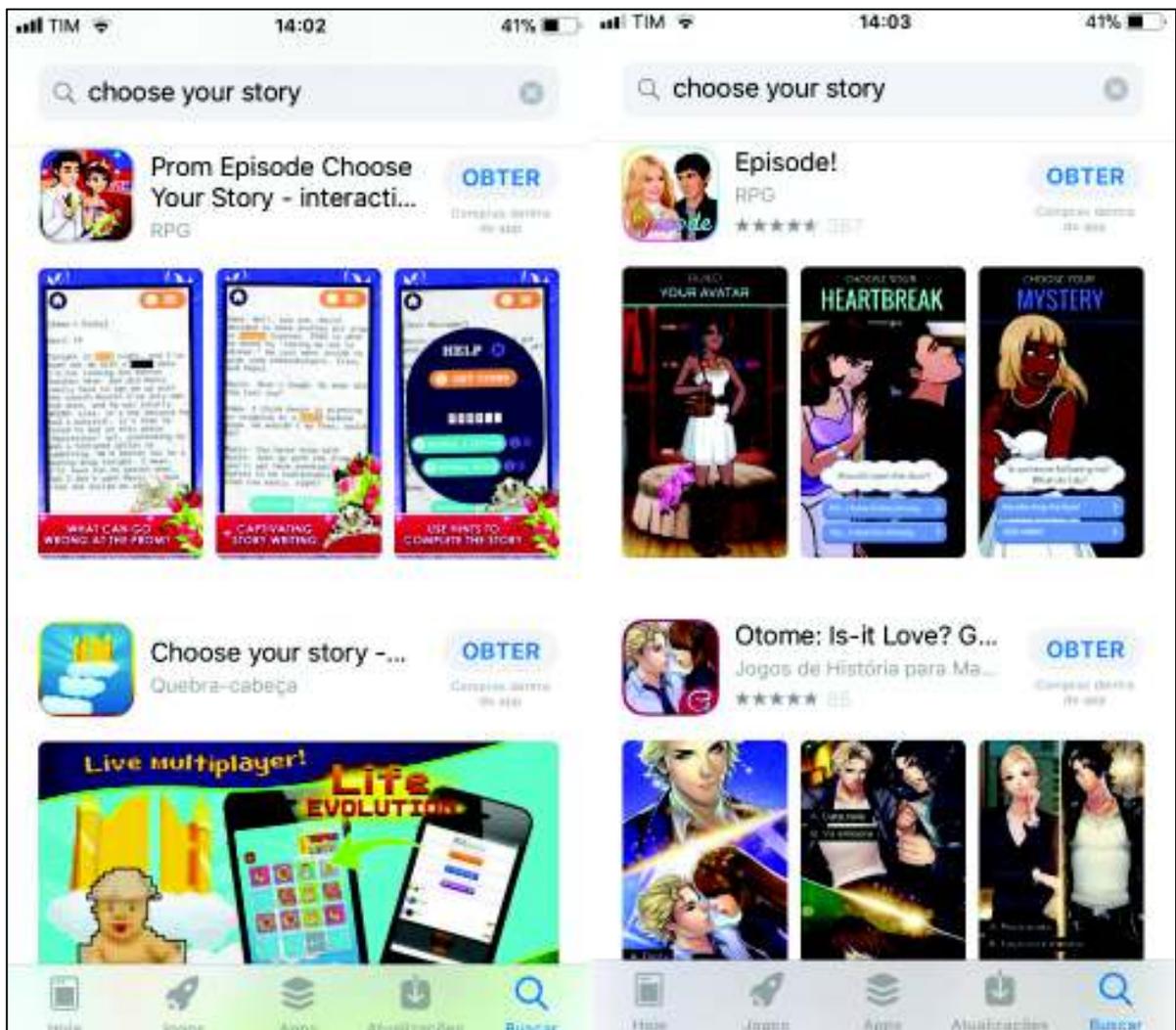


Figura 11 Jogos de narrativa interativa em tela disponíveis na *App Store*.

Além dos RPGs demonstrados na figura 11, estão disponíveis na rede variados outros gêneros digitais, muitos deles intercalados e hibridizados¹⁶. Para acessar tais narrativas, o leitor precisa fazer o *download* do jogo em seu celular ou *tablet* conectado à *internet*. Em algumas dessas propostas, o jogador poderá customizar seu jogo e criar seu avatar, uma espécie de personagem gráfico que será a sua representação neste mundo virtual.

Em 2010, por exemplo, foi lançado o *app U-VENTURES*¹⁷, uma adaptação para a tela digital da série de livros *Choose your own Adventures*, de Edward Packard, analisada no capítulo II deste estudo.

Este aplicativo, exclusivo para uso em *iPhones* e *iPads*, constitui-se do mesmo constructo multisequencial e multilinear do livro-jogo *A casa mal-assombrada*, no qual leitor-personagem escolhe sua sequência de ações conforme passa as páginas. Entretanto, no caso da versão em tela, o leitor-jogador escolhe conforme clica e são adicionadas ainda imagens, luz, som, movimento e efeitos especiais às histórias originais, adequando-se a uma nova geração de leitores digitais (CONAN, 2017, *web*).

Outro bom exemplo de ficção analítica interativa digital é o RPG *Hunter* disponível na *App Store* brasileira em Língua Inglesa apenas. Ao contrário do U-VENTURES, nesse RPG, o design gráfico proposto é idêntico aos de aplicativos de comunicação instantânea, como o *WhatsApp* ou *Messenger*, por exemplo.

Enquanto o diálogo é processado, aparece a indicação em movimento que o contato está escrevendo, do mesmo modo que visualizamos neste tipo de aplicativos, constituindo-se de uma simulação gráfica do mundo pautada no real, portanto.

Ao abrir o *Hunter* (figura 12), o leitor-jogador assume-se detetive e escolhe seu *contact* (o outro personagem robô, um detetive internacional, que irá interagir com ele). Estão disponíveis 6 contatos, cada um com perfis simuladamente humanos pré-programados, com fotos e nomes fictícios.

O jogador, além de escolher o contato com o qual quer interagir, escolhe também o local onde se passa a narrativa. Em todas as possibilidades de enredo são usadas cidades e localidades reais, pautadas em modos geográficos e culturais de tais localidades.

¹⁶ Os conceitos de intercalação e hibridização de gêneros se refere aos textos em que um gênero se mistura a outro, podendo ou não serem percebidas as fronteiras formais, composicionais e sintáticas de ambos. O aprofundamento sobre esses conceitos será disposto no item 3.1.1 deste estudo (p. 78).

¹⁷ O *app* está temporariamente indisponível para *download*, devido sua desatualização para funcionamento no sistema IOS11. (Acesso em 22/10/2017).

Ao proferir tais escolhas por meio de *clicks*, o jogador informa ao aplicativo por qual narrativa programada ele irá fazer a leitura imerso nessa realidade virtual. Em seguida inicia-se um diálogo simulado entre o jogador e seu interagente.

Na figura 12, está disponível a visualização de uma dessas possibilidades. Nesta narrativa, o primeiro contato entre as personagens é saber qual será a próxima missão.

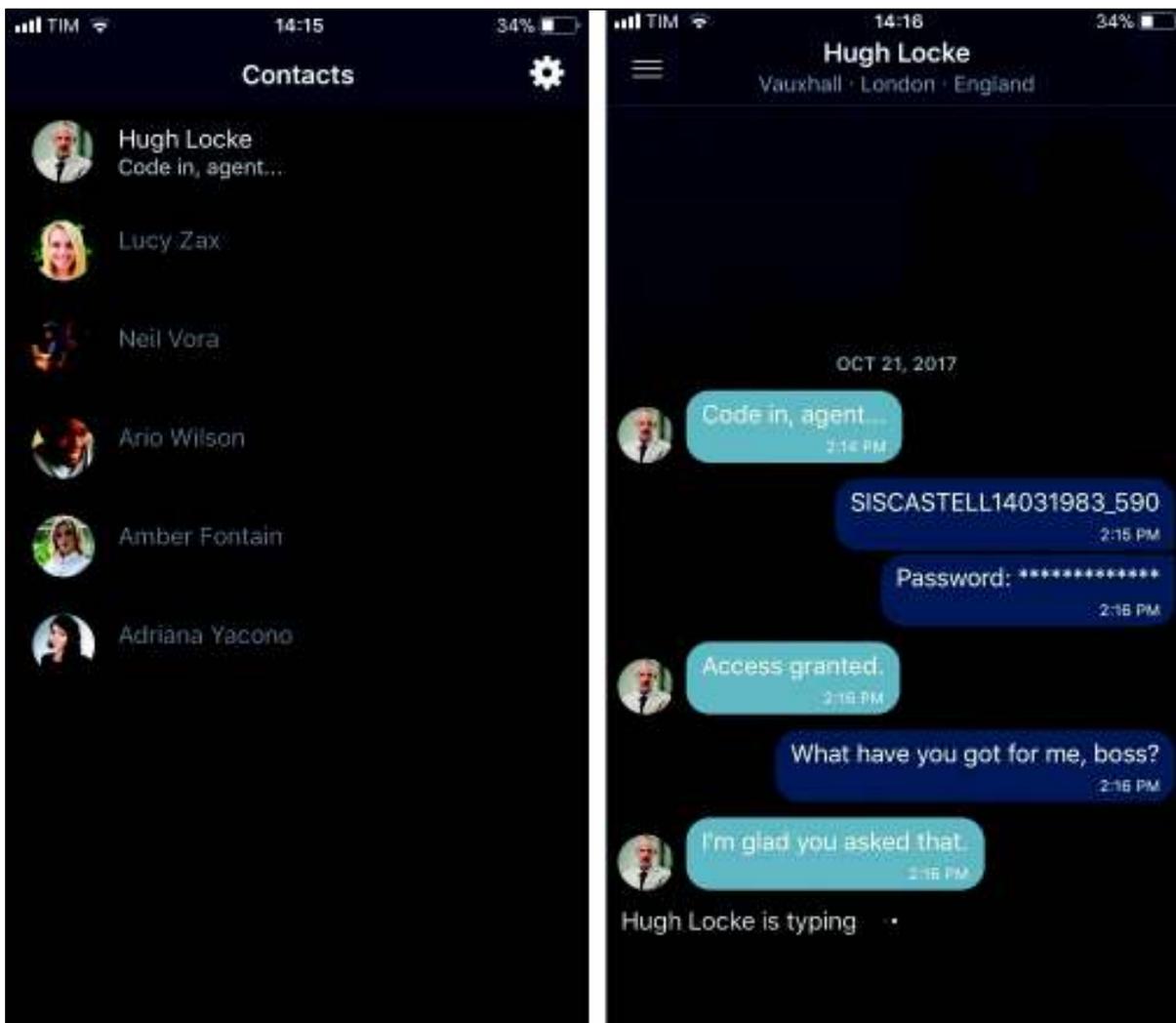


Figura 12 Print das 2 primeiras telas do jogo.

Por meio do procedimento ilustrado na figura 12, a narrativa inicia-se com os devidos cumprimentos em um diálogo simulado, tal qual é esperado de dois indivíduos em contextos profissionais.

Na quarta tela (figura 13), o detetive internacional informa que a missão é procurar um avião particular que sumira no Atlântico sob circunstâncias suspeitas. Após alguns segundos, aparecem mais diálogos simulados nos quais são usados, além de textos, recursos visuais.

A imagem simulada do satélite demonstra o traço que o referido avião teria feito, bem como a localização exata de onde o mesmo teria desaparecido. Por meio da observação deste recurso visual, é possível perceber a multissemiotividade característica das literaturas eletrônicas presente como procedimento construtivo nessa proposta de ficção interativa exclusiva para uso em dispositivos móveis.

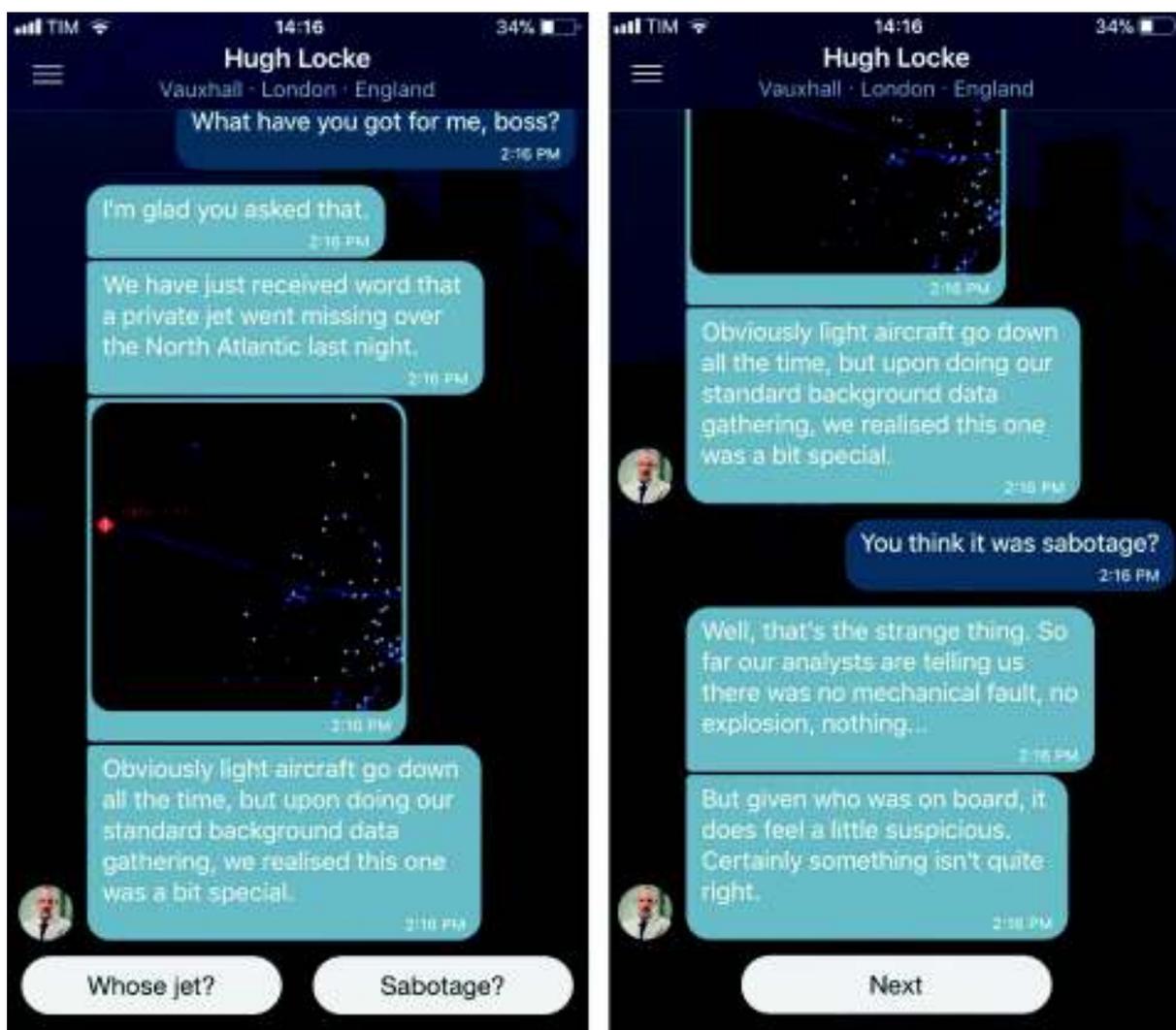


Figura 13 Print de telas de desenvolvimento do jogo.

Conforme demonstra a figura 13, o jogador, incorporando o outro personagem detetive, tem a possibilidade de escolher dois caminhos a seguir: “Whose jet” ou “sabotage”. Escolhendo “sabotage”, mais diálogos simulados aparecem com os detalhes da trama. O jogo dá a possibilidade de clicar em “next” e continuar a narrativa da história. Em outras telas o jogador volta a poder optar diante duas possibilidades e assim sucessivamente até o desfecho, ou, melhor dizendo, o final do jogo .

São inúmeras as narrativas disponíveis para *smartphones* que seguem o procedimento construtivo e a temática dos livros-jogos RPG impressos. As obras *So, You're Possessed*, *The Wicked, can you survive?* e *Twinge – interactive story* (figura 14), são bons exemplos de ficções interativas nas quais o leitor-jogador intervém, ou tem a sensação de intervir, no enredo da narrativa.

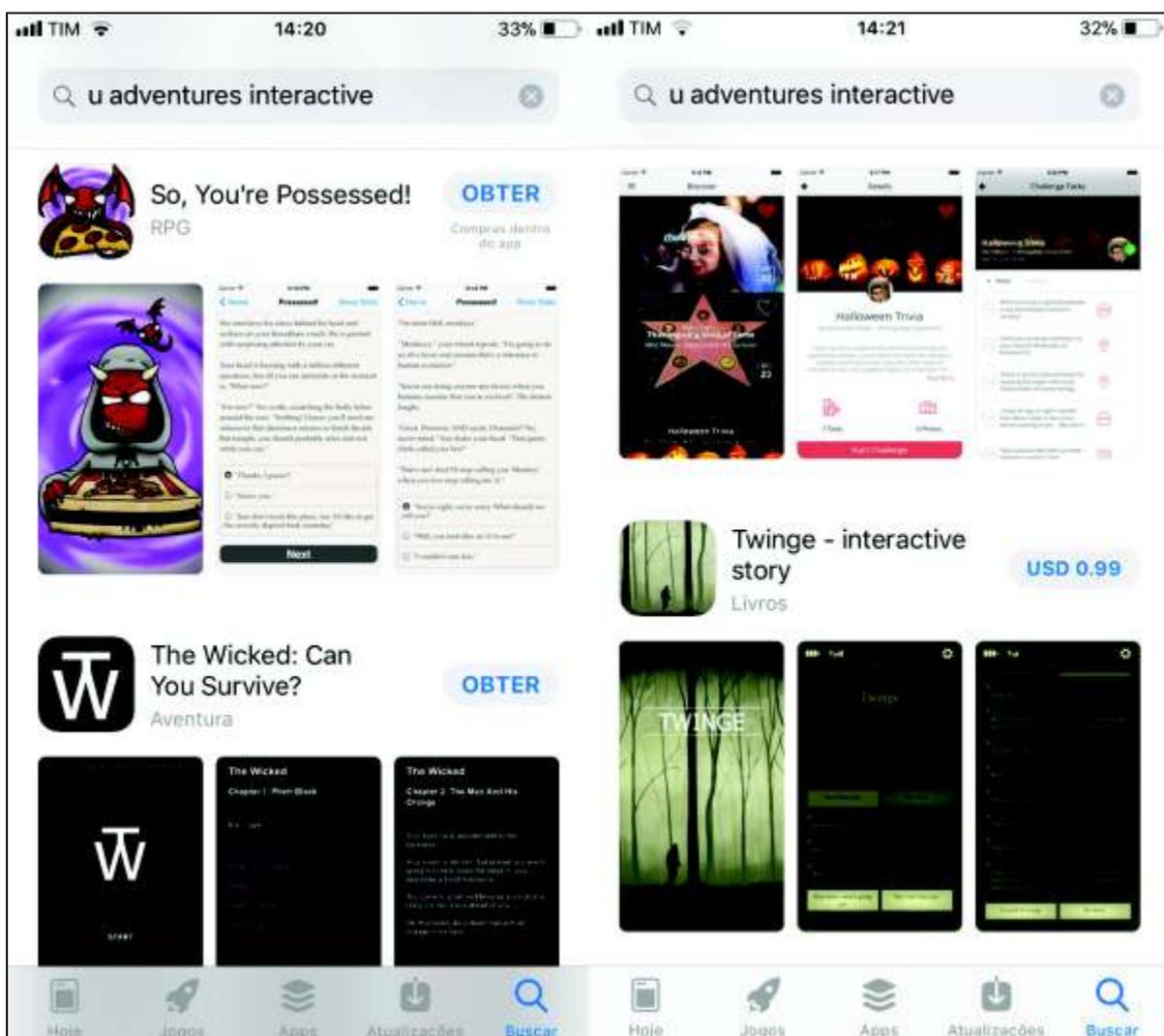


Figura 14 Jogos de narrativa de suspense interativa em tela disponíveis na *App Store*.

Entretanto, essa interatividade e intervenção como a possibilitada por narrativas como as demonstradas na figura 14 é questionada por Alex Primo (2008) ao afirmar que a interação em meio eletrônico é reativa, ou seja, a máquina apenas responde ao comando do usuário, sendo a mesma utilizada apenas como argumento de venda. Primo reitera afirmando que o usuário tem a sensação de interação e não uma interação propriamente dita. Isto significa dizer que tal configuração prejudica ou inviabiliza os processos criativos, uma vez que “o

intercâmbio é vigiado e controlado por determinações” (PRIMO, 2008, p. 135).

Muito além deste alerta feito por Primo (2008), é preciso compreender que ao mesmo tempo que a mídia possibilita múltiplas faces como, por exemplo, a interatividade (ou a sensação desta) tanto na produção quanto na recepção literária, a obra só se constituirá uma evolução literária enquanto houver uma amplitude ou modificação da sua função construtiva e seja um fato literário. Jurij Tynianov (1976b), muito antes do surgimento da *internet*, já esclarecia que

o ‘valor’ de tal ou qual fenômeno literário deve ser considerado como ‘significação e qualidade evolutiva’ [...] É incorreto extrair do sistema elementos particulares e aproximá-los diretamente das séries similares pertencentes a outros sistemas, isto é, sem levar em consideração a função construtiva [...] A existência de um fato como *fato literário* depende de sua qualidade diferencial (isto é, de sua correlação seja com a série literária, seja com uma série extraliterária), em outros termos, de sua função. O que é ‘fato literário’ para uma época, será um fenômeno linguístico relevante da vida social para uma outra e, inversamente, de acordo com o sistema literário em relação ao qual este fato se situa. (TYNIAOV, 1976b, p. 106-109)

Assim, com o desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação, abriu-se um mundo de possibilidades narrativas, ainda em discussão quanto ao seu caráter de “fato literário”, mas que possui caráter interativo e alimenta a criatividade dos escritores. A questão então é discernir quais narrativas digitais garantem ou não a função construtiva e esta seja um fato literário, observando “os elementos particulares de seus sistemas e sua função construtiva”, sabendo que hoje o processo produtivo se dá de modo inverso. Segundo Nick Monfort,

a distinção básica entre conteúdo e expressão é conhecida desde Aristóteles e nas últimas décadas foi profundamente explorada por Seymour Chatman, Gérard Genette, Gerald Prince, Mieke Bal e outros. Mas a ficção interativa, bem-sucedida na simulação do plano de conteúdo, não foi organizada para incorporar essa distinção. Como o texto dispara à medida que os eventos se sucedem, é extremamente difícil narrar as coisas que aconteceram numa ordem diferente. (MONFORT, 2010. p. 199)

Diante disso, assume-se que não se trata de mimese, não se trata de modernidade, mas de uma hipermodernidade, uma reinvenção, fato de ficção, uma vez que ele já não faz mais

parte da vida e sim de um exercício virtual antropofágico, que permite emergir o avesso da condição humana, em um corpo híbrido, hiperlinkado, que produz as narrativas dos múltiplos.

3.1.1 Estrutura em *links*: multisequencial, multimodal e multisemiótico

As ferramentas de escrita disponibilizadas na *web* via *hyperlinks* desestabilizou conceitos há muito tempo do que se entende sobre estrutura e gênero textual. Segundo Sérgio Capparelli (2010) é preciso reorganizar esses conceitos para fazer as análises das ficções hipertextuais. O autor afirma que esse movimento de metamorfose e reconceituações é natural da teoria literária e próprio da sociedade.

Segundo Capparelli (2010), analisando a estrutura de uma hiperficção, por exemplo, muitos estudiosos, por falta de uma referência melhor, costumam explicá-la utilizando-se da “metáfora do labirinto”, na tentativa de demonstrar suas novas matizes, cujos caminhos se tornaram um “emaranhado” pressupondo “novas sensibilidades”:

a metáfora do labirinto se justificaria por determinadas características que dizem respeito a sua estrutura, como a sensação de desorientação neste espaço de escrita, o que pode tornar a leitura um verdadeiro ato de desbravamento do desconhecido. (CAPPARELLI, 2010, p. 222)

Nessa estrutura labiríntica, os conceitos tradicionais da narratividade são relativizados pelo hipertexto fato que impõe uma necessária ampliação dessas conceituações. Entretanto, as teorias da cibernarratividade ainda dispõem de conceitos fragmentários e frouxos, cujo vocabulário denotam pouca concretude, uma vez que surge em um suporte no qual “não há nenhum fundo sólido sob o oceano das informações” (LEVY *apud* RETTENMAIER; RÖSING, 2010, p. 07). Segundo Marcelo Spalding,

a literatura digital, ou eletrônica, é aquela nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela eletrônica. [...] ‘obra com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede’ [...] ‘movida pelos motores da cultura contemporânea’. (SPALDING, 2012, p. 89-90).

Spalding (2012) ainda acrescenta que esse tipo de literatura “rompe com a lógica sequencial e horizontal do livro impresso” (SPALDING, 2012, p. 89), por fornecer várias possibilidades de desenvolvimento composicional da narrativa, pois tal literatura trabalha com a hipertextualidade, além de fornecer ludicidade, através da interatividade com o leitor. A literatura digital pode ser “multimídia, hipertextual, colaborativa, mas não é necessário que todos os recursos sejam utilizados simultaneamente” (SPALDING, 2012, p. 90).

Neste contexto de tantas possibilidades, Sérgio Capparelli (2010), todavia, observa que alguns elementos podem ser elencados como básicos ao hipertexto, tais como: “a escrita e a leitura não sequencial; a interatividade possibilitada pelo meio digital; a existência de elos de ligação (*links*) – textuais ou não” (CAPPARELLI, 2010, p. 223).

Essa percepção do *link* como elo, permite-nos inferir uma relação com a concepção básica de estrutura narrativa proposta por Tzvetan Todorov (2008), já exposta no capítulo I deste estudo. O *link*, assim concebido, seria a ligação entre as ações dispostas no tempo narrativo. Contudo, em formato eletrônico, este elo poderia tomar corpo com enunciados verbais, visuais ou mesmo sonoros, a depender da cibernarrativa que se observa.

Nesse sentido, ainda que “labiríntica”, em algumas propostas de literatura eletrônica as noções de ligação entre as ações e de fio condutor da narrativa sofreram metamorfose, mas permanecem como procedimento constitutivo em formatação multisequencial, assim como o livro-jogo analisado no capítulo II.

Embora algumas relações entre as narrativas tradicionais e as cibernarrativas possam ser observadas, Sérgio Capparelli (2010) afirma ser, “discutível a aplicação na análise da ficção hipertextual, de elementos tradicionais como ficção, leitura sequencial, tempo, espaço, enredo, autoria e interatividade” (CAPPARELLI, 2010, p. 226). Assim, fica claro que mesmo em com diálogo com o texto impresso, o hipertexto detém características próprias e definidoras, as quais não podem (e nem devem) ser ignoradas nos processos de produção, recepção e circulação textual. Para fundamentar esta afirmativa, Capparelli (2010) usa a hiperficção *A dama de espada(s)*, de Marcos Palácios (2017). De acordo com a afirmativa do próprio Palácios na *homepage* do *site*, trata-se uma “experiência em hiperficção” (PALÁCIOS, 2017, *web*), disponível na *web* desde 1998.

O primeiro ponto levantado pelo crítico é a multivocalidade inerente ao hipertexto, ao observar que a “autoria da hiperficção é quase sempre coletiva”. Capparelli (2010) usa o conceito de polifonia bakhtiniano para embasar a multivocalidade que o hipertexto proporciona ao “explodir os limites entre a história e a ficção”. Isto porque na obra de

Palácios, por exemplo, ao navegar pela hiperficção, o leitor pode escolher um *link* cujo caminho o leva a um texto de outro autor disponível na *web*, sendo esse texto de esfera literária ou não (verbetes enciclopédicos, quadrinhos, poemas, etc), possibilitando ao leitor navegar entre ficção e realidade. De acordo com Capparelli,

A forma privilegiada da *Dama* é a rede. Apresenta-se como uma estrutura não-linear, na qual o *link*, quando acionado, leva a um documento, que, por sua vez, tem ligação com outros *links*, sendo que cada *link* pode ser bidirecional, ou, como é o caso da Estação, no Mapa, que pode levar a cinco ou mais opções diferentes. (CAPPARELLI, 2010, p. 228)

Assim, percebe-se também que as fronteiras de gênero e a tipologia textual foram transbordadas nesta obra de hiperficção, configurando-se numa multimodalização cruzada, isto é, os textos que se cruzam por meio de *hiperlinks* misturam modos discursivos, gêneros discursivos, temas e outras linguagens pelos quais o leitor pode navegar e imergir (ou não) durante a leitura da hiperficção *A dama das espada(s)* (2017).

Devido a este procedimento construtivo é possível compreender que essa proposta de literatura eletrônica constitui-se de um processo interativo que aproxima escritura, escritor e leitor pois, nesta estratégia multicursiva, o autor joga com as possibilidades discursivas, mas é o leitor que tem a responsabilidade em escolher o caminho em completude narrativa. Desta forma, é possível compreender também a multipolarização inerente à cibercutura, na qual os modelos discursivos e formas de comunicação não são privilégios de apenas um grupo.

Além disso, Capparelli (2010) alerta ainda que a ideia de quebra da linearidade e das sequências temporais na hiperficção seguem também matizes próprias. Embora a ideia de fio condutor da narrativa permaneça e que haja uma espécie de “discurso discorrido”, este fio está embaralhado e sofre saltos temporais ao clicar em *links*. Capparelli (2010) finaliza dizendo que “este tipo de texto se apresenta ao leitor como uma série de nexos interligados entre si, que podem ser ativados ou não pelo leitor à medida que este avança na leitura”, portanto, cada leitor “constrói sua própria linearidade” (CAPPARELLI, 2010, p. 235) configurando-se, assim, em um procedimento construtivo multilinear.

Da mesma forma Roxane Rojo e Jacqueline Barbosa (2015) observam o hipertexto em seu livro *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos*. A partir de concepções do Círculo de Bakhtin, as autoras relacionam como se comportam e organizam os gêneros

discursivos na hipertextualidade trazendo à luz conceitos importantes para compreensão da hiperficção. De acordo com as autoras, o

texto multimodal ou multissemiótico é aquele que recorre a mais de uma **modalidade** de linguagem ou a mais de um sistema de signos ou símbolos (**semiose**) em sua composição. Língua oral e escrita (modalidade verbal), linguagem corporal (gestualidade, danças, *performances*, vestimentas – modalidade gestual), áudio (música e outros sons não verbais – modalidade sonora) e imagens estáticas e em movimento (fotos, ilustrações, grafismos, vídeos, animações – modalidades visuais) compõem hoje os textos da contemporaneidade, tanto em veículos impressos como, principalmente, nas mídias analógicas e digitais. (ROJO; BARBOSA, 2015, p. 108)

Embora a mistura de linguagens seja utilizada e possível também em textos impressos, é da natureza do hipertexto a multimodalização e a multissemiotividade, sendo necessária a observação dessas características multimodais e multissemióticas para a construção do sentido.

As autoras ainda alertam que, mesmo em textos impressos, como os veiculados em jornais, hoje sofrem uma ampliação de usos de linguagens distintas, por vezes até privilegiando a visual, sendo que “as modalidades ou semioses que podem comparecer na composição de um texto em um gênero dependem, de certa maneira, das mídias em que esse texto foi produzido” (ROJO; BARBOSA, 2015, p. 111).

Observando essas características na composição de uma literatura eletrônica, percebe-se o constante uso de gêneros híbridos ou gêneros intercalados nas propostas de hiperficção e de RPG. Segundo Mikhail Bakhtin, híbrido é

o enunciado que, segundo índices gramaticais (sintáticos), e composicionais, pertence a um único falante, mas onde, na realidade, estão confundidos dois enunciados, dois modos de falar, dois estilos, duas ‘linguagens’, duas perspectivas semânticas e axiológicas. [...] Entre esses enunciados, estilos e linguagens, perspectivas, não há nenhuma fronteira formal, composicional e sintática [...], por conseguinte, tem dois sentidos divergentes, dois tons. (BAKHTIN *apud* ROJO; BARBOSA, 2015, p. 102)

Desta forma, entende-se por hiperficção híbrida as propostas narrativas que sofrem aglutinação, que misturam enunciados diversos no processo narrativo. As hipernarrativas intercaladas, por sua vez, são aquelas em que as “fronteiras formais, composicionais e

sintáticas” são percebidas e, desta forma, são narrativas em *hiperlinks* que justapõem enunciados distintos.

Um bom exemplo de hiperficação intercalada e multissemiótica é o miniconto multimodal *A vela e o vento*¹⁸, de Silvio Vasconcelos. Nele, como é típico do miniconto, a narrativa não-linear e a brevidade são levadas ao extremo, sendo o leitor o responsável em completar a narrativa (ou sentido) observando a foto justaposta ao miniconto. Essa completude se dá em uma interatividade imaginativa *a priori* solitária, mas, em se tratando de ciberespaço, podendo sempre o leitor interagir com o autor ou outros leitores via chat, comentários e fóruns.

3.2.2 Estrutura em *links*, *actante* leitor

A respeito dessa noção de participação e interatividade, Lucia Santaella destaca que “a configuração informacional em rede, é permitir que os meios de comunicação possam atingir os usuários e obter um *feedback* imediato” (SANTAELLA, 2004, p. 151). A autora reitera que sob a luz do “conceito semiótico do dialogismo”, a interatividade nas redes potencializam o caráter dialógico da linguagem, uma vez que se configuram em fluxo constante. Santaella (2004) afirma que “as interatividades nas redes externalizam a essência mais profunda do dialogismo, essa que foi defendida na conceituação de Bakhtin e Pierce, quando estes colocam em primeiro plano a natureza coletiva dos sentidos da linguagem e o caráter eminentemente social do signo” (SANTAELLA, 2004, p. 172).

Esses textos multipolarizados e em *hiperlinks* que pressupõem uma intervenção ativa do leitor dialoga diretamente com o perfil dos “primeiros seres digitais”, os nascidos na década de 90, que, de acordo com Miguel Rettenmaier e Tania Rösing (2010), Wim Veen e Bem Vrakking nomeou de *homo zappiens*.

O *homo zappiens* é mais do que um leitor ativo que busca interatividade no jogo. É um ser que navega por diversas semioses do mesmo modo, sem ser “exclusivista no que diz respeito à forma e ao canal pelos quais chega a informação” (RETTENMAIER; RÖSING, 2010, p. 205). Esse leitor, desta forma, pode ser também entendido como um aprendiz ativo que, não linearmente, busca as respostas aos seus questionamentos “zapeando” pelas informações disponíveis na *web*, em um constante movimentos de alimentação e retroalimentação colaborativa. Assim, para este ser tanto a vida real quanto a virtual fazem

¹⁸ Disponível em <http://minicontos.blogspot.com/> Acesso em: 01/12/2017.

parte da sua realidade, aproximando-se das concepções de Pierre Levy discutidas no item 3.1.

Além disso, este ser pós-humano nega a ideia de solidão frente a máquina, uma vez que participa de uma grande inteligência coletiva conectada em rede. A leitura contemplativa e solitária já não o satisfaz, sendo assim, compreendido como um leitor *actante* que deseja e reivindica o seu papel na narrativa, engajando-se com prazer no “texto labiríntico”, no qual ele é responsável pela busca de significado e forma, “através de uma técnica sinuosa e angulada” (CAPPARELI, 2010, p. 237).

Neste universo digital múltiplo e labiríntico que inspira e desassossega inúmeros escritores e leitores de variadas culturas, encontra-se o hiperconto *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding (2013), o terceiro objeto a ser analisado por este estudo.

3.2 A escritura do *actante* leitor em *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding

A hipernarrativa *Um estudo em vermelho*¹⁹, idealizada por Marcelo Spalding, definida pelo autor como um hiperconto (narrativa breve por *hyperlinks*), apresenta características muito diversas das duas primeiras analisadas neste estudo (capítulo I e II).

A história também segue os moldes clássicos das narrativas policiais: um sequestro de uma personagem rica, um detetive contratado por outra personagem, que irá investigar o caso, seguindo pistas contraditórias e chegando a desfecho surpreendente. No total, são 8 possibilidades de finais: 5 deles escritos por Marcelo Spalding e 3 por Giuliana de Toledo, sendo, assim, o hiperconto *Um estudo em vermelho* um projeto de escrita digital colaborativa:

o hiperconto é uma versão do conto para a Era Digital. Sendo ainda um conto, de tradição milenar, requer narratividade, intensidade, tensão, ocultamento, autoria. O texto, naturalmente, ainda deve ser o cerne do hiperconto, preservando seu caráter literário. [...] Imagens, em movimento ou não, áudios, hiperlinks, interatividade e quebra da linearidade são apenas algumas das possibilidades do hiperconto. Claro que um bom hiperconto não precisa utilizar todos esses recursos ao mesmo tempo, assim como há filmes belíssimos sem efeitos especiais (SPALDING, 2009, *web*).

Sendo o hiperconto veiculado em suporte digital, nesta proposta o autor assume papel

¹⁹ Há aqui uma referência explícita a Arthur Conan Doyle. A primeira obra detetivesca de Conan Doyle, em que a personagem Sherlock Holmes aparece, também chama-se *Um estudo em vermelho*, publicada em 1887. Entende-se aqui como um ato enraizante de Marcelo Spalding, uma tentativa de *linkar* a literatura tradicional e a literatura eletrônica.

de idealizador do projeto textual, vislumbrando preservar o caráter literário. Para isso, constrói sua narrativa de maneira que o leitor possa tanto escolher o desenvolvimento dos episódios, clímax e desfecho, por meio de *hiperlinks*, quanto possibilita a ele perceber-se efetivamente participante do ato de narrar.

Consciente de se tratar de uma experiência de leitura não comum a muitos leitores, Marcelo Spalding disponibiliza links a esquerda na página inicial (figura 15), pelos quais o leitor pode navegar e compreender melhor sobre a proposta narrativa deste hiperconto.

Também na página inicial, o leitor é informado de que essa escritura trata-se de uma narrativa com oito possibilidades de finais. Além disso, há o uso de áudio já na primeira página, uma semiose responsável por gerar o clima de mistério mesmo antes de iniciar a narrativa performatizada pelo leitor. Esta sensação do leitor perceber-se também coautor, embora não o seja, foi intensificada nesta escritura se comparada ao texto em jogo impresso. No hiperconto *Um estudo em vermelho*, o que sustenta e intensifica essa sensação não é mais o uso dos pronomes “você” e “sua”, usados na 2ª pessoa do livro-jogo *A casa mal-assombrada*, analisado no capítulo II.

No hiperconto aqui analisado, utiliza-se como procedimento construtivo o analisador sintático, que se dá por meio de informação *input* no *hyperlink*²⁰, o qual potencializa a simulação ficcional. Para isso, o leitor é convidado a disponibilizar seu nome (ou um nome pelo qual quer ser reconhecido) e seu *e-mail*. (Figura 15).



Figura 15 Print da tela inicial do hiperconto *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding.

²⁰ Ação de clicar em um *link*, promovendo um estímulo programado dando sequência à narrativa.

Ao clicar em “enviar”, conforme demonstrado na figura 15, a narrativa inicia e o leitor passa a ser referenciado como a personagem que troca *e-mails* com o personagem detetive (Figura 16), assumindo para si um papel de enunciador e participante da narrativa. Isso significa dizer que o leitor (por sensação) irá performatizar a narrativa em *hiperlinks* conforme escolhe os caminhos os quais quer experienciar.



Figura 16 Print da 4ª tela do hiperconto *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding.

Como pode ser verificado nas imagens (figuras 15 e 16), ao acessar a página inicial do hiperconto²¹ o leitor disponibilizará um nome e *e-mail* pelo qual será identificado pelo sistema e será referenciado sendo uma das personagens. Todas as telas do hiperconto foram construídas de modo a simular uma troca de *e-mails* entre o JOGADOR²² e o personagem detetive. A partir da observação deste procedimento construtivo é possível perceber que essa proposta não contém narrador, pois o texto se dá como uma espécie de diálogo simulado.

Por meio da leitura dessa troca simulada de e-mails, o leitor entra em contato com a história, sentindo-se participante de um dos 8 finais que foram previstos pelos autores deste hiperconto, dos quais segue, por amostragem, a análise de 3 deles.

²¹ Disponível em www.literaturadigital.com.br/estudoemvermelho. Acesso em 01/12/2017.

²² A “personagem principal” em todas as sequências será o leitor-jogador, que será referencializado pelo nome que ele disponibiliza na primeira tela (figura 15). Neste estudo, usaremos o nome JOGADOR para indicar esse “personagem”.

3.2.1 Final 4: Um golpe de mestre²³

Todas as sequências do hiperconto compartilham da mesma tela inicial, sendo somente na segunda tela o início da sequência de leitura “Um golpe de mestre”, assinada por Giuliana de Toledo. Esta sequência conta a história de JOGADOR que, ao lado da irmã caçula, é o presidente de uma importante empresa herdada dos seus pais que morreram em um desastre de avião. No primeiro *e-mail*, JOGADOR informa a Mr. Dupin, o personagem-detetive, que a irmã sumiu durante a realização de um evento e, depois das frustradas buscas comuns ao caso, JOGADOR resolveu contratar um detetive particular, por isso estava entrando em contato.

Na terceira tela, utilizando-se de recurso *output*²⁴, o site permite aparecer uma resposta simulada do *e-mail*, no qual Mr. Dupin cita Edgar Allan Poe e seu famoso detetive, deixando claro a interreferencialidade da obra não só no título do hiperconto, mas também na escolha do nome da personagem. O detetive neste *e-mail* aconselha JOGADOR a não envolver a polícia no caso e questiona se a irmã pode estar fingindo ou se fora mesmo sequestrada (figura 17)



Figura 17 Print da 3ª tela do Final 4: Um golpe de mestre, de Giuliana de Toledo.

²³ As oito possibilidades de enredo veiculadas no site não são nomeadas. Neste estudo optou-se por fazer a nomeação a fim de facilitar a referência durante a análise da obra. O mesmo se aplica aos itens 3.2.2 e 3.2.3.

²⁴ O *output* é uma resposta ao *click* feito pelo leitor na segunda tela. Trata-se de uma resposta programada no sistema e não uma pessoa real respondendo.

Conforme demonstra a figura 17, neste momento o leitor é chamado a escolher entre duas possibilidades de sequência de enredo. Este procedimento constitutivo de multisequencialidade segue a mesma ideia de enredo bifurcado proposto pelas microtramas do livro-jogo *A casa mal-assombrada*, de Edward Packard (1985), analisada no capítulo II deste estudo. Entretanto, no hiperconto, o leitor escolhe entre as duas possibilidades no final da página por meio de *hiperlink*.

Na sequência *Um golpe de mestre*, o JOGADOR clica em “sua irmã pode estar fingendo”. Ao clicar, aparece uma tela simulando *e-mail* escrito ao detetive informando-lhe do caráter pouco confiável da irmã caçula e pedindo para que faça a investigação, uma vez que desconfia tratar-se de um golpe.

Clicando em “enviar”, aparece a quinta tela na qual o detetive combina valores. Ao clicar em responder, aparece uma tela com dois *e-mails* emparelhados nos quais o JOGADOR pode escolher entre aceitar o preço ou refutar o serviço. Clicando na opção em que aceita o altíssimo valor, JOGADOR é redirecionado a outro *e-mail* no qual Mr. Dupin informa já ter reservado hotéis na cidade de JOGADOR e que levará consigo a secretária. Ao finalizar diz que “fará de tudo para encontrar Mixuca”.

No rodapé, aparece bem destacado a frase “Mixuca??? Como você sabe o apelido de infância da minha irmã???”. Sendo a frase um *link*, JOGADOR clica nela e é redirecionado a outra tela na qual há no topo um breve texto sugerindo tomada de consciência de JOGADOR. No texto diz: “Três dias sem resposta daquele tal de Mr. Dupin. Miserável. Mixuca, Mixuca... Ninguém além de mim e dos meus pais conhece esse apelido. Aí tem coisa, aí tem coisa... Agora não sei se procuro o Silveira da DP ou o Big e resolvo do jeito dele.” (*web*). Abaixo do texto, há duas telas de *e-mail* emparelhadas nas quais o JOGADOR pode optar por mandar um e-mail ao Silveira ou ao Big.

JOGADOR clicando em enviar *e-mail* ao Big, combinam de ir atrás de Mr. Dupin “a sua maneira”. Entretanto, clicando em “enviar” novamente, aparece a última tela dessa sequência na qual a irmã explica seu sumiço a JOGADOR. Informa-o que estava sufocada com a presidência da empresa, que não gostava do convívio com JOGADOR e que fugiria com Mr. Dupin, que na realidade é seu cúmplice e amante.

Nesta sequência que leva ao final 4, aqui intitulada de “Um golpe de mestre”, há a presença de 4 personagens, sendo verdadeiramente humano apenas JOGADOR. É possível firmar a presença de 4 personagens pois os outros 3 de certa forma influenciam as ações de JOGADOR, ainda que sejam diálogos simulados via *e-mails* simulados.

3.2.2 Final 5: A morte da irmã: um mistério

Esta sequência de leitura assinada por Marcelo Spalding segue o mesmo procedimento constitutivo de simulação de troca de *e-mails* entre o personagem JOGADOR e o detetive Mr. Dupin descrito no item 3.2.1. Também aparecem os mesmos 4 personagens da sequência já analisada.

As duas sequências compartilham das mesmas telas, portanto da mesma proposição inicial. Começa a trilhar caminhos distintos na terceira tela²⁵, na qual o JOGADOR opta por clicar no link “você realmente acha que é um caso de sequestro?” no final da página.

Ao clicar nesta opção, simuladamente, o JOGADOR envia *e-mail* ao detetive demonstrando indignação com a desconfiança dele de se tratar de caso de fingimento da irmã caçula. Dando sequência na proposta do hiperconto, ao clicar em “enviar” aparece um *e-mail* resposta do detetive se desculpando e propondo as custas do serviço de investigação particular.

Clicando em “responder”, surge a mesma tela do enredo “Um golpe de mestre” na qual há dois *e-mails* emparelhados em que o JOGADOR pode escolher entre aceitar o preço ou refutar o serviço (figura 18)



Figura 18 Print da 5ª tela do “Final 5: A morte da irmã: um mistério”, de Marcelo Spalding.

²⁵ A referida tela é a mesma representada na figura 17 na página 83 desta dissertação.

Na figura 18 pode-se perceber com clareza de que se trata desse emparelhamento de *e-mails*. No enredo “Um golpe de mestre” analisado no item 3.2.1, o jogador opta por encomendar o serviço, entretanto, nesta sequência do item 3.2.2, o JOGADOR escolhe refutar o serviço. Diante disso, a história analisada aqui distancia-se da outra e chegará a outro final.

Diante o valor exorbitante e de outros detalhes que o detetive deixa escapar, JOGADOR desconfia da idoneidade de Mr. Dupin e, ao refutar o serviço, envia e-mail a Big combinando de ir em por conta própria à caça do detetive e da irmã caçula.

Ao clicar em “enviar” essa história chega ao fim. Observando a última tela, percebe-se que dessa vez houve o uso de outros recursos e modos discursivos (figura 19)



Figura 19 Print da última tela do “Final 5: A morte da irmã: um mistério”, de Marcelo Spalding.

Conforme pode ser percebido na figura 19, Marcelo Spalding abandona o gênero *e-mail* e propõe um final com narração e diálogo comum ao texto em prosa, num claro procedimento construtivo de multimodalização tão comum às propostas de literatura eletrônica, no qual mistura-se gêneros da esfera literária e não-literária. É por meio da narração, que a história é finalizada: Mr. Dupin mata a irmã caçula, fugindo em seguida e JOGADOR encontra-se encurralado.

Não há explicações do porquê Mr. Dupin teria matado a irmã caçula no texto narrativo da última tela do hiperconto. Alinhado a isso, toca-se um áudio no qual se ouve uma folha de papel sendo amassada. É como se Marcelo Spalding dissesse ao leitor que o final está

inacabado, que o autor desistiu do desfecho pois ele se encontra travado. Diante disso, não só o personagem JOGADOR, mas também o leitor encontram-se encurralado.

Essas múltiplas semioses, texto e áudio, assim entendidas, desempenham papel de complementação no mistério discursivos dessa hiperficção multimodal e multissemiótica. Elas possibilitam ao leitor inferir os sentidos do texto e a fazer finalização da história a seu modo, numa coautoria imaginativa e personalizada. É como se Marcelo Spalding disponibilizasse a caneta/teclado ao leitor para ele mesmo escrever/digitar o final.

3.2.3 Final 7: *Game over*

Esta sequência de leitura aqui intitulada de “*game over*”, assinada por Giuliana de Toledo mantém o mesmo procedimento constitutivo das sequências anteriores. Também mantém os mesmos personagens, e, às escolhas do JOGADOR, vai mesclando os enredos descritos nos itens 3.2.1 e 3.2.2. Segundo Sergio Capparelli (2010), Jay Bolter no livro *Wriling space: the computer, hypertext, and the history of writing*

fala em ‘geometria’ da ficção interativa ao analisar os modelos de sua estrutura. Segundo o autor, no meio eletrônico é possível narrar o mesmo acontecimento de diferentes pontos de vista – o leitor pode seguir para frente ou para trás em sua leitura, comparando a versão do narrador uma após outra. (CAPPARELLI, 2010, p. 229)

Neste sentido, compreende-se que a utilização das mesmas telas entre as possíveis sequências disponibilizadas ao leitor neste hiperconto, trata-se de uma característica própria da literatura eletrônica e sua “geometria estrutural”.

Essa característica estrutural, entretanto, não é exclusiva da literatura eletrônica, conforme pode ser observado na análise do livro-jogo no capítulo II deste estudo. A estrutura movente desses livros também possibilita ao leitor ir e vir na narrativa e, por vezes, o faz passar pelo mesmo ponto narrativo ou textual. Uma espécie de “referências cruzadas” compartilhadas pela estrutura movente.

O enredo intitulado “*game over*”, portanto, possui a referida referência cruzada, uma vez que utiliza os mesmos textos/*e-mails* das demais sequências. A diferença, tanto na forma quanto no conteúdo desta sequência, aparece apenas na última tela do hiperconto (figura 20)

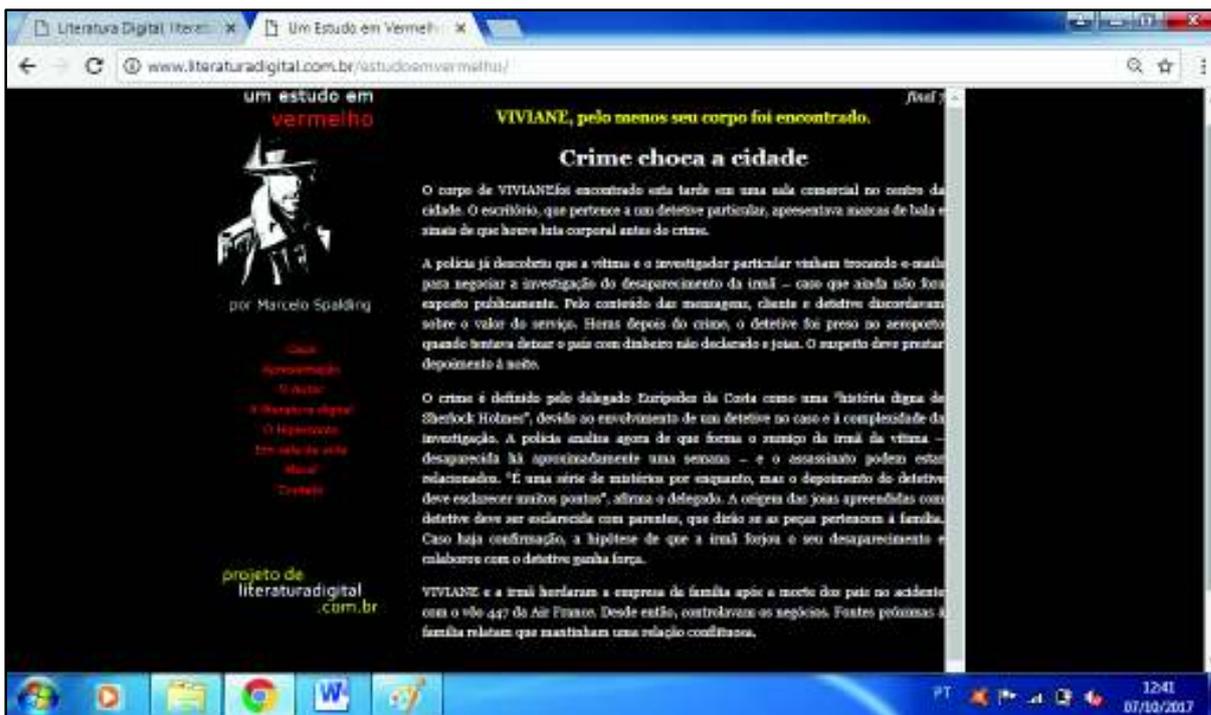


Figura 20 Print da última tela do “Final 7: Game over”, de Giuliana de Toledo.

Conforme se observa na figura 20 é possível perceber que o constructo do desfecho também se dá de forma multimodal. Giuliana de Toledo justapõe uma notícia de jornal ao *e-mail* usado no diálogo simulado entre JOGADOR e Mr. Dupin. Ambos os gêneros utilizados nesse enredo são da esfera não-literária, ampliando a experimentação na mistura de modos discursivos.

É por meio da notícia, que o leitor percebe seu *game over*: JOGADOR é assassinado e o detetive é o principal suspeito, não sendo esclarecido de forma alguma o motivo do sumiço da irmã. Desta forma, o leitor, novamente, utilizar-se da sua imaginação e completar o final desta história.

Diante da análise não apenas dessa sequência, mas das possíveis oito microtramas propostas pelo hiperconto *Um estudo em vermelho* percebe-se a preocupação em fazer uma literatura digital pautada no que se entende tradicionalmente por narrativa. Isto é, ao contrário do que Sérgio Capparelli (2010) afirma sobre *A dama das espada(s)*, de Marcos Palácios, em *Um estudo em vermelho*, Marcelo Spalding constrói, por exemplo, personagens bem delimitados.

O personagem detetive Mr. Dupin, fora constituído por um *mix* de estereótipos dos detetives das narrativas detetivescas clássicas. Já as personagens JOGADOR, irmã caçula e Big ecoam estereótipos do senso-comum e da literatura de massa. Todos eles, entretanto,

detém um tipo de caracterização fluida, isto é, dependendo do *click* do leitor mediado pela sua escolha de jogo, as personagens podem ser protagonista herói, protagonista anti-herói ou até o antagonista.

Nesta escritura em análise, também existe uma intenção do jogo na recepção deste novo leitor virtual, um *actante* leitor, ou, dizendo com Lucia Santaella (2004) novamente, um leitor imersivo é

um leitor que navega numa tela, programando leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles. [...] um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo, etc. [...] um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópio tridimensional onde cada novo nó e nexos pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão. (SANTAELLA, 2004, p. 33)

Este é o leitor da hiperficção. Um leitor virtual fica imerso na escritura interativa, que lhe permite participar de conversas estranhas, e “fornecer experiências transformadoras que podem auxiliar os leitores a compreenderem o mundo a partir de novas perspectivas” (MONTFORT, 2010, p. 184).

Esse mergulho no virtual, esse espaço não palpável, sensação possibilitada na escritura *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding, através da troca simulada de *e-mails*, lembra uma forma dramática em que há destaque para o diálogo, na qual “percebemos as ações não como contadas (a poesia épica), mas como se elas, encenadas, se produzissem à nossa frente” (EIKHENBAUM, 1976, p. 157-158). No caso deste objeto, a ausência de narrador, como elemento constitutivo que disponibiliza o fio condutor da narrativa, surge como um procedimento de singularização, tal qual Viktor Chklovski (1976) refletiu:

Tolstoi se serve constantemente do método de singularização: por exemplo, em *Kholstomer*, a narração é conduzida por um cavalo e os objetos são singularizados pela percepção emprestada ao animal, e não pela nossa. (CHKLOVSKI, 1976, p. 46)

Muito embora aqui o contexto seja outro, o princípio de construir uma ficção de forma não usual gerou uma singularização. Associado a isto, para o leitor, esse diálogo simulado

substituindo o narrador no hiperconto *Um estudo em vermelho* se dá como se ele produzisse de fato o texto, tornando-se, então, um elemento fundamental nesta construção textual singular com oito possibilidades de desfecho.

Além disso, neste contexto de leitura imersiva o qual vive o autor e leitor do hipertexto, produz-se e espera-se uma escritura que permite essa imersão. Uma escritura que apresenta-se mais próxima do leitor, na qual ele pode intervir (ou sentir intervir) na narrativa, em que ele se sente (ou é) personagem. Ainda, Miguel Rettenmaier e Tania Rösing (2010) alertam que é preciso considerar ainda que o *actante* leitor digital recebe um texto cuja

natureza multimídia com a qual interage conflita, dialoga com a literariedade verbal, obrigando a uma nova acepção do que se pretende entender por leitura. É necessária uma articulação em constante interface entre os enunciados verbais e visuais para também se repensar constantemente o que é literatura. É preciso conexão e contato; é fundamental que se julguem os termos “leitura” e “literatura” como elementos que se constituem em e por práticas, as quais estão em constantes transformações. (RETTENMAIER; RÖSING, 2010, p. 219)

Desta maneira, é possível afirmar que este processo de transformação e evolução é natural aos gêneros, à comunidade literária e à sociedade, e que terá uma continuidade tanto quanto inovações possam ser propostas por novos escritores, de forma que transbordem ou não as fronteiras dos gêneros, mas não o seu caráter literário. Neste sentido, prefaciando o livro *Teoria da literatura: formalistas russos*, Boris Schnaiderman (1976) lembra que Roman Jakobson

cita uma série de outros escritos da época, que refletem o mesmo estado de espírito de Pushkin: o importante para os russos, que estavam forjando uma nova linguagem literária, era a possibilidade de novas formas de expressão [...] Havia nisso um paradoxo de que se tinha consciência e que se aceitava como um dos aspectos dialéticos do fenômeno literário. (SCHNAIDERMAN, 1976, p. XII)

Da mesma forma que, em 1820, surgiram novos escritos que reviraram a crítica, hoje também o surgem e provocam a necessidade de compreensão desse novo padrão de escrita. Destarte, evoluções e inovações constituem-se em novos caminhos para a crítica de Literatura Comparada com abordagem nos gêneros textuais, uma vez que não há soluções e nem

definições para a Literatura, mas sempre novos caminhos. Nessa perspectiva, refletindo sobre o futuro das ficções interativas, Nick Monfort (2010) esclarece que,

ao modelar a narrativa de eventos de forma separada, a ficção interativa poderá fazer o trabalho de simulação mais facilmente – o que nos trouxe recentemente os desafios dos jogos computacionais – e o trabalho de literatura – que transformou os leitores e as suas relações com a linguagem ao longo dos anos. Se a ficção interativa tivesse aspectos literários, o desenvolvimento mais além da capacidade de narrar poderia ser suficientemente significativo para expandir a era corrente em uma nova era. [...] Isso poderia permitir à ficção interativa ser o ponto em que a profundidade da tradição literária e o poder total da computação poderiam se fundir. (MONTFORT, 2010, p. 199-200)

Associado a essa ideia, todo o trabalho de *input* ainda hoje desenvolvido por um escritor-programador humano, prevê-se que logo em breve poderá ser feito por uma Inteligência Artificial. Já existem, inclusive, sistemas de IA sem *input* produzindo textos da esfera não literária, como notícias de esporte e relatórios de contabilidade. A Inteligência Artificial seria a próxima era da inteligência analítica, conforme relatório de Insights da Harvard Business Review²⁶. Ainda uma possibilidade não-literária, mas, desta possibilidade, certamente em um futuro próximo, escritores-programadores experimentarão, assim como novas discussões acadêmicas virão.

Entre todas as expectativas acerca do futuro do texto, de acordo com Giselle Beiguelman (2003) é inconcebível pensar que o livro impresso desaparecerá. Em seu livro *O livro depois do livro*, a autora assegura que tal afirmação “não passaria de mais um capítulo da história apocalíptica que a indústria da informática vem elaborando nos últimos anos” (BEIGUELMAN, 2003, p. 10). Marcelo Spalding (2012) reitera que

a literatura está para além do livro e que ela pode ter um papel fundamental para a educação e a sociedade através das mídias digitais, como computador, *tablet*, smartphone, televisão. O que não diminui em nada a importância do livro impresso, que irá conviver com as novas formas de se publicar literatura. (SPALDING, 2012, p. 90)

²⁶ Disponível em <http://hbrbr.uol.com.br/sua-empresa-esta-pronta-para-inteligencia-artificial/> e <http://ofuturodascoisas.com/robos-escritores-ja-sao-gratuitos-e-podem-facilitar-o-trabalho-dos-humanos/>. Acesso em 10-11-2017.

Neste contexto, compreende-se que as obras que consideram o sistema social do leitor, tem um papel fundamental na formação de leitores jovens pois eles, pelo menos por enquanto, flutuam cotidianamente entre a leitura de obras literárias impressas e a escrita digital. Desta forma, a literatura eletrônica pode se constituir em uma das estratégias destinadas à formação de leitores jovens, tanto na sua inicialização quanto no arrebatamento daqueles mais resistentes à leitura tradicional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma parcela da ancestral necessidade humana de criar e ler histórias foi apresentada neste estudo. Foram relacionadas narrativas curtas desde as milenares até as narrativas propostas no século XXI. Destas, analisou-se *Morte sob encomenda*, de Bariani Ortencio (1074), *A casa mal-assombrada*, de Edward Packard (1985) e *Um estudo em vermelho*, de Marcelo Spalding (2013).

Além dessas obras, a fim de esmiuçar as teorias literárias ao longo dos capítulos, também voltou-se atenção para alguns contos breves de Edgar Allan Poe (1961); para as obras *O jogo da Amarelinha*, de Julio Cortázar (2015) e *O reino subterrâneo*, de Edward Packard (1987); e para o RPG *Hunter* e a hiperficção *A dama das espada (s)*, de Marcos Palácios (2017).

Neste universo múltiplo de narrações, percebeu-se que os críticos ou escolas de crítica literária que se ocuparam em interpretar e analisar obras comparando-as no discurso e na temática, preocuparam-se em delimitar as características dos gêneros específicos, conceituando-os e reconceituando-os ao longo dos tempos, assim que surgiam novas possibilidades no ato de narrar.

Foi possível observar neste estudo que em todas as inovações apresentadas, e mesmo desde as primeiras manifestações milenares da narrativa literária curta até a narrativa curta contemporânea, a essência da elaboração do discurso narrativo permaneceu, embora sejam bastante diversos quanto à forma, tema, aspectos constitutivos do discurso narrativo e suportes de publicação.

Embora produzidas em décadas diferentes e em práticas sociais distintas, as narrativas curtas analisadas neste estudo têm características próprias de uma narrativa fechada, embora proponham leituras distintas, tanto no que se refere à natureza do discurso quanto no da organização dos elementos constitutivos da narrativa. Entretanto, desencontram-se se observadas do ponto de vista das possibilidades de interação texto e leitor, uma vez que, pode-se notar um movimento natural de evolução literária nas escrituras, que seguem aproximando escritura, escritor e leitor.

Tal movimento se dá em uma constante influencia mútua entre arte e sociedade. Assim, pode-se concluir que há mais que um processo de transfiguração das escrituras. O processo é macro e envolve transfiguração do leitor e das mídias analógicas e digitais, num processo contínuo de retroalimentação.

Visto que o leitor atualmente prefere a interatividade proporcionada pelas mídias, estas são detentoras de um potencial latente que pode se constituir em porta de entrada ao mundo da literatura, favorecendo a formação do leitor literário. Entretanto, as mídias foram desenvolvidas, mas ainda há pouco conhecimento da produção de literatura em meio digital. Os conceitos são esparsos e denotam pouca concretude, uma vez que essas ferramentas digitais que desassossegam escritores e leitores surgiram há poucos anos. Por conseguinte, há muita controvérsia quanto à autenticidade, originalidade, e possibilidade de literariedade em narrativas de linguagem eletrônica.

Neste sentido, compreendeu-se neste estudo que, embora para a literatura importe as observações no que concerne a busca do fazer artístico, os procedimentos constitutivos na produção da narrativa curta em linguagem digital precisam ser melhor analisados e compreendidos pela teoria e pela crítica literária, observando-a no meio em que se inscreve, sabendo-se que tem sua origem na obra impressa.

Tynianov e Jakobson (1976c), em *Os problemas dos estudos literários e linguísticos*, lembram que “não podemos resolver o problema concreto da escolha de uma direção ou ao menos de uma dominante, sem analisar a correlação da série literária com as outras séries sociais” (TYNIANOV; JAKOBSON, 1976c, p. 97). Isto porque, segundo os autores, cada sistema tem suas leis próprias e não considerá-las inválida todo o processo metodológico. Desta forma, apesar de essa nova maneira de fazer arte gerar medo e desconfiança, não há como negá-la. É preciso, no entanto, entender a Era Digital sem exaltação ou ceticismo e assim compreender como a arte surge neste meio.

Desta forma, depreende-se dessa pesquisa que as tecnologias da informação e da comunicação devem ser vistas como ferramenta que propicia e potencializa a propagação e a inovação literária, e não aquilo que a domina. Ela é um recurso a mais nesse universo, assim como a ilustração o é para o livro infantil.

É inegável que o ciberespaço e suas ferramentas digitais influenciam a sociedade, seu modo de relacionar-se e de receber a arte, podendo levar a percepção desta a um público vasto e heterogêneo que, potencialmente, convive e se completará com a leitura de obras literárias impressas, digitalizadas ou de literatura eletrônica, sejam narrativas milenares, modernas, contemporâneas ou cibernarrativas.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Paulo de Medeiros e. Bariani Ortêncio: Escritor policial. In: ORTÊNCIO, B. *Morte sob encomenda*. São Paulo: Editora Mundo Musical, 1974.
- _____. *O mundo emocionante do romance policial*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1979.
- ARRIGUCCI JUNIOR, Davi. Escorpionagem: o que vai na valise. In: CORTÁZAR, Julio. *Valise de cronópio*. Trad. Davi Arriguci Jr e João Alexandre Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BARTHES, Roland. *Novos ensaios críticos: o grau zero da escritura*. São Paulo: Cultrix, 1974.
- _____. et al. *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2008.
- _____. *O prazer do texto*. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo, Petrópolis, 2003.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução*. In: A ideia do Cinema. Rio de Janeiro, Civilização brasileira, 1975.
- BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Contexto, 2017.
- BREMOND, Claude. A lógica dos possíveis narrativos. In: BARTHES et al. *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BORGES FILHO, Oziris. Espaço e literatura: introdução à topoi-análise. In: *XI Congresso Internacional da ABRALIC: tessituras, interações, convergências*. São Paulo, USP, 2008.
- BOSI, Alfredo. *O conto brasileiro contemporâneo*. São Paulo: Cultrix, 2015.
- CANEVACCI, Massimo. *Sincretismos: uma exploração das hibridizações culturais*. São Paulo: Studio Nobel: Instituto Cultural Ítalo-brasileiro, 1996.
- CAPPARELLI, Sérgio. A ficção em hipertexto. In: RETTENMAIER, M. et al. *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2010.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo, Paz e Terra, 1999.
- CHKLOVSKI, Viktor. A arte como procedimento. In: EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da literatura: Formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976.
- CONAN, Neal. *Choose your own adventure gets an iMakeover*. NPR, 2010. Disponível em <<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=129233140>>. Acesso em: 21-10-2017.
- CORTÁZAR, Julio. *Valise de cronópio*. Trad. Davi Arriguci Jr e João Alexandre Barbosa. São

Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. *O jogo da amarelinha*. Trad. Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.

COUTINHO, Afrânio, COUTINHO, Eduardo de F. Evolução do conto. In: *A literatura no Brasil*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1986.

COUTINHO, Eduardo de F. Literatura Comparada: reflexões sobre uma disciplina acadêmica. In: *Revista Brasileira de Literatura Comparada/Associação Brasileira de Literatura Comparada*. Rio de Janeiro: Abralic, 2006.

EIKHENBAUM, Boris. et al. *Teoria da literatura: Formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976.

GARCÍA, Alberto Martos. Os jovens diante das telas: novos conteúdos e novas linguagens para a educação literária. In: RETTENMAIER; ROSING (orgs.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Editora Universidade de Passo Fundo, 2010.

GASPARETTO, Débora. Hibridizações entre arte e mídia: alterações nas maneiras de atuar no sistema da arte contemporânea. In: *Expressão – Revista do centro de Artes e Letras*. Santa Maria: UFMS, (2), Jul/Dez. 2010.

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Lisboa: Arcádia, 1979.

HAYLES, Katherine. *Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário*. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global, 2009.

HJELMSLEV, Louis. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

HUMPHREY, Robert. *O fluxo da consciência*. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1976.

ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. In: JAUSS, H. et al. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1979.

_____. O jogo do texto. In: In: JAUSS, H. et al. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Segunda edição revista e ampliada. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2002.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000.

MELETÍNSKI, E.M. *Os arquétipos literários*. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998.

MENESES, Sarom Silva de. *Cibernarratologia: um estudo integrado sobre narrativas ficcionais da cibercultura*. 2009. Tese (Doutorado em Teoria Literária) – Instituto de Letras, Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

MONTFORT, Nick. A quarta era da ficção interativa. In: RETTENMAIER; ROSING (orgs.). *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Editora Universidade de Passo Fundo, 2010.

MORENO, Armando. *Biologia do conto*. Coimbra, Almedina, 1987.

MOTA, Sônia Maria Rodrigues. *Roleplaying Game: A ficção enquanto jogo*. Tese (Doutorado em Literatura e Língua Portuguesa) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.

MOTTA, Sérgio Vicente. A árvore genealógica das principais formas narrativas: das origens ao nascimento do romance. In: *Itinerários*, Araraquara, n. 25, 265-275, 2007.

NEVES, Angela das. *Contistas à Maupassant: a recepção criativa de Guy de Maupassant no Brasil*. 2012. Tese (Doutorado em Estudos linguísticos, Literários e Tradutológicos em Francês) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

ORTÊNCIO, Bariani. *Morte sob encomenda*. São Paulo: Editora Mundo Musical, 1974.

PACKARD, Edward. *A casa mal-assombrada*. Trad. Orígenes Lessa. São Paulo: Ediouro, 1985.

_____. *O reino subterrâneo*. São Paulo: Ediouro, 1987.

PALÁCIOS, Marcos. *A dama das espada(s)*. Disponível em <<https://www.facom.ufba.br/dama/>> Acesso em: 02-10-2017.

POE, Edgar Allan. *Os crimes da Rua Morgue*. São Paulo, Saraiva, 1961.

_____. *Poemas e ensaios*. São Paulo: Globo, 1999.

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador*. Porto Alegre, Sulina, 2008.

PROPP, Vladimir. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense-universitária, 1984.

RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania. A solidão impossível: a (hiper)literatura e o (hiper)leitor. In: RETTENMAIER, M. et al. *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2010.

ROJO, Roxane Helena. *Multiletramentos na escola*. Roxane Rojo, Eduardo Moura [orgs.]. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

_____; BARBOSA, Jaqueline. *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTOS, Alckmar Luiz. Novas estratégias de antropofagia na literatura digital. In: RETTENMAIER, M. et al. *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Editora Universidade de Passo Fundo, 2010.

SEGOLIN, Fernando. *Personagem e anti-personagem*. São Paulo: Olho D'água, 2006.

SPALDING, Marcelo. *Alice do livro impresso ao e-book: adaptação de Alice no país das maravilhas e de Através do espelho para Ipad*. 2012. Tese (Doutorado em Literatura Comparada) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

_____. *Um estudo em vermelho*. Disponível em <http://www.literaturadigital.com.br/estudoemvermelho/> Acesso em: 02-10-2017a.

_____. *Hiperconto*. Disponível em <http://www.literaturadigital.com.br/estudoemvermelho/> Acesso em: 02-10-2017b.

SCHNAIDERMAN, Boris. Prefácio. In: EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da literatura: Formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976.

SEMPRINI, Andrea. *Multiculturalismo*. Trad. Laureano Pelegrin. Bauru: EDUSC, 1999.

STALLONI, Yves. *Os gêneros literários*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.

TACCA, Oscar. *As vozes do romance*. Coimbra: Livraria Almedina, 1983.

TODOROV, Tzvetan. *Os gêneros do discurso*. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

_____. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. As categorias da narrativa literária. In: BARTHES et al. *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. *Introdução à Literatura Fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 2017.

TYNIANOV, Jurij. A noção de construção. In: EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da literatura: Formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976a.

_____. Da Evolução Literária. In: EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da literatura: Formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976b.

_____; JAKOBSON, R. Os problemas dos Estudos Literários e Linguísticos. In: EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da literatura: Formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976c.

VYGOTSKY, Lev. *Imaginação e criatividade na infância*. São Paulo, Martins Fontes, 2014.