



PUC-Rio . Departamento de Artes e Design

O lugar do narrativo na mídia visual: temporalidade não linear
01/2005

Prof. Luiz Antônio Coelho
Wagner Bandeira

Reconcebendo a narrativa

Ilana Snyder



Esse trabalho foi composto para uma leitura hipertextual. Assim, diversos elementos nas páginas possuem links para outras partes. As setas nos cantos inferiores das páginas são orientadores aos caminhos de leitura. Algumas imagens, textos e "botões" também possuem links para outras leituras.

É importante estar *online* para ler esse trabalho.

Boa leitura!



Introdução

Este trabalho se propõe a discutir alguns aspectos na construção da narrativa em uma hiperficção.

Mais do que um hipertexto, onde podem ser feitas leituras aleatórias em função da busca por um sentido pelo leitor, na hiperficção há uma estória a ser contada e sua estrutura é determinante ao proporcionar possibilidades de variações de sentidos na leitura pelos aspectos característicos do hipertexto.

Alguns destes aspectos serão analisados comparando-se como ocorrem na narrativa impressa (clássica) e no hipertexto, como a abertura e fechamento do texto, sua totalidade, sua interatividade e linearidade.

Em seguida serão discutidos alguns casos onde a leitura hipertextual ocorre em narrativas originalmente impressas e, finalmente, será feita uma análise de uma hiperficção a partir dos conceitos analisados.



Algumas características (clique nos botões)

Narrativa impressa

único começo e fim

leitura linear

noção de totalidade

interatividade limitada

Hipertexto

começo e fim indefinido

leitura multilinear

sem noção de totalidade

interatividade ampla



Algumas características

Narrativa impressa

único começo e fim

leitura linear
Aristóteles determina que a narrativa deve ter, no mínimo, três partes: um começo, um meio e um fim.

Se cada um desses elementos sair da ordem ou for retirado, o efeito de totalidade será seriamente rompido.

noção de totalidade

interatividade limitada
"Boas fábulas não devem começar ou terminar casualmente, mas devem seguir o padrão acima descrito."

Hipertexto

começo e fim indefinido

leitura multilinear

sem noção de totalidade

interatividade ampla



Algumas características

Narrativa impressa

único começo e fim

No hipertexto pode haver um ou mais começos e não haver qualquer final. Cada leitura tem seus próprios limites.

noção de totalidade

interatividade limitada

Hipertexto

começo e fim indefinido

sem noção de totalidade

interatividade ampla



Algumas características

Narrativa impressa

único começo e fim

leitura linear

noção de totalidade

interatividade limitada

Hipertexto

começo e fim indefinido

Embora tenha a liberdade para quebrar a sequência de leitura, o leitor é induzido a seguir o caminho que vai da primeira à última página.

interatividade ampla



Algumas características

Leitura não-linear ou multilinear?

Narrativa impressa

Rhodes defende a multilinearidade em detrimento de leitura não-linear.

único começo e fim

A primeira sugere a noção de seqüência de eventos, ainda que cada um destes possa levar a eventos paralelos e assim por diante.

Uma leitura não-linear pode significar perda de sentido entre as partes.

interatividade limitada

Hipertexto

começo e fim indefinido

leitura multilinear

sem noção de totalidade

interatividade ampla



Algumas características

Narrativa impressa

único começo e fim

Segundo Aristóteles a totalidade ou completude é a primeira característica da narrativa.

A narrativa é completa, é separada do que a precede e pelo que a segue, é uma entidade total.

leitura linear

noção de totalidade

interatividade limitada

Hipertexto

começo e fim indefinido

leitura multilinear

sem noção de totalidade

interatividade ampla



Algumas características

Narrativa impressa

único começo e fim

A narrativa hipertextual é multi-dimensional e teoricamente infinita: sua gama de possibilidades de conexões são fixas, variáveis ou randômicas.

noção de totalidade

interatividade limitada

Hipertexto

começo e fim indefinido

sem noção de totalidade

interatividade ampla



Algumas características

Narrativa impressa

único começo e fim

leitura linear

A interatividade é limitada pelo movimento único entre as páginas e o texto, ou seja, a construção da leitura se dá somente no sentido de continuar ou

terminar na próxima página.

interatividade limitada

Hipertexto

começo e fim indefinido

leitura multilinear

sem noção de totalidade

interatividade ampla



Algumas características

Narrativa impressa

único começo e fim

leitura linear

O leitor constrói a narrativa à medida em que reage à leitura. O maior número de elementos proporciona possibilidades ilimitadas de leituras.

interatividade limitada

Hipertexto

começo e fim indefinido

leitura multilinear

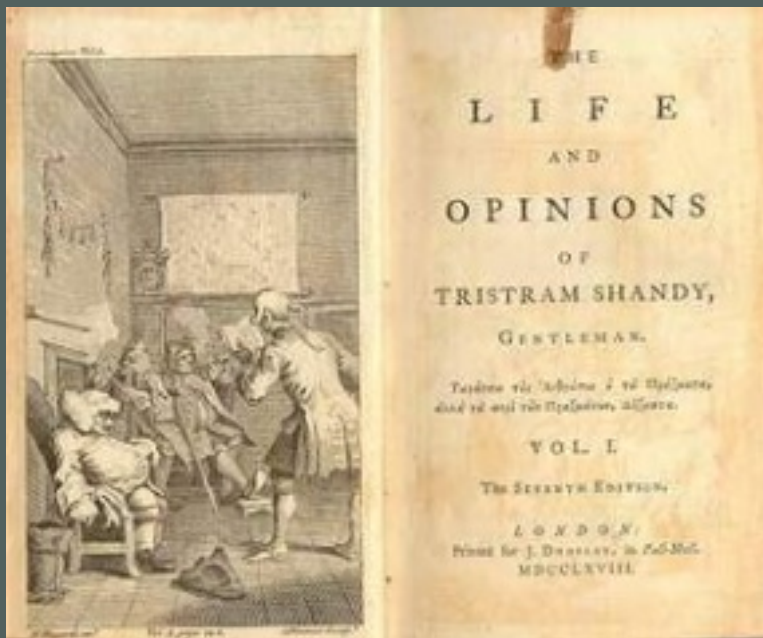
sem noção de totalidade

interatividade ampla

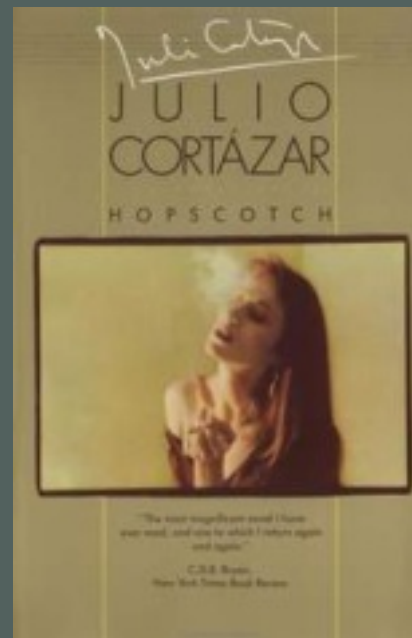


Antecedentes hipertextuais impressos

Muitas obras impressas já apresentam possibilidades de leitura hipertextual.



Tristram Shandy, Lawrence Stern



Hopscotch, Julio Cortázar



Ulysses, James Joyce

Cem bilhões de poemas, Raymond Queneau ▶

Adventures ▶

Tristram Shandy

Lawrence Stern

Neste livro, Stern desloca e distorce a ordem dos acontecimentos transformando uma estória simples numa trama complexa.

Tristram, como narrador, está sempre interrompendo a narrativa para nos lembrar que ele está, de fato, escrevendo sua história de vida, e para chamar nossa atenção a várias omissões e digressões.

Stern ainda subverte as convenções dos textos escritos e impressos quando ele não somente sugere aos seus leitores de que há páginas faltando, mas ainda deixa folhas em branco onde estes são convidados a escrever algumas palavras em relação ao texto.



Jogo da Amarelinha (Hopscotch)

Julio Cortázar

É, em parte, notório por sua apresentação incomum: ele vem com uma “Tabela de instruções”. Ali, o autor anuncia: “Do seu modo, esse livro consiste de vários livros, mas dois livros acima de tudo.”

O volume em si consiste de 155 capítulos. Cortázar sugere que o livro pode ser lido simplesmente do início do capítulo 56, onde o livro pode ser considerado terminado – “o leitor pode ignorar o que segue com a consciência limpa.” A alternativa proposta é começar no capítulo 73 e então seguir a sequência apresentada na “Tabela de Instruções”. (Por conveniência, cada capítulo termina com uma indicação do próximo que deve ser lido numa seqüência particular.) Dispensa dizer, essa versão não termina com o capítulo 56.

Para muitos leitores parece uma invenção muito inteligente. Outros asseguram: não é. O livro é permitido a estes, e outros, leitores. Inclusive pode ser lido totalmente do começo ao fim.



Ulysses

James Joyce

Ulisses incorpora a tensão entre nossa experiência linear de leitura e a estrutura novelística. A narrativa leva seus leitores de um incidente a outro num dia de junho de 1904, enquanto alusões atraem-nos a outras direções, notavelmente para a Odisséia de Homero. Neste sentido, Ulisses é um palimpsesto onde o texto de Joyce está escrito "sobre" o de Homero: nós vemos e somos levados a ver ambos, mas não podemos distinguir as antigas camadas de textualidade das novas porque a impressão final é a mesma.



Construção de poema não-linear

O site 100 bilhões de poemas apresenta a possibilidade de construção de poemas a partir de uma combinação de 50 frases em 14 linhas. A cada reinicialização do site, um novo poema é criado. Há um certo interesse na proposta uma vez que grande parte dos poemas construídos possuem alguma coerência, embora sejam de qualidade duvidosa.



Construção de poema não-linear

100,000,000,000,000 poems

The acid tongue with gourmet's expertise
His exaltation shocked both youth and crone
The understanding critic firstly sees
Which neither time nor tide can long postpone
To one sweet hour of bliss my memory clings
That metred rhyme alone can souls enslave
An icicle of frozen marrow pings
For burning bushes never fish forgave
Poetic licence needs no strain or stress
What things we did we went the whole darned hog
Watching manure and compost coalesce
Whiskey will always wake an Irish bog
Where no one bothered how one warmed one's bum
A wise loaf always knows its humblest crumb

Raymond Queneau

<< Warp English Translate New Poem

X42 * Idea and implementation by [magnus bodin](#)
Produced in the wonderful country of sweden.



Construção de poema não-linear

100,000,000,000,000 poems

The wild horse champs the Parthenon's top frieze
Licks round carved marble chops on snails full-blown
The showman gargles fire and sword with ease
One gathers rosebuds or grows old alone
To one sweet hour of bliss my memory clings
Nought can the mouse's timid nibbling stave
He's gone to London how the echo rings
Etruscan words which Greece and Rome engrave
Embogged minds may puff and blow and guess
A piercing wit would sprightliest horses flog
Watching manure and compost coalesce
No need to cart such treasures from the fog
With marble souvenirs then fill a slum
They're kings we're mammal-cousins hi ho hum

Raymond Queneau

<< Warp English Translate New Poem

X42 * Idea and implementation by [magnus bodin](#)
Produced in the wonderful country of sweden.



Construção de poema não-linear

100,000,000,000,000 poems

At snuff no Cornish sailorman would sneeze
Since Elgin left his nostrils in the stone
Old corned-beef's rusty armour spreads disease
The thumb- and finger-prints of Al Capone
O Parthenon you hold the charger's strings
Nought can the mouse's timid nibbling stave
The learning linguist cameramaniac sings
As sleeping-bags the silent landscape pave
Staunch pilgrims longest journeys can't depress
A piercing wit would sprightliest horses flog
While homeward thirsts to each quenched glass say yes
Bard I adore your endless monologue
With marble souvenirs then fill a slum
In cognac brandy is Bacardi rum?

Raymond Queneau

<< Warp English Translate New Poem

X42 * Idea and implementation by [magnus bodin](#)
Produced in the wonderful country of sweden.



Adventures

Repleto de opções de interatividade o chamado jogo de "Escolha sua própria aventura" propõe um percurso não-linear da personagem, como numa hiperficção.



Hiperficção

O leitor determina o percurso da estória controlando seqüência dos eventos.

A existência física do livro impresso mantém confinadas as possibilidades de construções da narrativa, enquanto na tela não se sabe nunca até onde se pode ir.

A hiperficção muda de sentido a cada leitura, uma vez que é refeita conforme o caminho determinado pelo leitor.

Podem ser feitas várias leituras da história e as mesmas podem não ter fim.

“Em um sentido uma conclusão pode ser considerada como um resumo.” Rodhes
“... como nas novelas, uma complexa narrativa multicamadas pode se definir pelo encontro de vários resumos dentro de um ‘história’.” Rodhes

Interatividade

A noção de interatividade em ficção tem estado conosco desde antes deste século: leitores tem sido vistos como "inspiradores de vida nos textos que lêem." Douglas

"Ler a narrativa impressa está longe de uma troca interativa literal entre o leitor e o autor, se por 'interatividade' entende-se o que acontece em conversação quando duas ou mais pessoas interagem verbalmente entre si." Snyder

Em narrativas impressas não há sumários, uma vez que a leitura é feita sempre na seqüência do começo ao fim. O sumário nas hiperficções determinam pontos de possíveis começos.

"Pela escolha de uma palavra intrigante ou uma frase particularmente interessante, os leitores encontram-se em um dos muitos caminhos do texto." Douglas

Reconcebendo trama e estória

A hiperficção interroga não somente a noção aristotélica de 'começo' e 'fim', mas também suas definições acerca de 'seqüência' das partes e 'unidade' do trabalho final.

A hiperficção dispensa a linearidade: ela se torna 'uma qualidade da experiência individual do leitor entre uma simples *lexia** e sua experiência de seguir um caminho particular, ainda que esse caminho retorne em si mesmo o vá para direções estranhas.' *Landow*

Parataxis 'cuja produção se dá pela repetição ao invés da seqüência' é um meio de organizar a narrativa em hiperficção.

Não há necessariamente uma seqüência cronológica dos eventos na narrativa.

Lexia = bloco ou camada de leitura, equivale a uma página ou um trecho de leitura no hipertexto.

Reconcebendo começos e finais

Ricoeur explica que seguir uma estória é mover adiante em meio a contingências e peripetéias seguindo uma expectativa que encontra seu rumo na 'conclusão' da estória. Isso é o que dá à estória um ponto final, que, disponibiliza o ponto de vista do qual a estória pode ser percebida como formando um todo.

A hiperficção cuida disso oferecendo pequenos 'começos' por onde o leitor deve seguir.

Críticos sugerem que cada parte deveria ser um possível começo.

A narrativa na hiperficção termina, quando termina a leitura.

Victory Garden

Stuart Moulthrop

Hiperficção criada em 1991, que conta a trajetória de algumas personagens da Universidade de Tara, durante o período da Guerra do Golfo.

A trama gira em torno de seus conflitos pessoais, suas angústias quanto à situação política e social mundial.

A estória apresenta três possibilidades de começo, cujas continuidades vão e voltam entre si.

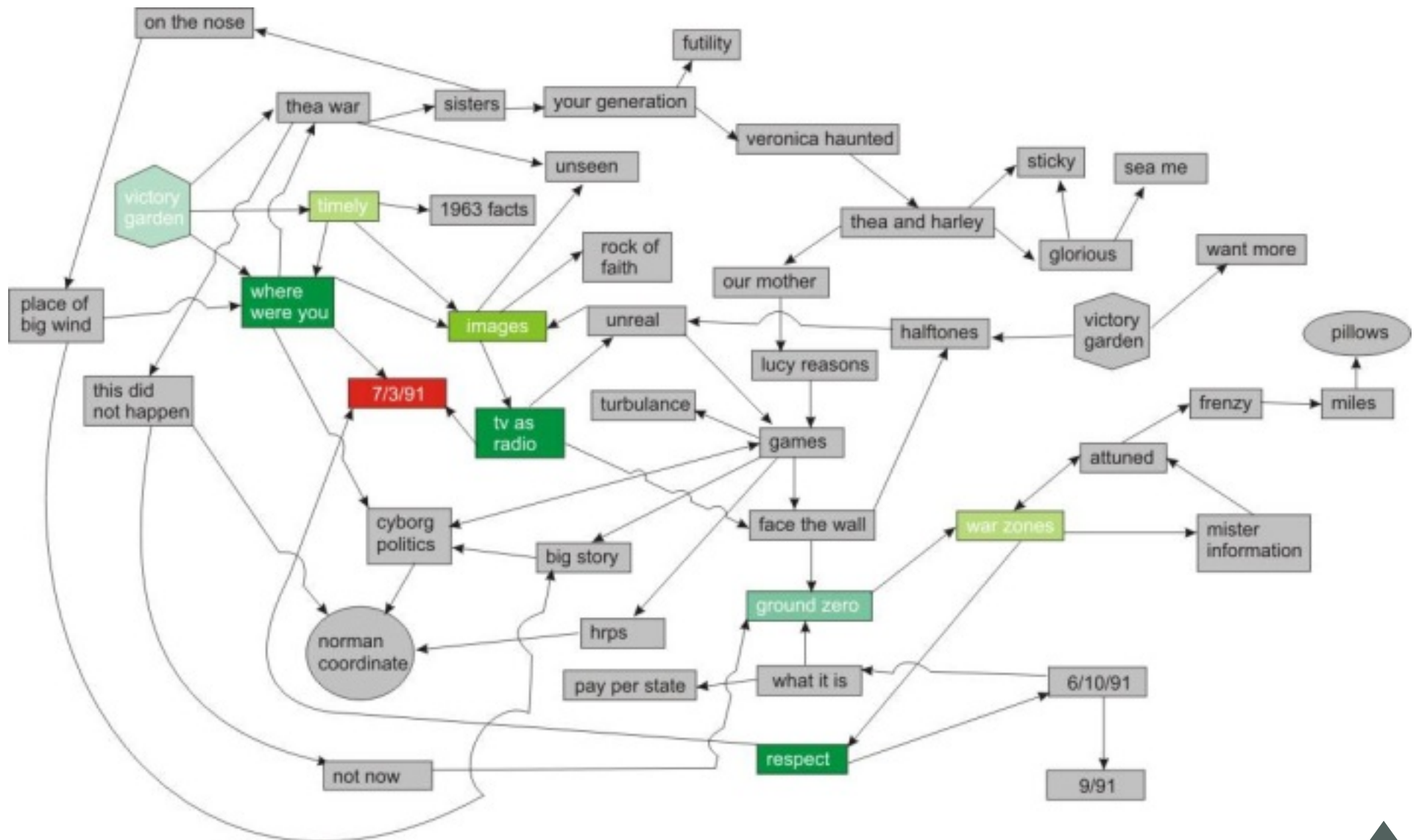
Será apresentado aqui um pequeno trecho dessa trama, que na sua versão integral apresenta 993 lexias e mais de 2800 links



Lexias com várias interpretações

*O sentido do texto varia a partir da leitura da lexia anterior.
As cores registram lexias que podem ser lidas a partir de caminhos variados.*

- Sentidos de leitura
- Lexia condicional



referências

Snyder, Ilana. *Reconceiving Narrative*. In: *Hypertext*. New York: New York University Press, 1997.

Rhodes, Philip. *Designing Hypermedia: Narrative Theory within a Cognitive Context*. In: *Anais do P&D Design 1998*, Rio de Janeiro, v.2, p. 646-656, 1998.

Leão, Lúcia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 1999.

Koskimaa, Raine. *Reading Victory Garden*. Disponível em: <<http://www.cc.jyu.fi/~koskimaa/thesis/chapter6.htm#mark1>>. Acessado em: 07 jun 2005.

Moulthrop, Stuart. *Victory Garden Sampler*. Disponível em: <<http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>>. Acessado em: 07 jun 2005.

Queneau, Raymond. Cent mille milliards de poèmes. Disponível em: <<http://x42.com/active/queneau.html?p=73618405211427&l=en&n=New+Poem>>. Acessado em: 07 jun 2005.

The Complete Review. Disponível em: <<http://www.complete-review.com/reviews/cortazar/rayuela.htm>>. Acessado em: 07 jun 2005.