

PALACIOS, Marcos Silva. Hipertexto, Fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva.

Lugar Comum, Rio de Janeiro, n. 08, p. 111-121, 1999.

Palavras-chave: Hipertexto; Cibercultura; Internet.

Áreas do conhecimento: Teoria e Análise Lingüística; Cibercultura.

Referências adicionais: Brasil/Português; Meio de divulgação: Impresso.

## HIPERTEXTO, FECHAMENTO E O USO DO CONCEITO DE NÃO-LINEARIDADE DISCURSIVA

**Marcos Palacios**

Ph.D. em Sociologia pela Universidade de Liverpool  
Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas  
da FACOM/UFBA

Textos literários supostamente não-lineares não são novidade. Para citar apenas alguns exemplos, temos *O Jogo de Amarelinha*, de Júlio Cortazar (1966), *Composition numéro 1*, de Marc Saporta (1965), *Se numa noite de inverno um viajante...*(1981), de Italo Calvino, *O Dicionário Kazar* (1988), de Milorad Pavitch, o famoso conto de Jorge Luis Borges sobre "O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam" (1941), etc, etc, etc. Cada uma dessas obras tem uma estrutura específica e busca "quebrar" a linearidade da narrativa de uma forma particular. No caso da obra de Saporta, o formato nem é o de um livro convencional, mas sim uma série de cartelas soltas, como um baralho, que o leitor pode misturar à vontade antes de cada leitura. No caso de Cortazar, por outro lado, apesar dele declarar na Introdução de *O Jogo de Amarelinha* que aquele é um livro com muitos livros, na verdade ele acaba sugerindo apenas duas formas de leitura, sendo somente uma delas "não-linear". Na verdade há todo um percurso de textos impressos ditos "não-lineares" que são os precursores do Hipertexto. Uma breve "Cronologia da Tradição Não-Linear em Literatura"<sup>1</sup>, organizada por C.J.Keep,

---

<sup>1</sup> <http://web.uvic.ca/~ckee/hfl0241.html>

dá uma idéia desse percurso e desses precursores pré-hipertextuais, ou hipertextuais *avant-la-lettre*.

Além disso, o argumento de uma novela literária moderna ou de um filme raramente é apresentado de forma linear. Estamos acostumados a flash-backs, a compressões de vários anos da história numa única cena ou parágrafo ou, inversamente, descrições hiper-detalhistas que se estendem muito além do "tempo real" de uma ação.

No entanto, até que ponto essa noção de “não-linearidade” é efetivamente apropriada, seja ela aplicada ao texto convencional, seja ao hipertexto? Pode existir uma discursividade “não linear”? Nosso propósito aqui é discutir a idéia de não-linearidade discursiva e verificar em que medida o hipertexto estaria abrindo novas possibilidades em termos de construção discursiva, buscando lançar alguma luz sobre confusões que parecem ser correntes no tratamento da questão e sugerindo um padrão conceitual, derivado, em grande medida, de idéias aportadas por Gunnar Liestøl<sup>2</sup>. Para melhor situar e discutir as questões em torno da linearidade e não-linearidade discursiva, faz-se necessário também introduzir e brevemente discutir a idéia de Fechamento (Closure)<sup>3</sup>.

Vamos começar com trecho de um texto de Howard Becker, onde ele descreve sua primeira experiência de leitura de um texto eletrônico. Trata-se de *Afternoon, a Story*, de Michael Joyce.

Em 1990, Michael Joyce produziu e publicou uma obra ficcional em Hipertexto, que viria a se tornar um clássico: *Afternoon, a Story*. O texto eletrônico, que é atualmente comercializado no formato de um disquete, pode ser adquirido através da editora Eastgate<sup>4</sup> e foi produzido através de um software chamado *Storyspace*<sup>5</sup>, especialmente desenhado para facilitar a construção de intrincadas tramas usando Hipertexto. A história se desenvolve em muitos níveis e a rota de leitura escolhida pode fazer uma diferença fundamental quanto ao sentido que venha a ser constituído pelo Leitor *de Afternoon, a Story*.

*Afternoon, a Story*, é considerado um marco inicial da literatura em Hipertexto eletrônico e sua estrutura e os processos de leitura da obra são uma abertura para muitas das questões que nos preocupam neste texto, especialmente no que se refere ao uso do Hipertexto e do "lugar" do Autor e do Leitor nesse tipo de construção discursiva.

Mas vejamos como foi a experiência de Howard Becker ao ler *Afternoon, a Story* pela primeira vez:

"I put the disk into my Macintosh one evening at ten, double-clicked on the icon to open the document, and began reading the story. I met many characters, read many intriguing dialogues, learned the crucial dilemma of the text, which is that the narrator thinks, but is not sure, that he saw his son killed that morning. Engrossed, I read on and on. Some texts were repeated, but the repetitions led to material I had not seen before. In one long section, one word at a time appeared on the screen in a kind of poem. At one in the morning, I realized I had no idea how long this work was, how much of it I had read, how much I had still to read, and so (though it was by now very late) I called Michael Joyce at home. Fortunately, he was

---

<sup>2</sup> LIESTØL, G. Wittgestein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext, in: LANDOW, G. (Org.) *HyperText Theory*, , Baltimore: John Hopkins, 1994, pp. 87-120.

<sup>3</sup> Este texto foi originalmente apresentado como uma comunicação no GT Comunicação e Sociedade Tecnológica, durante o VIII Encontro da COMPÓS, junho de 1999, em Belo Horizonte.

<sup>4</sup> <http://www.eastgate.com>

<sup>5</sup> Para informações sobre o programa e seus usos vide <http://www.eastgate.com/storyspace>

still awake. I said, "Michael, I'm reading your story and it's wonderful, but when do I get to the end? When is it finished?"

I should have anticipated the answer. With a deep chuckle, he said, "Yes, that's an interesting question, isn't it?" He went on to say that I might consider myself finished when I lost interest or when I saw no new texts, but neither of those would guarantee that I had read everything he had written. He did not seem to mind that, although many authors would". (BECKER)

O que percebemos imediatamente é que para um leitor não familiarizado com o funcionamento de um Hipertexto, seja ele ficcional ou não, a questão do Fechamento é posta imediatamente como um problema. Como se chega ao fim desta história ou deste site?

A expectativa de um fim, advém, é claro, de nossa experiência com a narrativa tradicional (seja numa narração oral, num texto, numa peça teatral, num filme...). Desde crianças ficamos na expectativa do "fechamento" das histórias que nos são contadas:

"... então o caçador chegou, matou o lobo, abriu a barriga dele e a vovó saiu de lá de dentro e Chapeuzinho voltou para casa e prometeu nunca mais desobedecer à mamãe..." ou "...então o Príncipe beijou Branca de Neve e ela despertou de seu sono e a Bruxa Malvada teve o castigo merecido caindo no abismo e sendo comida pelos abutres, etc, etc, etc..."

Algo semelhante sucede conosco com relação à música: desde que nascemos ouvimos cantigas de ninar, que são tonais. Não é de se espantar que nossos ouvidos tenham dificuldades quando nos confrontamos, por primeira vez, com composições musicais atonais. Temos que ser "educados" para esse tipo de música que soa "estranha" e "pouco musical" a nossos ouvidos tonalmente afinados.

A Poética de Aristóteles (350 a.C.) já determinava claramente que uma Narrativa deve ter **Início,**  
Meio  
**e**  
**Fim...**

Uma narrativa tradicional, ou seja, não hipertextual, independentemente de que suporte esteja sendo usado, chega sempre a um fim, ou porque chegamos à última página do livro (mesmo que a "última" não seja fisicamente a última, como no caso de *Jogo de Amarelinha* de Cortazar, ou até mesmo que não haja "última página", como no caso de *Composition numéro 1*, de Marc Saporta, onde o leitor tem que decidir quando encerrar *aquela* leitura). O mesmo se pode afirmar com relação a produções cinematográficas que pretendem experimentar com a não-linearidade, como *A Estrada Perdida (The Lost Highway)* de David Lynch (1996) e *Prospero's Book (A Última Tempestade)*, de Peter Greenaway (1991). Em seu filme, Greenway experimenta com o recurso de "telas dentro de telas" para criar novos efeitos, superpondo vários "tempos narrativos". No entanto, queira-se ou não, eventualmente chegamos a um "fechamento", representado pela projeção do último fotograma no processo de projeção do filme.

Com o Hipertexto, o Fechamento não se dá, ou pelo menos não se dá da forma à qual estamos habituados:

"Closure is a psychological concept (...) that refers to the successful completion of one task before another one is begun. Since hypertextual links can branch off at any point in a node,

for every such branch off point there is a good chance that the original node is 'aborted' in favour of the link. This means that a reader may never complete reading the information of that node. Links can thus endanger closure because they encourage starting something new before having completed the current. Since novice users tend to scan browse more than experts, it is harder for them to achieve closure. Experts, on the other hand, usually already have a task in mind, remain more focused on it and therefore are more likely to achieve closure."(SCHLEGEL)

Essas características têm levado, no entanto, à apressada definição do Hipertexto como simplesmente “não-linear”, sem maiores qualificativos ou reflexões. A noção de "não-linearidade", tal como vem sendo generalizadamente utilizada, parece-nos aberta a questionamentos. Nossa experiência de leitura dos Hipertextos deixa claro que é perfeitamente válido afirmar-se que cada leitor, ao estabelecer sua leitura, estabelece também uma determinada "linearidade" específica, provisória, provavelmente única. Uma segunda ou terceira leituras do mesmo texto podem levar a "linearidades" totalmente diversas, a depender dos links que sejam seguidos e das opções de leitura que sejam escolhidas, em momentos em que a história se bifurca ou oferece múltiplas possibilidades de continuidade.

Uma descrição metafórica do processo de navegação hipertextual, assemelhando-o à perambulação ao léu de uma cidade por um *flâneur* está registrada por André Lemos, em seu ensaio “Andar, Clicar e Escrever Hipertextos”, incluído como apresentação ao site *Hipertexto: uma experiência coletiva e hipertextual*<sup>6</sup>.

Conquanto metaforicamente se possa falar de uma “não-linearidade”, tal idéia, *strictu-sensu*, não tem cabimento quando colocada em termos de processos de construção das estruturas discursivas. Pode-se, no máximo, dizer que o Hipertexto é melhor descrito como multilinear, em contraste com outras estruturas discursivas, de caráter unilinear.

Para um melhor entendimento sobre os conceitos de Linearidade/Não-linearidade, é útil fazer-se uso da distinção entre Discurso (Discourse) e História ou Estória (Story) no âmbito da Narrativa.

Christian Metz<sup>7</sup> faz a seguinte observação:

" A narrativa é (...) uma sequencia duplamente temporal (...): Há o tempo da coisa contada e o tempo da narrativa (o tempo do significado e o tempo do significante). Essa dualidade não só torna possíveis todas as distorções temporais que são lugar comum nas narrativas ( três anos da vida do herói sintetizados em uma ou duas sentenças numa novela ou algumas cenas num filme, etc) (...) o que nos leva a pensar que uma das funções da narrativa é inventar um esquema temporal em termos de um outro esquema temporal."

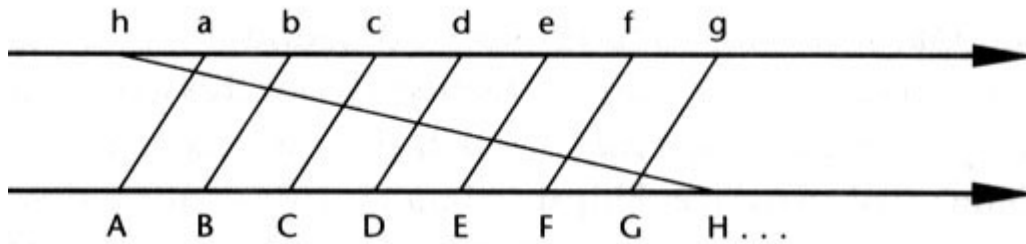
Podemos fazer portanto a distinção entre a Linha do Discurso e a Linha da História na Narrativa. Num filme ou numa novela, o Discurso é sempre linear. No Diagrama abaixo, a linha superior representa a Linha do Discurso, enquanto a inferior representa a Linha da História. Para ver um filme, temos que ir do começo ao fim das imagens arquivadas em celulóide, que são projetadas, uma a uma, numa determinada velocidade, do primeiro ao último fotograma. Para ler uma novela, temos juntar letra por letra, palavra por palavra,

---

<sup>6</sup> <http://www.facom.ufba.br/hipertexto/andre.html>

<sup>7</sup> METZ, Christian. *Film Language: a Semiotics of Cinema*, Ithaca, Cornell University Press, 1983

sentença por sentença, da primeira à última página do texto. A sequência temporal discursiva é unidirecional.

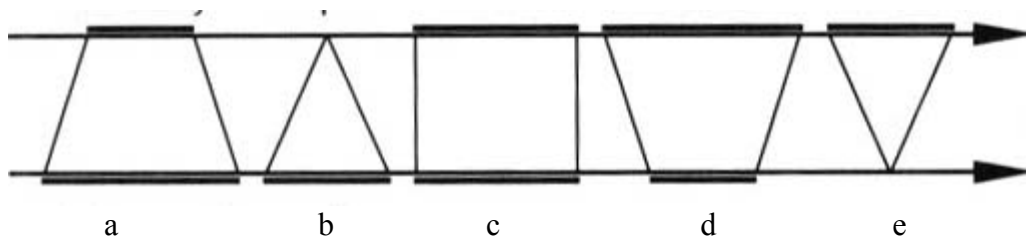


Na Linha da História, no entanto, isso não é necessariamente verdade. Com efeito, na maioria das narrativas, não existe uma sincronia entre Discurso e História. Gunnar Liestøl em seu artigo "The Readers Narrative in Hypertext"<sup>8</sup> toma o exemplo do filme *Cidadão Kane*, de Orson Welles, para ilustrar esse ponto: a história é contada através de muitos flash-backs, mostrando uma anacronia entre os elementos da história e os elementos do discurso. O primeiro elemento no tempo do Discurso é a morte de Kane em seu quarto em Xanandu, que na linha da História é quase o último. Além disso, podemos relacionar História e Discurso em termos de Duração, ou seja, o tempo que leva para se narrar um evento na História, comparado com o tempo dos eventos no universo ficcional.

Gennete<sup>9</sup> discrimina cinco categorias para análise da duração:

- a) Sumário,
- b) Elipse,
- c) Cena,
- d) Alongamento (stretch)
- e) Pausa,

correspondentes aos cinco polígonos no diagrama abaixo<sup>10</sup>.



Como ilustrado no Diagrama acima, no Sumário (a) e na Elipse (b), temos uma Duração menor na linha do Discurso do que na Linha da História. Novamente *Cidadão Kane* pode ser tomado como exemplo, com as cenas rápidas contando a história de seu primeiro casamento em alguns segundos. Elipse se refere a partes da História que não tem qualquer representação no Discurso. A Elipse é portanto um elemento essencial para o Sumário. Na Hipermídia, saltando de nóculo em nóculo, o Leitor produz Sumário e Elipse.

Na Cena (c), os tempos do Discurso e da História são idênticos. *Festim Diabólico (Rope)*, o famoso filme de Hitchcock (1948), composto de uma junção de longuíssimas tomadas de

<sup>8</sup> LIESTØL, Gunnar, "The Reader's Narrative in Hypertext" in: LANDOW, George (ed)Hyper text Theory , Baltimore & London, John Hopkins University Press, 1994.

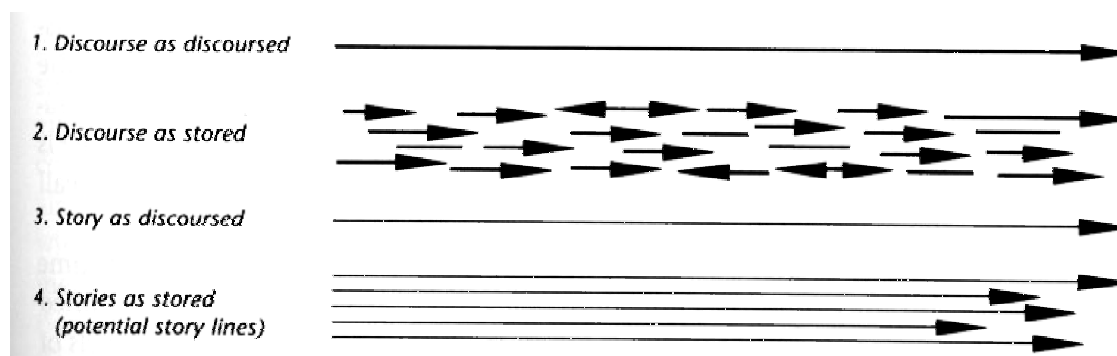
<sup>9</sup> GENETTE, Gerard. Narrative Discourse: an essay on method , Ithaca, Cornell University Press, 1983.,

<sup>10</sup> Os Diagramas são adaptados de LIESTØL, op. cit pp. 92/95.

10 minutos ou mais e que em conjunto contam uma história em "tempo real", é um bom exemplo dessa situação. Mais recentemente, *Tempo Esgotado (Nick of Time)* de John Badham (1995), apresenta uma trama que se desenvolve em "tempo real", nos 80 minutos que o herói tem para cumprir sua "missão". Alongamento (d) ocorre quando o tempo do Discurso é maior que o tempo da História, como nas cenas em Câmera Lenta, por exemplo, ou descrições extremamente detalhadas na Literatura. O melhor exemplo talvez seja o estilo de Marcel Proust. *Em Busca do Tempo Perdido* é rico em exemplos de passagens em que vários parágrafos ou mesmo páginas são usadas para desfiar detalhes ínfimos no curso da narrativa. Na Hipermédia, o Alongamento se dá quando seguimos links que acrescentam mais e mais material sobre um mesmo tema. A idéia de Pausa, por outro lado, é mais difícil de ser transposta para a Hipermédia. Liestøl sugere que no esquema de Genette, a pausa na Hipermédia poderia se referir a uma ilustração ou fotografia, no curso de uma navegação. Consideramos essa idéia questionável, pois imagens e ilustrações são, em geral, partes intrínsecas do Hipertexto, sendo a nosso ver abusivo considerá-las como "Pausas".

No caso do Hipertexto e da Hipermédia, Liestøl chama a atenção para um terceiro nível que se soma à dicotomia Discurso-História, que podemos visualizar no Diagrama abaixo:

" Um terceiro nível ou uma terceira linha é introduzida que pode ser chamada de texto discursado ou Discurso-como-Discursado (Discourse as Discoursed), que corresponde ao efetivo uso ou leitura do texto digitalmente armazenado. Trata-se, em outras palavras, da criação de uma rota de leitura baseada na seleção e combinação de elementos existentes num



arranjo espacial e não linear de nódulos e links." (LIESTØL, p.96, nosso grifo).

O que se pode argumentar, portanto, é que ainda que o Discurso-como-Armazenamento (Discourse as Stored) possa ser visualizado como uma "arranjo espacial e não linear de nódulos e links", cada Discurso-como-Discursado se torna, forçosamente, uma linearidade.

Todo e qualquer discurso como armazenamento (virtualidade) só se atualiza por um *processo de Leitura* e, nesse processo, seja numa obra hipertextual, seja no mais tradicional dos textos impressos, linearidades discursivas são, forçosamente, construídas. Em outras palavras, no processo de Leitura as Linhas de Histórias em Potencial (Potential Story Lines), tornam-se Histórias-como-Discursado (Story as Discoursed)

O Discurso-como-Armazenamento, num Hipertexto, ou seja as diferentes combinações de elementos (Lexias) que o Leitor pode acionar, ao seguir diferentes "rotas" ou "trilhas" de

leitura<sup>11</sup>, permite uma série de possibilidades de construção, pelo Leitor, de Discursos-como-Discursado e portanto de uma série de possíveis Linhas de História (História como Discursado).

Tais idéias sugerem a Multi-linearidade do Hipertexto, em contraposição à Unilinearidade do texto tradicional, ainda que, evidentemente, mesmo no texto tradicional Leituras Transgressivas sejam possíveis, criando Multi-linearidades. Basta que se pense numa Leitura transversal, que seleciona trechos e que “vai e volta”, saltando ao longo do texto, sem que seja seguida a sequência “canônica” pré-estabelecida pelo autor. Não é ocioso lembrar-se que a palavra “browser”, utilizada para designar os programas de leitura de hipertexto, provém do verbo pré-informático “to browse”, que significa (entre outras coisas) percorrer páginas a esmo, mas que tem uma raiz etimológica associada aos brotos ou ramificações na ponta da haste de uma planta<sup>12</sup>.

Em conclusão, parece-nos que a apropriação das idéias trabalhadas por Liestøl levam a uma melhor caracterização do Hipertexto enquanto estrutura discursiva Multi-Linear, um termo que consideramos muito mais preciso e mais apropriado do que Não-Linear, por traduzir mais adequadamente a multiplicidade de possibilidades de construção e Leitura abertas pelo Hipertexto.

## **Bibliografia**

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins Press, 1997.

BALPE, Jean Pierre. La Tentation de L'infini, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/articles.htm>

BECKER, Howard, A New Art Form: Hypertext Fiction, <http://weber.u.washington.edu/~hbecker/lisbon.html>

CAMERON, Andy. Dissimulations, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/articles.htm>

CLÉMENT, Jean, A Fiction Hypertext: Birth of a New Genre ?, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/anglais/fiction.html>

DEEMER, Charles. What is Hypertext?, <http://www.teleport.com/~cdeemer/essay.html>

DOUGLAS. J. Yellowlees. Gaps, Maps and Perception: What Hypertext Readers (Don't) Do, [http://noel.pd.org/topos/perforations/perf3/douglas\\_p3.html](http://noel.pd.org/topos/perforations/perf3/douglas_p3.html)

FLETCHER, Robert. Narratology and "Sherlock Holmes", [http://www.wcupa.edu/\\_academics/sch\\_cas.eng/fletcher/holmes.htm](http://www.wcupa.edu/_academics/sch_cas.eng/fletcher/holmes.htm)

---

<sup>11</sup> Veja-se o texto “Noções Básicas”, de autoria de Cláudia Correia e Heloísa Andrade, *in*: LEMOS, André. *Hipertexto: uma experiência coletiva e hipertextual*.

<sup>12</sup> *The Concise Oxford Dictionary*, Oxford: Clarendon Press, 1990 edition.

HARPOLD, Terry. The Contingencies of the Hypertext Link,  
<http://www.lcc.gatech.edu/~harpold/papers/contingencies>

HILTON, Nelson. Hype & Hypertext, <http://virtual.park.uga.edu/~hypertext/>

JOHNSON, Jeffrey & OLIVA, Maurizio. Internet Textuality: Toward Interactive Multilinear Narrative, <http://oliva.modlang.denison.edu/~maurizio/pmc>

JOYCE, Michel. Hypertext Narrative,  
[http://noel.pd.org/topos/perforations/perf3/hypertext\\_narrative.html](http://noel.pd.org/topos/perforations/perf3/hypertext_narrative.html)

KEEP, Christopher. The Electronic Labyrinth, <http://web.uvic.ca/~ckkeep/hfl0130.html>

KENDALL, Robert. Writing for the Millenium: The Birth of Electronic Literature,  
<http://wordcircuits.com/kendall/essays/pw1.htm>

KOSKIMAA, Raine Visual Structuring of Hyperfiction,  
<http://www.altx.com/ebr/ebr6/6koskimaa/6koski.htm>

LANDOW, George. Hypertext: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology, <http://www.stg.brown.edu/projects/hypertext/landow/ht/contents.html>

LEMOS, André. Andar, Clicar e Escrever Hipertextos, in: *Hipertexto: uma experiência coletiva e hipertextual*, <http://www.facom.ufba.br/hipertexto/andre.html>

LIESTØL, G. Wittgestein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertext, in: LANDOW, G. (Org.) *HyperText Theory*, , Baltimore: John Hopkins, 1994, pp. 87-120.

McADAMS, Melinda. The Hypertext Breakdown,  
<http://www.well.com/users/mmcadams/basic.units.main.html>

MOULTHROP, Stuart. Pushing Back: Living and Writing in Broken Space,  
<http://raven.ubalt.edu/staff/Moulthrop/essays/pushMe.html>

MOULTHROP, Stuart Moulthrop & KAPLAN. Nancy. Something to Imagine: Literature, Composition and Interactive Fiction,  
[http://www.cwrl.utexas.edu/~ccjrnl/Archives/v9/9\\_1\\_html/9\\_1\\_1\\_Moulthrop.html](http://www.cwrl.utexas.edu/~ccjrnl/Archives/v9/9_1_html/9_1_1_Moulthrop.html)

PAJARES TOSKA, Suzana. Las posibilidades de la narrativa Hipertextual,  
[http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s\\_pajares.htm](http://www.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajares.htm)

SCHLEGEL, Karin. Hypertext Concepts,  
<http://netspot.city.unisa.edu.au/netspot/eduweb/Theory/Hypertext/~hypertx.htm>



SNYDER, Ilana. *Hypertext: The Electronic Labyrinth*. New York: New York University Press, 1997.

TABBI, Joseph & WUTZ, Michael. Narrative in the New Media Ecology,  
<http://node9.phil3.uni-freiburg.de/1997/TabbiWutz.html>

TOLVA, John. The Heresy of Hypertext: Fear and Anxiety in the Late Age of Print,  
<http://www.mindspring.com/~jntolva/heresy.html>

