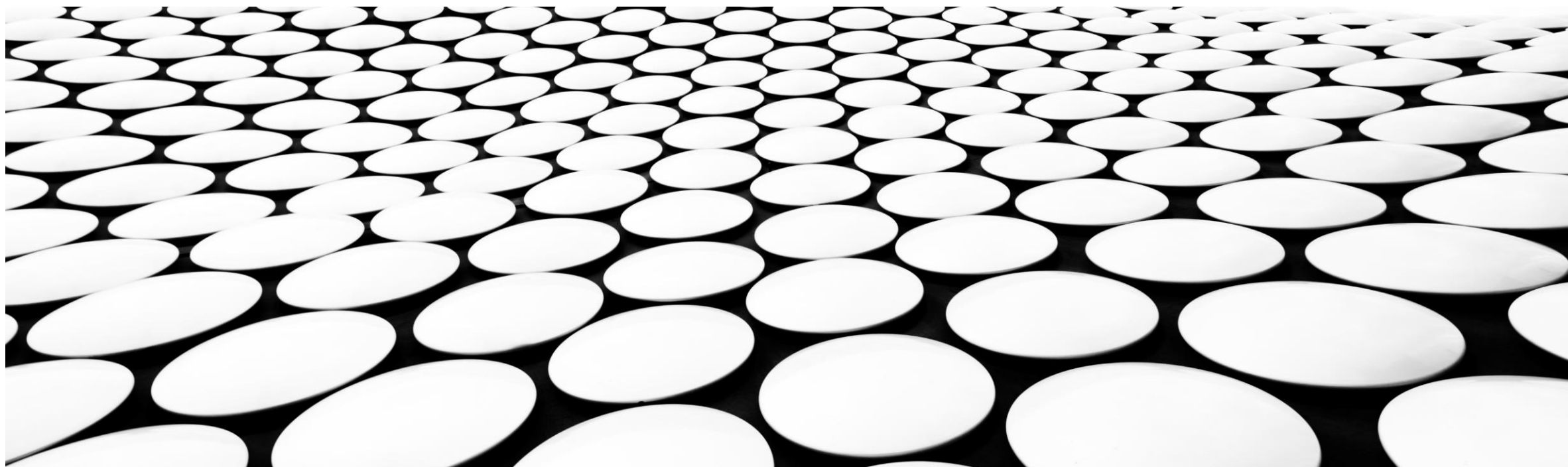

EM BUSCA DE UM GÊNERO: NARRATIVAS HIPERTEXTUAIS DIGITAIS

FLÁVIO VILELA KOMATSU



PPGLIT - UFSCAR

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES)
Código de Financiamento 001”

Grupo de Pesquisa (CNPq)
Observatório da Literatura Digital Brasileira
<http://www.atlasldigital.ufscar.br/>

LITERATURA DIGITAL



*[...] se seguirmos observando e avaliando as “novas literaturas” pelas lentes da apreciação estética que prevaleceram até agora, claro que não poderemos ver suas **especificidades** nem valorizá-las.*

(GAINZA, 2018)



GÊNERO TEXTUAL



Owned - Um Novo Jogador

OWNED - um novo jogador é um jogo interativo. Você decide o final.

Em **OWNED** você é André, um técnico de informática viciado em videogames que vai tentar conquistar pelo menos uma dentre **sete** garotas. Para jogar, basta clicar em uma das opções no final de cada trecho de história, dando um rumo à vida de André.

Você pode salvar o jogo e pode jogar de novo quantas vezes quiser. É grátis!

Recomendado para maiores de 18 anos.

<https://novojogador.com.br/>

New Game

Continue

O Pátio orgulhosamente apresenta:

As doze cores do vermelho
versão online do romance de Helena Parente Cunha



- Compre o livro via internet
- Conheça a autora

Esta é uma história de simultaneidades, em três tempos e três vozes, num tecido que se estende e se desdobra nos três ângulos de cada módulo. Uma pintora, a personagem principal, no *primeiro ângulo* se apresenta como o eu que se reporta ao *passado*. O *segundo ângulo* se sustenta por uma voz dirigida à protagonista através de um *você* vivido no *presente*. O *ela* do *terceiro ângulo* se refere à personagem em suas vivências *futuras*.

Ao mesmo tempo em que cada ângulo se relaciona indissolivelmente com o todo, possui também vida própria e independente. Fragmentos e totalidade, instantâneos e fluxos de vida. Existir é juntar pedaços que permanecem e coexistem em dimensão una e múltipla.

A *navegação* neste site poderá ser feita através dos módulos e dos ângulos (clicando sobre as *setas de orientação*) ou de maneira não-linear (clicando sobre *Página aleatória* no canto superior direito). Ao entrar no site, você será levado a uma página aleatória, de onde começará a fazer a leitura.

<http://www.patio.com.br/vermelhos/>

HIPERTEXTO

- organização textual que “enseja a ação não-linear de leitura” (RIBEIRO, 2008)
- **DILEMA:** mais de um percurso de leitura.
- **LEITOR / INTERATOR** – intervém na forma do texto.

HIPERTEXTO

OWNED – um novo jogador (versão impressa)

181

Saco a pistola que nem sei como foi parar na mochila e aponto para a cara do açougueiro. Ele ri.

– Rá! Isso aí é de brinquedo. Palhaço.

Você

aperta o gatilho - Vá para 176.

1

guarda a pistola e tenta outra coisa. O quê?

Nota de cem reais - Vá para 4.

2

Moedeira (cheia) - Vá para 200.

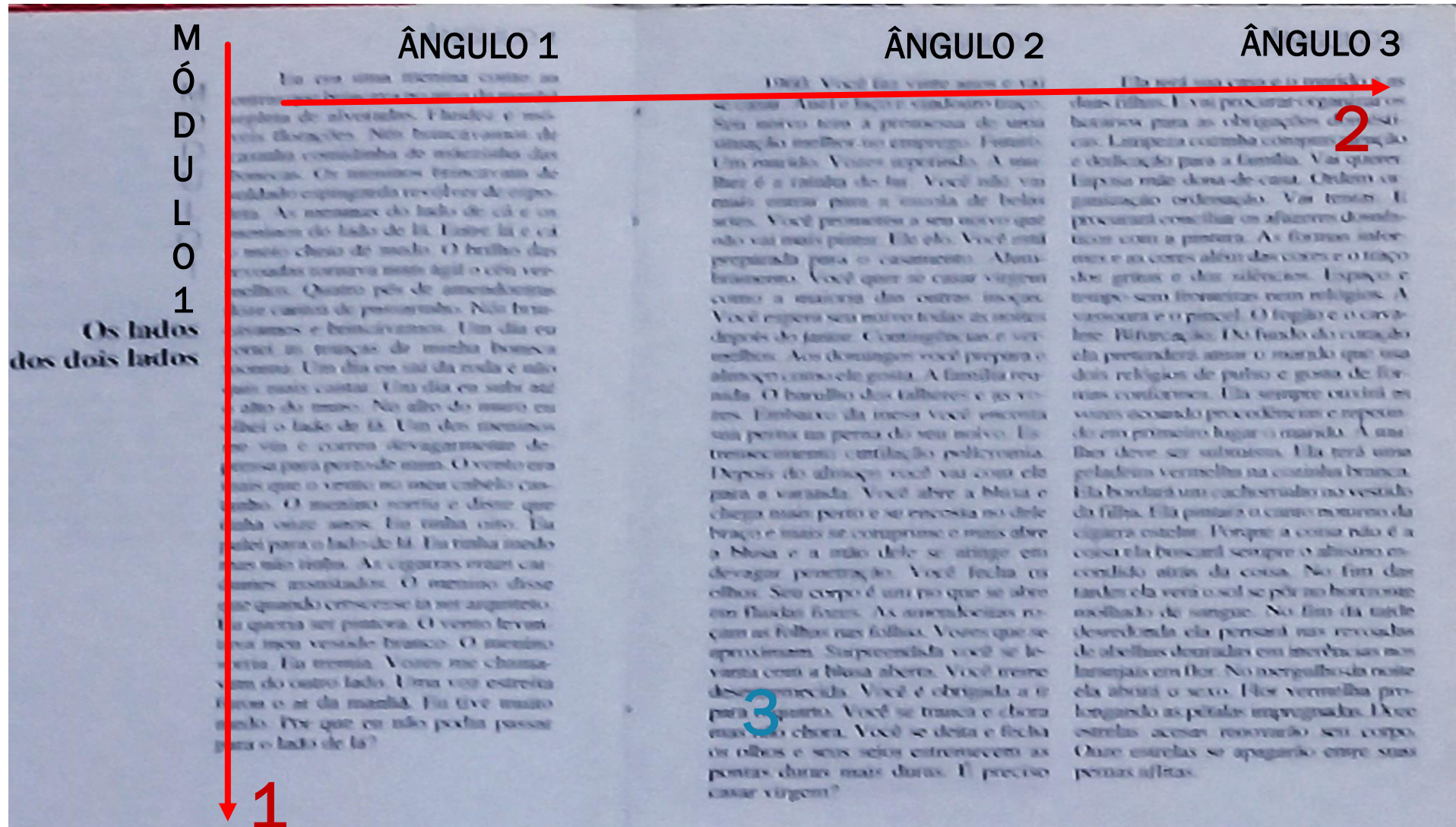
3

Panfleto - Vá para 109.

4

HIPERTEXTO

As 12 cores do vermelho

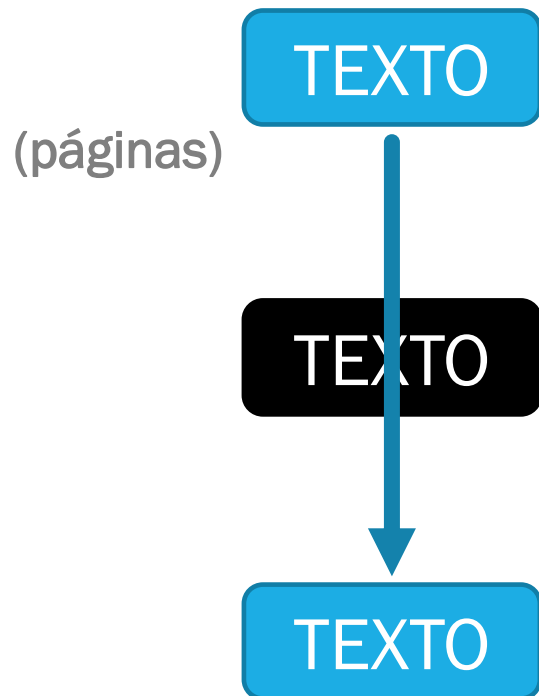


HIPERTEXTO DIGITAL

- 2 duas camadas: a **cultural** e a **informática**. (MANOVICH, 2005)
- **INTERFACE**: **mecânicas** (automatismo) e **representações** (multimodalidade).
- **HIPERLINK** – da orientação à ação incorporada ao ambiente.

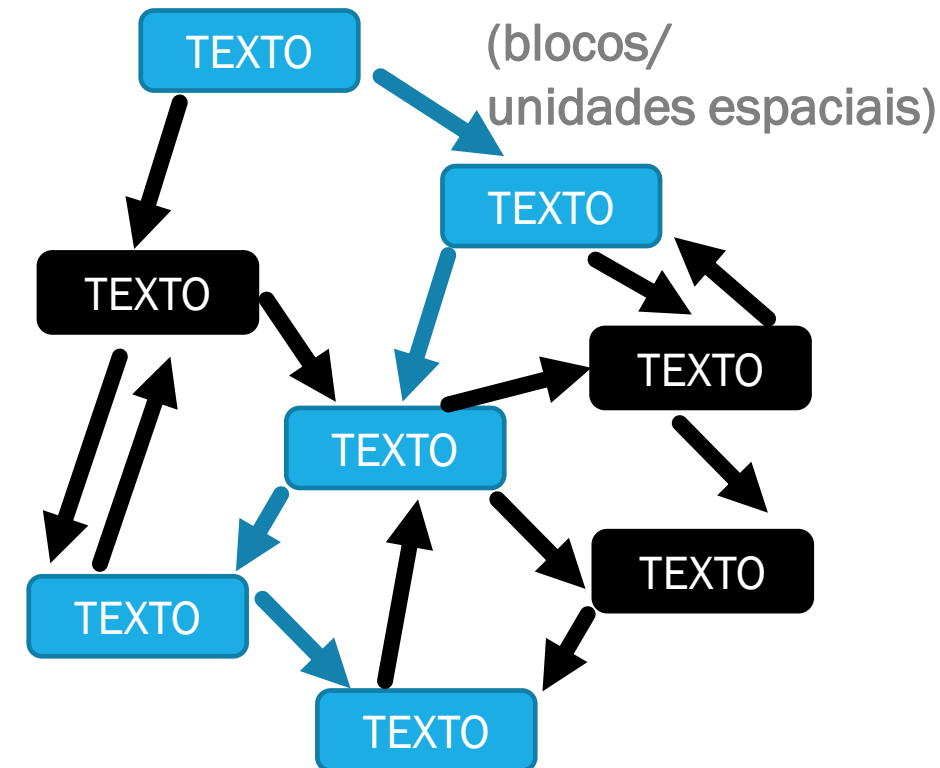
HIPERTEXTO DIGITAL

MEIO IMPRESSO



ESPACIALIDADE

MEIO DIGITAL



HIPERTEXTO DIGITAL

OWNED – um novo jogador

33

Depois que Edgar vai embora, você...

copia os arquivos de Laila para você. – vá para 232.

não copia nada para você. – vá para 114.

Inventory



Aceitou o Amuleto

Icons by [Flaticon](#) and [Icons8](#)

Save and Quit

HIPERTEXTO DIGITAL

As doze cores do vermelho

Início

Página Aleatória



MÓDULO 2
Ruptura e nó

ÂNGULO 3

Ela terá alegrias e tristezas com as duas filhas. Uma nunca aprenderá o que ela ensinar. A outra já saberá o que ela não sabia. Uma é o sedimento de eclipse em retrocesso. Outra é o desencadear de cardumes em propulsores risos. Ruptura e nó. Ela fará repentinhas tranças nos cabelos das meninas. E recomeçará vestidos e lavará calcinhas. Ela levará as filhas à pracinha à escola aos aniversários. Praia cinema circo jardim zoológico. Primeiro carrega uma e depois carrega a outra. As duas mais as duas sempre e também já depois mais as duas. Ela fará festinha e vai cantar parabéns e vai acender velinhas e vai cortar o bolinho todo confeitado e vai distribuir as bolinhas de soprar penduradas na sala. Vozes gritos xixi mais um copo de guaraná. Ela conversará com as outras mães sobre receitas de doces e pontos de tricô. Ela sem tempo de pintar seus quadros mas a amiga dos olhos verdes sempre dizendo que ela deve se preparar para uma exposição. Lampejos e frestas. Quando as meninas crescerem mais ela ficará mais livre. De noite ela olhará perene o sono das filhas e beijará os rostos pequenos em urgência de ilha. Ela guardará seus doze pincéis com um suspiro e um rápido tremor de mão.

Autora

Pátio

NARRATIVA HIPERTEXTUAL DIGITAL

NARRATIVA: *sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios que constituem o objeto desse discurso*

(GENNETE, 1995)



A **NARRATIVA HIPERTEXTUAL DIGITAL** não constitui simplesmente *um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas*

(MURRAY, 2003)

NARRATIVA HIPERTEXTUAL DIGITAL

MULTIFORME (OWNED – um novo jogador)	MULTISSEQUENCIAL (As doze cores do Vermelho)
<i>Para jogar, basta clicar em uma das opções no final de cada trecho de história, dando um rumo à vida de André.</i>	<i>Existir é juntar pedaços que permanecem e coexistem em dimensão una e múltipla.</i>
Blocos não retomados	Blocos retomados
Fluxo progressivo	Fluxo cíclico
Narração constitutiva	Narração reconstitutiva
Representa uma vida gamificada	Representa um fluxo de consciência

PARÂMETROS DE ANÁLISE

1) IMERSÃO

- Que mundo é esse?
- Coesão/coerência entre mundo representado e blocos.

2) AGÊNCIA

- O que pode ser feito nesse mundo?
- Coesão/coerência entre mundo representado e dilemas narrativos.

3) TRANSFORMAÇÃO

- O contraste das possibilidades são significativos?
- Coesão/coerência entre mundo representado e percursos narrativos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

CHARTIER, Roger. Escutar os mortos com os olhos. In: Estudos Avançados. V. 24. n. 69.2010.pp 7-30.

GAINZA, Carolina; Domínguez Jeria, Paloma. ¿Cómo leemos un texto hipertextual?: una exploración de la lectura de literatura digital. Revista de Humanidades, núm. 35, enero-junio, 2017, pp. 43-74

LADDAGA, Reinaldo. *Uma Fronteira Do Texto Público: Literatura E Meios Eletrônicos*. In: Literatura e Mídia. - Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio ; São Paulo : Loyola, 2002.

MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, D. A (Org.) humanização das tecnologias. São Paulo: EDUNESP, 1997, p. 144-153.

MANOVICH, Liev. *El lenguaje de los nuevos medio de comunicación*. Trad. Oscar Fontodrona. Barcelona: Paidós, 2005.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck*. Trad. Elissa Khoury Daher. São Paulo: UNESP, 2003.

ROCHA, Rejane Cristina. *Contribuições para uma reflexão sobre a literatura em contexto digital*. Revista da Anpoll nº 36, p. 160-186, Florianópolis, Jan./Jun. 2014