

Hipertexto e Literatura

Sérgio Luiz Prado Bellei

O uso generalizado do computador veio acompanhado de uma forma de textualidade conhecida como "hipertexto". Semelhante, em certos aspectos, àquela forma de textualidade conhecida por teóricos da literatura como o "intertexto", ou seja, uma forma de textualidade sem autonomia, já que existe apenas como um nódulo em uma rede textual e está desde sempre contaminada por um número muito grande de outros textos culturais, o hipertexto deve, contudo, ser marcado por uma diferença fundamental em relação a todas as outras formas de textualidade do passado. É que, como percebeu o criador do termo, Ted Nelson, essa forma de textualidade deve ser pensada como intimamente ligada à máquina capaz de produzi-la em sua forma mais completa, ou seja, ao computador, e isso, via de regra, através das linguagens conhecidas como "html" ("hypertext markup languages"). O hipertexto, como explicava Nelson em meados da década de 1970, constitui "uma forma de escrita não seqüencial – um texto que se espalha em ramificações e permite ao leitor escolher caminhos, [e deve ser] preferencialmente lido em uma tela interativa" (Nelson 1992, p. 2).

Que impacto poderá ter a prática do hipertexto em gêneros literários tradicionais, como a narrativa, a prosa e a poesia? Uma prática literária e ficcional vazada em hipertexto será radicalmente diversa das práticas tradicionais? Um romance ou um poema em hipertexto constituem, necessariamente, novos gêneros discursivos ("hiperficção", "hiperpoema"), ou estaria ocorrendo, em tais casos, uma mera transposição de formas de um veículo para outro? Questões como estas devem ser formuladas, nos dias de hoje, porque o que se poderia chamar de, na falta de outra denominação, uma "vanguarda literária", ainda pouco conhecida, realiza experimentos literários hipertextuais que merecem a atenção de um público de leitores e críticos ainda relativamente restrito, mas capaz de se fazer ouvir. As respostas, entretanto, não são fáceis, e podem apenas, por enquanto, ser pensadas como tentativas iniciais de compreensão precária. Das duas formas de resposta normalmente propostas para o problema do uso literário do meio eletrônico, a primeira tende a pensar o hipertexto em termos de uma "prática literária já existente no passado", embora marcada pela marginalidade, e só agora recuperada, em seu potencial pleno de realização, pela escrita computadorizada; a segunda, em termos de uma produção textual tão radicalmente diversa de qualquer texto impresso que pode ser vista como *uma nova textualidade*, merecedora de ter o seu potencial estudado, autonomamente, em suas propriedades essenciais de

multilinearidade e de capacidade integradora de linguagens diversas (textuais, visuais, auditivas). No primeiro caso, trata-se de apontar para os textos impressos de uma tradição literária alternativa que, na tentativa de questionar as limitações decorrentes da linearidade do texto impresso, acabou por produzir formas rudimentares e limitadas de hipertexto. É o caso de escritores como Lawrence Sterne (1987) e James Joyce (1986), e de escritores mais recentes, como o Jorge Luiz Borges (1982) de "O Jardim das veredas que se bifurcam" (em que se imagina a possibilidade de um romance com vários enredos e resoluções possíveis), e o Júlio Cortazar (1966) de "Rayuela" (em que o texto oferece ao leitor a possibilidade de escolher para leitura um certo número de versões divergentes de uma mesma história). No segundo caso, torna-se importante lembrar que tais formas de rebeldia contra a tirania das limitações do meio impresso tiveram sempre sucesso apenas limitado, em virtude dos inevitáveis constrangimentos lineares do livro: Sterne, no final das contas, pode apenas *fingir* que seu leitor tem a oportunidade de construir a sua própria narrativa, ao deparar-se com um espaço em branco para ser preenchido; o leitor de Cortazar pode apenas *imaginar* um número limitado de versões alternativas da história; e o conto de Borges acaba por negar as possibilidades múltiplas de enredo, ao concluir o conto com o súbito assassinato do autor do texto de "muitos caminhos". Essas narrativas, por assim dizer, conseguiram apenas *apontar* para as dificuldades de realizar o hipertexto no meio impresso. O hipertexto eletrônico, capaz de realmente produzir uma vasta gama de possibilidades narrativas sem fechamento, e de incorporar em um só texto uma vasta heterogeneidade de linguagens, só pode ser realizado com os recursos do computador. Seja como for, e quer se considere o hipertexto como uma extensão de formas discursivas tradicionais, quer como forma radicalmente inovadora, suas características básicas podem ser resumidamente pensadas em termos de uma "redefinição radical das formas narrativas tradicionais" (marcadas pelos conceitos temporais de começo, meio e fim), pela "intensa interatividade", e pela "capacidade integradora de linguagens".

Ler uma narrativa no meio impresso tradicional significa, normalmente, aceitar a lógica da temporalidade dominante (o tempo narrativo é mais importante que o espaço) e mais ou menos rigidamente hierarquizada: inicia-se a leitura na primeira página e conclui-se na página final, ou seja, efetua-se a leitura na seqüência de começo, meio e fim, preestabelecida pelo autor. Nessa leitura, além disso, encontra-se normalmente apenas um enredo dominante, ao qual pode subordinar-se um número variável de enredos mais ou menos periféricos. A essa lógica temporal hierarquizada poderíamos chamar de "unitemporalidade". Note-se que, mesmo nas narrativas

tradicionais impressas marcadas pela rebeldia contra a linearidade do livro e contra a predominância do enredo clássico (*Tristram Shandy*, *Ulysses*), a unitemporalidade insiste em se fazer presente e necessária, e o leitor acaba por definir um certo enredo básico (“um dia na vida de Leopold Bloom”, “a vida de Tristram Shandy”). Em uma narrativa hipertextualizada, o que normalmente *não* se tem é justamente uma *seqüência* de páginas, um enredo dominante, e um único começo e final. O que caracteriza uma hiperficção como “Afternoon” (1987), de Michael Joyce, é a possibilidade que tem o leitor de efetivar múltiplos começos e entradas no texto, e de percorrer múltiplos enredos possíveis, sem chegar jamais a finalizar a leitura com uma paráfrase que defina resumidamente o que o texto diz. Ora, uma ficção não linear, sem fim nem começo, e de múltiplos enredos, acaba por substituir a lógica da unitemporalidade por uma lógica de “pluritemporalidade inconclusiva”, na qual a “dimensão temporal subordina-se à dimensão do espaço”. Porque é expressa em forma de hipertexto, a hiperficção de Michael Joyce deve ser entendida como uma forma daquilo que Jay David Bolter chamou certamente de “escrita topográfica” (“topographic writing”), entendendo-se aqui “topografia” não em seu sentido original de “descrição verbal de um lugar”, mas no sentido mais recente de “reprodução visual e matemática de um local”, ou seja, “mapeamento”. Pela sua natureza topográfica, como explica Bolter, “a escrita eletrônica é, principalmente, a atividade de escrever *com* lugares e com tópicos espacialmente distribuídos, e não simplesmente a descrição de um lugar”(1) (Bolter 1991:25). É porque Michael Joyce usa o potencial do hipertexto para organizar temporalidades descontínuas em um espaço geométrico que “Afternoon” constitui-se como uma ficção sem começo ou final únicos, caracterizada tanto por múltiplos enredos paralelos como por múltiplas temporalidades espacializadas.

A escrita topográfica de “Afternoon”, como explica ainda Bolter, pode ser representada diagramaticamente como uma vasta rede de episódios interligados (figura 1). Ao começar sua leitura, cabe ao leitor escolher um dentre esses possíveis começos de narrativa, que representam apenas uma pequena parte do texto topográfico total, composto de mais de 500 episódios e de mais de 900 ligações entre eles. A leitura de um episódio qualquer, a ser feita a partir de certas escolhas pré-estabelecidas que são oferecidas ao leitor, representa apenas uma temporalidade narrativa entre muitas, escolhida, momentaneamente, por um leitor que deve descartar, de saída, a possibilidade de realizar uma leitura completa do texto. É que o texto total (ou, nos termos propostos por Eco, o *sistema* total), ou seja, a soma de todos os episódios e todas as combinações possíveis, é muito vasto, embora não inesgotável. Já se percebe, aqui, que o hipertexto

mesma empresa, chamada Nausicaa. Perseguindo a história de Peter, o leitor encontrará eventualmente um dos “centros” estruturais da narrativa, o episódio em que Peter almoça com seu patrão. A partir desse episódio, é possível perseguir trilhas narrativas em que Peter fala de seu caso com Nausicaa, ou do acidente de automóvel que talvez tenha causado a morte de seu filho e de sua ex-esposa (as mortes constituem apenas uma possibilidade narrativa, que é colocada em dúvida em temporalidades narrativas paralelas), ou ainda da mulher de Wert, Lolly. Essas temporalidades narrativas tornam-se possíveis a partir da resposta positiva à questão do primeiro fragmento. Tal resposta, contudo, é apenas uma possibilidade. O leitor poderia responder de forma negativa, e ser levado a outras temporalidades, ou ainda, ao invés de responder, selecionar uma das palavras do texto, que podem ou não estar programadas para conduzir a outras dimensões de sentido. Joyce chama tais palavras, que remetem a outras dimensões de sentido, de “palavras-entrega” (“words that yield”). Palavras como “poesia”, “inverno”, e “ontem” são exemplos de palavras-entrega.

O leitor que lê cada uma dessas temporalidades narrativas *isoladamente* nada faz de significativamente diferente do leitor comum que lê narrativas convencionais no meio impresso. A história lida no computador, contudo, difere, significativamente, de qualquer versão impressa que tentasse reproduzir a “totalidade” das narrativas que o meio eletrônico pode abrigar. Na verdade, a existência de tal versão seria ou impossível, ou impraticável, dado o grande número de episódios e a totalidade dos relacionamentos que entre eles poderiam ser feitos no computador. Ao contrário de uma ficção em livro, como explica Bolter, na hiperficção de Michael Joyce

“não existe uma única história da qual cada leitura é uma versão, porque cada leitura determina a história em seu processo de ser feita. É possível mesmo dizer que não existe uma história, apenas leituras. Ou, se dissermos que a história em “Afternoon” é a soma de todas as suas leituras, então temos que entender tal história enquanto uma estrutura que compreende resoluções contraditórias. Cada leitura é um percurso diferente em um universo de caminhos estabelecidos pelo autor (Bolter 1991:124-125)”.

Nos termos propostos anteriormente, “Afternoon” é uma pluritemporalidade narrativa virtual e espacialmente limitada, uma estruturação virtual de estruturas possíveis a serem realizadas pelo leitor, que deve agora interagir com os blocos de texto previamente programados e construir tramas narrativas alternativas. O leitor de hiperficções difere, portanto, do leitor do livro impresso na medida em que é constantemente solicitado a “colaborar” com o autor, ao autorizar certas estruturas narrativas e a excluir outras, tudo a partir

de uma matriz de combinações pré-estabelecidas no espaço geométrico hipertextual. Essa colaboração entre autor e leitor deve ser definida com um certo rigor, para que se evite generalização apressada sobre a necessidade, na leitura do hipertexto, de se abolir a distinção entre autor e leitor, ambos supostamente transformando-se em "lautores" ("wreaders"), já que ambos produzem estórias. A "produção" do autor não é evidentemente idêntica à "produção" do leitor, já que o primeiro programa a estruturação geral (o sistema) e o segundo ativa estruturas narrativas nessa escrita topográfica pré-estabelecida. Vale dizer, o autor continua a ter um certo controle da sua produção (o que significa que o leitor é, pelo menos em parte, controlado), mas não se trata do mesmo tipo de controle que o autor de um livro impresso tem sobre o seu leitor. O autor aqui prepara sua ficção de forma a forçar o leitor a realizar escolhas constantes. O leitor interativo, em outras palavras, "joga" com as possibilidades oferecidas e assemelha-se, pelo menos parcialmente, a um jogador de jogos eletrônicos. É que hipertextos e hiperficções partilham, com os jogos eletrônicos, a estruturação geradora de interatividade, vale dizer, a estruturação de um banco de dados interligados por "links". A semelhança entre a hiperficção de Joyce e jogos eletrônicos não passou despercebida a teóricos do porte de Bolter. "Afternoon", diz Bolter, "combina a sofisticação literária de um livro impresso com o imediatismo de um jogo de aventuras computadorizado":

"Ler "Afternoon" repetidamente é como explorar uma casa espaçosa, ou um castelo. O leitor caminha com freqüência pelos mesmos corredores e pelas salas conhecidas. Mas, com igual freqüência, encontra uma nova sala ainda não explorada, ou uma porta antes fechada, que se abre de repente. Aos poucos, o leitor expande as margens do espaço eletrônico -- como um jogo de computador em que descer uma escada faz aparecer toda uma nova dimensão subterrânea antes oculta.... o leitor de "Afternoon" avança por caminhos que têm uma força inercial própria. Enquanto se move, contudo, experimenta simultaneamente o apelo de várias outras partes da estrutura ficcional. Ocorre, freqüentemente, que esse apelo direciona o leitor para a órbita de apenas um conjunto de episódios, um foco da história. Percebe-se, então, voltando repetidamente para os mesmos episódios, tentando libertar-se ao escolher respostas alternativas que o conduzam a caminhos diferentes. Quando funciona, essa estratégia pode conduzir o leitor para uma outra força orbital. (Bolter, 1991, p. 125)".

Essa interatividade "eletrônica", que caracteriza tanto o usuário de jogos eletrônicos como o leitor de hiperficções ou, como se verá mais adiante, de "hiperpoemas", não é, necessariamente, um valor positivo a ser aceito sem questionamentos, simplesmente porque torna o leitor ativo ou, melhor dizendo, interativo. É preciso indagar que forma de atividade é essa, e de que forma ela é ou não comparável à atividade do leitor tradicional de narrativas impressas. O leitor de uma narrativa tradicional também participa, ativamente, ao realizar sua leitura, mas

sua participação é definida, como se viu anteriormente, em termos de uma unitemporalidade e de uma trama dominante marcada por começo, meio e fim. Já o leitor interativo do meio eletrônico experimenta temporalidades narrativas múltiplas, paralelas e, por vezes, contraditórias, que se encontram dispersas no espaço descentrado da escrita topográfica. Nesse espaço, não se completa e conclui uma narrativa, mas experimenta-se, antes, a não conclusão de uma dispersão de estórias às quais se retorna repetidamente. Enquanto o leitor tradicional participa de uma "experiência temporal e centrada", em uma narrativa que, ao começar e terminar, aponta alegoricamente para a irreversibilidade do tempo, o leitor eletrônico tem essencialmente uma experiência espacial que, desprovida de centros, ocorre no eterno presente de possibilidades combinatórias de uma topografia. O leitor tradicional, por assim dizer, lê e conclui a sua leitura para vivenciar a irreversibilidade do tempo e da história: o que ocorreu no passado é fato consumado que não se deixa substituir por ficções alternativas. O leitor eletrônico, por outro lado, não lê e não conclui a sua leitura no tempo. O que faz é experimentar constantemente, em releituras sucessivas, possibilidades narrativas alternativas em uma vasta dimensão *espacial* e em um eterno presente.

Se a distinção entre esses dois tipos de leitores é válida, então é possível dizer que a narrativa tradicional impressa oferece ao leitor uma experiência diversa da (e possivelmente incompatível com a) experiência proporcionada pela escrita eletrônica e topográfica. A primeira torna possível ao leitor experimentar a realidade do tempo, da temporalidade irreversível (ou seja, da morte) e da história. A segunda torna possível ao leitor experimentar, interativamente, a realidade de um espaço descentrado, no qual ele pode perder-se na dispersão de possibilidades múltiplas e esquecer o tempo e a história. A questão, portanto, do mérito da interatividade do leitor eletrônico depende de uma cuidadosa avaliação do tipo de experiência que ela pode proporcionar, em comparação com outras experiências, tão ou mais relevantes (a experiência da temporalidade e da própria mortalidade histórica do ser humano, por exemplo), que ela necessariamente exclui. Nesse contexto de experiências alternativas, pensar que a escrita eletrônica e o convite à interatividade vêm substituir e sobrepor-se à narrativa tradicional é apressado e ingênuo. A escrita eletrônica e a interatividade serão possivelmente melhor entendidas em termos de uma experiência alternativa em relação à narrativa tradicional, à qual será sempre preciso voltar enquanto for necessário não esquecer a irreversibilidade do tempo humano e da história. Imaginar começos, meios e finais é também uma forma de entender, aceitar ou rejeitar a experiência da finitude, o que torna

talvez a narrativa tradicional uma forma insubstituível de exercício do imaginário.

Se a narrativa hipertextual, portanto, tende a tornar menos relevante o tempo e a promover o espaço e o descentramento, pode ela bem constituir uma força incompatível com a narrativa impressa clássica. Por outro lado, justamente pela sua capacidade de proporcionar uma experiência de combinação de significados no espaço e em um eterno presente, a escrita topográfica pode também ser uma forma de revitalização e de melhor compreensão de certas formas de expressão poética que tentaram, precisamente, privilegiar o espaço e o eterno presente, como é o caso da poesia concreta. Em um hiperpoema interativo com o título de "Heresy: A Hyperpoem", William Dickey programou para o computador uma rede composta de várias telas, entre as quais o leitor pode movimentar-se, ativando ícones em forma de flocos de neve. Cada tela pode conter, além dos ícones que remetem a outras telas, combinações de gráficos e palavras. A ênfase no visual, na leitura múltipla e em várias direções, e na sinestesia (percepção de relacionamentos entre sentidos diversos, entre o visual, o textual, e o auditivo, por exemplo) lembra o poema concreto que quer ser, na definição de Haroldo de Campos, "um fluxo polidimensional e sem fim" e uma "composição de elementos básicos da linguagem, organizados ótico-acusticamente no espaço gráfico por fatores de proximidade e semelhança" (Campos A., Campos H., Pignatari, D. 1975:31, 48). Note-se que uma organização, no espaço, de significações polidimensionais e não lineares, interligadas por "proximidade e semelhança", é algo bem próximo de uma definição de "hipertexto" enquanto disposição multilinear de blocos de significados interligados. Seja como for, é precisamente essa organização que pode ser encontrada no poema eletrônico de Dickey. Como explica Bolter, no poema de Dickey,

"cada tela é uma organização diversa de texto e imagem; cada uma afirma vigorosamente sua identidade visual. A tipografia hipertextual estimula o leitor a examinar e saborear cada tela, antes de ativar um ícone para continuar. Por vezes, o texto penetra a imagem gráfica..., por vezes, a organização espacial de texto, em contraste com o fundo branco, lembra as experiências de Mallarmé ou LeMaître (Bolter, 1991: 146)".

Uma diferença importante entre o poema concreto tradicional e o hiperpoema eletrônico é, justamente, o fato de o primeiro estar ainda aprisionado no espaço geométrico da página impressa, o que resulta em uma interatividade relativamente baixa entre leitor e texto. No poema de Dickey, o leitor constitui e descarta composições de sentido de uma forma que não seria possível no contexto de imobilidade de signos na página impressa. Ainda assim, o poema experimental de

Dickey utiliza apenas limitadamente o potencial interativo do meio. Bolter imagina a possibilidade de poemas cinéticos futuros, nos quais “o leitor poderia interferir para controlar a velocidade e a direção, e também a modalidade pela qual as palavras se aproximam e se dividem. Teria a capacidade de participar na ordenação dos constituintes mínimos da escrita – letras, palavras, símbolos gráficos” (Bolter 1991, p. 146). E como a ordenação de tais símbolos é nada mais nada menos do que a própria atividade de escrever, o leitor de um hiperpoema estaria, de certa forma, também escrevendo o poema. O poema eletrônico poderia, finalmente, tornar possível a figura do “lautor” (leitor-autor).

Como o poema concreto, mas de forma mais intensa, o hiperpoema só consegue desafiar a linearidade de versos e estrofes porque enfatiza, a todo custo, o visual e o movimento no espaço geométrico, em detrimento da dimensão temporal. É essa ênfase espacial que está presente em uma outra definição do poema concreto, desta vez proposta por Augusto de Campos: “poesia concreta: tensão de palavras-coisas no espaço-tempo.” É o poético enquanto distribuição tensional de objetos no espaço que, no final de contas, questiona o “encadeamento sucessivo e linear de versos” e afirma “o sistema de relações e equilíbrios entre quaisquer partes do poema” (Campos A., Campos H., Pignatari, D. 1975: 45). Na poesia concreta, a utilização do “espaço como elemento de composição” transforma o texto no que Bolter chamou de escrita topográfica, ou seja, uma escrita que não apenas escreve no espaço ou descreve o espaço, mas principalmente “escreve com o espaço”. O problema dessa absorção do tempo em um espaço que contém multitemporalidades é, como se sugeriu anteriormente, o inevitável efeito colateral de repressão da dimensão temporal e da historicidade, que tendem a se perder em um presente eterno e estático.

Ao expandir as possibilidades da poesia lírica e da sua forma mais espacializada, evidente na poesia concreta, os hiperpoemas eletrônicos (que, evidentemente, devem ser lidos em uma tela de computador) ajudam a entender, e talvez a formular de forma mais rigorosa, a questão de gêneros discursivos que tendem a reprimir, pela ênfase nas formas espaciais, a temporalidade narrativa. Trata-se de temporalidade que, como lembrava o Roland Barthes praticante do Estruturalismo da década de 1970, tem um caráter universalizante, já que se apresenta em uma “prodigiosa variedade de gêneros, que se desdobram em assuntos diversos – de forma a sugerir que qualquer meio material é adequado para abrigar as histórias humanas”. E acrescentava:

“Capaz de ser veiculada pela linguagem articulada, seja ela falada ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, por gestos, ou pela combinação de todos esses meios, a narrativa está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, no épico, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pintura, nos vitrais, no cinema, nas histórias em quadrinhos, na conversa. Além disso, nessa diversidade quase infinita de formas, a narrativa se faz presente em todas as épocas, em todos os lugares, em todas as sociedades; começa com a própria história da humanidade, e não existe nem existiu jamais um povo sem narrativa. Todas as classes, todos os grupos humanos, têm as suas narrativas, que são, com frequência, apreciadas por pessoas de repertórios culturais diversos. Desprezando a divisão entre a boa e a má literatura, a narrativa é internacional, transhistórica, transcultural: ela simplesmente existe, como a própria vida (Barthes, 1983: 251-252)”.

Tendo definido, em sua universalidade, a importância cultural da narrativa e de um estudo de um modelo genérico que a explique, Barthes apressa-se a lembrar, também, a importância das diferenças existentes nessa universalidade, em termos de especificidade histórica, geográfica ou cultural. Atentando para essa diversidade, tornar-se-ia inevitável lembrar, por exemplo, que a temporalidade da lírica, que se volta mais para a intensidade contida de um presente estático, não pode ser identificada com a narrativa ficcional, voltada mais para um temporalidade em seu devir. E a intensidade do presente da lírica, uma vez contaminada por uma insistência na predominância do espaço, como ocorre na poesia concreta, aprofunda ainda mais a diferença entre a temporalidade narrativa e o relato espacializado que a reprime ou, melhor dizendo, que aprisiona o tempo da leitura no espaço da página, seja ela uma página de papel, seja ela a tela de um computador em que a temporalidade de imagens móveis é desde sempre contida pelo espaço geométrico de uma janela. Nessa ênfase mais no espaço do que no tempo, como estou tentando mostrar, há algo que se perde e algo que se ganha, em termos da percepção do leitor. Um leitor que enfrenta a temporalidade narrativa do devir, por assim dizer, aprende mais sobre a história e o processo da vida do que um leitor que se confronta com espaços geométricos e topográficos, que dizem mais sobre o congelamento de um eterno presente do que sobre o fluir de um processo temporal. É bem possível que, com a transformação operada na temporalidade narrativa pela hiperficção ou pelo hiperpoema, estejamos diante de uma mudança de paradigma que afeta tanto a natureza da textualidade narrativa quanto a sua recepção. Há quem veja tal mudança de paradigmas como uma oportunidade para a recuperação, talvez oportuna, de certas formas de expressão reprimidas no passado, como é o caso das formas poéticas mais voltadas para a espacialização. Escreve, a esse respeito, G. L. Ulmer (1992:160-161):

“Uma forma de entender o que ocorre, quando nos deslocamos do meio impresso para o meio eletrônico, consiste em dizer que as formas tradicionais dominantes

para organizar a informação impressa são a narrativa e a exposição...., predominando o padrão estrutural apenas nas artes, que se encontram na base da hierarquia de saberes estabelecida entre a ciência, a ciência social e as humanidades. A forma dominante que organiza o fluxo de informação no meio eletrônico, contudo, é justamente a estrutura, que tem como forma essencial a colagem....A estória e a documentação também operam na colagem, mas subordinam-se a, e são manipulados por, operações estruturais que transformam os seus efeitos de significado”.

Definindo a colagem como a forma estruturante básica do hipertexto, Ulmer salienta, mais uma vez, a importância de tal ênfase na escrita topográfica, mas agora para revelar as afinidades entre hipertexto e arte e, por assim dizer, atribuir ao hipertexto a nobre função de resgatar a arte de sua marginalidade na hierarquia dos conhecimentos. No entanto, como também se sugeriu anteriormente, qualquer ênfase na estrutura, que tenha como consequência a repressão da narrativa e da história, arrisca-se a marginalizar uma dimensão importante do conhecimento e da experiência humana, aquela que diz respeito à temporalidade e à sua percepção. São questões como essas, oportunas e urgentes, que deverão, talvez, ser formuladas com o exame atento dos novos gêneros discursivos derivados da utilização crescente da textualidade computadorizada.

Nota

1 É claro que o meio impresso, que é, no final de contas, também um espaço para gravação de sinais que remete para uma dimensão temporal, não é totalmente resistente à escrita topográfica. Mas é apenas no computador que tal forma de escrita se torna, por assim dizer, natural. Bolter explica: “A Escrita topográfica, enquanto forma de expressão, não se limita ao computador. É possível escrever topograficamente no meio impresso, ou mesmo em manuscritos. Cada vez que dividimos um texto em tópicos unitários a serem organizados em uma estrutura de conexões, e cada vez que pensamos tal estrutura como ao mesmo tempo verbal e espacial, estamos escrevendo topograficamente.... Muito embora o computador não seja indispensável para a escrita topográfica, é somente nele que essa forma de escrita se torna a forma natural e, portanto, também convencional, de escrever (Bolter, p. 25).

Referências Bibliográficas

- BARTHES, Roland. Introduction to the Structural Analysis of Narratives. In: *A Barthes Reader*, ed. Susan Sontag. New York: Hill and Wang, 1983. P 251-295.
- BOLTER, Jay David. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale: Lawrence Earlbaum Associates, 1991.
- BORGES, Jorge Luis . *Ficciones*. Trad. A Kerrigan. New York: Grove Press, 1962.
- CAMPOS, A., CAMPOS, H., PIGNATARI, D. *Teoria da Poesia Concreta*. S. Paulo: Duas Cidades, 1975.
- CORTÁSAR, Julio (1966). *Hopscotch (Rayuela)*. Trad. Gregory Rabassa. New York:

Pantheon, 1966.

ECO, Umberto. "From Hypertext to Gutenberg". Disponível em www.italynet.com/Columbia/internt5.html. Acesso em 9 de Julho de 2004.

JOYCE, James (1986). *Ulysses*, ed. Hans Walter Gabler. New York: Random House.

JOYCE, Michael (1987). "Afternoon: A Story". Cambridge, Ma: Eastgate Press, 1987. (Programa de computador).

NELSON, Theodor H. Opening Hypertext: a Memoir. In Tuman, Myron C. , ed. *Literacy Online: The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers*.

Pittsburgh e Londres: The University of Pittsburgh Press, 1992.

STERNE, Lawrence. *The Life and Opinions of Tristram Shandy*, ed. Campbell Ross. Oxford: Oxford University Press, 1987.

ULMER, G. L. (1992). "Grammatology (in the Stacks) of Hypermedia". In *Literacy Online: The Promise (and Perils) of Reading and Writing with Computers*, ed. Myron C. Tuman. Pittsburgh, Pennsylvania: University of Pittsburgh Press, 1992. P 139-164.

Sérgio Luiz Prado Bellei concluiu o seu doutoramento em 1978, na Universidade do Arizona, nos Estados Unidos. Após o doutoramento, realizou dois programas de Pós-Doutoramento nos Estados Unidos (Universidade de Princeton e Universidade de Massachussets). Professor titular de Estudos Culturais / Teoria Literária no Programa de Pós-Graduação em Inglês da Universidade Federal de Santa Catarina e Membro da Comissão Geral do ENADE, entidade encarregada da avaliação de alunos universitários em nível nacional do Ministério da Educação (INEP). Nos últimos 12 anos atua como professor e pesquisador de nível 1-A do CNPq, na área de estudos culturais e, mais especificamente, nos campos disciplinares voltados para questões de cultura e multiculturalismo, pós-colonialismo, identidade cultural e, mais recentemente, cibercultura. Publicou aproximadamente 50 ensaios acadêmicos, no Brasil e no exterior, e escreveu cinco livros, os dois últimos (Monstros, Índios e Canibais: Ensaios de Crítica Literária e Cultural, 2000; O Livro, a Literatura e o Computador, 2002) dedicados a questões de cultura, cibercultura e bibliotecas virtuais.