

Jogos de Palavras

Rodrigo Cury Paraizo*¹

RESUMO:

A redefinição do conceito de hiperdocumento deve levar em conta uma perspectiva extraliterária, baseada na interatividade, que, por sua vez, é examinada à luz do conceito cultural de jogo. A análise de exemplos de aplicativos, em especial dos jogos eletrônicos, permite a compreensão do papel da interface na criação do engajamento do leitor com a mídia digital.

Palavras-chave: Hiperdocumentos. Jogos. Jogos eletrônicos.

Introdução

O estudo de hiperdocumentos parece colocar um problema aparentemente insolúvel para a literatura. Como os proverbiais cegos descrevendo o elefante, vários teóricos se apegam a determinados aspectos que, conquanto lhes sejam caros, porque literários, não são necessariamente essenciais ao tema. Fragmentos, rizomas, polifonias, desvanecimento da separação entre autor e leitor, são algumas das alardeadas características do hipertexto; nenhuma delas lhe é exclusiva, nenhuma captura sua natureza essencial.

Aarseth (1997, p. 13-17) pondera que o estudo de hipertextos sofre dos problemas decorrentes de se empregar o arsenal analítico dos estudos literários. É um erro compreensível, uma vez que muitos autores de hipertextos pretendem fazer literatura, mas acaba levando a um tratamento empobrecido do assunto. No entanto, julgá-lo sob o padrão estético da literatura é tão produtivo quanto fazê-lo com peças de teatro, roteiros de cinema ou libretos de ópera. Eventualmente, pode-se, nesses casos, ter belas palavras artisticamente arranjadas no papel (ou na tela), mas isso é um subproduto do seu objetivo principal; e a qualidade em um campo não resulta em imediata qualidade no outro. Na ânsia de enxergar, ou mesmo enxertar, a literatura no hipertexto, acaba sendo deixada de lado seu real potencial expressivo. Perde-se, com isso, a chance de definir o hipertexto adequadamente – e eventualmente de redefinir a própria literatura. Cria-se então uma oscilação comum no aparecimento de novas mídias, entre a defesa da novidade absoluta e a inserção total na tradição que a precede. Uma e outra postura contribuem para obscurecer as reais contribuições da mídia para a expressão humana – incluindo a potencialização de mídias anteriores.

Consideramos os termos “hipertexto” e “hiperdocumento” como sinônimos, ou, ao menos, como intercambiáveis. A preferência de um pelo outro, aqui, é questão de apelo linguístico: o termo “hiperdocumento” facilita a remissão à ideia tanto de texto composto por múltiplas linguagens quanto de um aplicativo fechado, ou seja, uma obra de arte com limites razoavelmente perceptíveis – ainda que múltipla, recombinante ou em permanente atualização, e mesmo aquelas obras baseadas na cacofonia da Internet.

Em princípio, não há novidade literária no hipertexto: a estrutura hipertextual antecede suas aparições digitais, seja n’ *O jogo da amarelinha*, de Cortazar, seja nas séries de livros *Escolha sua aventura*, ou ainda nos experimentos de literatura combinatória do Oulipo, além do próprio *I Ching*. No entanto, o aparecimento do hipertexto eletrônico levou à criação de conceitos (o próprio “hipertexto”), a discussões e análises que não existiriam sem ele, o que seus antecessores não fizeram. Na verdade, a versão digital do

hipertexto traz uma revolução fundamental, ao consolidar na tela do computador o aparato (e potenciais diversos aparatos) de construção de mensagens em rede, e por isso mesmo permitindo ainda a conexão entre textos de diversas origens em um mesmo espaço/aparato de leitura. Ela não revoluciona a leitura tradicional do texto, mas cria novos modos de leitura de novos textos.

Máquina literária

A característica principal do computador é ser uma ferramenta de manipulação simbólica. Enquanto outras ferramentas ampliam a capacidade de braços, pernas ou olhos, por exemplo, o computador amplia nossa capacidade de trabalhar símbolos e conceitos. Há, claro, diversas outras tecnologias que lidam com essa ampliação da capacidade humana de imaginar: para um exemplo simples, a escrita, ao fixar elementos textuais em um suporte bidimensional, não apenas contribuiu com a externalização da memória, mas também com a capacidade analítica humana, permitindo o aparecimento de listas, inventários, tabelas e gráficos, por exemplo. Mais especificamente, o modo de pensamento que deu o maior salto com o advento da computação, ao menos em termos relativos, foi a simulação. Ao automatizar os procedimentos de cálculo com rapidez e eficiência, o computador permitiu o desenvolvimento de toda uma retórica da simulação, a partir do estudo de cenários compostos de diversas variáveis.

A capacidade de lidar com grande quantidade de dados, a possibilidade de acesso aleatório e a rapidez na efetuação de cálculos permitiram que o computador contribuísse como mídia nos projetos de arte permutacional: como afirma Machado (1996, p. 179), ela é preferencialmente uma arte da mediação tecnológica. Note-se que essa tecnologia não se restringe ao computador, e na verdade o antedata em pelo menos algumas décadas – ou milênios, se tomarmos o acesso aleatório do *I Ching* como exemplo. O caso de *Cent Mille Millions de Poèmes*, de Raymond Queneau (2003), é emblemático. Trata-se de um livro em que cada uma das dez páginas está fisicamente dividida em quatorze tiras horizontais que trazem, cada uma, uma linha de um soneto. Por conta dessa divisão, e pela regulação comum a todos os sonetos apresentados, o leitor pode construir um soneto, de rima e métrica corretos, a partir de milhares de combinações das quatorze linhas. Em geral, a obra é apresentada por aquilo que seu título indica: a quantidade potencial de sonetos que seu mecanismo permite engendrar. É preciso lembrar, no entanto, da outra ponta da equação: Queneau precisou escrever cento e quarenta versos para que seu leitor pudesse ler um soneto em particular, em um dado momento. Essa é uma perspectiva realmente importante ao nos darmos conta dos textos “excluídos”, ou seja, não acessados, de um hipertexto literário em uma determinada leitura. A leitura da obra compreende tanto a apreensão do seu mecanismo e de seu imenso potencial gerador quanto a noção de exclusão desse potencial a cada atualização de um poema. Em outras palavras: montar um dos sonetos de Queneau é imediatamente dar-se conta dos milhares de outros que ficaram de fora.

Esse sentimento é muito semelhante ao da leitura de um hipertexto literário. A cada link escolhido, nos perguntamos sobre aquilo que deixamos passar. E aqui não se trata de novas interpretações do texto, mas da própria composição dele, que seria diferente caso nossas escolhas fossem outras. É uma das dificuldades de se discutir a experiência da leitura desse tipo de hipertexto: as palavras podem ser, com efeito, diferentes de leitor para leitor.

Uma vez que um computador poderia facilmente escamotear a mecânica de construção da obra, contribuindo justamente para a transparência desses processos mediadores, é significativo que, tanto no CD “Machines à écrire”, que apresenta uma interface para geração dos poemas de Queneau, quanto em uma das versões online dessa obra², esse mecanismo seja devidamente evidenciado, emulando o construto que, em papel, é inevitável.

Na verdade, isso não surpreende. Boa parte do valor expressivo dessas obras advém da apreciação de sua estrutura subjacente. Nos termos de Bolter e Grusin (2000), teríamos um caso de hipermediação, ou seja, de constituição do meio pela evidenciação das mídias que o compõem. Mas é ainda mais do que isso: é na superfície, ou melhor ainda, na interface com o leitor, nos modos de manipular a obra, que a obra se expressa. Mesmo nos casos de geração automática de textos, por exemplo, em geral estamos mais interessados nos mecanismos e no próprio fato deles gerarem textos coerentes do que nos textos efetivamente produzidos.

O exemplo de Queneau tem ainda mais duas vantagens: ilumina tanto as possibilidades poéticas das novas mídias quanto contém a sempre louvável noção de que esse tipo de obra não se restringe aos computadores ou ao seu aparecimento. Aarseth (1997, p. 22) define o cibertexto como uma perspectiva a partir da qual observar os textos, capaz de expandir nossa noção do que seja literatura. Glazier (2002, p. 91), por sua vez, sugere considerar o hipertexto como um meio de distribuição, em que cada forma praticada é exemplar de uma ideologia subjacente – de modo que o importante seria como ele é feito e o que ele faz. Com isso, entre outras coisas, fica clara a inocuidade de se utilizar os recursos analíticos correspondentes a uma visão literária muita vez restrita à prosa ficcional linear.

Finalmente, vale considerar o papel do leitor na construção do soneto. Ele escolhe cada verso livremente, claro, dentro de uma seleção apresentada pelo autor, e dentro da ordem que a própria estrutura física do livro impõe. Isso garante que serão apenas quatorze versos escolhidos, e que, com a rima e a métrica corretas, pela ordem imutável das faixas, esses versos formarão um soneto. A liberdade do leitor/usuário, portanto, é a liberdade que o autor/programador lhe conceder. A mera autonomia da ordem de leitura leva o leitor por caminhos que, se não foram previstos de maneira consciente pelo autor, existem na obra de maneira potencial; e qualquer desvio é facilmente percebido como tal, comprometendo a sensação de imersão.

A colaboração do usuário no hipertexto é superestimada e, como todo problema considerado fora de foco, obscurece suas reais e mais importantes implicações. Por um lado, em termos institucionais, nossa sociedade se apresenta bastante refratária a abandonar a autoridade individual sobre a obra, independentemente das possibilidades da tecnologia – e tal resistência parece aumentar justamente na medida dessas possibilidades. Por outro, as instâncias de colaboração precisam ser necessariamente programadas, e estão longe de ser um dado intrínseco das obras eletrônicas.

A colaboração plena, da escrita do leitor que será integrada ao que o autor original escreveu, permitindo a efetiva (e institucional) apropriação do conjunto escrito, é uma possibilidade, claro, mas, não sendo intrínseca ao meio, está longe mesmo de ser uma prática disseminada. Ela necessita ser especificamente programada para poder acontecer, e é uma escolha absolutamente consciente de cada autor. Isso ocorre com mais frequência em textos técnicos, e raramente em hiperdocumentos literários, e é muito mais comum em projetos genuinamente colaborativos como aplicativos do tipo *open source* – e aqui consideramos a programação de aplicativos como um tipo de escrita, ainda que em linguagens bastante específicas. Na Internet, a própria Wikipedia criou camadas de controle editorial, e comentários em blogs são devidamente identificados como alheios ao texto principal.

Felizmente, a colaboração do usuário não é a característica mais importante dos hiperdocumentos – sempre que ela for considerada, no entanto, é absolutamente necessário levar em conta que se estará tratando de um conjunto restrito de hiperdocumentos. Também não é inerente aos hiperdocumentos a natureza de obra aberta (no sentido de sujeita a alterações constantes) ou de integrados a outros hiperdocumentos (notadamente ao conjunto de documentos da Internet): a maioria das obras é facilmente reconhecível como autônoma e de limites claramente identificáveis. Facilitar a alteração ou a integração não significa que estas sejam sempre empregadas ou que definam a natureza do meio,

apenas que estão mais disponíveis para os autores, da mesma maneira que a criação de mecanismos de comparação de versões de um relato ou a criação de narrativas polifônicas.

Banco de dados

Manovich (2001, p. 252) considera espaços navegáveis e bancos de dados como formas chave das novas mídias, ou seja, aquelas que mais tirariam proveito das propriedades do meio digital. Nesse sentido, classifica o hipertexto como uma forma particular de banco de dados – talvez por considerar sua expressividade pouco relevante do ponto de vista da produção digital, e do cinema em particular, que é seu ponto de partida para a análise que propõe. Paira sobre o hiperdocumento, nesse sentido, a visão do “Aleph” de Borges, ponto de convergência de toda a informação e de todos os pontos de vista em todo o tempo. De fato, se nos aproximarmos do hipertexto pelo caminho das enciclopédias eletrônicas, a semelhança é notável. Por diferentes que sejam os assuntos dos nós, eles possuem uma estrutura parecida, facilmente tratável como registros compostos de campos específicos; há uma espécie de isonomia dos elementos constituintes de um registro para outro. Em uma enciclopédia digital típica, temos um registro composto pelo título do tópico, um campo descritivo, outro campo contendo links para assuntos relacionados, outro ainda contendo links para imagens, sons e vídeos, e assim por diante. Um outro registro terá os mesmos campos (mesmo que alguns estejam vazios), preenchendo uma espécie de página-modelo no momento que o usuário requisita a informação. Além disso, os links – e mesmo os nomes dos nós – são clara e objetivamente sinalizados e estruturados, portanto com uma transparência semântica característica da organização em banco de dados.

Contudo, se tomarmos hipertextos de ficção como base, a classificação não soa tão precisa. A amarração dos nós, seja como links ou remissões, seja como índices, é um instrumento de cognição em enciclopédias e hipertextos científicos, revelando a estrutura da argumentação. Em hipertextos de ficção, como *Victory Garden* (MOULTHROP, 1992), o índice está ausente, e os links criam relações pouco óbvias, poéticas, entre os nós, evidenciando a intenção de escamotear a estrutura ou de lhe dotar de um significado ulterior. Em um banco de dados, cada nó é relativamente pouco importante; são as relações transversais que contam: a quantidade de tipos de um determinado registro, a variedade desses tipos, todo o esforço classificatório para enquadrar uma determinada informação em um campo do registro de acordo com tipologias razoavelmente estáveis. Enquanto enciclopédias e demais hipertextos científicos têm suas estruturas como elementos auxiliares de cognição, cujo funcionamento é conhecido *a priori*, hipertextos ficcionais revelam suas estruturas em função do envolvimento do usuário – e de modo ainda mais incisivo que obras em papel, visto que folhear o volume, em geral, está fora de questão.

O problema da representação alternativa do conhecimento, mais especificamente do desenvolvimento de sistemas de hipertexto, tem suas abordagens mais ilustres no Memex de Vannevar Bush (2003) e no sistema Xanadu, proposto por Ted Nelson (2003). Ambos os sistemas propõem elementos de ligação muito mais potentes do que os hiperlinks presentes na internet atual. Entre outros aspectos, ambos enfatizam a possibilidade (e facilidade) de construção de links pelo próprio leitor. É interessante notar que o Memex foi proposto como um sistema eletromecânico, composto por uma escrivaninha na qual microfilmes seriam a fonte principal de conhecimento, mas que admitia ainda sistemas de gravação de voz e de captura da escrita. O projeto Xanadu, por outro lado, nasceu de um conjunto de especificações que gerou a WWW como a conhecemos, a qual é considerada pelos idealizadores do projeto como uma implementação parcial e deficiente do projeto original, com seus links monodirecionais e não verificáveis.

Bueno (2001, p. 40) alerta para a possível desorientação que a não linearidade traz, considerando que a dispersão pode ser local, com a perda do significado de um fragmento de informação localizado fora do contexto, quanto global, pela dificuldade de localização de determinado nó no contexto maior do hiperdocumento. Ou seja, sumários, índices remissivos, links e demais consolidações das informações necessitam ser explicitamente construídas, em um hiperdocumento – mesmo a função de busca por palavras é uma opção devidamente programada (tanto no sentido da escolha quanto no da construção) em uma interface. Assim, se, em um hiperdocumento, as conexões precisam ser ativamente construídas, é parte da essência de um banco de dados a geração automática da maioria das ligações, justamente por seus sistemas de classificações e pela centralização de seus componentes, uma vez que a informação, ao ser registrada em uma tabela, já passa por um processo de classificação de acordo com critérios preestabelecidos.

Lévy (1999, p. 61-66), considerando as dimensões da informação, classifica o hipertexto, ou mensagens em rede, como um dispositivo informacional, ou seja, um modo de organizar a informação – ao lado das narrativas lineares, dos mundos virtuais (equivalentes aos espaços navegáveis) e dos fluxos (ou bases) de dados. Esses termos não constituem taxonomias rígidas de classificação, funcionando em lugar disso como polos conceituais, aos quais podemos aproximar mais ou menos cada aplicativo, ou, ainda, partes de um mesmo aplicativo. Por detrás do mundo virtual do Google Earth, por exemplo, há um gigantesco e complexo banco de dados georeferenciado. Sua vantagem primeira é apontar diferentes abordagens para a informação; trata-se de melhor descrevê-las para melhor analisá-las, para que se compreendam melhor as vantagens e desvantagens de cada estratégia. Essa abordagem tem a vantagem de não considerar o hipertexto nem como exclusivamente digital e nem como mídia (ou linguagem), enquanto seu cotejamento aos outros dispositivos permite entender melhor sua natureza.

Restringindo sua análise a hiperdocumentos digitais, Laurini os define como:

(...) uma versão moderna de matérias organizadas de forma não-linear. Ou seja, documentos eletrônicos com acesso direto à informação em diversas formas apresentadas em janelas acessadas por cliques de mouse em palavras importantes ou em outras informações exibidas³ (2001, p. 124).

As características principais dos hiperdocumentos, em resumo, são: textos não-lineares, compostos de fragmentos interligados por remissões devidamente sinalizadas⁴. Mesmo que examinemos apenas hiperdocumentos em suporte digital, vale lembrar que sua existência não se limita a um único dispositivo de armazenamento (uma única mídia, no sentido mais estrito), e nem mesmo ao computador pessoal como única possibilidade de leitura. Entre possibilidades macro e públicas, como instalações em museus, e a disseminação em celulares, videogames *online* e *e-readers*, o computador pessoal, apesar de permanecer como principal, não é necessariamente o único “palco” de execução de hiperdocumentos eletrônicos.

Mesmo quando um hipertexto tem a clara intenção de funcionar como gerador de combinações textuais, o que se busca é uma travessia única – quase irrepetível. A busca em uma enciclopédia, em geral, é uma ação de extração da informação, direcionada para um ponto específico. Ainda que possa gerar ou ser fruto de um sem-número de caminhos, é estruturada de forma a facilitar o acesso (e o retorno) à informação – daí se assemelhando ao banco de dados. Por outro lado, um banco de dados é também um sistema de classificação, comparação e agrupamento de dados; e uma enciclopédia eletrônica pode perfeitamente incorporar essas características, que serão certamente mais raras em um hipertexto ficcional.

Os autores de hipertextos, assim, tendem a se referir a suas criações em termos mais topológicos⁵, e uma maneira de analisá-las seria como espaços navegáveis baseados em texto – de fato, a interface

de editores de hipertexto como o Storyspace, da Eastgate Systems, ou editores de RPGs baseados em texto baseia-se precisamente nessa metáfora. A passagem de um link a outro cria uma paisagem textual expressiva, como fica evidente ao se penetrar na estrutura labiríntica de hipertextos como o paradigmático “afternoon, a story”, de Michael Joyce (1992). Na história, um hesitante protagonista crê ter visto sua ex-mulher e seu filho vítimas de um acidente, mas esquiva-se tanto quanto possível de saber a verdade diretamente. O leitor é impelido pela curiosidade – afinal, o que aconteceu de fato? – a navegar pelas diversas ramificações dessa tarde, que se alternam com fluxos de consciência episódicos, incluindo nós que só podem ser alcançados depois de visitados seus predecessores um determinado número de vezes, e que continuamente negam uma conclusão. É preciso considerar ainda que, malgrado a presença de um eventual mapa de navegação, não é característico desse tipo de aplicativo a indexação dos registros em um sumário ou índice, nem seu agrupamento taxonômico – não há contagens dos nós de um determinado tipo, por exemplo. Ainda que se considere a navegação semelhante a uma (demorada e bastante elaborada) consulta a uma enciclopédia eletrônica, é preciso reconhecer que são tipos diferentes de envolvimento e de resolução das ações – enquanto fica muito claro o que é possível fazer em cada nó da enciclopédia, bem como a consequência de cada nó, em um hipertexto o processo de descoberta, ainda que sinalizada, é parte da leitura.

Interatividade

Se a manipulação simbólica é o propósito principal do computador, a interatividade, e a interface pela qual ela se realiza, assume uma importância fundamental. Meadows (2003, p. 40-41) distingue entre interatividade intra e extracraniana, reconhecendo a diferença qualitativa entre os processos interpretativos da mente – quando o leitor lê um texto e deve imaginar e reinterpretar o que é lido – e as escolhas conscientes e traduzidas por atividades físicas mais expressivas que resultam no rearranjo ou mesmo na complementação do próprio texto. Aarseth enuncia que um cibertexto é “a grande variedade (ou perspectiva) de possíveis textualidades vistas como uma tipologia de máquinas, [...] em que as diferenças funcionais entre as partes mecânicas têm um papel determinante no processo estético” (1997, p. 22), e faz notar o esforço não trivial, para além do movimento dos olhos e do pensamento que interpreta um texto, que está envolvido na leitura do que ele chama de literatura ergódica, termo que deriva das palavras gregas para “trabalho” e “caminho” (1997, p. 1-5). Em outras palavras, um esforço que é suplementar ao ato de decodificação semiótica de um texto regular, que é necessário ao se ler um cibertexto, uma máquina literária para a produção de múltiplas expressões.

A interatividade, essencial para o desenvolvimento da simulação como discurso, implica na introdução de mudanças em tempo real sobre aquilo que é visto na tela do computador. A noção de agência descreve a sensação de controle que o usuário exerce sobre o aplicativo, principalmente no que diz respeito à responsividade do sistema em tempo real, ou seja, a noção de que suas ações obtêm algum tipo de reação imediata; enquanto engajamento é o conceito relativo ao investimento pessoal, emocional e físico, de tempo e atenção, que o usuário faz ao decidir navegar em determinada interface, e que é criado justamente pelo tipo de interatividade oferecida.

É curioso notar que uma maior agência, no sentido de controles mais responsivos, ou naturais, ou uma maior gama de ações possíveis, não necessariamente resultam em maior engajamento ou imersão. O mesmo vale para gráficos fotorrealistas ou sons de alta qualidade. Os jogos de computador, ou vídeo games, constituem um campo de experimentação por excelência de interfaces de controle e navegação, e neles encontramos justamente a expressão cultural mais forte da retórica da simulação. Em essência, tratam de vagar por um espaço e de aprender suas regras – em geral conquistando-o,

em disputa com outras pessoas ou contra oponentes controlados pela IA (inteligência artificial, ou seja, controlados pelo computador). Mas mesmo jogos eletrônicos do tipo “apontar e clicar” são capazes de despertar a sensação de agência e criar engajamento – como pode comprovar o jogador no claustrofóbico *Crimson Room* (FASCO-CS, 2004) ou nas fantásticas paisagens neopsicodélicas de *Polyphonic Spree: The Quest for the Rest* (AMANITA DESIGN, 2005). O que se percebe, ao experimentar um desses jogos, é que o nível de engajamento não trata do grau de liberdade concedido ao usuário, seja para movimentar-se em qualquer direção ou para visitar qualquer nó do rizoma a qualquer momento, mas bem o contrário, de modo que as restrições é que contribuem para lhe dar algum caráter que valha o investimento de exploração. Explora-se uma dessas interfaces para buscar a próxima pista, liberar o próximo espaço de explorações, descobrir mais uma parte da história, ou mesmo dominar a própria interatividade.

O vencedor do Prêmio Möbius de 1998, o CD-ROM *Valetes em Slow-Motion*, de Kiko Goifman e Jurandir Magalhães (GOIFMAN, 1998), apresenta uma navegação propositadamente truncada. Na tela principal, a visão a partir do corredor de uma cela, os ícones não são acompanhados de legendas, e nem sempre os ambientes (como são chamados no próprio CD o que seriam as seções do aplicativo) subsequentes possuem um título evidente. A maior parte dos ambientes é composta por texturas fotográficas de paredes das prisões brasileiras, e muitos dão acesso a vídeos com depoimentos dos presos. Alguns ambientes são escuros, e devem ser “iluminadas” pelo ponteiro do mouse, usado como lanterna, dificultando a noção do todo. De modo bastante resumido, os autores querem evidenciar a lentidão da passagem do tempo na prisão – donde o “slow motion” do título da obra⁶ (GOIFMAN, 1998, p. 25) –, pois, como se ouve em um dos excertos de depoimentos durante as transições de tela: “Ladrão que não tem o que fazer morde até o dedo pra ver o sangue cair, lógico, passar hora de cadeia”; em uma das seções, cujo título é “Ordem/Corpo”, um dos presos comenta que uma das vantagens de treinar boxe é justamente a passagem de quase meio dia de cadeia sem sentir. Também fica clara a intenção de mostrar o espaço restrito e vigiado, como na seção que trata do panóptico. Assim, dado o tema prisional e a necessidade de reportar a falta de liberdade e escolha individual, a interface do aplicativo subverte os dispositivos de navegação para minar o controle do usuário sobre o sistema e desorientá-lo. A própria navegação se converte em elemento significativo.

Do ponto de vista da estrutura das mensagens, de acordo com a noção de hiperdocumento como dispositivo informacional (LÉVY, 1999), e a partir de exemplos de hiperdocumentos sobre a história urbana e arquitetônica do Rio de Janeiro desenvolvidos pela equipe do Laboratório de Análise Urbana e Representação Digital do Programa de Pós-Graduação em Urbanismo da FAU-UFRJ, percebemos a utilização de quatro estruturas típicas, ou especializações narrativas: a narrativa linear aumentada; a estrutura em árvore; a matriz de categorias; e, finalmente, em caráter mais experimental, as regras de combinação (PARAIZO, 2003, p. 69-81). As características de cada estrutura se mostram mais apropriadas de acordo com o assunto e o tratamento que se quer dar a ele. A estrutura em árvore é a mais comum, estando presente nos diversos menus dos CD-ROMs e home pages da rede, e é certamente a mais fácil para iniciar a escrita em hiperdocumentos; em se tratando de hipertextos ficcionais, no entanto, é caracterizada pelo esforço na criação de pontos de decisão e pelo conseqüente desenvolvimento de ramificações significativas. A estrutura em matriz exige o desenvolvimento de conteúdo significativo para todos os pontos de cruzamento das categorias, o que demanda um esforço conceitual e analítico por si só. Em qualquer caso, ressoa uma característica recorrente em hiperdocumentos: eles se definem tanto por aquilo que é efetivamente lido quanto por aquilo que o leitor percebe que não leu.

Essa característica não está ausente das regras de combinação; pode-se mesmo dizer que está no seu cerne. Desenvolvemos esse modelo de interação para aplicativos sobre o edifício Rio Branco

1 e sobre o Palácio Monroe, ambos na área central do Rio de Janeiro. A interação nos protótipos, conquanto diferente, se baseia em montagens incompletas dos nós de informação, que são posicionados (combinados) de acordo com determinadas regras, que reforçam as ligações conceituais entre os itens. Esse modelo de estrutura foi construído a partir da percepção da rigidez analítica necessária para a construção de uma estrutura matricial (que, entre outras coisas, demanda o desenvolvimento teórico prévio à construção da interface); bem como da limitação conceitual imposta pelas ramificações exclusivas da estrutura em árvore (um determinado nó pertence a uma e somente uma ramificação, ainda que possa ser acessado transversalmente via hyperlinks). O sistema foi inspirado pela mecânica de construção das histórias encontrada no livro de Italo Calvino *O castelo dos destinos cruzados* (1991), em que as cartas contém unidades textuais recombinadas em novas histórias de acordo com a partida, e no jogo de dominó. Os sistemas, ainda em fase de protótipo, prescrevem ainda a possibilidade de gravação e intercâmbio das “tapeçarias” resultantes entre leitores. Nesses estudos, foi possível perceber o potencial expressivo da interface em si, e da relação entre interatividade e jogos, seja como design, seja como conceito.

Jogo

Podemos sempre pensar no jogo da interpretação, e na interatividade que ele proporciona – é parte integral do fazer artístico, ao menos na contemporaneidade. Livros policiais, por outro lado, também são em geral bastante explícitos em propor ao leitor jogar com o texto, sem falar em toda a literatura de mistérios históricos que tem n’ *O Código da Vinci* seu representante principal. Mas essa interatividade, mesmo quando códigos levam o leitor a lançar mão de papel e caneta para além da atividade específica da leitura, não altera o texto principal, nem sua ordem de leitura. É possível argumentar que a leitura tradicional pode ser também considerada um jogo, no que tange à sua interpretação. Huizinga (2007, p. 54) afirma inclusive que a noção de jogo perpassa toda atividade ritual – e mesmo toda a cultura. Mas as regras da leitura são tão difundidas que se tornam transparentes – institucionalizadas ou naturalizadas –, e são assumidas sem questionamentos. O hiperdocumento traz as regras para o plano principal, e faz delas um elemento de discurso.

O elemento do jogo, não sendo exclusivo do hiperdocumento, assume nele uma importância e uma expressão a ponto de ser externalizado em dispositivos específicos de interface. Essa interface está presente tanto em “afternoon, a story” quanto no *Jogo da Amarelinha*, mas, em meio digital, ela ampliou radicalmente suas possibilidades. Se antes ela dependia do acordo do leitor/jogador com um conjunto textual específico, a interface digital institui essas regras de modo inequívoco. A interface, nesse sentido, é a explicitação das regras de leitura/uso do hiperdocumento. Beiguelman (2003), ao descrever diversas obras de arte digital, aponta para o papel da interface como elemento discursivo. De acordo com Glazier (2002), a interface digital é um instrumento poético, ainda que a poesia esteja ausente da maioria das análises sobre o potencial do hipertexto. Essa ausência soa ainda mais estranha ao pensarmos na poesia como manipulação simbólica, assim como na forte relação que ela trabalha entre forma e conteúdo.

No caso do hiperdocumento, é a estrutura que conta, tanto em termos de regras de interação quanto de ligações interativas entre os diversos nós, que são elas próprias regras bem específicas. É o mapa tanto quanto o labirinto. Não sem razão, a figura do labirinto – e sua contraparte, o mapa – é frequentemente associada ao hipertexto (LEÃO, 1999), e, particularmente, ao hipertexto ficcional, pelas bifurcações e mesmo pela sensação de se perder no texto. Mesmo nos labirintos unicursais, temos na performance um elemento fundamental para sua existência. Para que um labirinto exista

de fato, é preciso alguém que o atravesse. Mesmo um labirinto impresso só deixa de ser mapa, ou seja, a estrutura total, quando percorrido (a lápis, com a ponta do dedo ou mesmo mentalmente) – aí, a totalidade passa para segundo plano e o local, o episódico e o contingente assumem. Analisar um hipertexto é analisar um jogo, e não uma partida – menos ainda um livro. A encarnação digital do hiperdocumento se alimenta da retórica da simulação, ela própria descendente direta do jogo; o leitor/jogador é impelido a testar alternativas e a observar como o sistema reage às suas ações.

Toda literatura se realiza na leitura, no ato do leitor decodificar e interpretar um texto, tornar vivas para si as palavras escritas no papel ou na tela. Mas a literatura ergódica se caracteriza pela necessidade da ação do leitor para que a ordem das palavras, ou a escolha das mesmas, seja feita. Isso não faz do leitor um coautor da história, como querem alguns. Isso faz dele um jogador, como percebe Machado (1996, p. 180-186). Todas as condições de leitura já estão dadas pelo autor, inclusive as regras de combinação nós e geração de sentenças. Se alguém atualiza essas condições, cumpre papel semelhante ao de um jogador de futebol ou de cartas; tem uma participação ativa no processo, na performance do jogo, mas não naquilo que o caracteriza. Como diz Bourdieu, (2004, p. 82), “nada é simultaneamente mais livre e mais coagido do que a ação de um bom jogador”.

Todas as performances estão virtualmente contidas nas regras do jogo. Mesmo as trapaças e as faltas estão contidas nessas regras, puníveis que são por sanções específicas ou pela coação de outros jogadores; o que destrói um jogo é o abandono das regras e do próprio jogo, não sua subversão. Se alguém resolve ler um romance tradicional usando a ordem inversa dos capítulos, ou lendo uma a cada quatro palavras, está jogando um jogo diferente daquele que o autor prescreveu. Por outro lado, apesar do muito que se defende sobre a liberdade do leitor no hipertexto, um livro é razoavelmente inerte, sendo quase impossível que o próprio objeto possa se opor a leituras alternativas, enquanto a interface digital exerce um papel ativo na manutenção das regras definidas pelo autor. Na verdade, a interface é a própria instituição dessas regras. No hiperdocumento, elas se constituem em elemento expressivo fundamental. Nos jogos, de acordo com Moulthrop, a atividade cognitiva primária não é a interpretação, mas a configuração, “a capacidade de transformar certos aspectos do ambiente virtual com consequências potencialmente significantes para o sistema como um todo”⁷ (2004, p. 61).

É preciso recorrer a uma definição mais ampla de jogo, para além das competições e jogos de azar:

É uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade e da utilidade material⁸. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e distensão (HUIZINGA, 2007, p. 147).

O propósito dos jogos não é treinar os jogadores para as atividades das quais os jogos supostamente são degradações ou formas simplificadas⁹. O objetivo dos jogos é o envolvimento com a partida: é a interação em si, é se preparar para aceitar a competição e o acaso; para a cooperação social, para os rituais, e para o domínio das pulsões. Afirma de Certeau: “(...) os jogos formulam (e ao mesmo tempo formalizam) as regras organizadoras dos lances e constituem também uma memória (um estoque e uma classificação) de esquemas de ações que articulam as réplicas e as ocasiões”¹⁰ (1990, p. 41, grifos no original).

Caillois (1967, p. 142) explicita sua intenção de fundar não uma sociologia dos jogos, mas uma sociologia a partir dos jogos – algo que, de certa forma, Bourdieu (2004, p. 83) contesta, ao lembrar que a ideia de jogo implicaria tanto num inventor do jogo quanto na existência de regras explícitas de conduta social. Seja como for, cabe reconhecer no jogo um componente presente nos rituais, nas artes

e na cultura, de um modo geral, pelo qual a participação – mesmo como espectador – cria relações lúdicas de envolvimento fortes o suficiente para serem geradoras de sentido (ao menos entre os seres humanos). Segundo Huizinga:

Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original (2007, p. 54).

Caillois (1967, p. 47-48) propõe a divisão dos jogos em quatro categorias principais, de acordo com a predominância da competição (*âgon*), da sorte (*alea*), do simulacro (*mimicry*) ou da vertigem (*ilinx*). Além disso, considera a existência de dois polos, dentro de cada categoria, de acordo com a maior ou menor estruturação das regras: a *paidia*, o princípio da improvisação livre, da diversão insaciável, da turbulência; e o *ludus*, a necessidade das convenções disciplinantes, criadoras de dificuldades e barreiras, que demandam crescentes esforços de paciência, habilidade ou inteligência. Frasca (2003, p. 230) considera que a diferença entre *paidia* e *ludus* não é a falta de regras – o faz-de-conta também é regulado –, mas o fato de que apenas o *ludus* incorpora regras que definem claramente um vencedor e um perdedor. De toda forma, não se trata de categorias excludentes, mas de tipologias, às quais a atualização – cada espécie de jogo – impõe variações e mesclas.

Mimicry e *ilinx*, que fundamentam os rituais primitivos, as máscaras e as iniciações secretas, atuam mais próximos à *paidia*, sobre a noção de deslocamento, que tanto pode ser um faz de conta consciente quanto o arrebatamento e a inebriação dos sentidos. *Âgon* e *alea*, por sua vez, pela *ludus* presente em regras bem estruturadas, as condições de competição entre iguais, seja pelos méritos próprios dos jogadores ou justamente porque estes podem contar com tudo, menos consigo; com isso, estabelecem a base da civilização. Mas o jogo não é uma semente que posteriormente fenece, uma vez surgida a cultura. Ainda hoje, é possível notá-lo, por exemplo, em todas as instâncias em que é preciso garantir um espaço “puro” de contenda ou de interpretação – seja para o ator que faz o papel de um personagem, seja para o leitor que decifra uma obra. A computação gráfica permite a manipulação desse espaço simbólico das regras como um meio expressivo (MANOVICH, 2001), o que se verifica principalmente nos jogos eletrônicos, em geral mais explicitamente calcados no *ludus*, mas que pode ser estendido a variações mais investidas de *paidia*, e, portanto, mais comprometidas com a interpretação de conteúdos simbólicos específicos.

Alguns jogos são bastante explícitos sobre esses conteúdos. É o caso dos chamados *advergames*, que são jogos criados para promover produtos. Eles possuem uma contraparte crítica, em geral de produtores independentes, como no caso do *McDonald's Video Game*, da Molleindustria (2006). Trata-se de uma abordagem sarcástica da indústria de fast-food na qual o jogador é praticamente forçado, em algum ponto do jogo, a destruir uma floresta nativa do país de terceiro mundo em que ele planta soja e cria gado; ou a acrescentar farinha animal à ração do gado de engorda (mesmo sob risco da doença da vaca louca). Outra das criações da Molleindustria, talvez ainda mais ácida, é o *Faith Fighter* (2008), em que divindades de diferentes religiões devem lutar ao estilo “Street Fighter”, como uma maneira de criticar a instrumentalização da religião para fomentar o ódio entre os povos; à medida que as divindades lutam, as cidades que servem de cenário vão sendo destruídas. Na própria descrição do jogo, conclamam: “dê vazão à sua intolerância”; e, crítica ou não, acrescentam uma versão, destinada aos mais suscetíveis, em que o rosto do profeta Maomé foi censurado, por conta da proibição de representá-lo.

Em *American McGee's Grimm* (Spicy Horse, 2008), o jogador assume o papel do gnomo Grimm (jogo de palavras com os irmãos Grimm e a palavra inglesa “grim”, desagradável), que, revoltado com as versões “adocicadas” e politicamente corretas dos contos de fadas nos dias atuais decide vagar pelas diferentes histórias, restituindo-lhes seus tons sombrios originais. É a própria deambulação e exploração espacial que vão alterando a aparência e o clima do cenário e dos personagens, que vão passando de Disney a Tim Burton até que cada cena do conto de fadas em questão seja devidamente “restaurada”, em uma original abordagem da interatividade.

Os jogos eletrônicos, ainda que não sejam necessariamente considerados hiperdocumentos, revelam bastante sobre sua natureza, ao ressaltar o papel lúdico da interface na condução do usuário e na criação do seu engajamento. Isso é válido tanto para hipertextos de ficção quanto científicos. Ambos devem se beneficiar de uma apropriação mais autoral da interatividade; se a interface é uma simulação de processos de manipulação simbólica, é positivo que ela nos leve justamente a questionar os próprios processos.

Conclusão

O hiperdocumento não trata da liberdade do leitor, mas das restrições que o autor resolve lhe impor. Como regras de um jogo, esse talvez seja seu elemento discursivo mais marcante – e certamente um dos mais potentes. O hipertexto, ou hiperdocumento, tem como principal característica a interação. Essa interação, por sua vez, será a responsável por gerar o engajamento do usuário, efetivamente levando-o a mover-se pelo aplicativo, testar as alternativas disponíveis e envolver-se com as palavras e imagens. É um tipo de imersão diferente da imersão literária tradicional, que gradualmente desaparece com o aparato literário – o livro –; o hiperdocumento leva ao contato constante com os mecanismos de leitura. A autoria em hiperdocumentos lida, na verdade, com a própria constituição das regras de leitura, sendo essas regras responsáveis pelo caráter da obra, e por elas é que o usuário deve ser chamado à reflexão.

Word Plays

ABSTRACT:

The redefinition of the concept of hyperdocument must take into account an extraliterary perspective, based on interactivity, here examined via the notion of game as a cultural phenomenon. The analysis of several applications, especially videogames, contribute to understand the role of interface in fostering the reader engagement with digital media.

Keywords: Hyperdocuments. Games. Videogames.

Notas explicativas

* Professor Adjunto do Curso de Arquitetura e Urbanismo - PUC-Rio / Departamento de Desenho Técnico - UFF, Rio de Janeiro / Niterói.

¹ O autor gostaria de agradecer aos professores José Ripper Kós e Rosangela Lunardelli Cavallazzi do PROURB/FAU-UFRJ, e Johan Verbeke, da Sint-Lucas Hogeschool voor Wetenschap en Kunst, orientadores da tese de doutorado “Patrimônio virtual: representação de aspectos culturais do espaço urbano”, da qual deriva este trabalho, bem como às bolsas da CAPES e do CNPq em diferentes momentos. Finalmente, gostaria de mencionar o suporte do Laboratório de Análise Urbana e Representação Digital (LAURD-PROURB/FAU-UFRJ), coordenado pelo professor Roberto Segre, pelo ambiente de desenvolvimento da pesquisa e de alguns dos exemplos aqui apresentados.

- ² Pode ser encontrada em: <http://www.growndodo.com/wordplay/oulipo/10%5E14sonnets.html>
- ³ No original: "... a modern version of non-linearly organised materials. That is, they are electronic documents with direct access to information of diverse form by means of window presentation and mouse clicking on important words or other displayed information" (tradução nossa).
- ⁴ Ainda que, em raros casos, a sinalização não seja indicada com antecedência, ocorrendo somente após a ativação do link, com a própria mudança de foco. Ou seja, mesmo que o usuário não saiba com antecedência o que é "clicável", é preciso informá-lo, mesmo que sutilmente, quando uma ação sua causou alguma mudança.
- ⁵ Na verdade, Scott McCloud, em entrevista a Mark Meadows (2002, p. 127), faz notar que quase todas as maneiras de descrever narrativas que temos fazem uso de metáforas espaciais; mas isso é ainda mais evidente em se tratando de hipertextos.
- ⁶ A outra metade do título, "valetes", se refere a "dormir de valetes", homens juntos a outros, em posição invertida, e diz respeito à escassez espacial da prisão.
- ⁷ No original: "the capacity to transform certain aspects of the virtual environment with potentially significant consequences for the system as a whole" (tradução nossa).
- ⁸ Ainda que, como lembra Caillois (1967), ser improdutivo não implique necessariamente inexistência de ganhos, como quando a riqueza muda de mãos nos jogos de azar.
- ⁹ Controlar uma bola com os pés não é, em si, uma habilidade útil fora do âmbito do jogo – e, mesmo, um jogador de futebol profissional deixa de encarar a atividade como diversão. Uma criança que brinca de boneca não treina para ser mãe em termos práticos, mas emocionais: ela se sente mãe, e, pela brincadeira, começa a se relacionar com a ideia da maternidade.
- ¹⁰ No original: "(...) les jeux formulent (et formalisent déjà) les règles organisatrices de coups et constituent aussi une mémoire (un stockage et une classification) de schémas d'actions articulant des reparties à des occasions" (tradução nossa).

Referências

- AARSETH, E. J. *Cybertext*. Baltimore/Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997. 204p.
- AMANITA DESIGN. *Polyphonic Spree: The Quest for the Rest*. Jogo eletrônico (Flash). República Tcheca: 2005. Disponível em <http://www.questfortherest.com/>. Acesso em: 10 fev. 2010.
- BEIGUELMAN, G. *O livro depois do livro*. São Paulo: Petrópolis, 2003. 96p.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000. 300p.
- BOURDIEU, P. *Coisas ditas*. 1st ed. São Paulo: Brasiliense, 2004. 234p.
- BUENO, Claudio Eduardo Saunorins. *Produção de aplicativos hiperídia para arquitetura e urbanismo*. 2001. Dissertação (Mestrado em Arquitetura). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo. 152p.
- BUSH, V. As we may think. In: N. Wardrip-Fruin; N. Monfort (Eds.). *The New Media Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2003. p. 35-48.
- CAILLOIS, R. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1967. 378p.
- CALVINO, I. *O castelo dos destinos cruzados*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991. 160p.
- CERTEAU, M. *L'invention du quotidien: 1. arts de faire*, Folio/essais. Paris: Gallimard, 1990. 362p.
- CORTÁZAR, J. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999. 639p.
- FASCO-CS. *Crimson Room*. Jogo eletrônico. Japão, 2004. Disponível em http://www.fasco-csc.com/index_e.php. Acesso em: 10 fev. 2010.
- FRASCA, G. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: M. J. P. Wolf; B. Perron (Eds.). *The Video Game Theory Reader*. Nova York/ Londres: Routledge, 2003. p. 221-236.
- GLAZIER, L. P. *Digital Poetics: The Making Of E-Poetries*. University Alabama Press, 2002. 220p.
- GOIFMAN, K. *Valetes em slow motion - a morte do tempo na prisão: imagens e textos*. Campinas: Unicamp, 1998. 218p.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007. 243p.

- JOYCE, M. *afternoon, a story*. CD-ROM. Cambridge: Eastgate, 1992.
- LAURINI, R. *Information Systems for Urban Planning: A Hypermedia Cooperative Approach*. Londres: Taylor and Francis, 2001. 368p.
- LEÃO, L. *O labirinto da hipermídia. Arquitetura e navegação do ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras / FAPESP, 1999. 168p.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999. 264p.
- MACHADO, A. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1996. 320p.
- MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001. 359p.
- MEADOWS, M. S. *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*. Indianapolis: New Riders Press, 2002. 262p.
- MOLLEINDUSTRIA. *Faith Fighter*. Jogo eletrônico, 2008. Disponível em: <http://www.molleindustria.org/faith-fighter-one>. Acesso em: 10 fev. 2010: _____. *McDonald's Video Game*. Jogo eletrônico. 2006. Disponível em: <http://www.mcvideogame.com/>. Acesso em: 10 fev. 2010.
- MOULTHROP, S. *Victory Garden*. CD-ROM. Watertown: Eastgate Systems Inc, 1992.
- MOULTHROP, S. From Work to Play: Molecular Culture in the Time of Deadly Games. In: NELSON, T. N. Proposal for a Universal Electronic Publishing System and Archive. In: WARDRIP-FRUIN, N.; N. MONFORT (Eds.). *The New Media Reader*. Cambridge: MIT Press, 2003. p. 443-461.
- PARAIZO, R. C. *A representação do patrimônio urbano em hiperdocumentos: um estudo sobre o Palácio Monroe*. Dissertação (Mestrado em Urbanismo), PROURB-FAU, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2003. 132p.
- QUENEAU, R. A Hundred Thousand Billion Poems. In: N. WARDRIP-FRUIN; N. MONFORT (Eds.). *The New Media Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2003. p. 149-170.
- SPICY HORSE. *American McGee's Grimm*. Jogo eletrônico. China, 2008. Disponível em <http://originals.gametap.com/grimm/home.html>. Acesso em: 10 fev. 2010.
- WARDRIP-FRUIN, N.; HARRIGAN, P. (Eds.). *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004. p. 73-84.