

Flávio Vilela Komatsu *

Filosofia da decomposição: o processo de criação do romance hiper- textual terminal



Flávio Vilela Komatsu é escritor, professor, mestre em Estudos de Literatura (PPGLIT-UFSCAR) e bacharel em Audiovisual (ECA-USP). Autor do romance hipertextual *Terminal* e do conto hipertextual *Dia de folga*. Publicou em 2021 o livro de poemas *Ano que vem, eu vou*. <flaviok@gmail.com>
ORCID: 0000-0002-0641-7013

Resumo Obras literárias que fazem uso expressivo do meio digital de tal forma que se tornam inviáveis no meio impresso: partindo dessa definição de literatura digital e tomando-a como um desafio, eu dava início ao processo de concepção da obra *Terminal*. Trata-se de um romance hipertextual, uma narrativa ficcional que remonta e remói a memória sob o luto do fim de uma relação. Conduzida pelo monólogo ressentido de um dos amantes, a narrativa estrutura diversas possibilidades de enredo, que se desenvolvem reagindo à voz pontual da amante ausente. Essa voz se materializa na oferta de hiperlinks, cada um oferecendo uma resposta que leva o amante magoado a uma argumentação diversa. Confrontado por um histórico de obras hipertextuais impressas, busquei alcançar com *Terminal* a complexidade necessária para que se cumprisse a premissa de sua inviabilidade material num suporte como o livro. Este ensaio é um esforço de retomar essa questão, entre outras, recapitulando e refletindo o processo de criação da obra.

Palavras-chave Literatura digital, Hipertexto, *Terminal*, Narrativa hipertextual.

Philosophy of decomposition: the process of creating the Terminal hypertext novel

Abstract *Literary works that make expressive use of the digital medium in such a way that they become unfeasible in the printed medium: starting from this definition of digital literature and taking it as a challenge, I started the process of conceiving the work Terminal. It is a hypertextual novel, a fictional narrative that reassemble and examine the memory under the mourning of the end of a relationship. Led by the resentful monologue of one of the lovers, the narrative structures several plot possibilities, which develop in reaction to the punctual voice of the absent lover. This voice materializes in the offer of hyperlinks, each one offering an answer that leads the hurt lover to a different argument. Confronted by a history of printed hypertextual works, I sought to achieve with Terminal the necessary complexity to fulfill the premise of its material unfeasibility in a support such as the book. This essay is an effort to return to this question, among others, recapitulating and reflecting on the process of creating the work.*

Keywords *Digital literature, Hypertext, Terminal, Hypertextual narrative.*

Filosofía de la decomposición: el proceso de creación de la novela hipertextual Terminal

Resumen *Obras literarias que hacen uso expresivo del medio digital de tal modo que se convierten inviables en el medio impreso: partiendo de esa definición de literatura digital y aceptándola como un desafío, he empezado el proceso de concepción de la obra Terminal. Se trata de una novela hipertextual, una narrativa de ficción que da vueltas a la memoria bajo el duelo del fin de una relación. Conducida por el monólogo resentido de uno de los amantes, la narrativa estructura variadas posibilidades de desenlace, que se desarrollan como contestación a la voz puntual del amante ausente. Esa voz se materializa en la oferta de hiperlinks, cada uno ofreciendo una respuesta que lleva el amante herido a una argumentación diversa. Confrontado por un histórico de obras hipertextuales impresas, traté de alcanzar con Terminal la complejidad necesaria para que se cumpliera la premisa de su inviabilidad material en un soporte como el libro. Este ensayo es un esfuerzo de regresar esa cuestión, entre otras, reanudando y reflexionando el proceso de creación de dicha obra.*

Palabras clave *Literatura digital, Hipertexto, Terminal, Narrativa hipertextual.*

Introdução

Com a pretensão de escrever um texto à la Edgar Allan Poe e explicar minimamente o que pensei durante a realização da obra *Terminal*, escolhi o título acima não como mero trocadilho, mas porque a materialidade desse objeto traz essa diferença fundamental: uma natureza fragmentária não só em relação ao espaço-tempo da narrativa, mas em razão do arranjo de suas partes. Estamos falando, afinal, de literatura digital, uma literatura que tem a premissa de se realizar numa materialidade que rompe com a fixidez da forma. No caso, trata-se de um romance hipertextual, uma narrativa em que o leitor pode intervir para determinar seu enredo, pois o hipertexto se estrutura em múltiplos percursos de leitura. E, consciente de que o meio impresso também é capaz de manifestar características hipertextuais (desde obras conhecidas como livros-jogos até um romance canônico como *O jogo da amarelinha* de Júlio Cortázar, *Terminal* faz questão de se afirmar no meio (digital) em que se realiza. Com uma interface de navegação que também compõe seu universo ficcional, a obra apela à uma multimodalidade inviável no meio impresso (fazendo uso de vídeos, músicas e imagens). Sua maior oferta de opções narrativas e de percursos de leitura emaranhados também fariam com que um livro parecesse uma tecnologia inadequada, caso tentasse reproduzir essa dinâmica. E com isso não quero afirmar uma superioridade tecnológica (ou poética) de composição, mas essa diferença que explora outras (e talvez novas) qualidades literárias. Enfim, sinto que antecipo um bocado. Se um texto sobre uma obra não lida já causa alguma dificuldade, um texto sobre uma obra literária que, além de não lida, sequer é um livro pode exigir por demais da paciência e inferência do leitor. Por isso, antes de continuar por este ensaio, recomendo com ênfase que se conheça a obra¹ (dez minutos de navegação devem bastar). O meio digital nesse sentido é bem prático.

Princípio

No princípio foi a desconfiança, o apego ao cânone, o desprezo aos modismos. O primeiro contato com a literatura digital me trouxe a impressão de que estávamos melhor com livro. Sem considerar o pioneirismo e a natureza experimental das obras, grande parte delas não me pareciam ir além do deslumbramento com o novo meio. Eram obras entre o final da década de 90 e a primeira década dos anos 2000. Em 2016, tudo já parecia datado...

Foi a teoria que me fez vislumbrar o potencial literário do digital. Janet Murray (2003, p. 71-72), em seu livro *Hamlet no holodeck*, não falava propriamente de literatura, mas de arte, narrativas digitais e um horizonte de possibilidades: a superação dos

limites entre jogos e histórias, entre filmes e passeios de simulação, entre mídias de difusão (como televisão e rádio) e mídias arquivísticas (como livros ou videotape); entre formas narrativas (como livros) e formas dramáticas (como teatro ou cinema); e mesmo entre o público e o autor.

Entre aquilo que me fascinava e o que estava ao alcance da minha competência técnica, as narrativas hipertextuais foram o gênero eleito. O hipertexto como eu o conhecia, nas navegações de praxe, nos primeiros sites, sempre me instigou pelo potencial narrativo de seus percursos múltiplos de leitura. A possibilidade de oferecer opções de como prosseguir no texto: no que implicava colocar o leitor diante desse dilema?

Primeiras questões

A primeira dificuldade foi pensar nesse “texto” para o hipertexto. Que tipo de história? Que tipo de escolhas? Qual a voz narrativa? Eu ainda não era um autor de hipertexto. Não sabia pensar como um. Segundo Janet Murray (2003, p. 149), o “autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas”. Então, em busca desse mundo de possibilidades, me voltei para textos que eu já havia escrito (pensados para o meio impresso e lineares em sua origem) e comecei a questioná-los sobre o potencial hipertextual de cada um. Que dilemas narrativos caberiam ali? Onde se justificava uma bifurcação narrativa? Como e por que oferecer opções de hiperlink num texto ficcional?

Figura 1: Captura de tela exemplo de dilema narrativo nos games.

Fonte: Chrono Trigger (1995).



Dar a possibilidade de um outro destino para a personagem: essa era a natureza do dilema que me ocorria. Games do gênero RPG, como *Chrono Trigger* (figura 1), já haviam me instigado a refletir sobre esse recurso narrativo. Mas constatei que, também, cabia um dilema de outra natureza, um dilema cuja intervenção narrativa não fosse dramática (alterando os eventos da história), mas exploratória das várias possibilidades de tomar conhecimento de uma mesma história (acessando seus eventos em ordem

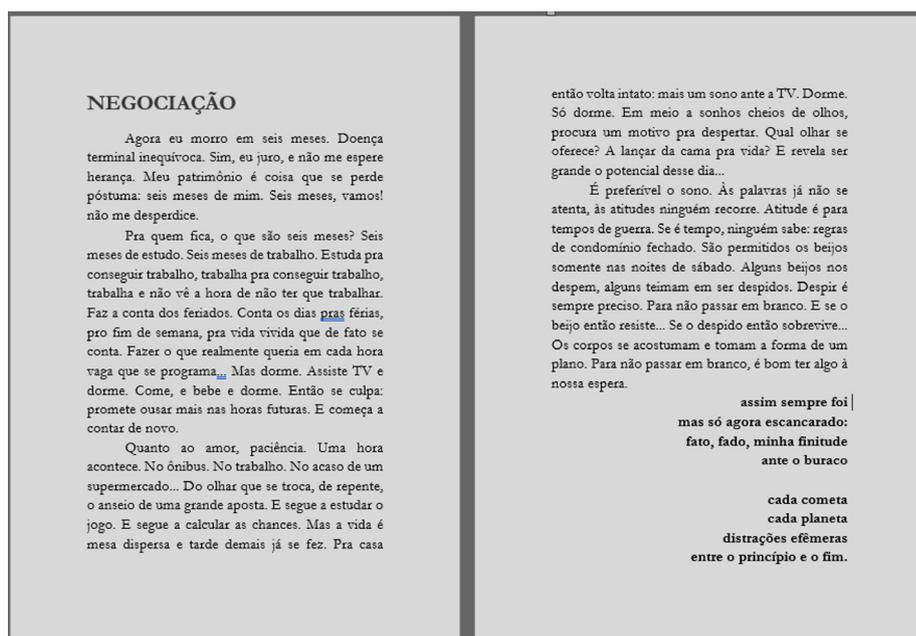
e seleção diversas). Cada percurso de leitura produziria assim um enredo que ressignificaria a história conforme o seu recorte (o sentido dos eventos acessados, o sentido do que permaneceu omitido, o sentido de se estabelecer determinado ponto de partida e determinado desfecho) e a combinação de seus fragmentos (o sentido estabelecido pelo lugar de cada fragmento numa sequência narrativa, como uma frase que soa irônica ou sincera dependendo do contexto). Pois escolhi justamente o texto que suscitava esse segundo tipo de dilema.

O texto escolhido era o esboço de um romance (figura 2), um monólogo interior sobre o fim de uma relação amorosa. Sob uma espécie de luto, o monólogo (na voz de um dos amantes) atravessava os cinco estágios de um paciente terminal²: negação, raiva, negociação, depressão e aceitação. Era uma narrativa que, a partir de lembranças, se desdobrava em reflexões, devaneios e ressentimento diversos dirigidos à amante ausente (que ali não tinha voz). Sendo uma narrativa linear (no sentido material de estar inscrita numa sequência inequívoca de frases e páginas), os cinco estágios eram percorridos por uma leitura progressiva da negação à aceitação. No hipertexto, no entanto, não precisava ser assim...

Cada um desses estágios era uma espécie de capítulo aparentemente sólido e íntegro. Mas, se tratando de um monólogo interior, razoavelmente atrelado ao fluxo de consciência, a narrativa ia e vinha no tempo sem uma causalidade muito amarrada cronologicamente. Os eventos narrados serviam ao desenvolvimento de uma argumentação, com tópicos que se reiteravam e se perdiam em idas e vindas, podendo tomar um rumo abruptamente diverso conforme o humor do personagem. Com essa flexibilidade narrativa, guiada mais por ideias que por uma cadeia de acontecimentos, o potencial de articulação entre as várias partes do texto ensejava sua fragmentação.

Figura 2: Trecho do texto fonte.

Fonte: Arquivos do autor.



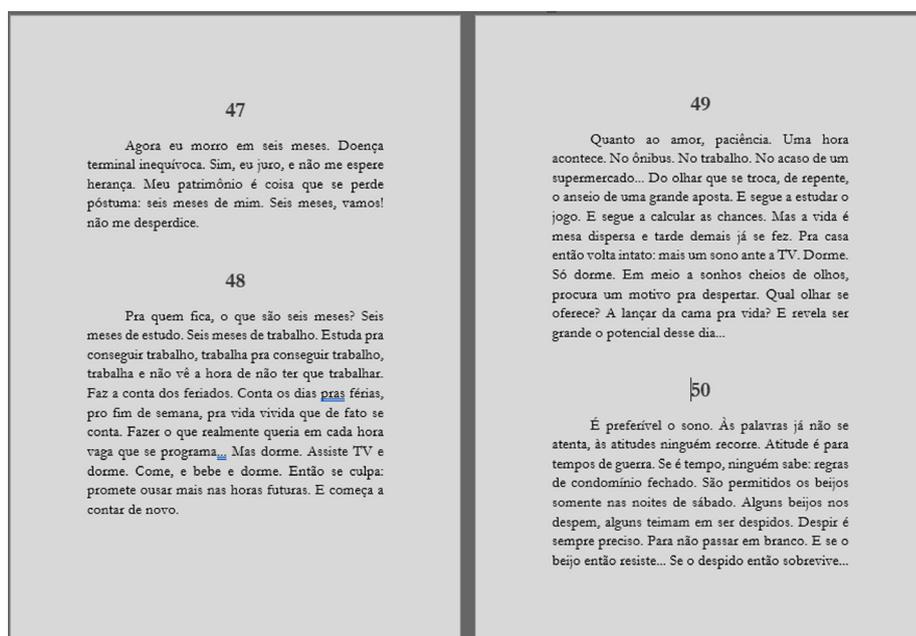
Fragmentação

Como já foi dito, o hipertexto também é viável no meio impresso. E já foi explorado ficcionalmente, como no romance *Jogo da amarelinha*, em que Julio Cortázar nos oferece dois percursos de leitura distintos. Alguns livros-jogos, com narrativas de fantasia, também já realizaram o feito, oferecendo um pouco mais de percursos para o destino do herói de suas histórias. O livro, no entanto, tem limites materiais: o número de páginas, o tamanho da página, a ordenação física de sua encadernação etc. Pois eu desejava extrapolar esses limites, de modo que a complexidade do hipertexto concebido se tornasse inviável no meio impresso.

Quanto mais eu conseguisse fragmentar o texto (figura 3), mais possibilidades de articulação haveria. Mais eu exploraria o potencial hipertextual limitado pelo meio impresso. Cada fragmento seria a unidade semântica dentro de uma arquitetura hipertextual, encadeando-se (por meio de hiperlinks) em diversas sequências dessas unidades, cada sequência constituindo um enredo singular (singular, pois formalizado por cada ato de leitura e suas respectivas escolhas narrativas). Trato, portanto, daqui em diante, o leitor como *interator*³ (MURRAY, 2003), pois este não somente lê, mas pode também intervir na narrativa.

Figura 3: Processo de fragmentação do texto original.

Fonte: Arquivo do autor.



Para funcionar como unidade, no entanto, esse fragmento necessitaria ter uma autonomia e uma flexibilidade semântica que pudesse se estabelecer dentro da coerência constituída em cada um desses enredos. No contexto digital, uma maior fragmentação tornaria a obra ainda mais amigável, diminuindo a necessidade de rolagem de tela e a dispersão da leitura suscitada pelo meio: afinal, cada fragmento (após lido) já invocaria o *interator* a participar, escolhendo o próximo hiperlink. Quando menor o

fragmento, desde que mantivesse sua autonomia de significado, melhor ele se adequaria à dinâmica da leitura em tela.

Articulação

Pois fragmentei cada capítulo (ou estágio terminal) em uma média de quinze fragmentos de texto (alguns mais, outros menos, conforme eu conseguia estabelecer essa autonomia e flexibilidade semântica). A seguir vinha a tarefa de tentar articular esses fragmentos, de modo que em qualquer percurso de leitura (enquanto resultado combinatório de uma cadeia de hiperlinks), eu conseguisse obter um enredo coerente. No entanto, ao quebrar a linearidade do texto original, eu necessitava criar o novo texto que incorporasse o *hiperlink* à narrativa: um texto que oferecesse uma escolha ao *interator*, colocando-lhe o dilema entre dois ou mais hiperlinks (figura 4). E, entre os hiperlinks, ainda deveria haver um contraste narrativamente significativo, de forma que cada dilema se estabelecesse em razão de seu potencial expressivo, consolidando a navegação da obra como “encenação dramática”.

Foi aí que surgiu a voz da amante (antes ausente) como resposta a cada fragmento. Seria essa voz que constituiria o texto composto no hiperlink, oferecendo opções de respostas ao *interator*, escolhidas por meio do clique, para se interpor à retórica do narrador que antes monologava. E, conforme a resposta que viesse (com opções variando da doçura ao sarcasmo, do desatino à melancolia, da desilusão à esperança...), o fragmento seguinte responderia à altura, trazendo um argumento que, de alguma maneira, confrontasse essa resposta. Um fragmento que compunha o capítulo da “negação” poderia, por exemplo, diante de uma resposta ofensiva, se articular a um fragmento do capítulo da “raiva”. Ou, diante de uma resposta desesperançosa, se articular a um fragmento da “depressão”.

Figura 4: fragmento textual articulado por dilemas narrativos.

Fonte: Arquivos do autor.

47

Agora eu morro em seis meses. Doença terminal inequívoca. Sim, eu juro, e não me espere herança. Meu patrimônio é coisa que se perde póstuma: seis meses de mim. Seis meses, vamos! não me desperdice.

["Não sei se devo." \(6\)](#)

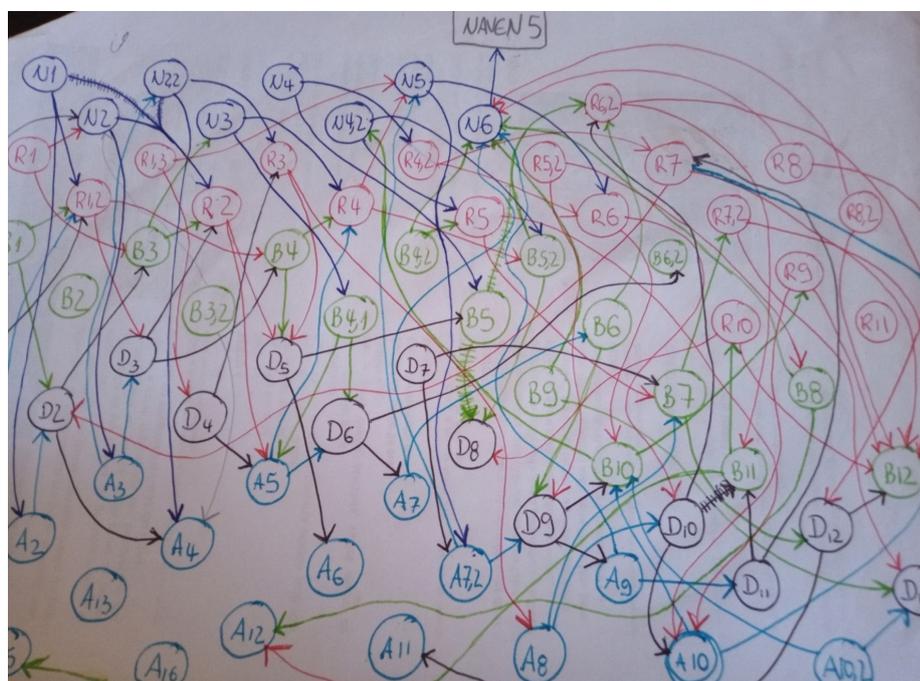
["Não sei se posso." \(48\)](#)

["Não sei se ainda é amor..." \(19\)](#)

Não era tarefa simples, mas perfeitamente realizável: a concepção de um texto para cada hiperlink que compusesse um diálogo com os fragmentos textuais, de modo que funcionasse como resposta (ao fragmento que o continha) e como provocação (ao fragmento seguinte). A flexibilidade semântica de alguns fragmentos era naturalmente maior que a de outros, havendo aqueles que pareciam encaixar na coerência de qualquer sequência. Desse modo, fiz um controle (precária e paradoxalmente rabiscado num papel – figura 5) de quantas vezes cada fragmento sucedia um fragmento distinto, para equilibrar suas frequências na cadeia dos vários percursos. Em algumas articulações, não só concebi o texto do hiperlink como também foi necessário fazer ajustes no texto fragmentado.

Figura 5: Controle de frequência dos fragmentos nos vários percursos de leitura possíveis.

Fonte: Arquivos do autor.



No texto original, ainda havia trechos em forma de poema que surgiam em meio ao monólogo. Eram trechos que investiam numa metáfora como espaço ficcional da narrativa, localizando o luto amoroso do personagem numa nave a vagar pelo espaço sideral. Pois esses trechos poéticos permitiam uma articulação ainda mais caótica entre os fragmentos, dando saltos ainda mais imprevisíveis na linha de raciocínio do monólogo. Assim sendo, pensei em fixá-los num menu como opções narrativas que se ofereceriam permanentemente, independente do fragmento textual em que o *iterator* se encontrasse. Seriam opções colocadas de outro modo que não a voz da amante ausente. Interromperiam a coerência dialógica, estabelecendo-se com uma lógica paralela, uma espécie um universo ficcional paralelo e metafórico. Mas como isso se justificaria? E como seria possível oferecer todas essas opções? Era hora de começar a pensar numa interface para mediar todas essas mecânicas de leitura.

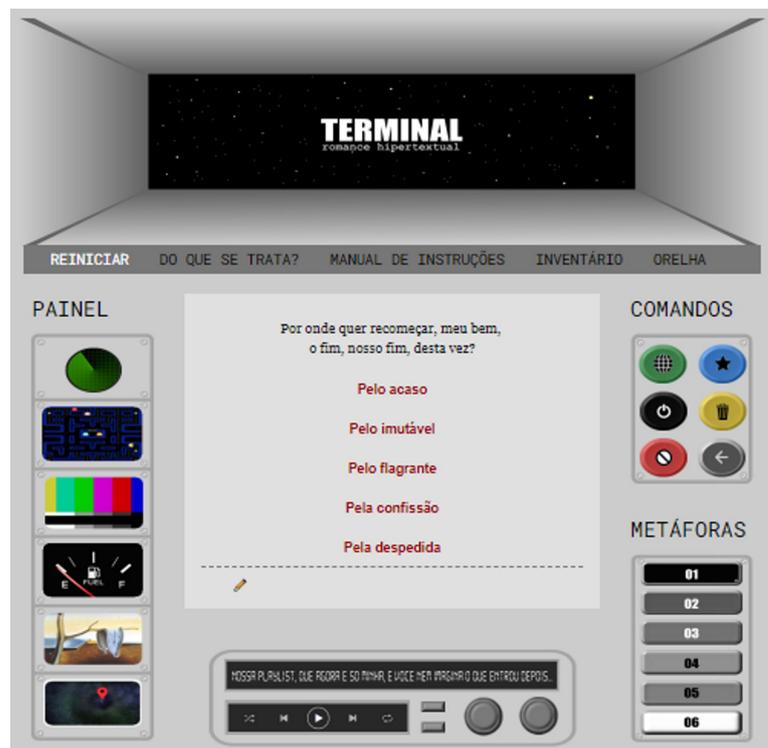
Interface e Imersão

Eu já havia escolhido de antemão o *blogger*⁴ como plataforma em que construiria e abrigaria essa interface. Escolhi-o pela familiaridade que eu tinha tanto em seu uso (que não me exigia muito conhecimento de programação) como na reconfiguração de seu aspecto (para que não se parecesse mais com um mero *blog*). Alterei significativamente tanto sua aparência como sua mecânica, abrindo mão dos hiperlinks que organizavam as postagens numa sequência cronológica (com fins arquivísticos) e inserindo meus próprios hiperlinks que articulariam hipertextualmente a narrativa. A interface, portanto, já estava pré-formatada dentro das possibilidades do *blogger* e das minhas próprias possibilidades de intervir no seu funcionamento usual. Além de tudo, a plataforma me garantia alguma segurança quanto à permanência da obra: ainda que os blogs tenham caído um pouco em desuso, o serviço seguia bem ativo, sem qualquer sinal (até o momento) de que poderia ser desativado pelo Google.

Sendo uma ficção hipertextual, *Terminal* é uma obra participativa. O *interator* encena de alguma forma a narrativa, pois suas ações determinam o enredo. Desse modo, ao começar a conceber a interface dessa obra, eu também deveria abarcar em seu universo ficcional a participação do *interator*. Se o espaço ficcional no nível do texto (enunciado) era o universo interior desse amante enlutado, o espaço ficcional no nível do hipertexto (arquitetura) seria a metáfora dessa consciência, a nave que vaga perdida no luto do fim de seu planeta. O *interator* nesse caso é o piloto dessa consciência, escolhendo no painel dessa nave o fluxo que deseja seguir.

Figura 6: O painel da nave como interface da obra.

Fonte: Romance hipertextual Terminal.



O painel de uma nave, portanto, foi o aspecto imagético escolhido para definir a interface (figura 6). As opções narrativas se oferecem ao *interator* como botões, seja no menu fixo (que conduzem aos trechos em forma de poema), seja ao final de cada fragmento (a voz da amante que responde). Se no livro o hipertexto se constitui de orientações para onde o *interator* deve seguir (folheando o livro por páginas que deveriam ser inacessíveis pela lógica narrativa de suas escolhas), no meio digital o hipertexto encontra uma forma mais amigável para ser apropriado pela narrativa. A interface em que está inserido não só oferece outros percursos, mas é um elemento imersivo para o *interator* que participa.

Esse aspecto imersivo constituído pela multimodalidade (imagens, hiperlinks, músicas, vídeos...) veio se provar o grande trunfo encontrado no meio digital. A encenação de pilotar essa nave insinua sensações para além dos enunciados, endossando o desamparo e a desorientação dessa experiência. Cada percurso por essa consciência que dialoga e confronta a amante ausente deveria ser percebido como uma jornada, um vagar solitário por um infinito vazio, com pontuais possibilidades de assentar um sentido que lhe assegure a sobrevivência. Nas palavras de Janet Murray (2003, p. 165), “acontecimentos encenados têm um poder transformador que excede tanto o dos fatos narrados quanto dramatizados, pois nós os assimilamos como experiências pessoais”.

Tentei manter essa imersão até mesmo nos elementos editoriais da obra, incluindo um manifesto como “manual de instruções”, uma espécie de FAQ (“do que se trata?”) que lança o *interator* já dentro da narrativa (me pareceu melhor do que tentar explicá-la) e uma provocação como orelha de livro. Editorialmente me senti no fio da navalha, tentando oferecer algo instigante que não fosse intimidador em seu aspecto de novidade, podendo o *interator* se guiar intuitivamente, sem depender de nada muito didático. A página de entrada traz um fragmento em forma de pergunta justamente para propor esse convite/desafio.

Últimas considerações

Não sou um nativo digital. Certamente há programas, plataformas, e diversas formas que parecerão mais práticas ao procedimento de criação de uma obra digital. Ainda há muito em minha maneira de pensar fatalmente apegada a uma lógica impressa. Espero para logo (e provavelmente já acontece) ser atropelado por novos autores de literatura digital que enxerguem mais a fundo a lógica e o potencial do meio, assim como as contradições e as brechas de seus mecanismos.

Meu ponto de partida para concepção da obra foi o investimento na arquitetura hipertextual, de forma que sua complexidade inviabilizasse a transposição para o meio impresso. No entanto, em meio ao processo de criação, percebi que a própria materialidade do meio digital tornava a experiência intransponível conforme eu me dedicava à composição de sua inter-

face. Com um potencial mais imersivo, os elementos sonoros e imagéticos se imiscuíam ao universo ficcional de tal forma que já não era possível vê-los como mera fachada ou mediação para a obra. A disposição dos fragmentos textuais (numa estrutura velada ao *interator*), assim como a dinâmica dos hiperlink, tinham esse efeito de se fazer percebida a leitura como uma exploração física de sua arquitetura narrativa. Ainda que a arquitetura hipertextual fosse passível de ser reproduzida (com alguma dificuldade) no meio impresso, o mesmo não se poderia dizer da experiência imersiva, em que o meio digital oferece mais recursos para o *interator* incorporar e encenar sua participação narrativa. Ao não aderir de modo mais amigável à mecânica hipertextual, os suportes impressos (tendo o livro como grande paradigma) levariam a uma constante e involuntária quebra da quarta parede.

Quanto à composição da interface, optei por um estilo minimalista por razões que vão além da minha limitação como ilustrador, programador e designer. Primeiro, por uma questão de foco: o sentido da matéria verbal. Longe de esgotar suas possibilidades no meio impresso, a matéria verbal já encontrava tantas novidades expressivas no meio digital (e no hipertexto) que ir muito além disso (numa primeira empreitada) me parecia trazer o risco de uma pirotecnia desnecessária. Segundo, porque, considerando as primeiras obras digitais que tomei conhecimento, constatei essa fatalidade de um visual datado precocemente. Desse modo, o minimalismo também me pareceu uma garantia de não me deixar levar muito pelas tendências vigentes, assegurando uma sobriedade visual que resistisse melhor ao tempo. Essa sobriedade se reflete também nos recursos, envolvendo linguagens de programação e formatos de arquivo razoavelmente simples, facilitando sua migração para outras plataformas (ou mesmo sua recriação digital).

Por fim, reconheço aqui que esta obra foi concebida sob o deslumbramento com as possibilidades do hipertexto (hoje, mais delimitadas por essa experiência). Começos e desfechos diversos articulados por múltiplos percursos de leitura fizeram-me sonhar com uma ruptura narrativa maior do que pude realizar, acreditando que dar opções ao leitor/*interator* significava inequivocadamente mais liberdade para explorar o universo ficcional. De alguma forma, acredito nas brechas de liberdade que hipertexto pode por vezes oferecer, mas desconfio que as forças coercitivas dos percursos dados e determinados pelo autor possam ser ainda maiores, encerrando possibilidades narrativas que antes se insinuavam nas entrelinhas de uma ficção materialmente linear. Quero acreditar que trabalhei para que as brechas compensassem essas forças, abrindo possibilidades novas de fato e trazendo uma experiência narrativa singular (e inviável ao meio impresso). Contudo a desconfiança permaneceu, e, a partir dela, fiz uma segunda obra: *Dia de Folga* (mais um clique⁵ e você também já acessa). A partir de então, começo a considerar que a questão mais relevante esteja além da dicotomia: entre a liberdade e a coerção de uma arquitetura hipertextual, a compreensão dos mecanismos de cada sistema pelo qual nos movemos.

Notas de fim

1. Para acessar o romance basta acessar: <https://t-e-r-m-i-n-a-l.blogspot.com/>
2. De acordo com o livro Sobre a morte e o morrer de Elisabeth Kübler-Ross.
3. De acordo com o sentido empreendido por Janet Murray (2003)
4. Blogger é um serviço do Google que oferece ferramentas para edição e gerenciamento de blogs.
5. Para conhecer o conto hipertextual Dia de Folga acesse: <https://hojee-meudiadefolga.blogspot.com/>

Referências

CORTÁZAR, J. **O jogo da amarelinha**. Tradução de Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

KOMATSU, Flávio V. **Terminal**. 2018. Disponível em: <https://t-e-r-m-i-n-a-l.blogspot.com/>. Acesso em 25 jul. 2020.

KOMATSU, Flávio V. **Dia de Folga**. 2021. Disponível em: <https://hojee-meudiadefolga.blogspot.com/>

KUBLER-ROSS E. **Sobre a morte e o morrer**. Rio de Janeiro: Editora Martins Fontes; 1985.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural - UNESP, 2003.

Recebido: 11 de janeiro de 2023.

Aprovado: 02 de fevereiro de 2023.