

A PESSOALIZAÇÃO EM TRÊS NARRATIVAS CURTAS: FINAL FIXO, EM JOGOS E CONSTRUÇÃO INTERATIVA.

Viviane Andrade Oliveira (PUC-GO)¹
Lacy Guaraciaba Machado (PUC-GO)²

Resumo: Este estudo propõe-se descrever a natureza das narrativas selecionadas, demonstrando como a escritura foi inovando-se na medida em que se tornou uma proposta de interação do leitor com o texto durante sua leitura, ora intervindo no caminho da narrativa (em jogos), ora tornando-se personagem (construção interativa). A partir de definições de teóricos como Barthes, Tomachevski, Propp, Iser, Capparelli, Santaella e Spalding, verificar-se-á como as narrativas *Morte sob encomenda*, de B. Ortêncio, *A casa mal-assombrada*, de E. Packard, e *Um estudo em vermelho*, de M. Spalding, se aproximam e distanciam quanto ao processo construtivo da personagem.

Palavras-chave: Procedimento construtivo; Personagem; Narrativa curta; Construção em jogos; Construção Interativa.

Cada nova invenção que o homem desenvolve traz em si novas possibilidades de criação e divulgação artística, de tal sorte que os diferentes procedimentos que o escritor exercita acabam por modificar a própria noção de arte.


Os críticos ou escolas de crítica literária que se ocupam em interpretar e analisar obras relacionando-as com os gêneros, preocuparam-se, historicamente, em delimitar as características de tais gêneros específicos, conceituando e reconceituando-os ao longo dos tempos, assim que surgem novas possibilidades no ato de narrar.

Nessa perspectiva, por meio de análise comparativa, este estudo propõe-se descrever a natureza das narrativas selecionadas, tendo como ponto de partida o conto tradicional, demonstrando como a narrativa em jogos e a digital constitui-se inovação, na medida em que é uma proposta de interação do leitor com o texto durante sua leitura, ora intervindo no caminho da narrativa (em jogos), ora tornando-se personagem (construção interativa).

Embora esta proposta centre a atenção sobre o constructo da personagem das narrativas, esbarra no constructo do narrador, uma vez que é a voz do narrador que viabiliza a criação da narrativa; é ele quem dá “consistência à sua criação e estimula a

¹ Graduada em Letras Português/Inglês e suas literaturas (UEG), Mestranda em Letras: Literatura e Crítica Literária (PUC-GO). Contato: profavivianeandrade@gmail.com

² Graduada em Letras Vernáculas (UFG), Mestre em Letras e Linguística (UFG), Doutora em Teoria da literatura (UNESP). Professora no Programa de Pós-graduação em Letras: Literatura e Crítica Literária (PUC-GO). Contato: lacyguaraciaba@gmail.com



reação do leitor” (BRAIT, 2017, p. 73). Assim, neste artigo, serão discutidas questões de personagem e narrador nos níveis da estória e da escritura nas três obras em foco, sem ignorar, entretanto, quaisquer outros elementos estruturais que requerem observação em suas articulações.

***Morte sob Encomenda*, B. Ortêncio**


A narrativa *Morte sob encomenda*, de Bariani Ortêncio é uma estória detetivesca aos moldes tradicionais do gênero policial, ambientada na capital do Estado de Goiás. Bolivar, disposto a “ganhar na loteria com o casamento” (p. 99), casa-se com Aneuzira, moça de posses, herdando, no ato do casamento, uma grande fazenda em Guapó. Vende-a, abre empresa, prospera por algum tempo. Torrada a fortuna da esposa, trabalhando como corretor de seguros, Bolivar descobre uma organização dentro da polícia, com participação de marginais, chamada “Sindicato do crime” e encomenda uma morte. Deste conflito, segue-se a narrativa policial tradicional com clímax e desfecho, uma estrutura linear, redonda, fechada.

Bolivar, personagem principal, é o protagonista que coloca a estória em ação; de caracterização dissimuladamente plana, um tipo a princípio parece astuto e esperto, tropeça nos próprios planos, nascendo assim um conflito que gera uma aparente mudança em seu ser.

A narrativa é sustentada em uma tensão fenomenológica da personagem, explicitada em classes de unidades. A função, percebida na leitura sintagmática da personagem, contrasta diretamente com sua natureza integrativa, pela leitura paradigmática. Barthes elucidada que

“*Funções e Índices* recobrem portanto uma outra distinção clássica: as *Funções* implicam *relata* metonímicos, os *Índices* *relata* metafóricos; uns correspondem a uma funcionalidade do fazer, as outras a uma funcionalidade do ser.” (BARTHES, 2008, p. 33)

Neste sentido, ao observar Bolivar verticalmente, os indiciais da personagem iluminam a referida natureza integrativa: “quando o casamento dá certo, há compensação mútua” (p. 99); “o amor poderia vir depois, como se vê contar” (p. 99); “Seu sonho sempre fora o de possuir a própria imobiliária” (p. 104); “Bolivar desconhecia as cartas” (p. 107) [dos negócios]; entre outros. Sendo que, conforme Barthes, “Os índices implicam uma atividade de deciframento: trata-se para o leitor de



aprender a conhecer um caráter, uma atmosfera” (Barthes, 2008, p. 35). Deduz-se: Bolivar não é um vilão em essência; ele *está* vilão nesta enfação. Isto explica, enfim, a sensação dúbia de simpatia e antipatia de que o leitor tem para com o protagonista ao proceder a leitura, ainda que em primeiro plano.

É muito coerente, então, que o narrador seja em 3ª pessoa. Caso a narrativa fosse contada pelo próprio Bolivar, em 1ª pessoa, ficaria inviável essa tensão entre ser e parecer da personagem. Além disso, esclarece Barthes que “A terceira pessoa (...) fornece aos consumidores a segurança de uma fabulação crível mas, por outro lado, permanentemente manifestada como falsa.” (BARTHES, 1974, p. 136). Esse procedimento garante a tranquilidade do leitor ao recepcionar uma obra de suspense e/ou policial, intensa por natureza. Este a recebe, neste caso, como uma proposta da narrativa que está pronta para seu deleite.

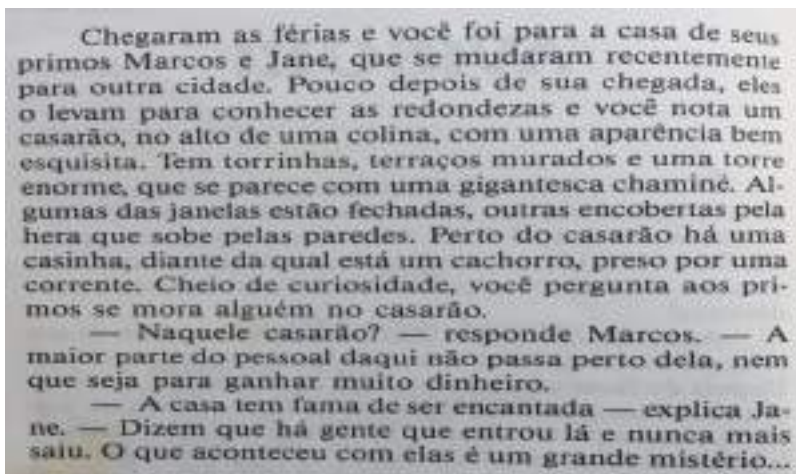
“O ‘suspense’ não é evidentemente mais que uma forma privilegiada, ou, caso se prefira, exasperada da distorção: de um lado mantendo uma sequência aberta (por procedimentos enfáticos de retardamento e de adiamento), reforça o contacto com o leitor (ou ouvinte), detém uma função manifestadamente fática; e, por outro lado, oferece-lhe a ameaça de uma sequência inacabada, de um paradigma aberto (...) isto é, uma perturbação lógica, e é essa perturbação que é consumida com angústia e prazer (...) o ‘suspense’ é, pois, um jogo com a estrutura (...) o ‘suspense’ captura pelo ‘espírito’, não pelas ‘tripas’”. (BARTHES, 2008, p. 58-59)

A leitura da narrativa tradicional de suspense, pela sua própria proposta estrutural, permite ao leitor um prazer advindo de seu jogo narrativo: um jogo deliciosamente construído pelo autor e recebido pelo leitor. Entretanto, inovações estruturais possibilitaram certo protagonismo no leitor contemporâneo, surgindo então inúmeras narrativas de suspense em jogos, nas quais o leitor participa ativamente nas escolhas das ações das personagens, sendo, muitas vezes, ele próprio personagem.

***A casa mal assombrada*, E. Packard**

O livro-jogo *A casa mal-assombrada*, de Edward Packard, veicula uma estória de horror aos moldes clássicos: uma casa antiga em uma cidade do interior: a personagem, recém-chegada ao local, encontra sinais de presença de “fantasmas”.

A novidade aqui é a forma composicional do livro. A narrativa é direta, em 2ª pessoa, o que transforma o leitor em personagem protagonista, percebendo-se claramente a proposta de jogo já na proposição inicial da narrativa.



Chegaram as férias e você foi para a casa de seus primos Marcos e Jane, que se mudaram recentemente para outra cidade. Pouco depois de sua chegada, eles o levam para conhecer as redondezas e você nota um casarão, no alto de uma colina, com uma aparência bem esquisita. Tem torrinhas, terraços murados e uma torre enorme, que se parece com uma gigantesca chaminé. Algumas das janelas estão fechadas, outras encobertas pela hera que sobe pelas paredes. Perto do casarão há uma casinha, diante da qual está um cachorro, preso por uma corrente. Cheio de curiosidade, você pergunta aos primos se mora alguém no casarão.

— Naquele casarão? — responde Marcos. — A maior parte do pessoal daqui não passa perto dela, nem que seja para ganhar muito dinheiro.

— A casa tem fama de ser encantada — explica Jane. — Dizem que há gente que entrou lá e nunca mais saiu. O que aconteceu com elas é um grande mistério...


Fragmento de *A casa mal-assombrada*, Edward Packard, 1985, p. 2.

Neste jogo com a estrutura e com a recepção do leitor-personagem, a escritura proporciona 36 alternativas de desenvolvimento de episódios e clímax, de acordo com as escolhas sequenciais feitas pelo próprio leitor. Isto é possível porque “Cada ponto da narrativa irradia em muitas direções ao mesmo tempo” (BARTHES, 2008, p. 57). Assim, ao autor deste livro-jogo coube a tarefa de expandir as 36 possibilidades sequenciais que vislumbrou, optando por organizá-las e/ou embaralhá-las de modo que o leitor-personagem traçasse o caminho que mais lhe parecesse atrativo.

Dependendo da sequência de leitura que o leitor-personagem (que continua sendo um personagem funcional, que coloca a ação em movimento) escolhe, pode ser um protagonista herói, um protagonista anti-herói ou até o antagonista. São caracterizações diversas e fluidas, ficando inviável uma leitura verticalizada da personagem. No jogo deste autor, supõe-se que a preocupação fenomenológica, ou outros, no constructo das personagens da narrativa não foi a intenção primeira e, sim, o jogo com a estrutura em si e a recepção desta.

A intenção passa, assim, ao jogo da recepção neste novo leitor contemporâneo, um leitor ativo, ou, dizendo com Santaella, um leitor movente:

“surge o nosso segundo tipo de leitor, aquele que nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos habitados de signos. É o



leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas.” (SANTAELLA, 2004, p. 29)

Assim, não só as distorções da narrativa tradicional de suspense se mantêm proporcionando prazer ao leitor, mas também há um outro prazer em questão: a sensação de protagonismo narrativo do leitor.

Devido a essa característica, essa narrativa, do gênero que fora chamado por “enrola-e-desenrola”, possui traços de ludicidade e, por esse motivo, denominado “livro-jogo”. Embora proporcione possibilidades de desenvolvimento, as sequências já foram previstas pelo autor, não se tornando o leitor, portanto, coautor do desenvolvimento.

Entretanto, a partir desta ideia de jogo com a estrutura e protagonismo do leitor, várias outras inovações sofreram as narrativas de suspense, ao passo que, hoje, com o mundo digital, surgiram novas formas de narrativa no gênero conto, dentre eles, o *hiperconto*.

Um estudo em vermelho, M. Spalding

A narrativa *Um estudo em vermelho*, idealizada por Marcelo Spalding, definida pelo autor como um *hiperconto*, apresenta características muito diversas das duas primeiras. A estória também segue os moldes clássicos das narrativas policiais: um sequestro de uma personagem rica, um detetive contratado por outra personagem, que irá investigar o caso, seguindo pistas contraditórias e chegando a desfecho surpreendente. No total são 08 possibilidades de finais: 5 deles escritos por Marcelo Spalding e 3 por Giuliana de Toledo. *Um estudo em vermelho* é um projeto deliberado:

“O hiperconto é uma versão do conto para a Era Digital. Sendo ainda um conto, de tradição milenar, requer narratividade, intensidade, tensão, ocultamento, autoria. O texto, naturalmente, ainda deve ser o cerne do hiperconto, preservando seu caráter literário. (...) Imagens, em movimento ou não, áudios, hiperlinks, interatividade e quebra da linearidade são apenas algumas das possibilidades do hiperconto. Claro que um bom hiperconto não precisa utilizar todos esses recursos ao mesmo tempo, assim como há filmes belíssimos sem efeitos especiais.” (SPALDING, 2009, *web*)

Sendo o *hiperconto* veiculado em suporte digital, o autor assume papel de idealizador do projeto textual, vislumbrando preservar o caráter literário. Para isso, constrói sua escritura de maneira que o leitor possa tanto escolher o desenvolvimento dos episódios, clímax e desfecho, por meio de *hiperlinks*, quanto possibilita a ele perceber-se efetivamente participante do ato de narrar.


Esta sensação do leitor perceber-se também coautor foi intensificada se comparada à narrativa em jogos. No *hiperconto Um estudo em vermelho* o que sustenta e intensifica essa sensação não é mais o uso dos pronomes “você” e “sua”, usados na 2ª pessoa do livro-jogo *A casa mal-assombrada* supracitado, mas pelo fato de agora o leitor ser referenciado pelo *nome próprio* ou o nome disponibilizado no ícone “enviar” (imagem 1) como uma das personagens (imagem 2).



Imagem 1 – Print da tela inicial do hiperconto *Um estudo em vermelho*.



Imagem 2 – Print da 3ª tela do hiperconto *Um estudo em vermelho*.



Como pode ser verificado nas imagens, essa proposta não contém narrador, pois o texto se dá como troca de *e-mails* entre a personagem detetive e o “leitor”, uma espécie de diálogo simulado, em que a personagem principal é o detetive Mr. Dupin, constituído por um *mix* de estereótipos dos detetives das narrativas detetivescas clássicas. Assim, nesta proposta, importa verificar as características fluidas das duas personagens envolvidas (o detetive e o leitor). A saber: dependendo da sequência de leitura que o leitor escolhe, as personagens podem ser protagonista herói, protagonista anti-herói ou até o antagonista.


Também nesta proposta, existe uma intenção do jogo na recepção deste novo leitor virtual, um *actante* leitor, ou, dizendo com Santaella novamente, um leitor imersivo:

“um leitor que navega numa tela, programando leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles. (...) um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo, etc. (...) um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópio tridimensional onde cada novo nó e nexo pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão.” (SANTAELLA, 2004, p. 33)

Além do arranjo textual, a cibertextualidade permite ao autor que, ao desenvolver a estória, adicione outras linguagens. No caso do *hiperconto* selecionado para este estudo, há uso de áudios para intensificar tensão nos momentos de clímax. Podendo, e possivelmente sendo, em outras propostas, um trabalho interartístico.

Considerações finais

Em todas as inovações apresentadas, e mesmo desde as primeiras manifestações milenares do conto até o conto contemporâneo, a essência do gênero em estudo permaneceu, muito embora sejam bastante diversos quanto à forma, tema, aspectos constitutivos dos elementos da narrativa e suportes de publicação. As mídias são desenvolvidas, mas ainda há pouco conhecimento dessa produção de literatura em meio digital, pois esse recurso surgiu há poucos anos. Por conseguinte, há muita controvérsia



quanto à autenticidade, originalidade, e possibilidade de literariedade em narrativas de linguagem digital ou do texto em tela.

A tecnologia é vista aqui como ferramenta que propicia e potencializa a propagação e a inovação literária, e não aquilo que a domina; ela é um recurso a mais nesse universo, assim como a ilustração o é ao livro infantil. Ainda: é inegável que o ciberespaço e suas ferramentas digitais influenciem a sociedade, seu modo de relacionar-se e de consumir, inclusive arte, podendo levar a percepção desta a um público vasto e heterogêneo.

Contudo, esta modalidade de produção narrativa precisa merecer atenção do leitor especializado, observando-a no espaço em que se inscreve, sabendo-se que tem sua origem na obra impressa. Tynianov e Jakobson, em *Os problemas dos estudos literários e linguísticos*, lembram que

“As leis imanentes à evolução literária (ou linguística) dão-nos somente uma equação determinada que admite muitas soluções, em número limitado, é certo, mas que não alcançam pelas mesmas vias um resultado único. Não podemos resolver o problema concreto da escolha de uma direção ou ao menos de uma dominante, sem analisar a correlação da série literária com as outras séries sociais. Essa correlação (o sistema dos sistemas) tem suas leis estruturais próprias, as quais devemos estudar. Considerar essa correlação dos sistemas não dar-nos conta das leis imanentes a cada sistema é um passo funesto do ponto de vista metodológico.” (EIKHENBAUM, 1976, p. 97).

Além disso, é preciso compreender que a literatura mais aproximada do leitor, com uma escritura na qual ele pode intervir (ou sente intervir) na narrativa, onde ele sente-se (ou é) personagem, neste contexto de leitura imersiva ao qual vivemos, não somente considera o seu sistema social, mas também pode se constituir em uma das estratégias destinadas à formação de leitores jovens o que, certamente, convive com a escrita digital e se completará com a leitura de obras literárias impressas.

Compreende-se, desta maneira, que este processo evolutivo foi natural ao gênero, à comunidade literária e à sociedade, e que terá uma continuidade tanto quanto inovações possam ser propostas por novos contistas. Estas ferem ou não a essência do gênero, mas não o seu caráter literário. Neste sentido, prefaciando o livro *Teoria da literatura: formalistas russos*, Schnaiderman lembra que

“Roman Jakobson cita uma série de outros escritos da época, que refletem o mesmo estado de espírito de Pushkin: o importante para os russos, que estavam forjando uma nova linguagem literária, era a possibilidade de novas formas de expressão (...) Havia nisso um paradoxo de que se tinha consciência e que se aceitava como um dos aspectos dialéticos do fenômeno literário” (EIKHENBAUM, 1976, p. XII)

Da mesma forma que, em 1820, surgiram novos escritos que reviraram a crítica, hoje também o surgem e provocam a necessidade de compreensão desse novo padrão de escrita. Dessarte, evoluções e inovações constituem-se em novos caminhos para a crítica de Literatura Comparada com abordagem nos gêneros textuais, uma vez que não há soluções e nem definições para a Literatura, mas sempre novos caminhos.

Referências bibliográficas

BARTHES, R. *Novos ensaios críticos: o grau zero da escritura*. São Paulo: Cultrix, 1974.

_____ et al. *Análise estrutural da narrativa*. Trad. Maria Zélia Barbosa. Petrópolis: Vozes, 2008.

BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Contexto, 2017.

CAPPARELLI, Sérgio. A ficção em hipertexto. In: RETTENMAIER, M. et al. *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2010.

EIKHENBAUM, B. et al. *Teoria da literatura: Formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, 1976.

ISER, W. A interação do texto com o leitor. In: JAUSS, H. et al. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1979.


ORTÊNCIO, B. *Morte sob encomenda*. São Paulo: Editora Mundo Musical, 1974.

PACKARD, E. *A casa mal-assombrada*. Trad. Orígenes Lessa. São Paulo: Ediouro, 1985.

PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense-universitária, 1984.

SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Alckmar Luiz. Novas estratégias de antropofagia na literatura digital. In: RETTENMAIER, M. et al. *Questões de literatura na tela*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2010.



SPALDING, M. *Um estudo em vermelho.* Disponível em
<<http://www.literaturadigital.com.br/estudoemvermelho/>> Acesso em: 02-10-2017.

_____. *Hiperconto.* Disponível em
<<http://www.literaturadigital.com.br/estudoemvermelho/>> Acesso em: 02-10-2017.