



**MARGINALIA E HIPERTEXTO: O PERSONAGEM COMO CRÍTICO EM S.
OU O NAVIO DE TESEU**

**MARGINALIA AND HYPERTEXT: THE CHARACTER AS A CRITIC IN S.
OR THE SHIP OF THESEUS**

Vítor Castelões Gama¹

RESUMO: Partindo dos preceitos da literatura eletrônica abordados por Katherine Hayles e Janet H. Murray, objetivamos compreender como um livro literário físico, em toda sua materialidade, pode estar conectado à poética do mundo digital. Para tanto, analisamos a obra *S.* também conhecida como *O Navio de Teseu*, de J. J. Abrams e Doug Dorst. O uso desta obra justifica-se por conta de sua temática relativa à construção da identidade, que acaba por trazer à tona diferentes relações com os leitores da obra. Isto acontece por que o ato investigativo sobre a identidade dos autores e dos personagens alça o leitor ao nível de personagem-crítico literário na obra. Fato permitido apenas por conta dos elementos da poética eletrônica incluídos no método da escrita.

Palavras-chave: Literatura Eletrônica; Hipertexto; *S.*

ABSTRACT: From the precepts of electronic literature addressed by Katherine Hayles and Janet H. Murray, we aim to understand how a physical literary book, in all its materiality, can be connected to the poetics of the digital world. To do so, we analyzed the work *S.* also known as *The Ship of Theseus*, by J. J. Abrams and Doug Dorst. The use of this work is justified on account of its theme regarding the construction of identity, which ends up bringing different relationships with readers of the work. This happens because the investigative act on the identity of the authors and the characters elevates the reader to the level of character-literary critic in the work. Fact allowed only because of the elements of electronic poetics included in the writing method.

Keywords: Electronic Literature; Hypertext; *S.*

“—Não estou certo de que sei, ainda assim: é muito legal como as palavras podem permanecer as mesmas, mas seu significado pode mudar.

—Por que o leitor muda.

—Exatamente.”

(J. J. ABRAMS e DOUG DORST - *O Navio de Teseu*)

¹ Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Literatura e Práticas Sociais (PósLIT/UnB). E-mail: vitocasteloegama@hotmail.com



Uma estranha parceria entre o cineasta J. J. Abrams e o escritor Doug Dorst gerou um livro muito especial chamado *S.* ou *O navio de Teseu*. Esta obra remonta uma volta analógica afirmando a materialidade do livro, mas, ao mesmo tempo mostrando-se intensamente conectada ao meio digital. Isto é, por ser composta em camadas como um livro eletrônico.

Como primeira camada há a narrativa do autor fictício V. M. Straka, "traduzida" pelo igualmente fictício F. X. Caldeira. A segunda camada são os paratextos introduzidos pelo tradutor: os comentários, as notas de rodapé, o prefácio. A terceira camada é a marginalia, que em seu espaço reproduz um diálogo entre dois leitores, Eric e Jennifer. Por fim, como última camada há toda uma gama de documentos, cartas, mapas, cartões-postais, colocados no meio do livro.

Em *S.* a busca pela identidade movimenta a diegese. Como o título deixa transparecer, o livro como um todo aborda o paradoxo de Teseu, mas não literalmente na reconstrução de um navio, mas a da obra pelos leitores, escritores e tradutores. A identidade é vista aqui como um território incerto, mapeado pela escrita. Dessa forma, no livro de Straka há um personagem denominado S. que busca compreender a própria identidade e missão de vida. A problemática alcança o autor, uma vez que ninguém sabe quem é verdadeiramente responsável por este pseudônimo ou pela obra, fato que levou várias gerações de críticos e comentadores a tentar descobrir a autoria do livro. Entre os pesquisadores estão Eric e Jennifer, que inicialmente se conhecem apenas pelas correspondências trocadas nas margens do mesmo livro. O primeiro, um ex-pós-graduando obstinado a descobrir a verdade sobre o escritor antes de todos os outros críticos rivais, e a segunda, uma estudante que partilha da vontade de Eric e o auxilia. Entretanto, a identidade deste dois está longe de ser consolidada. Ao mesmo tempo em que analisam a obra, buscam se definir um para o outro e descobrir o papel que possuem no meio acadêmico.

Em suma, todas as camadas da obra demonstram a consolidação da própria identidade por meio da leitura e escrita. O ato de escrever para os personagens é o ato de se fazer no mundo. Para Straka, a escrita também serve como um meio de participação política. Para Eric, é uma afirmação de potência e do valor da própria vida e do trabalho. Para Jennifer, é um momento de fazer escolhas para o futuro.



Inicialmente poderia se pensar que nesta obra há nada de moderno, afinal é um livro normal, mas com comentários escritos na marginalia. Isso representa uma afirmação material. Também brinca com o prazer de encontrar um livro antigo com dedicatórias de amor esquecidas. De fato, Abrams comenta que a inspiração para o livro partiu de uma experiência pessoal. Havia encontrando em um banco de uma praça um romance deixado no local e dentro havia uma dedicatória, impelindo o leitor a ler e depois compartilhar o livro, “esquecendo-o” em algum lugar. Esta experiência o levou a lembrar do prazer em ver as margens comentadas em livros na biblioteca.

O livro é criado para ser uma celebração do analógico, do objeto físico. Nessa época de e-mails e mensagens eletrônicas, onde tudo está sendo levado para o armazenamento em nuvem, de uma forma intangível, [o livro] é intencionalmente tangível. Queríamos incluir objetos que você pode realmente segurar nas mãos: cartões-postais, cópias, páginas de blocos de notas, de um jornal estudantil, um mapa desenhado no guardanapo (ABRAMS, 2013, tradução nossa)²

Outro argumento é a longa tradição que existe no uso da marginalia e que ainda não foi inteiramente transposta para a utilização em novas mídias. Pois, nas obras digitais, frequentemente, os comentários são mantidos separados do texto. Na maioria das vezes, em uma janela diferente. Paul Majkut (2014) afirma que a técnica de inscrição na marginalia floresceu na época do manuscrito medieval. Entretanto, na época moderna começou a ser vista como heresia, uma forma de desvalorizar a obra de arte já construída com perfeição pelo autor.

Umberto Eco (2010, p. 97) é de outra opinião, “pondero sempre: tudo bem, não devemos sublinhar ou escrever nas margens de um livro antigo precioso. Ao mesmo tempo, pensemos no que seria o exemplar de um livro antigo com notas do punho de James Joyce... Nesse caso, minhas ressalvas caem por terra!”. Porém, mesmo que as notas não sejam do próprio autor, a marginalia não desvaloriza a obra, ao contrário, pode trazer um papel de protagonista ao leitor, quando “não explica o texto original, mas o transforma em escritura - a palavra gravada que necessita de explicação, que expande o significado

²No original: *It's intended to be a celebration of the analog, of the physical object. In this moment of e-mails, and texting, and everything moving into the cloud, in an intangible way, it's intentionally tangible. We wanted to include things you can actually hold in your hand: postcards, Xeroxes, legal-pad pages, pages from the school newspaper, a map on a napkin.*



do texto que está conectado, em vez de explicar” (MAJKUT, 2014, p. 103, tradução nossa).³

Porém, apesar de todos os argumentos contrários, e de o livro ser uma afirmação da época analógica, de forma inesperada S. mostra-se intimamente conectado ao mundo digital. Katherine Hayles (2009, p. 166-168) aponta como características do livro eletrônico: 1) A obra tende a ser multimodal, ou seja, marcada pela leitura dos mais diversos modos de comunicação (imagético, verbal, etc); 2) O armazenamento fica separado do desempenho; 3) Ser dividido em camadas, onde, no mínimo, se tem o texto e as linhas de códigos; 4) Manifestar uma temporalidade fragmentada.

A primeira categoria está presente nos diferentes modos de representação usados na comunicação narrativa. Há a linguagem epistolar, a jornalística e a acadêmica erudita. Assim como outras formas artísticas. A segunda categoria não está presente, por causa do suporte material. A terceira e quarta categoria estão conectadas. Segundo Pierre Levy (2000), o livro em camadas remete a noção de um hiperdocumento, essencialmente multimídia e com diversos textos sobrepostos, operacionalizados pelo hipertexto, que segundo o teórico francês teria sua origem com Theodore Nelson. O hipertexto afirma uma ideia de escrita e leitura realizada de forma não linear nos sistemas informáticos. Mas, “tecnicamente, é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos serem hipertextos” (LEVY, 1999, p. 33).

George Landow, um dos primeiros conceituadores da narrativa hipertextual, estrutura-a de uma forma um pouco diferente. Para este teórico, o termo “lexia”, proposto por Barthes é mais adequado. Por ser uma “unidade de informação”, a lexia diz respeito a qualquer formato ou suporte. Dessa forma, nada impede um livro na forma material tradicional de ser visto como hipertextual.

Outra forma de se ver a estrutura do hipertexto é pelo rizoma de Deleuze e Guattari. O conceito, derivado da botânica, aponta como característica a capacidade de ramificar-se incessantemente. Mas como em um terreno instável não é possível criar uma fundação fixa, pois “à medida que aumenta suas conexões. Não existem pontos ou posições num rizoma como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz. Existem somente linhas” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 5). Ou seja, o rizoma é como um

³ No Original: *Does not explain the original text but transforms it into scripture – established word in need of explanation that adds to rather than explain the meaning of the text to which it is attached.*



mapa que “deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 15).

Diretamente relacionado com o hipertexto é a quarta categoria do livro eletrônico, apontada por Katherine Hayles. Pois, assim como esta forma textual é instável, a temporalidade também se demonstra assim. Na obra *S.*, é realizada principalmente pela figura da marginalia. Por exemplo, podemos ler as anotações a lápis e saber que foi Eric que escreveu na adolescência, quando tinha acabado de descobrir *O Navio de Teseu*. Posteriormente, as canetas azul e preta representam a primeira interação entre Eric e Jennifer. Em seguida, as cores verdes e laranja ocorrem após uma viagem de Eric e representam um segundo e terceiro diálogo entre os interlocutores. Por fim, as cores roxo, vermelha e preta, com traçados grossos, marcam a última intervenção dos personagens. Em uma mesma página, todos esses tempos se faz presente, e apontam para diferentes leituras.

Considerando a aproximação da obra com a mídia digital, é necessário entender o propósito de tal escolha. A resposta está na poética do meio eletrônico. Definidos por Janet Murray (2003) como “imersão, agência e transformação”. J. J. Abrams comenta:

Com *S.* nossa ideia não foi criar um tipo diabólico de “sudoku”. A diversão estava em criar algo que era simultaneamente emotivo, fofo, romântico, sério, misterioso, assustador e talvez em algumas partes até confuso— e que era, no final das contas, uma experiência imersiva, algo que seria divertido para as pessoas se aventurarem a descobrir (ABRAMS, 2013, tradução nossa)⁴

A ideia principal é de criar um livro imersivo. Dessa maneira, o suspense quanto à identidade dos personagens, as mensagens cifradas e outras questões levam o leitor a querer perscrutar os mínimos detalhes. O leitor tem um papel essencial, uma vez que a própria hipertextualidade lhe concede um poder maior: a capacidade de agência.

Quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos

⁴No original: *With “S,” our idea was not to create, you know, a kind of diabolical sudoku. The fun was in creating something that was simultaneously emotional and sweet and romantic and serious and suspenseful and scary and maybe even confusing in places - and which was, ultimately, an immersive experience, something that would be fun for people to get into and discover.*



ambientes eletrônicos — o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas (MURRAY, 2003, p. 127).

Pelo hipertexto somos levados a investigar junto com os outros personagens ou em outras fontes, tanto as incluídas na obra quanto as de fora. Entretanto, a agência não significa que o leitor em si vira um personagem no livro. Por exemplo, nos livros-jogos assumimos um papel que atuamos, somos Sherlock Holmes desvendando um crime em um internato inglês, ou um guerreiro enfrentando monstros em uma masmorra. Porém, cada interação é pensada previamente pelo autor. No caso de *S.*, a situação é um pouco diferente.

Hans Robert Jauss (1994) argumenta que o leitor assume duas posições perante a obra: a de leitor implícito e a de leitor explícito. O primeiro tipo está articulado na estrutura do texto, é, por exemplo, o interlocutor de Tristram Shandy. A segunda posição diz respeito ao modo como o leitor absorve a obra literária em todos seus contextos sócio históricos. Cabe ressaltar que nem sempre estes contextos alcançam a consciência do leitor, não é possível saber de todos os fenômenos que influenciam a própria leitura.

Na obra de J. J. Abrams há o conflito entre ambas as posições, isto por causa da capacidade de agência. Por exemplo, para descobrir uma pista que uma personagem deixou é necessário buscar na internet as coordenadas de cada um dos lugares colocados na nota de rodapé do capítulo 10. Portanto, *S.* é como um exercício de crítica literária. O leitor é induzido a tomar um papel de crítico, mais especificamente na linha da crítica genética. Momentos como este, que levam o leitor para fora do livro, acabam por inculcar a reflexão sobre o próprio ato de pesquisa, pensado com suas dimensões sociais. Dessa forma, o leitor implícito é induzido a dialogar com o seu aspecto de leitor explícito. Transformando o livro, também, em um verdadeiro “tecnotexto”, que na definição de Katherine Hayles (*apud* BEIGUELMAN, 2003, p. 30) é “a obra literária que interroga a tecnologia de inscrição que a produz, mobilizando loops reflexivos entre seu mundo imaginário e o aparato material que incorporou essa criação como presença física, transformando-a em interface”. Mesmo na folha impressa, cada página é uma interface aberta ao leitor.

Entretanto, o ato de levar o leitor a formular as próprias teorias, não significa que uma reflexão mais profunda sobre o mundo será alcançada. Uma distinção básica, mas, importante se impõe. Pensamos em um livro-jogo que marcou a infância de muitas



peçoas: *A esmeralda do Rio Negro*, da coleção *Os mistérios de Sherlock Holmes*, escrita por Peter Ryan e publicada em 1994 pela editora Ediouro. A motivação do leitor neste livro é descobrir quem é o culpado do roubo da joia. Uma vez descoberto o mistério, o livro perde seu encanto. Em *S.* é diferente, as alusões ao mito de Teseu não se aтем ao navio, pois também é um labirinto. Para Arlindo Machado, essa é uma característica essencial da narrativa hipermidiática. Não um labirinto prisão, mas um festivo.

A saída não era propriamente um problema para o visitante. Na mitologia grega, Dédalo escapa de seu próprio labirinto voando por cima dele com suas asas de cera, mas os cretenses podiam simplesmente pular os muros, como o moderno navegante da hipermídia pode ‘clicar’ o botão quit e desistir do percurso. O problema, na verdade, era como avançar sem se perder: o labirinto funcionava, portanto, como um desafio para medir a astúcia do visitante. Nesse sentido existia para ser percorrido e, de preferência, para ser percorrido como um todo, ou pelo menos no maior número possível de encruzilhadas, de modo a explorar o máximo suas possibilidades (MACHADO, 2011, p. 228).

Arlindo Machado (2011, p. 228-230), baseando-se em Rosenstiehl, aponta três traços que definiriam tanto o labirinto quanto a narrativa hipermidiática: 1) O convite para explorar, entrar no jogo; 2) A ausência de visão global, exceto no final; 3) O uso do raciocínio lógico, da astúcia. Para Machado, segundo a mitologia, haveria duas formas de se encarar este desafio. A primeira é utilizando o fio de Ariadne, que lineariza a complexidade do labirinto. Ordena o caos. A outra opção é “a dança dos gêranos”, onde os participantes, “rapazes e moças alternados e com as mãos dadas em fila simulam o percurso do labirinto por meio de uma dança típica. Há um guia em cada uma das pontas da fila, o que significa que eles podem correr em qualquer um dos sentidos” (MACHADO, 2011, p. 230). Quando chegassem a um impasse, ou um caminho sem saída, o outro guia tomaria a liderança. Dessa maneira, todas ou a maioria das possibilidades seriam apreciadas pelos participantes.

Transpondo a leitura labiríntica para *S.* podemos perceber que o importante é descobrir a maior quantidade de possibilidades, de dicas e não tanto a identidade dos personagens, sempre móvel. O leitor acaba se descobrindo como personagem do livro, como comentador, anotador.

Conforme avanço, tenho uma sensação de grande poder, de agir significativamente, que está diretamente relacionado ao prazer que sinto com o desenrolar da história. Em um jogo de aventura essa



satisfação assemelha-se à vitória. Mas, numa experiência narrativa não estruturada como uma competição do tipo “vencer ou perder”, seguir em frente tem um sentido de encenar uma experiência cheia de significado, que é tanto conscientemente escolhida quanto surpreendente (MURRAY, 2003, p.131-132).

O momento mais impactante é quando o leitor se vê nas próprias anotações, inclusas ou não na marginalia do livro. O nome do livro traz para si o paradoxo do navio de Teseu, continuamente reparado até o momento em que não havia uma única peça do navio original. Seria então, realmente o navio de Teseu? Similarmente, o livro é reconstruído pelo leitor, e leitor como crítico se reconstrói ao mesmo tempo. “É interessante revisitar isso e ver tudo o que você reagiu? Como se este fosse um livro de recortes de todos os seus eus mais jovens” (ABRAMS, 2015, p. 76).

S. traz todas essas questões pertinentes. Cremos que o sentimento exposto pelos personagens não é alheio aos críticos literários em geral. Vemos a situação repetir-se continuamente, podemos achar algo de novo toda vez que lemos Machado de Assis, seja a segunda ou nonagésima vez. Isso ocorre porque mudamos como leitores e, conseqüentemente, fazemos diferentes leituras. Ou então, podemos sentir a vontade de reescrever um artigo por não mais concordamos com a opinião que expusemos outrora. Então, a força do livro é demonstrar pela prática a construção da identidade e de uma visão de mundo por meio da leitura. Trazendo uma relação que muitos leitores não acessam.

REFERÊNCIAS

ABRAMS, J. J. The Story of “S”: Talking With J. J. Abrams and Doug Dorst. In: **The New Yorker**. Entrevista: Joshua Rothman. New York, 23 nov. 2013. Disponível em: <<https://www.newyorker.com/books/page-turner/the-story-of-s-talking-with-j-j-abrams-and-doug-dorst>> Acesso em: 01 fev. 2018.

_____.; DORST, Doug. S. Tradução de Alexandre Martins. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

BEIGUELMAN, Giselle. **O livro depois do livro**. São Paulo: Peirópolis, 2003.

CARRIÈRE, Jean-Claude; ECO, Umberto. **Não contem com o fim do livro**. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Record, 2010.



DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia.** Tradução: Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1995. (Vol D)

HAYLES, N. K. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário.** Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. 1ª ed. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária.** Tradução: Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** 6 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2011.

MAJKUT, Paul. **Smallest Mimes: defaced representation and media epistemology.** Bucharest: Zeta Books, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Tradução de Elissa Khour Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

RYAN, Peter. **A Esmeralda do Rio Negro.** Tradução de Antonio Selvaggi. Rio de Janeiro: Ediouro, 1994.

Recebido em: 30 mar. 2018

Aceito em: 21 jun. 2018