

Universidade Federal de Juiz de Fora
Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários

Mariana Mendes Flores

**O RECURSO AUDIOVISUAL EM NARRATIVAS ELETRÔNICAS: OS
CASOS DE *CITYFISH*, DE J.R. CARPENTER E *BOOK OF ROOFS*, DE
JOSELY CARVALHO**

Juiz de Fora

2015

MARIANA MENDES FLORES

**O RECURSO AUDIOVISUAL EM NARRATIVAS ELETRÔNICAS: OS
CASOS DE *CITYFISH*, DE J.R. CARPENTER E *BOOK OF ROOFS*, DE
JOSELY CARVALHO**

Dissertação de Mestrado apresentada ao
Curso de Mestrado do Programa de Pós-
Graduação em Letras: Estudos Literários da
Faculdade de Letras da Universidade Federal
de Juiz de Fora, como requisito parcial para
obtenção do Grau de Mestre em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira

Juiz de Fora

2015

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Flores, Mariana Mendes.

O recurso audiovisual em narrativas eletrônicas: os casos de *Cityfish*, de J.R. Carpenter e *Book of Roofs*, de Josely Carvalho / Mariana Mendes Flores. -- 2015.

89 p. : il.

Orientador: Rogério de Souza Sérgio Ferreira

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, 2015.

1. Literatura eletrônica. 2. Audiovisual. 3. Hipertexto. 4. Hipermissão. I. Ferreira, Rogério de Souza Sérgio, orient. II. Título.

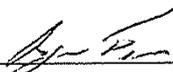
Mariana Mendes Flores

**O recurso audiovisual em narrativas eletrônicas: os casos de *Cityfish*, de J.R.
Carpenter e *Book of Roofs*, de Josely Carvalho**

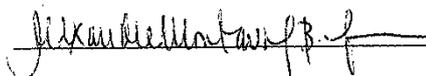
Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, Área de Concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovada em 01 de setembro de 2015.

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Rogério de Souza Sérgio Ferreira (Orientador)
Universidade Federal de Juiz de Fora



Prof. Dr. Alexandre Montáury Baptista Coutinho
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro



Prof. Dra. Gabriela Borges Martins Caravela
Universidade Federal de Juiz de Fora

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos, aqui, virão em palavras, mesmo que estas nunca sejam suficientes...

À minha mãe, Maria Ilma, pela constante dedicação, pelo afeto de todos os dias, por todo amor expresso das mais diferentes maneiras. Esta conquista é nossa. À minha mãe dedico este trabalho.

Ao meu pai, Antônio, por me ensinar desde cedo que a vida tem seus percalços, mas que as conquistas vêm por meio de nossos esforços. Agradeço por me ensinar a ver o mundo com olhos atentos. Obrigada sempre pelo exemplo de honestidade e dignidade.

Ao meu irmão e à minha irmã, Gabriel e Aline, por me ensinarem a amar incondicionalmente e pelo companheirismo desta vida toda.

Aos meus avós João e Ruth, pela torcida afetuosa e por sempre se interessarem pelo que faço e vivo. Agradeço também aos meus avós Salvador e Amélia, que estão na memória, mas que de alguma maneira se fazem presentes.

A todos os meus familiares pelo constante e verdadeiro apoio. Paulinho e Gilda, Gilberto, Gilma, Cláudia, Madalena e Joana, muito obrigada!

A todos os meus amigos que tornaram essa trajetória mais prazerosa e mais produtiva: Juliana Britto, Gabriel Faulhaber, Edmon Neto e Relines Abreu, Guilherme Póvoa – companheiro de luta – e Daniel Caldas, um imenso *muito obrigada* por estarem a postos e dispostos a me auxiliar.

Ao meu sempre orientador Prof. Rogério Ferreira, por me dar asas para voar, mas sempre direcionando e norteando meu vôo.

Aos professores da Faculdade de Letras da UFJF e do Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, por todo conhecimento compartilhado generosamente, em especial à Marta Cristina, Maria Clara Castellões, Else Vieira, Patrícia Cunha, Maria Luiza Scher e Terezinha Scher.

Agradeço à Universidade Federal de Juiz de Fora pelo acolhimento por todos esses anos e pelo apoio institucional.

RESUMO

A principal intenção deste trabalho é analisar narrativas eletrônicas que se valem do recurso audiovisual em suas composições. Para tanto, tomamos como corpus analítico duas produções: *Cityfish*, da escritora canadense J.R. Carpenter e *Book of Roofs*, da artista multimidiática brasileira Josely Carvalho. Ademais, discutimos a noção de autonomia do usuário enquanto leitor e também na posição de autoria, uma vez que ao criador de uma narrativa eletrônica é facultado o uso de diversos recursos além da linguagem verbal, o que expande o leque de possibilidades discursivas. Observamos que no corpus analisado, os vídeos são produzidos de maneira distinta: No caso de Carpenter, a autora utiliza dioramas e imagens captadas nos próprios locais reais visitados pela protagonista Lynne. Na narrativa de Carvalho, por sua vez, os recursos imagéticos são gerados por computação gráfica, tornando possível que uma produção audiovisual seja o suporte da narrativa. Por fim, relacionaremos os conceitos de entre-lugar, ser diaspórico e multiterritorialidade às análises das narrativas, dado que os indivíduos representados podem ser categorizados como “ex-cêntricos” e migrantes, uma vez que transitam pelo espaço, experimentando os prazeres e os dissabores de estarem livres e em movimento. O referencial teórico evidencia pensamentos de Michel Foucault, Roland Barthes, George Landow, Pierre Levý, Manuel Castells, Espen Aarseth, Júlio Plaza, Nestor Canclini, Lúcia Santaella, Stuart Hall, Linda Hutcheon, Homi K. Bhabha, entre outros.

Palavras-chave: Literatura eletrônica. Audiovisual. Hipertexto. Hipermissão.

ABSTRACT

The aim of this study is to analyze electronic narratives which use the audiovisual resource in their structure. Therefore, we take advantage as an analytical corpus two literary productions: *Cityfish*, by the Canadian writer J.R. Carpenter and *Book of Roofs*, by the Brazilian multimedia artist Josely Carvalho. In this work we discuss the concept of autonomy of the user as a reader and also in the authorship position. The creator of an electronic narrative is allowed to benefit from many resources beyond verbal language, which expands the range of discursive possibilities. We observed that in the analyzed productions, videos are produced differently: In the case of Carpenter, the author explores dioramas and images captured in real places which are visited by the protagonist Lynne. In Carvalho's narrative, in turn, the imagery resources are generated by computer graphics, making it possible for an audiovisual production work as the media support of the narrative. Finally, the concepts of *in-between*, *diasporic people* and *multiterritoriality* are related to the analysis of the electronic narratives, as the represented individuals and some characters might be categorized as "ex-centric" and migrants, because they walk and live in many environments, experiencing the pleasures and disappointments to be free and moving. The theoretical corpus is based on George Landow, Pierre Levý, Manuel Castells, Espen Aarseth, Michel Foucault, Julio Plaza, Nestor Canclini, Lucia Santaella, Stuart Hall, Linda Hutcheon, Homi K. Bhabha, and others.

Keywords: Electronic Literature. Audiovisual. Hypertext. Hypermedia.

Lista de Ilustrações

Figura 1. <i>Screen</i> (2003) de Robert Coover.....	28
Figura 2. Nome – Nome (1993).....	38
Figura 3. Ar – Nome (1993).....	38
Figura 4. Solução – Nome (1993).....	39
Figura 5. Apanhador de desperdícios versão em vídeo.....	39
Figura 6. <i>Cityfish</i>	55
Figura 7. Long Island Expressway and the oldest woman ever at the Natural History Museum.....	56
Figura 8. <i>Cityfish</i>	57
Figura 9. <i>Cityfish</i> – Vídeos de Coney Island.....	58
Figura 10. <i>Chinatown</i>	59
Figura 11. <i>Dead fish</i>	60
Figura 12. <i>Book of Roofs</i> Intro.....	61
Figura 13. <i>Book of Roofs</i> Intro 2.....	62
Figura 14. <i>Book of Roofs</i> capítulos.....	63
Figura 15. <i>Book of Roofs</i> subcapítulos	65
Figura 16. Carrego meu abrigo por mares e oceanos.....	66
Figura 17. <i>My pet skeleton</i>	67
Figura 18. Mergulhando reconheci o mar como abrigo.....	68
Figura 19. Reportagem do <i>The New York Times</i> sobre refugiados no Afeganistão.....	69
Figura 20. “ <i>First roof</i> – Eu sonho em voar, diz o pássaro” (Videografia).....	70
Figura 21. <i>I Ching</i>	71

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. O MEIO DIGITAL ATRIBUI NOVOS PAPEIS AO AUTOR E AO LEITOR?.....	15
2.1. O empoderamento do autor e do leitor no meio digital.....	16
2.2. Preservação, interatividade e autonomia.....	25
2.3. Novos modos de narrar no ciberespaço.....	28
3. A ARTE DO VÍDEO COMO COMPONENTE DA NARRATIVA ELETRÔNICA.....	32
3.1. A linguagem do vídeo.....	33
3.2. Hipertexto multimidiático ou unimidiático?.....	40
3.3. Multimodalidade e Imagens de Síntese: a imagem é meramente ilustrativa?.....	43
4. O PEIXE FORA D'AGUA E O GRANDE LAR: REPRESENTAÇÕES DO SER DIASPÓRICO E DA MULTITERRITORIALIDADE.....	50
4.1. <i>Cityfish</i> de J.R. Carpenter: Múltiplas linguagens em conjunto.....	51
4.2. <i>Book of Roofs</i> de Josely Carvalho: A narrativa eletrônica em imagens de síntese.....	61
4.3. A multiterritorialidade em <i>Cityfish</i> e <i>Book of Roofs</i>	71
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
6. BIBLIOGRAFIA.....	83
7. APÊNDICE: ENTREVISTA COM JOSELY CARVALHO	

1. INTRODUÇÃO

(...) Para que olhar pra trás, no momento em que é preciso arrombar as portas do impossível. O tempo e o espaço morreram ontem. Vivemos já no absoluto, pois criamos a eterna velocidade onipresente.

Manifesto Futurista, Marinetti

O desenvolvimento da tecnologia digital, a partir da metade do século XX, trouxe relevantes mudanças para o modo de produção escrita e para a atividade de leitura. Como reflexo disso, no começo da década de 80, período em que a informática começa a fundir-se com as telecomunicações e a mídia, os Estudos Literários vêm tendo a intenção de teorizar e construir textos produzidos exclusivamente para o meio digital, tornando-os objeto de análise para a crítica literária.

Podemos sentir que de alguma maneira “O tempo e o espaço morreram ontem...”, o ciberespaço e suas redes digitais propiciam uma experiência de comunicação interativa que independe de locais geográficos para se realizar e a informação se difunde quase que em tempo real ao evento acontecido. Marinetti dizia em seu Manifesto Futurista, publicado em 1909, que a velocidade estaria instaurada na vida do homem moderno para sempre e que este havia de ser um caminho sem volta. A essência do sujeito, nessa circunstância, é problematizada, uma vez que o indivíduo passa a desenvolver uma “máquino-dependência”, no dizer de Guatarri (1999). Segundo o teórico, que aponta para as vantagens e desvantagens de tal processo, as relações entre homem e máquina se apresentam de maneiras distintas ao longo da história, porém, cada uma delas impacta efetivamente a subjetividade. A tecnologia faz com que a fixidez de territórios e da própria concepção de sujeito fiquem alteradas, uma vez que referências básicas como as de corporeidade física e social passam a ter forte relação com a máquina. Um dos fatores apontados, pelo mesmo Guatarri, em *Da produção de*

subjetividade (1993) foi a “penetração geral do texto impresso no conjunto de engrenagens da vida social e cultural, correlativa de um certo enfraquecimento de performances de comunicação oral diretas.” (1999, p.185). Posteriormente, com o surgimento da informática, “vozes maquínicas com banco de dados, a inteligência artificial, as imagens de síntese etc” (ibid. p.187) reelaborarão as relações comunicacionais, trazendo consigo uma nova concepção e sensação de temporalidade e novos processos de memorização, pois “quantidades enormes de dados e de problemas podem ser tratados em lapsos de tempo minúsculos.” (ibid. p.187)

De acordo com uma das previsões de Lévy (1999, p.13), o acesso às tecnologias de rede se intensificou e se popularizou no início deste século, fato que possibilitou aos usuários a publicação de conteúdos e a exploração da nova gama de recursos que o meio digital coloca em contato: a linguagem verbal e a não verbal passam a ter configuração hipertextual, produto de uma relação multissemiótica e dialógica. Para Lévy (ibid., p.57), além de ser uma ferramenta para a produção de textos e imagens, o computador é um operador de virtualização da informação, um suporte que abriga conteúdos produzidos a partir de códigos binários, produzindo hiperdocumentos que colocam em conjunto múltiplas semioses.

Para o pesquisador norueguês Espen Aarseth (1997), muitas discussões acerca da escrita no meio digital, porém, se limitam a comparações entre os suportes textuais tradicionais e os virtuais, ignorando aspectos não-materiais relativos ao Cibertexto, sobretudo o de caráter literário. Críticos e usuários observam as vantagens e desvantagens tanto da mídia impressa quanto da digital. Entusiastas das novas tecnologias apontam características como maior capacidade de armazenamento de textos em *gadgets* específicos para leitura e, portanto, mais fácil portabilidade de um grande número de livros em um único aparelho, bem como trazem à tona o alto custo financeiro que a impressão demanda e dos irreversíveis impactos ambientais causados. Por outro lado, os mais conservadores se apegam às funcionalidades do

meio impresso, pelo fato de este não necessitar de uma fonte de alimentação e fazer com que a leitura seja mais confortável aos olhos sem a intensa iluminação do monitor dos computadores e outros aparelhos. A materialidade do texto e as vantagens ou desvantagens tanto do suporte impresso, material, quanto do digital, nesse caso, virtual, não serão os temas centrais abordados neste trabalho, embora a discussão vez ou outra se aproxime dos assuntos.

No primeiro capítulo desta dissertação, será discutido, a princípio, o empoderamento do usuário possibilitado pelo meio digital, tanto na posição de escritor, quanto de leitor. A popularização do uso do computador e o mais fácil acesso à Internet, vistos nos últimos anos, provocam a produção escrita no meio digital que passa a atingir um grande número de leitores, o que tem atribuído ao autor e ao leitor novos papéis. Por se tratar de um meio autônomo, em que os usuários gozam de acentuada liberdade em comparação aos meios midiáticos tradicionais, o ciberespaço torna cada vez mais entrelaçadas as posições de autoria e recepção, já amplamente discutidas no âmbito da teoria. Relacionada a essa reconfiguração está a discussão a respeito de um sensível empoderamento proporcionado aos usuários deste meio, já que, qualquer usuário que possua um computador e acesso à internet, pode publicar textos de diferentes naturezas na rede sem a necessidade de passar pelo crivo de editoras e empresas da área de comunicação, independentemente do território geográfico que habita, de sua cultura, classe social e/ou preferência política.

A literatura, além de operar com a experiência e a linguagem, não fica alheia aos meios em que ela se difunde e, com isso, a Literatura Eletrônica vem ganhando espaço como um modo de fazer literário no ambiente digital e ajudando a reconfigurar as tais concepções de autor e leitor. Nesse contexto, o autor se torna um autor-programador, que além de operar em *softwares* já existentes, pode participar na criação de novas ferramentas. O leitor, por sua vez, pode ser empiricamente participativo ao criar seu próprio percurso de leitura ou escolher

quais recursos disponíveis no hipertexto quer usar ao interagir com o texto. Em *Literatura Eletrônica*, Katherine Hayles nos diz que:

A literatura eletrônica é produzida dentro de um contexto performativo do autor com o programa. A máquina e o homem tornam-se híbridos para a produção e a criação de forma e conteúdo literários, numa proposta sinestésica, materializada durante a dinâmica de leitura. (HAYLES, 2009, p. 47)

O ambiente digital promove uma diferenciada experiência do leitor em relação ao suporte impresso, por exemplo. Além de essa diferença ser física, por condicionar um posicionamento corporal que não é idêntico ao que ocorre durante a leitura de um livro convencional, a experiência de leitura se modifica, pois, o áudio e a imagem – estática ou dinâmica – estimulam a visão e a audição de maneira diferenciada, por meio de um hibridismo entre linguagens e gêneros. Vera Lúcia Figueiredo (2010) conclui que “[...] todas as práticas significantes podem engendrar textos: a prática pictórica, a musical, a fílmica etc. A teoria do texto tende, dessa maneira, a abolir a separação dos gêneros e das artes” (2010: 14).

Em um segundo momento, este estudo se volta para o uso do recurso audiovisual como uma técnica utilizada pelo escritor para auxiliar na construção de uma dimensão estética para o texto no ambiente digital. O texto verbal, o áudio, o vídeo e figuras são utilizados em conjunto pelo autor para a criação de um texto híbrido e multisemiótico. Os objetos de análise estudados serão dois hipertextos eletrônicos: um deles é *Cityfish* (2010), da escritora canadense J. R. Carpenter. A autora tem usado Internet como um meio para a criação e divulgação de textos experimentais desde 1993. Seus hipertextos tem sido apresentados em museus, galerias, conferências e festivais em todo o mundo, incluindo o Musée de Beaux-Arts de Montréal, Bienal de Montréal (Montreal), Machfeld Studio (Vienna), JyväskyläArtMuseum (Finlândia), The Web Biennial 2007 (Istambul), CastGallery (Tasmania), entre outras exposições. Alguns de seus textos integram a *Electronic Literature*

*Collection*¹, maior coletânea de Literatura Eletrônica da atualidade. *Cityfish*² é um hipertexto literário em Língua Inglesa que abrange múltiplas formas de textualidade e linguagens como textos em prosa, em poesia, vídeos com áudio, mapas e dioramas – imagens de paisagens em pequena escala. Torna-se necessário, portanto, investigar a relação dialógica entre tais recursos e o texto escrito para que seja observado de que maneira se dá a recepção dessa produção.

Outro hipertexto eletrônico abordado será *Book of Roofs* (2000)³, da artista brasileira Josely Carvalho, desenvolvido nos Estados Unidos. O projeto conta com um site interativo e instalações constituídas por vídeos digitais distribuídos não-linearmente pelas páginas virtuais. A arquitetura é fonte de inspiração para a construção deste “livro de telhados” que conta aproximadamente oitenta unidades de leitura – chamadas de *lexias* por Roland Barthes - distribuídas pelas três seções integrantes da produção. O áudio e o vídeo estão presentes de maneira contínua, as imagens e o conteúdo do site estão sempre em movimento e se deslocam à medida que o interator – leitor capaz de interagir com o texto de maneira não trivial – navega pelo site, além de estarem inseridos em algumas das “telhas”. Além de multissemiótico, o projeto em questão é também polifônico e multivocal, uma vez que a interface permite que usuários enviem contribuições ao texto, realizando, assim, uma escrita colaborativa proporcionada pelo meio digital.

No artigo intitulado “*O vídeo e suas possibilidades artísticas e comunicativas*”, publicado em 2011 na revista digital *Hipertextus*, Andréia da Silva Santos diz que: “o vídeo necessita de abordagens sérias tanto da Literatura, como das expressões escritas, porque ele traz consigo um novo modo de se expressar e, com isso, haverá outro modo de recepção.” A autora também faz o seguinte questionamento: “Como são as relações entre a literatura e os

¹Disponível em <http://collection.eliterature.org/> Acesso em 05. jun. 2014

²Disponível em <http://luckyssoap.com/cityfish/> Acesso em 05 jun. 2014.

³Disponível em <http://www.bookofroofs.com> Acesso em 06 jul. 2014

meios de comunicação eletrônicos?” (SANTOS, 2011, p.6). O foco em questão, portanto, é considerar o uso do áudio e do vídeo como possíveis recursos multisemióticos em técnicas utilizadas pelo escritor para a criação de narrativas eletrônicas. O processo de digitalização da imagem tornou recorrente sua aplicação em todo conteúdo veiculado na mídia eletrônica e, de acordo com Parente: “Toda imagem, seja ela analógica ou digital, é portadora de intenções, e constitui modelo de mundo possível” (p.24). Como nos alerta Santaella (2003), torna-se necessário que os modelos de análise das mídias sejam repaginados:

Lunenfeld (1999c: xix) deve estar com a razão quando diz que não importa o quanto as mídias digitais podem, à primeira vista, assemelhar-se às mídias analógicas – foto, cinema, vídeo etc, –, aquelas são fundamentalmente diferenciadas destas. Por isso mesmo, os teóricos da comunicação, cultura e sociedade devem fazer um esforço para criar modelos de análise adequados a essa emergência que transcendem os modelos que eram aplicáveis a mídias anteriores e que transcendem principalmente os refrões sobre consumo e recepção, típicos da era televisiva. (SANTAELLA, 2003, p. 21)

Por fim, ao final desta dissertação, abordaremos temáticas em comum contempladas pelas duas narrativas como a multiterritorialização e alguns olhares para seres diaspóricos, bem como as concepções de *entre-lugar* e *hibridação cultural* em diálogo com as situações apresentadas. Relacionaremos tais conceitos e discussões às narrativas analisadas nesta dissertação, uma vez que o trânsito de indivíduos em espaços geográficos e suas interações socio-culturais são assuntos abordados nas narrativas de Carpenter e Carvalho. Lynne, é um indivíduo fora de lugar, um sujeito ex-cêntrico em relação ao local que se encontra. Linda Hutcheon (1988) se vale desta terminologia para se referir àquilo que foge a um “centro”, não se enquadra em um determinado senso comum, ou seja, está à margem. O conceito de sujeito pós-moderno, de Hall (2000), também auxilia na compreensão da personagem de Carpenter que reflete sobre sua condição de exilada por muitas vezes no decorrer da narrativa. Em *Book of Roofs*, o trânsito de indivíduos se torna a tônica da narrativa. As concepções de entre-lugar e de multiterritorialidade são bastante notáveis na

instalação de Carvalho, dado que as variadas representações de abrigo e de pertencimento a um local são abordadas e problematizadas nas lexias da deste livro de telhados.

2. O MEIO VIRTUAL ATRIBUI NOVOS PAPEIS AO AUTOR E AO LEITOR?

O empoderamento do usuário do meio digital, consequência da liberdade inerente a esse espaço autônomo, é um assunto em voga em diversas áreas do saber, como as Ciências Sociais, a Filosofia e a Política, uma vez que, a partir dele temos tido a oportunidade de observar “de perto” as transformações políticas e culturais que vem acontecendo em diversos países, organizadas com o auxílio das redes sociais e outras páginas na Web. Manuel Castells, em *Redes de Indignação e Esperança* (2013), descreve a importância da internet para que os movimentos ocorridos em diversos países, como a Primavera Árabe, as manifestações de junho de 2013 no Brasil, entre outras, tenham tomado grandes proporções e aceitação popular, acarretando sensíveis mudanças para as populações desses locais. Outro processo que o meio digital potencializa e torna mais sensível é chamado descolecionamento, abordado por Garcia Canclini (2011). A difusão dos bens culturais já anteriormente ampliada pela fotocopiadoras, a fita K7 e o VHS, posteriormente substituídas no mercado pelo CD, DVD e Blu-Ray, é potencializada pelo uso do computador e da Internet. A disponibilidade de arquivos para download – gratuitos ou pagos – na rede e a criação de sites de *broadcast*, como o YouTube são os protagonistas deste processo. No campo da produção editorial, vivenciamos atualmente um exponencial crescimento de acervos de bibliotecas virtuais que disponibilizam livros para *download* gratuito.

Para ressaltar os impactos desse espaço autônomo na produção literária, será discutida a relação entre a concepção de autonomia motivada pelo meio digital e seus usuários, apresentadas por alguns autores da área dos Estudos Literários e das Teorias do

Hipertexto. Serão apontadas algumas das divergências e aproximações entre as reflexões relativas a esta temática apresentadas por alguns teóricos.

2.1. O empoderamento do autor e do leitor no meio digital

A reconfiguração do autor e do leitor proporcionada pelo meio digital tem sido um dos temas centrais abordados pelos teóricos que se debruçam sobre os impactos da informatização do saber na cultura. Alguns pesquisadores, como Roger Chartier, argumentam que as funções daquele que produz o texto e daquele que o lê são indissociáveis, e, conseqüentemente, quando se pensa na reconfiguração do autor motivada pelo meio digital, sempre se reflete sobre a situação do leitor nesse mesmo contexto. Chartier faz referência à onipotência do leitor proposta por Roland Barthes em *A morte do autor* (1968). Em *Da obra ao texto*, assim como no texto *A Morte do Autor*, Roland Barthes apresenta tentativas de reconceituações da obra literária, do autor e do leitor. A princípio, o teórico alerta para uma mudança de concepção da linguagem e da noção de “obra literária” em relação à crítica clássica. Do mesmo modo que tenta reconfigurar as noções de autor e leitor, trazendo o *scriptor*⁴ e um leitor participativo, ele também redefine a noção de obra literária, baseado nas relações entre o *scriptor*, o leitor e o observador (crítica), apontando que diante da obra exige-se um objeto novo e esse objeto é o Texto. A primeira conceituação é relativa ao método e nela é apresentada a diferença entre Obra e Texto: “a obra é um fragmento de substância, ocupa uma porção do espaço dos livros (por exemplo, numa biblioteca). O Texto, esse, é um campo metodológico [...] A obra tem-se na mão, o Texto tem-se na linguagem” (BARTHES,

⁴ Roland Barthes denomina como *scriptor* a posição de criação textual que é diferenciada da concepção clássica de autoria. Ao autor, em seu sentido clássico, é atribuída a propriedade do texto. O *scriptor*, por sua vez, cria uma construção textual formulada a partir de um “tecido de citações”, baseado em incontáveis noções anteriores ao texto.

1988, p.56). Com isso, é atribuída ao Texto a noção de que ele se movimenta pelas obras e de que está além de gêneros e classificações hierárquicas. No dizer de Barthes:

“O Texto é plural. Isto não quer apenas dizer que tem vários sentidos, mas que realiza o próprio plural do sentido: um plural irreduzível (e não apenas aceitável). O texto não é coexistência de sentidos, mas passagem, travessia; não pode, pois relevar de uma interpretação, mesmo liberal, mas de uma explosão, uma disseminação.” (BARTHES, 1988, p.58)

Quanto ao signo, enquanto a Obra encontra-se fechada em um significado, o Texto adia a si próprio infinitamente. Apesar de possuir uma estrutura, por ser constituído pela linguagem, o Texto funciona à moda de um sistema aberto. O Texto joga, se abre e exige do leitor uma colaboração prática enquanto a obra é geralmente um objeto de consumo em que a “qualidade da obra”, condicionada muitas vezes pelo nome-rótulo de um escritor se sobrepõe à própria operação da leitura. Borges, no conto “A biblioteca de Babel”, representa a noção de Texto pela imagem de uma biblioteca detentora de todo o conhecimento humano. Explorando o conceito ainda mais profundamente ele insere a ideia de que “Os místicos pretendem que o êxtase lhes revela uma câmara circular com um grande livro circular de lombada contínua, que dá toda a volta das paredes (...) Esse livro cíclico é Deus.” (BORGES, p.52). A metáfora da Biblioteca representa a característica unificante que deve ter a Literatura sob a perspectiva de Barthes. Da mesma maneira que o autor não detém o texto, a obra também não o detém. A concepção unificante relativa à imagem da biblioteca infinita ou do livro infinito também remete à noção de intertextualidade, uma vez que não se deve haver “origens”, “influências” ou qualquer remissão ao mito de filiação: “O intertextual em que todo texto é apanhado, visto que ele próprio é o entre-texto de um outro texto, não pode confundir-se com qualquer origem do texto: procurar as “origens”, as influências de uma obra é obedecer o mito da filiação; as citações de que um texto é feito são anônimas, inidentificáveis, e contudo já lidas: são citações sem aspas” (BARTHES, 1988 p. 58).

A posição de autoria, nessa concepção, seria desestabilizada, colocando a leitura como o espaço no qual a significação do texto é construída. A partir disso, o meio eletrônico, além de propiciar uma revolução no suporte escrito e, conseqüentemente alterar o posicionamento corporal no ato da leitura, torna mais adequada a ideia de que o leitor é aquele que constrói o texto através de sua leitura e que seleciona livremente, em meio a infinidade de páginas contidas na rede, o que deseja ler e a ordem de prioridade dessas leituras. De acordo com Chartier:

A revolução do texto eletrônico é, de fato, ao mesmo tempo uma revolução da técnica de produção dos textos, uma revolução do suporte do escrito e uma revolução das práticas de leitura. São elas caracterizadas simultaneamente por três pontos fundamentais que transformam profundamente nossa relação com a cultura escrita. Em primeiro lugar, a apresentação eletrônica do escrito modifica radicalmente a noção de contexto e, ainda, o próprio processo de construção do sentido. Ela substitui a contigüidade física que aproxima os diferentes textos copiados ou impressos no mesmo livro pela sua distribuição móvel nas arquiteturas lógicas que comandam as bases de dados e as coleções digitalizadas. Além disso, ela redefine a materialidade das obras porque desfaz o elo imediatamente visível que une o texto e o objeto que o contém e porque proporciona ao leitor, e não mais ao autor ou ao editor, o domínio da composição, o recorte e a própria aparência das unidades textuais que ele deseja ler (CHARTIER, 2002, p. 113 – 114).

A epistemologia que fundamenta a concepção de autoria é constantemente posta em perspectiva, uma vez que a centralidade do produtor de um texto e a estabilidade a ele atribuída tem sido tensionada. Foucault (1969) atribui ao autor uma trivial relação entre seu nome próprio e aquilo que ele produziu. O autor, enquanto indivíduo, exerce um papel em relação ao discurso que assina, quando essa assinatura é verídica. Porém, a ideia de estabilidade do autor tem se tornado cada vez mais insustentável. O teórico, consoante à crítica literária contemporânea, afirma que a escrita de hoje “basta a si mesma, e, por consequência, não está obrigada à forma da interioridade; ela se identifica com sua própria exterioridade desdobrada” (FOUCAULT, 1969, p. 6). Nesse contexto, a escrita se desdobra como um jogo que se excede às regras estabelecidas, pois “não se trata da manifestação ou da exaltação do gesto de escrever; não se trata da amarração de um sujeito em uma linguagem;

trata-se da abertura de um espaço onde o sujeito que escreve não para desaparecer” (FOUCAULT, 1969, p.6-7).

Com o desenvolvimento da cibercultura, o fazer literário, as relações sociais e as práticas comunicacionais têm se modificado em um ritmo veloz. Em um suporte midiático em que as informações são atualizadas quase instantaneamente, a figura do autor como um agente estável e a noção de compreensão globalizante do sentido tem se dissolvido. Este traço, portanto, não é exclusivo da escrita no meio digital. Pierre Lévy (1999) relaciona a noção de autoria às configurações da comunicação e ao estado das relações sociais nos planos econômico, jurídico e institucional. (1999, p. 154). Narrativas tradicionais como o mito e o rito, geralmente são disseminadas sem o nome do criador, bem como muitas canções populares, afirmação que desestabiliza a relação direta entre autor e obra motivada pela assinatura, como menciona Foucault.

No campo da Literatura Eletrônica a autonomia do leitor é bastante sensível, uma vez que pode-se “navegar” pelo texto sem a necessidade de obedecer a uma sequência linear de leitura e até mesmo participar como co-autor das publicações, o que, na prática, tenta desfazer a distinção entre o autor e o leitor, ou entre a intenção e o receptor. Nesse contexto, o autor se torna um autor-programador, que além de operar *softwares* e programas já existentes, pode participar na criação de novas ferramentas. O leitor, por sua vez, pode ser empiricamente participativo ao criar seu próprio percurso de leitura, escolher quais recursos disponíveis no hipertexto quer usar ao interagir com o texto ou até mesmo ser um colaborador na escrita do texto literário.

O hipermeio, ao permitir a interação entre leitor e texto, realocaria o receptor para uma postura autônoma, aprofundando sua perspectiva crítica e tornando tangível uma maior liberdade de interpretação. Aarseth (1997) considera que a permanência do leitor em uma posição passiva em relação ao autor é uma atitude tirana com motivações supostamente

políticas e Murray (1997) aponta o hipertexto pós-moderno como o lugar onde a liberdade do leitor pode ser experimentada:

A tradição pós-moderna do hipertexto celebra o texto indeterminado como uma liberação da tirania do autor e uma afirmação da liberdade interpretativa do leitor. [...] A inexistência de limites na experiência do rizoma é crucial para seu aspecto reconfortante. Nesse sentido, ela é um jogo tanto quanto o labirinto de aventuras. (MURRAY, 2003, p. 133-134)

O ciberespaço, termo já mencionado anteriormente, é definido por Lévy como “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (1999, p. 94). O mesmo afirma que a cibercultura “encontra sua essência no universal sem totalidade” (1999, p.153). A não totalidade deste sistema pode se apresentar pelo fato de que o ciberespaço é aberto e infinito. É dada ao usuário a liberdade para que este crie seu espaço virtual de diversas maneiras. Endereços de blogs, contas em redes sociais e outros tipos de páginas na Web são serviços gratuitos sempre disponíveis. A produção literária de escritores pode ser disponibilizada na internet sem que estes sejam vinculados a editoras ou grupos de comunicação. Observa-se, até mesmo, um aumento numérico de áudio livros disponibilizados por autores em páginas de áudio como o *SoundCloud* e o *ReverbNation*, dada a multimodalidade do meio digital, assunto a ser abordado mais adiante. Comparando esta acentuada autonomia com a das mídias tradicionais, observa-se um deslocamento da posição de centralidade comumente atribuída ao autor. No dizer de Lévy:

A figura do autor emerge de uma ecologia das mídias e de uma configuração econômica, jurídica e social bem particular. Não é, portanto, surpreendente que possa passar para segundo plano quando o sistema das comunicações e das relações sociais se transformar, desestabilizando o terreno cultural que viu crescer sua importância. Mas talvez nada disso seja tão grave, visto que a proeminência do autor não condiciona nem o alastramento da cultura nem a criatividade artística (LÉVY, 1999, p.156).

A crítica e a teoria literária pós-colonial apresentam fortes relações com as Teorias do Hipertexto, uma vez que carregam um caráter de revisitação da sistematização da cultura. Landow (2006) demonstra que a Internet tem sido um forte instrumento para que antigas colônias divulguem suas identidades transformadas pós-colonização. O pesquisador

visitou o Zimbábue em 1997 para auxiliar na criação de uma página na Web e discutir as aplicações do meio digital na educação. Nessa empreitada, Landow tomou conhecimento de que uma significativa literatura pós-colonial já estava sendo produzida no país e que já havia muitos críticos locais discutindo essa produção a partir de meios próprios, sem relação com instituições europeias ou norte-americanas por não estarem inseridos em canais de distribuição destes grandes centros. Essa produção literária e acadêmica estava sendo disponibilizada em uma página da Web, sem qualquer tipo de censura das autoridades locais. A divulgação online da produção escrita realizada por escritores desses países possibilitou que essa escrita pudesse ser divulgada sem a necessidade de importar teorias de culturas até então hegemônicas como as da Europa e dos Estados Unidos. Landow (2006) ainda cita o professor ciberativista neerlandês Geert Lovink, participante do *The Digital City*, um experimento realizado em Amsterdã nos anos 90 que teve como objetivo demonstrar que os usuários preferem navegar na internet acessando os links disponíveis de acordo com suas necessidades e preferências, mesmo com a tentativa de algumas empresas, como a Microsoft, de tentar direcionar o usuário a determinados canais. Lovink diz que “a política midiática do futuro está pautada no poder/autonomia e não na representação do outro” (LOVINK *apud* LANDOW, 2006, p. 346). Sendo assim, a crítica pós-colonial pode se consolidar independentemente, sem repetir os modelos e padrões do colonizador, assim como o usuário pode navegar de maneira autônoma sem seguir trilhas pré-estabelecidas por empresas ou instituições que tentam, de alguma forma, controlar e manipular as escolhas do usuário. Landow chama atenção para a função política do hipertexto e da escrita no meio digital, apontando para seu caráter democratizante:

Da mesma forma que os sistemas hipertextuais têm a capacidade de ser recentralizáveis, estes são caracterizados como antihierárquicos e democráticos de diferentes maneiras. [...] Um dos sinais de desaparecimento da distinção entre o autor e o leitor, consiste no fato de que é o leitor, e não o

autor, quem determina de que maneira a leitura será realizada (LANDOW, 2006, p. 343).^{5 6}

Tratando especificamente da literatura eletrônica⁷, a relação entre o autor e o receptor do texto torna-se ainda mais estreita. A web possibilitou que os documentos antes armazenados em CD-ROMs fossem disponibilizados e acessados por uma comunidade de usuários. De acordo com Lévy:

Quando o sistema de visualização em tempo real da estrutura do hipertexto (ou sua cartografia dinâmica) é bem concebido, ou quando a navegação pode ser efetuada de forma natural e intuitiva, os hiperdocumentos abertos acessíveis por meio de uma rede de computadores são poderosos instrumentos de escrita-coletiva (LÉVY, 1999, 60).

A escrita coletiva torna o texto multivocal, uma das principais características do hipertexto eletrônico. No ambiente digital, a participação de vários usuários em um mesmo corpo textual torna-se mais recorrente e mais facilitada. Tal característica está presente na narrativa *Book of Roofs*, em que telhas (*lexias*) são destinadas para o envio de textos ou imagens, que posteriormente integram a narrativa. Landow ([1997]; 2006) define a multivocalidade como:

Na tentativa de imaginar a experiência de leitura e escrita com (ou dentro) desta nova forma de textualidade, é necessário que se preste atenção no que Mikhail Bakhtin tem escrito sobre a narrativa polifônica e dialógica quando diz que esta "não é construída a partir da totalidade de uma única consciência que absorve outras consciências como objetos para si, mas como um todo formado pela interação de várias consciências e nenhuma das quais se torna inteiramente um objeto para o outro "[...] um completo hipertexto *read-write* (exemplificado por *blogs* e pela *Intermedia*) não permite voz tirânica, unívoca. Em vez disso, a voz é sempre o que destila da combinação da experiência do foco momentâneo, da *lexia* que é lida, e

⁵"As the capacity of hypertext systems to be infinitely recentrable suggests, they have the corollary characteristic of being antihierarchical and democratic in several different ways. [...] One sign of the disappearance of boundaries between author and reader consists in its being the reader, not the author, who largely determines how the reader moves to the system."

⁶ Todas as traduções provenientes de publicações que não contam com traduções oficiais para a Língua Portuguesa, neste trabalho, são de nossa autoria.

⁷Katherine Hayles define a Literatura eletrônica como excludente de textos literários impressos que foram digitalizados. "[A literatura eletrônica é] nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador" (HAYLES, 2009. p.20)

da formação contínua da narrativa formada pelo caminho da leitura de um indivíduo (LANDOW, [1997]; 2006, p. 56)⁸

Landow, a partir de sua visão otimista, acredita que exista uma fusão entre o autor e o receptor. A possibilidade de realizar uma escrita colaborativa, em que o leitor pode participar ativamente da produção de um texto, como ocorre com as hiperficções escritas coletivamente, é um forte indício apresentado pelo autor de que o meio digital é o ambiente em que o leitor sai de um posicionamento a ele comumente designado pelos veículos midiáticos tradicionais.

Assim como a crítica contemporânea, o hipertexto reconfigura – reescreve – o autor de diversas maneiras óbvias. Primeiramente, a figura do autor de hipertextos se aproxima, ou, até mesmo, se funde à do leitor; as funções do leitor e do autor se tornam mais profundamente entrelaçadas uma a outra do nunca antes. Essa transformação e quase fusão de papéis seria o último estágio de convergência do que antes eram duas atividades diferentes (LANDOW, p.125, [1997] 2006)⁹

Contudo, de acordo com Espen Aarseth, esta fusão proposta nas primeiras críticas seria puramente ideológica. Para ele, as escolhas oferecidas ao leitor não devem ser consideradas como total liberdade de leitura, como é por vezes proposto por alguns teóricos, uma vez que mesmo esse tipo de leitura é condicionado pelo criador dessas opções. O teórico, porém, corrobora a concepção de Landow dizendo que, na literatura ergódica, atitudes não convencionais são necessárias para que o leitor explore o texto e que na literatura não-ergódica essas atitudes não são necessárias. A terminologia “ergódica” é formulada a partir dos termos gregos *ergon* (trabalho) + *hodos* (caminho). Nessa modalidade textual, o leitor traça seu próprio caminho de leitura, tornando-o, se desejar, não-linear. É importante ressaltar

⁸ “In attempting to imagine the experience of reading and writing with (or within) this new form of text, one would do well to pay heed to what Mikhail Bakhtin has written about the dialogic, polyphonic, multivocal novel, which he claims “is constructed not as the whole of a single consciousness, absorbing other consciousness as objects into itself, but as a whole formed by the interaction of several consciousnesses, none of which entirely becomes an object for the other” [...] complete read write hypertext (exemplified by blogs and Intermedia) does not permit tyrannical, univocal voice. Rather, the voice is always that distilled from the combined experience of the momentary focus, the lexia one presently reads, and the continually forming narrative of one’s reading path.”

⁹“Like contemporary critical theory, hypertext reconfigures – rewrites– the author in several obvious ways. First of all, the figure of hypertext author approaches, even if it does not merge with, that of the reader; the functions of reader and writer become more deeply entwined with each other than ever before. This transformation and near merging of roles is but the latest stage in convergence of what had once been two very different activities.”

que a não-linearidade característica da leitura de hipertextos, apontada como uma forma de conferir autonomia ao leitor, não é uma peculiaridade exclusiva dessa categoria textual midiática, uma vez que tal ação pode ser efetuada na leitura de impressos. Segundo Aarseth, é pertinente assumir que a textualidade ergódica tem sido praticada há tanto tempo quanto a escrita linear. (AARSETH, p.9)

Apesar disso, é no meio digital que a leitura autônoma – ou rizomática – se concretiza de maneira mais sensível, pois, o próprio suporte viabiliza uma prática de leitura mais livre. A escrita hipertextual incita um modo de leitura que desmonta e remonta o texto. É possível desarticulá-lo, criar novas articulações, tirar do texto qualquer linearidade estanque e inflexível afim de que, de fato, o leitor se torne um leitor-ativo e tome a posição de um leitor rizomático capaz de produzir sentidos de maneira autônoma. Daniel Lins em artigo intitulado *Leitura rizomática ou o olho do silêncio* diz que “a leitura rizomática coloca, assim, o leitor numa situação de intérprete no sentido musical do termo.” (LINS, 2008, p. 212) Imerso neste cenário tecnológico e informatizado, o leitor moderno torna-se apto a integrar múltiplas sensações a partir do contato com um texto que estimula vários sentidos. Ao leitor contemporâneo, que tem como opção o suporte hipermidiático, é exigida certa flexibilidade na atividade de leitura para que ele esteja apto a utilizar de maneira satisfatória a diversificada gama de recursos tecnológicos que são inventados e aprimorados a cada dia.

Pelo menos dois aspectos tornam possível a associação do conceito de hipertexto ao conceito de rizoma elaborado por Deleuze e Guatarri: 1) a semelhança do hipertexto com o texto rizomático, algo que não tem começo nem fim, uma partícula multiconectada à outras partículas, “sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga.” (DELEUZE;GUATARRI, 2000, p. 32); 2) a similaridade da noção do leitor de hipertextos, um leitor participativo com aquela atribuída ao leitor

rizomático, um leitor autônomo, livre para construir sua interpretação de maneira criativa, sem se limitar a meras reproduções.

2.2. Preservação, Interatividade e autonomia

A *E-literatureCollection*, maior coletânea de literatura eletrônica da internet, coeditada por Nick Montfort, Scott Rettberg, Rita Raley, Stephanie Strickland e Katherine Hayles, tem por objetivo arquivar obras em formato hipertextual para que elas não se percam mediante a constante atualização de *softwares* e *hardwares*. A coletânea é parte de um projeto que tem como objetivo, além de arquivar tais obras, divulgar autores e hipertextos literários. O projeto, denominado *Iniciativa de Preservação, Arquivação e Divulgação* (PAD), promove a elaboração de recomendações para que escritores tornem seus hipertextos flexíveis a eventuais mudanças tecnológicas e mais acessíveis ao público. No que diz respeito à divulgação, Katherine Hayles em *Literatura Eletrônica* diz que:

As recomendações incluem dar preferência a sistemas abertos em detrimento de sistemas fechados, escolher sistemas direcionados à comunidade em vez de sistemas orientados a corporações aderir às boas práticas de programação ao fornecer comentários e códigos consolidadores e preferir textos simples a formatos binários e opções multiplataforma à sistemas *single*. Uma vez que a literatura eletrônica não tem poder econômico para convencer desenvolvedores comerciais a garantir a continuidade de sua viabilidade em suas plataformas, é simplesmente de bom senso preferir sistemas abertos aos fechados (HAYLES, 2009, p. 52).

A preservação da arte digital é de suma importância, pois se tivermos acesso às primeiras criações, produzidas nos primeiros programas de geração de narrativas, como o *Storyspace*, poderemos identificar de forma mais clara as demandas para o desenvolvimento de novos aparatos tecnológicos. Um claro indicativo do crescente empoderamento do usuário do meio

digital seria a possibilidade de se experimentar a interatividade¹⁰ de diversas maneiras. Anteriormente a 1990, no também chamado período ‘pré-www’, a comunicação mediada por computador era praticamente e inexistente até o surgimento de salas de bate-papo hospedadas em portais, chats como MIRC, programas de mensagens instantâneas como o ICQ e posteriormente o MSN, chegando, por fim às redes sociais que integram diversas funções em uma única plataforma, atualmente, a mais popular é o Facebook. Mais uma vez, o meio digital não é o único ambiente a permitir a interação em tempo real, mas é a ferramenta que possibilitou que vários recursos fossem utilizados de maneira eficaz. A comunicação telefônica, na realidade, teria sido a primeira a permitir a interação simultânea, porém, o suporte informático a superou trazendo além da voz, a imagem. Plaza (1993) analisa a relação entre o sujeito e a imagem digital.

A interatividade (Ivan E. Sutherland, 1963), que opera em tempo real, permite o nascimento de formas imagéticas diante dos olhos do operador, de forma rápida, versátil e fluida. A imagem não se apresenta como uma totalidade absoluta, e sim como uma imagem de diálogo que a mão, o olho e o cérebro podem mudar, modelar armazenar e visualizar, multiplicando ao infinito seus pontos de vista internos e externos, incorporando e narrando o sujeito no interior da imagem. O sujeito se desloca visualmente no seu interior, questionando – a através de seus *inputs* ou entradas alfanuméricas dos teclados, dedos da mão, corpo, olhos, cabeça, respiração e voz, amalgamando-se com ela. A informática torna-se uma técnica lúdica que incorpora o sensível através dos sentidos humanos e a noção de imagem se torna renovada (PLAZA, 1993, p.74)

No caso da Literatura Eletrônica especificamente, a interatividade se torna um dos traços que tornam esse modo de produção textual peculiar. Podemos acompanhar a criação de jogos para computador e para consoles de videogames baseados em narrativas, como os

¹⁰Uma definição de interatividade aplicada ao contexto da arte digital: “O adjetivo “interativo” surgiu como o termo mais inclusivo para descrever o tipo de arte da era digital, a ciberarte, na qual a rapidez de transformação da tecnologia tem expandido notavelmente o campo de atuação do artista. Estes interagem com as máquinas computacionais, uma interação complexa com um objeto inteligente, tendo em vista criar interações com usuários, que, graças à internet, irão receber a arte em suas próprias máquinas, manipulando essa arte ao participar de rotinas pré-programadas que podem variar e ser modificadas de acordo com seus comandos e movimentos. Longe de se limitarem ao mero clicar do *mouse* ou à navegação na rede, que também são formas de interatividade, os artistas criam trabalhos que são verdadeiramente participativos, levando aos seus extremos o potencial colaborativo das redes e a impermanência radical da interatividade” (SANTAELLA, 2005, p. 63)

inúmeros exemplos citados por Janet Murray em *Hamlet no Holodeck* (2003) e, até mesmo, o uso de ambientes próprios para literatura interativa. Robert Coover, autor de literatura experimental, desenvolve um projeto pioneiro na Brown University, nos Estados Unidos. *Screen*¹¹ (2003) é uma obra ambientada em um espaço tridimensional em que o usuário usa um óculos de realidade virtual e interage com palavras expostas em paredes verticais. A medida com que as palavras se deslocam no mural, o interator tenta colocá-las de volta, e quando se reorganizam criam neologismos e textos. Katherine Hayles (2009) descreve esse tipo de imersão da seguinte maneira:

Entrar na narrativa agora não significa deixar a superfície para trás, como quando o leitor mergulha em um mundo imaginário tão atraente que ele deixa de notar a existência da página. A “página”, outrossim, torna-se uma tipologia complexa que se transforma rapidamente em uma superfície estável para um espaço jogável, no qual o leitor é participante ativo (HAYLES, 2009, p.29)

No caso descrito acima, a literatura torna-se uma experiência corporal e materializa a relação de interatividade entre usuário e produção literária. Em *Book of Roofs*, o leitor tem a possibilidade de interagir com a página da web dentro das categorias apresentadas enquanto as telhas se movimentam. Já em *Cityfish*, as possibilidades de interação são mais limitadas, no sentido de que a narrativa é linear, disposta em um barra de rolagem horizontal. Contudo, fica a cargo do leitor acessar os vídeos dispostos sem uma ordem pré-determinada pela autora. A linguagem multimídia é o ponto-chave, nesse caso, para que o usuário interaja com o texto, uma vez que a programação computacional aliada às imagens numéricas e audiovisuais, torna a produção textual cinematográfica e interativa. O assunto será tratado de maneira mais detalhada nos próximos tópicos.

¹¹ Demonstração disponível em: http://collection.eliterature.org/2/works/wardrip-fruin_screen.html Acesso em 07 nov. 2014



Figura 1 - Screen (2003)

2.3. Novos modos de narrar no Ciberespaço

Santaella (2003) sistematiza as eras culturais em seis tipos, baseando-se nos principais meios de comunicação e difusão da informação em cada uma delas, a saber: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Sabemos que essas categorias não são estanques e que as menos modernas estruturam, de alguma maneira, as mais recentes. A *cultura digital* possibilita a interatividade dos usuários – interatores no caso específico da Literatura Eletrônica, das Artes Visuais Eletrônicas e dos Games – tornando possível, nesse mais recente estágio, a realização da comunicação *todos para todos*. Todos os usuários podem ser emissores e receptores, diferentemente da *cultura das mídias* em que majoritariamente é utilizado o mecanismo pautado na relação *um para todos*, já que a reprodução da informação é feita de maneira unilateral, pois há apenas um emissor, e homogênea, por difundir maciçamente o conteúdo. Como já dissemos, é a interatividade que permite com que o usuário acesse as informações *online* de acordo com seus interesses e necessidades, e permite que escritores profissionais e amadores divulguem a produção livremente, tornando a acessibilidade um caráter fundamental dessa chamada era digital.

Além disso, podemos perceber que a cibercultura aglutina em si as características essenciais das mídias precedentes, o que a torna um meio em que múltiplos signos se convergem a fim de constituir composições híbridas. Tal fenômeno ratifica o argumento de que o ciberespaço confere autonomia ao usuário, pois torna possível a exploração de múltiplas linguagens em conjunto, na Literatura Eletrônica, nas Artes visuais, nas redes sociais, em pequenos *sites* e grandes portais de notícias. Santaella (2003) tece a seguinte observação:

Nos sistemas cibernéticos, o conceito de texto sofre mudanças substanciais. Embora um elemento textual possa ainda ser isolado, sistemas baseados em computador são primordialmente interativos em vez de unidirecionais, abertos em vez de fixos. O diálogo, regulado e disseminado pela computação digital, tira a ênfase da autoria em favor das “mensagens em circuito” que tomam formas fixas, mas efervescentes e continuamente variáveis. (SANTAELLA, 2003, p. 94)

A informação distribuída em rede e o hipertexto eletrônico são apontados como os dois principais propulsores para o desenvolvimento da tecnologia digital tal qual a conhecemos hoje. Em relação à distribuição da informação, diversos fatores contribuíram para o vertiginoso crescimento da *web*: 1) O Memex, idealização de Vannevar Bush descrita no célebre artigo *As we may think*, cujo mecanismo de armazenagem de dados se apresenta como análogo à memória humana. O arquivo cerebral de informações funciona a partir de associações, construindo nós de ligação comparáveis ao que conhecemos como *links*; 2) o desenvolvimento visionário de uma rede de conexão de dados, desenvolvida no final da década de 60, pela Advanced Research Projects Agency (ARPA), agência criada pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Para a construção da Arpanet, foram mobilizados acadêmicos da área de Ciências da Computação que construíram, desde o embrião, um aparato que permitiu com que a rede se expandisse infinitamente, posteriormente; 3) a privatização da rede, em 1992, que liberou a rede para o uso comercial e doméstico, o que propiciou que o sistema continuasse a ser desenvolvido por *hackers* que o aprimoravam coletivamente (CASTELLS, 2003). Já o hipertexto eletrônico, a partir de seu

sistema intertextual, tem possibilitado que as múltiplas informações difundidas por cada usuário dessa rede, permitindo-o navegar pela infinidade de páginas contidas no ciberespaço. Landow ([1997]; 2006) corrobora a compreensão de intertextualidade de Taïs Morgan nesse contexto. A teórica a define a terminologia “como uma análise estrutural em relação a um complexo sistema de práticas de significado ou uso de signos culturais¹²” (ibid. p.55). O hipertexto compreende em si múltiplas construções que se articulam dialogicamente e utilizam para tal diferentes modos semióticos. Essa característica tornou o ciberespaço um ambiente que além de hipertextual é hipermidiático. Bolter (1994), em artigo seminal sobre hipertexto e hipermídia, define e comenta o último termo da seguinte maneira:

A mesma tela de computador pode exibir um texto verbal a baixo ou ao lado da imagem de um vídeo; que pode por em contato som e escrita. Essas combinações começaram a ser chamadas de hipermídia e já são um pouco sofisticadas. A hipermídia mostra mais claramente ainda do que o hipertexto verbal pode expandir o espaço de escrita tradicional ou a página impressa (BOLTER, 1994, p.113 – tradução nossa).¹³

A interação entre linguagem verbal e não-verbal no hipertexto eletrônico traz mudanças significativas ao modo de narrar, pois, além de permitir a interação ativa do leitor, possibilita que linguagens diferenciadas se articulem e constituam um todo narrado por meio de múltiplas semioses em conjunto. Murray (2003) discorre sobre a criação e disseminação de hiperseriados, filmes de audiência móvel e narrativas interativas, denominando tal fenômeno como um “ciberdrama emergente” que traz uma novidade que, mesmo sendo inovadora, não se desfragmenta do tradicional:

Eu me referi a esses vários novos tipos de narrativa sob a denominação genérica de “ciberdrama” porque a forma de história digital que há de surgir – não importa o nome que receba -, assim como o romance ou o cinema, abrangerá muitos formatos e estilos diferentes, mas será, essencialmente, uma entidade única e inconfundível. Não será apenas um “isto” ou “aquilo

¹² “[...] as a structural analysis of texts in relation to the larger system of signifying practices or uses of signs in culture” (LANDOW, 1997, p.55).

¹³ “The same computer screen might display verbal text below or beside a video image; it might combine sound and verbal writing. These combinations have come to be called *hypermedia* and are already quite sophisticated. Hypermedia shows even more clearly than verbal hypertext how the computer can expand the traditional writing space of the written or printed page” (BOLTER, 1994, p. 113).

interativo, embora muito dessa forma possa ser extraído da tradição, mas uma reinvenção do próprio ato de contar histórias para o novo meio digital (MURRAY, 2003, p. 252)

Por tratarmos da linguagem audiovisual presente em narrativas literárias, torna-se necessário que também abordemos, em alguns momentos, a mídia analógica e analisemos como ela ainda se faz viva no ambiente digital. A experiência da TV e do cinema tornou-nos capaz de perceber que existem inúmeras formas de se narrar, assim como o meio digital possibilita que múltiplos recursos sejam usados para construir uma hiperficção.

Vimos nascer na década de 80 certa euforia e otimismo em relação à mídia digital. Neste período, quando as tecnologias da informação eletrônicas começaram a se tornar acessíveis ao grande público, muitos teóricos apostaram que dentro de poucos anos a partir dali o livro impresso em formato de códice desapareceria e daria lugar a produções exclusivamente digitais, dotadas das características descritas pelos primeiros teorizadores da hipertextualidade. Atualmente, décadas mais tarde, vimos tais considerações caírem no ceticismo, pois, até então, não conhecemos um mercado editorial solidificado que difunda e comercialize exclusivamente a literatura eletrônica. De acordo com Ferreira (2013), pesquisas apontam que muitas vezes a leitura de narrativas eletrônicas é superficial se comparada à leitura da mesma obra no meio impresso, e que os numerosos *links* presentes em muitas dessas narrativas acabam por desconcentrar o leitor e comprometer a qualidade da leitura. Tais observações apontam para a necessidade de se analisar a produção que temos acesso gratuitamente na rede e identificar seus pontos fracos e potencialidades. Como podemos concluir, o fim do livro na modalidade impressa ainda está muito distante de se tornar realidade, contudo, as ferramentas disponíveis no meio digital estão em pleno desenvolvimento e este fato torna válida a análise das produções literárias em que são utilizadas. Arlindo Machado, em *Pré-cinemas & Pós-cinemas* (1997), discorre sobre o tema e faz o pertinente questionamento: “(...) não poderíamos, pois, dizer que os filmes, os vídeos, os

discos e muitos programas de rádio e televisão são os “livros” de nosso tempo?” (ibid. p.179). Certamente houve transformações dos dispositivos midiáticos ao longo da história e, tais mudanças se deram em razão das necessidades do homem contemporâneo, muitas delas supridas atualmente pela informática. Com isso, o meio eletrônico traz novas ferramentas para a construção da escrita imaginativa que alteram significativamente a criação artística.

3. A ARTE DO VIDEO COMO COMPONENTE DA NARRATIVA ELETRÔNICA

Dentre os recursos que o meio digital põe em contato, considera-se que o vídeo seja o mais utilizado em variadas situações comunicativas. Atualmente, em portais de notícias, por exemplo, a reportagem é acompanhada, na maioria das vezes, de uma produção audiovisual que outrora seria veiculada apenas na TV, dentre as reportagens selecionadas pelo telejornal e, visto que a internet possibilita ao leitor a escolha do conteúdo a ser acessado, observa-se que a mídia televisiva está sendo incorporada pela mídia digital. Há quem diga que o vídeo é o novo texto, baseando-se na criação de aplicativos de vídeos que substituem as mensagens de texto criados pela Microsoft. Outra grande empresa que tem investido e estimulado o uso da linguagem do vídeo é o Facebook, que, no ano de 2014, ultrapassou em número de visualizações mensais o próprio Youtube, um canal próprio para vídeos online.

No mundo antigo e na Idade Média, como relata Santaella (2005), a produção de artes visuais tinha finalidade meramente prática e funcional, aproximando-se daquilo que entendemos hoje como artesanato. Após o Renascimento, as artes começam a ser objetos de análise e passam a ser teorizadas. Segundo a autora, por volta do século XVIII, a arte fora categorizada em cinco segmentos, a saber: a poesia, a música, a pintura, a escultura e a arquitetura, sendo que as três últimas categorias compunham o sistema das artes visuais.

Nesse período, surge também a expressão “belas artes”, o que atrelou à criação artística um caráter de sofisticação. Tais concepções se sustentaram até o momento em que a Revolução Industrial começa a modificar o paradigma cultural da época: a sociedade de consumo trouxe demandas aos meios de comunicação que passam a necessitar de massiva reprodutibilidade. Nesse contexto, a invenção da imprensa, atribuída a Gutemberg, foi fator primordial por trazer a possibilidade de reproduzir a informação em grande escala. Por fim, o próximo grande momento da difusão da informação fora o advento da informática e a criação e popularização da rede mundial de computadores, que por sua vez apresenta novas especificidades que acabaram por tornar o meio digital um ambiente interativo e multimodal.

3.1. A linguagem do vídeo

George Landow, em *Hipertext 3.0* ([1997]; 2006), retoma a definição de hipertexto elaborada pelo filósofo Theodor Nelson e a simplifica dizendo que essa forma de textualidade tem como exemplar “um texto que se ramifica e oferece escolhas ao leitor, lidas de melhor maneira em uma tela interativa.”¹⁴ O teórico ainda aponta que Roland Barthes, em *S/Z*, já havia dado uma definição de texto apresentada como ideal, e que esta contempla em si o contato entre múltiplas semioses: “um texto composto de um bloco de palavras (ou imagens) ligadas eletronicamente por múltiplos caminhos, correntes ou trilhas em uma textualidade aberta, infinita” (LANDOW, 2006, p. 2).¹⁵ Observa-se, contudo, que a não linearidade acabou por não ser uma característica normativa da textualidade eletrônica, uma

¹⁴A definição original do termo Hipertexto, portanto a mais clássica, foi formulada em 1963 pelo filósofo Theodor Nelson. Percebe-se que a primeira impressão gerada por essa forma de textualidade é a de que os múltiplos caminhos de leitura viabilizados por tal forma de textualidade são melhor lidos em uma tela interativa: “By “hypertext” I mean *non-sequential writing* – text that branches and allows choices to the reader, Best read at na interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways”(NELSON,1993;[1980], literary 0/2 machines).

¹⁵“ In *S/Z*, Roland Barthes describes an ideal textuality that precisely matches that which has come to be called *computer hypertext*. - text composed of blocks of words (or images) linked electronically by multiple paths, chains or trails in an open-ended, perpetually unfinished textuality” (LANDOW,1997, p.2).

vez que, corriqueiramente, nos deparamos com textos que se conectam e põe em conjunto as linguagens verbal e não verbal, mas se apresentam linearmente. No presente estudo, reitero, será ressaltado a recursividade audiovisual dentre as demais possibilidades que a hipermedialidade do meio digital disponibiliza.

O caráter multissemiótico da narrativa em meio digital apresenta-se desde os primeiros registros da Literatura Eletrônica, marcados pelo desenvolvimento do *Storyspace*¹⁶ até o presente momento, em que são numerosas as opções e recursos para se construir uma narrativa eletrônica. Katherine Hayles (2009) classifica como literatura eletrônica de primeira geração as narrativas criadas nos anos 80 e 90 a partir dos programas pioneiros de geração de hipertextos: o próprio *Storyspace* e o *Hypercard* da Macintosh. Nessa fase inicial, o hipertexto era constituído basicamente de blocos de textos que já contavam com sons e imagens em sua composição, porém, com a limitada recursividade da época. A segunda geração, segundo a autora, começa a se desenvolver a partir da Web, por volta de 1995. A partir desse marco, com o veloz desenvolvimento da tecnologia digital e o aprimoramento das várias linguagens de programação que foram surgindo, tem-se um aumento da qualidade e da variedade de recursos midiáticos.

Torna-se cada vez mais evidente o esforço para a criação e o desenvolvimento de tecnologias que aprimorem a qualidade da imagem, esteja ela projetada na TV (notável incentivo para popularização do acesso a imagens de alta definição), em jogos de videogame e no ambiente digital que, por sua vez, contam com projetos de computação gráfica¹⁷ altamente

¹⁶Programa em que foram criadas as obras de vanguarda da Literatura Eletrônica: *afternoon: a story*, de Michael Joyce; *Victory Garden*, de Stuart Mouthrop e *Patchwork Girl* de Shelley Jackson. “Essas obras estão escritas em Storyspace, o programa de autoria de David Bolter e John B. Smith e, posteriormente, licenciado a Mark Bernstein, da Eastgate Systems, que o aperfeiçoou, ampliou e atualizou. Esse programa foi tão importante, especialmente para a fase inicial de desenvolvimento da área, que as obras criadas nele vieram a ser conhecidas como *Escola Storyspace*” (HAYLES, 2009, p.23)

¹⁷ “A imagem pós-fotográfica ou imagem numérica recebeu, nos anos 1980, o nome mais técnico de computação gráfica. Trata-se da linguagem digital, que permite a produção e manipulação de quaisquer elementos da imagem [...] Não apenas a imagem pode ser produzida numericamente, como também as fotografias são traduzidas na

desenvolvidos. Com o início da chamada era hipermediática ou era pós-imagem, o autor-programador, ao criar narrativas para o meio digital, deve desenvolver suas habilidades de operar os novos aparatos tecnológicos que vêm surgindo. Plaza (1993) descreve o processo de construção do texto em peças videográficas:

Existe uma videografia interativa em videotexto que produz imagens e escritas a partir de diversos códigos de transmissão em memórias, e que vão desde um nível de resolução mosaico, até um nível altíssimo de resolução. Essas escritas e imagens videográficas são veiculadas via telemática para televisores domésticos e têm baixa interatividade. Os métodos característicos dos videotextos são: alfanumérico, alfamosaico, alfageométrico e alfafotográfico. As escritas e imagens realizadas por esses métodos e sua restituição existem em função de uma codificação numérica em *bits* para o teletransporte da informação. A produção de caracteres é obtida como nas imagens de televisão, pela varredura horizontal e vertical do feixe eletrônico bloqueando e desbloqueando cada vez o feixe de elétrons. Os alfabetos assim obtidos são tributários dos tubos e raios catódicos e das memórias eletrônicas que, através da linguagem binária, traduzem impulsos eletrônicos em signos (PLAZA, 1993, p. 74)

Tal recurso passa a ser amplamente utilizado nas artes desde meados do século passado. A vídeo-arte se populariza a partir dos anos 1960 com o surgimento da câmera de vídeo portátil, a Portapak, e, de acordo com Santaella, essa nova maneira de criar teve adesão de artistas já consolidados em outras mídias, como a pintura, a música e o teatro:

As tecnologias multimídia, encabeçadas pelas imagens videográficas, que, no final dos anos 1960, haviam espontaneamente aparecido nos grupos experimentais de teatro e dança, estavam, no final dos anos 1990, plenamente infiltradas no teatro e nos espetáculos destinados às massas em estádios, especialmente em *shows* de *rock* [...] é a disponibilidade e acessibilidade das tecnologias que se responsabiliza pelo desenvolvimento da artemídia. Enquanto alguns artistas incorporam vídeo e filme na arte performática e no teatro, outros produzem vídeos como respostas críticas e pessoais a um meio que só muito raramente pode professar ser arte: a televisão. Seja por meio de narrativas, experimentações formais, breves *tapes* humorísticos ou meditações de larga escala, a vídeoarte, na virada do século, conquistou uma legitimidade e uma proeminência no mundo da arte que, nos anos 1980, não poderiam ser previstas (SANTAELLA, 2005, p. 56).

Ao fazer uma busca por produções de literatura eletrônica que utilizam imagens videográficas em sua composição na já citada coletânea *E-LiteratureCollection* e em outros

linguagem do computador por escaneamento. As imagens bidimensionais são “renderizadas” na linguagem matemática binária do computador. Assim, o material primário da fotografia torna-se maleável, visto que passa a se constituir inteiramente de dígitos discretos (SANTAELLA, 2009. p.60)

arquivos *online* de arte digital, percebe-se que o uso do vídeo na composição de narrativas eletrônicas é bastante recorrente, além disso, existe um grande número de videopoemas, produzidos tanto de maneira independente e disponibilizados na plataforma *Youtube*.¹⁸A narrativa hipermediática de J. R. Carpenter, *Cityfish*, será analisada detalhadamente mais adiante, todavia, adiantamos aqui, que alguns dos vídeos que compõem a narrativa foram filmados e editados pela própria autora. Assim, com a difusão da videoarte, o produto audiovisual deixa de ser um mero aparato a serviço do cinema e de veículos de comunicação de massa, ainda segundo Santaella, o vídeo como instrumento artístico surge com o objetivo de criticar a mídia tradicional, nesse caso, a TV, principalmente pelo fato de condicionar as técnicas da criação artística à interesses publicitários e políticos. Há, portanto, uma fundamental diferenciação entre a videoarte e outros tipos de vídeos veiculados na mídia:

Embora as fronteiras sejam sempre movediças, em quaisquer contextos em que possa aparecer, o vídeo como arte deve ser distinguido dos usos do vídeo em documentários, reportagens e outros usos utilitários, não importa o quão aparentemente artísticos eles possam ser. Técnicas artísticas podem estar presentes em programas de televisão, na publicidade etc., mas elas não são capazes de transformar tais programas ou intervalos publicitários em realizações artísticas. Não obstante os limites entre uma realização artística e não artística estejam cada vez mais difusos, o que ainda continua a funcionar como um traço distintivo da arte está na intencionalidade do artista em criar algo que não sofre os constrangimentos de quaisquer outros propósitos a não ser o da própria criação (SANTAELLA, 2005, p.57)

Arlindo Machado em *Pré-cinemas & Pós-cinemas* ([1997]; 2008), define o vídeo como um sistema híbrido que opera em códigos significantes distintos importados em parte do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e, ultimamente da computação gráfica. O autor argumenta que o termo “linguagem” não seria o mais apropriado para o contexto específico da vídeo-arte:

¹⁸A exemplo, cito os videopoemas ‘*É preciso aprender a ficar submerso*, baseado no poema “*O dia em que Gottfried Benn pegou a onda*” do escritor, poeta e acadêmico Alberto Pucheu e “*Mirar*” de Nestor Ortiz Lopez, ganhador da categoria Internacional do II Concurso Internacional de Videopoemas de 2011. Disponíveis, respectivamente, em: <https://www.youtube.com/watch?v=jGwY2daOJGs> e em <https://www.youtube.com/watch?v=0hI4wXEBtnE#> Acesso em 23 jul. 2014.

O termo “linguagem”, de inspiração linguística, pode dar ideia de um parentesco enganoso com as chamadas línguas naturais, de extração verbal, e isso pode dar origem a uma compreensão equivocada do vídeo como sistema signifiante ou como processo de comunicação. Muitas vezes fala-se em “linguagem” nos meios audiovisuais num sentido puramente normativo.[...] Ora, as regras de formar, no universo do vídeo, não são tão exatas e sistemáticas como as línguas naturais. A gramática do vídeo, se existir, não tem o mesmo caráter normativo da gramática das mensagens verbais. (ibid. p.189)

Machado também diferencia as possíveis funções comunicativas da artemídia da linguagem cinematográfica desenvolvida pelo modelo griffithiano de cinema que apresenta uma estrutura básica para a criação. A artemídia surgiria, portanto, de um impulso experimental difícil de desmembrar em partes:

é preciso considerar também que, no universo das formas audiovisuais, o estatuto da significação está intimamente ligado à proposta “estética” da obra. Isso quer dizer que, num meio de expressão como o vídeo, os quesitos relativos à linguagem (ou seja, os recursos de expressão, as regras de utilização e combinação dos elementos imagéticos) e as questões mais amplas relativas à intervenção artística (renovação das formas, estilo, *background* ideológico, *Weltanschauung*) encontram-se tão profundamente imbricados, que não é possível, senão à custa de uma violência contra a obra, separá-los ou trata-los como entidades distintas. Se for possível falar em “códigos” videográficos, eles não se dão, jamais, com a mesma consistência ou com a mesma estabilidade das linguagens verbais. (MACHADO, [1997];2008, p. 192)

Observa-se que as narrativas digitais de caráter literário que contam com o recurso audiovisual em sua composição, são construídas sob a perspectiva da videoarte, uma vez que integram a linguagem verbal às propriedades cinemáticas do hipersuporte digital. Um questionamento pertinente a esse respeito seria: Qual a diferença entre a videoarte, o cinema e os vídeos veiculados na mídia televisiva tanto como conteúdo de entretenimento quanto de caráter publicitário? Uma possível resposta apontaria para o fato de que o vídeo incorporado à produção hipertextual, nem sempre é produto de imagens reais captadas por uma câmera. As imagens, nesse caso, são, majoritariamente, geradas por computação gráfica, e, além disso, estão fortemente correlacionadas à linguagem verbal que é justaposta ao vídeo, resultando em uma produção que além de multissemiótica, por colocar tais semioses em conjunto, apresenta uma dialógica entre tais códigos, pois o contato entre elas não é gratuito e fundamenta a

mensagem poética e narrativa. Podemos visualizar tal indissociabilidade nos vídeos do projeto multimídia Nome (1993) de Arnaldo Antunes, que conta com livro, CD e DVD e da versão em vídeo-poema de *O apanhador de desperdícios* de Manoel de Barros.



Figura 2 - Nome - Nome (1993)



Figura 3 – Ar – Nome (1993)

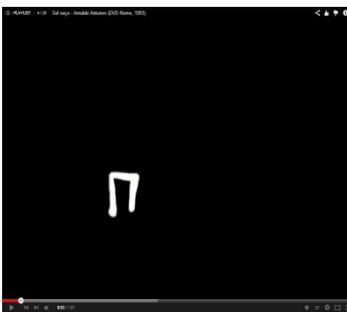


Figura 4 – Solução – Nome (1993)



Figura 5 – Apanhador de desperdícios – Versão em vídeo

No poema de Manoel de Barros há o seguinte trecho: “Porque eu não sou da informática:/ eu sou da invencionática. / Só uso a palavra para compor meus silêncios”. Acontece que, nesse caso, o enunciador está comicamente equivocado, uma vez que uma versão digital e audiovisual foi criada para o poema. Veremos posteriormente em Cityfish que a linguagem audiovisual, e não a verbal que será usada para compor silêncios.

Ainda neste capítulo, confrontaremos a concepção de Machado com a de outros autores que utilizam o termo linguagem quando se referem às funções comunicativas do vídeo. Como veremos posteriormente, o vídeo torna-se um aparato paratextual nas narrativas analisadas e são dotados de funcionalidade discursiva em conjunto com o texto verbal contido nas mesmas.

3.2. Hipertexto multimidiático ou “unimidiático”?

Ao avaliarmos o contato entre dois tipos de linguagem – a linguagem literária e a linguagem audiovisual - estamos propondo que seja discutida uma temática que se pretende interdisciplinar. Uma reflexão de Roland Barthes acerca do tema apresenta a noção de que a interdisciplinaridade não está no contato entre disciplinas já consolidadas, mas na elaboração de um objeto novo, que apesar de ser descendente, não pertence a nenhuma delas. Nas palavras do teórico:

O interdisciplinar, de que tanto se fala, não está em confrontar disciplinas já constituídas das quais, na realidade, nenhuma consente em abandonar-se. Para se fazer interdisciplinaridade, não basta tomar um “assunto” (um tema) e convocar em torno duas ou três ciências. A interdisciplinaridade consiste em criar um objeto novo que não pertença a ninguém. (BARTHES, 1988, p.99)

A adaptação de uma produção literária para a linguagem audiovisual é também uma prática que contempla a interdisciplinaridade e promove relação entre a linguagem verbal e a não-verbal. Tal transposição é também chamada de tradução intersemiótica ou processo de hipertextualização, que consiste em criar uma nova produção derivada de uma obra anterior e promove desta maneira, uma dupla troca entre a Literatura e o Cinema. No entanto, neste caso, este processo diferencia-se do que vem sendo discutido até aqui, dado que temos abordado teorias acerca do hipertexto eletrônico, outra concepção de hipertextualidade, apesar de se tratar de conceitos homônimos. A prática de se transpor uma narrativa do meio literário para o fílmico configura uma tradução entre signos e essa relação se aproxima do conceito elaborado por Gérard Genette, o qual afirma que a relação hipertextual é aquela que une um texto *x* a um texto *y* que lhe é anterior. A imitação, o pastiche, a paródia, a adaptação e outras espécies de transformações formais derivadas de um texto original são formas desse tipo de tradução. O pastiche, caracterizado como imitação em sua forma menor, seleciona apenas traços estilísticos do texto de origem, mas ainda assim tem um caráter de reprodução de um

texto já produzido anteriormente. Por outro lado, no âmbito da hipertextualidade eletrônica, o texto, o vídeo e os sons podem ser integrados em uma única produção em que os diferentes signos estabelecem contatos diretos entre si por estarem inseridos em uma narrativa, como ocorre nas produções de Carpenter e Carvalho. Nesses casos, não há a transposição de uma linguagem para a outra. Múltiplas semioses dialogam em um mesmo suporte – denominado, neste contexto, como hipersuporte – se apresentam simultaneamente em uma mesma construção narrativa.

Vera Lúcia Follain de Figueiredo em *Narrativas Migrantes* aponta um dos primeiros registros desses textos híbridos ainda em 1921, quando surgem na França as coleções *Cinéma-Bibliothèque* e *Cinéma-Collection* que ilustram as obras literárias com fotografias retiradas de filmes. (2010, p.23) A autora também menciona a prática de se produzir pequenos filmes e exibi-los na internet ou divulga-los em CD-ROM para que estes sejam usados como *trailers* de livros de ficção apresentando imagens que sintetizam o conteúdo do romance (2010, p.44).

Ao colocarmos em contato duas linguagens distintas, não estamos sobrepondo uma a outra, uma vez que da mesma maneira que o texto escrito é afetado pela imagem, o vídeo ou a ilustração também se tornam parte do conteúdo da narrativa. Deleuze diz algo sobre esse tipo de encontro quando trata dos processos de composição e decomposição do corpo e do espírito quando se relacionam com outro corpo e outro espírito apoiado na filosofia de Espinosa:

Quando um corpo “encontra” outro corpo, uma ideia, outra ideia, tanto acontece que as duas relações se compõem para formar um todo mais potente, quanto que um decompõe o outro e destrói a coesão das suas partes. Eis o que é prodigioso tanto no corpo quanto no espírito: esses conjuntos de partes vivas que se decompõem segundo leis complexas. (DELEUZE, 2002, p. 25)

Surge reflexão semelhante quando o filósofo explica o sentido do devir como um processo de construção, apontando para a dupla-captura que ocorre quando um corpo entra em contato com outro e descarta o caráter de assimilação ou de imitação nesta relação:

Os devires não são fenômenos de imitação, nem de assimilação, mas de dupla captura, de evolução não-paralela, núpcias entre dois reinos [...] A vespa e a orquídea são o exemplo. A orquídea parece formar uma imagem de vespa, mas, na verdade há um devir-vespa da orquídea, um devir-orquídea da vespa, uma dupla-captura, pois “o que” cada um se torna não muda menos do que “aquele” que se torna. (DELEUZE, 1998, p.10)

Temos pensado, até aqui, no meio digital como um hipersuporte que possibilita a criação de hiperdocumentos que são, ao mesmo tempo, textos e produções audiovisuais num processo análogo ao de *dupla-captura* definido acima, integração chamada de multimidiática. Contudo, Lévy (1999) problematiza o uso do termo nesse contexto, apresentando como mais apropriadas as nomenclaturas *integração digital* e *multimodalidade*, que serão apresentadas de maneira aprofundada na próxima seção.

Segundo o autor, a palavra “multimídia” é relativa ao movimento geral de digitalização, ou seja, o desenvolvimento das tecnologias no campo da informática, telefonia, dos discos de vinil para o CD, para o DVD e posteriores dispositivos de armazenamento de mídia:

A palavra multimídia, quando empregada para designar a emergência de uma nova mídia, parece-me particularmente inadequada, já que chama atenção sobre as formas de *representação* (textos, imagens, sons etc.) ou de suportes, enquanto a novidade principal se encontra nos *dispositivos informacionais* (em rede, em fluxo, em mundos virtuais) e no *dispositivo de comunicação* interativo e comunitário, ou em outras palavras, em um modo de relação entre as pessoas, em uma certa qualidade de laço social (LÉVY, 1999, p. 68)

Além de considerar mais propícios ao hipertexto eletrônico o termo “multimodal”, Lévy reconhece que o neologismo “unimídia” expressaria de maneira mais clara a confluência de linguagens distintas em uma mesma construção textual, uma vez que várias semioses são integradas em um mesmo suporte midiático. Neste caso, o ambiente digital possibilita que a

linguagem videográfica seja incorporada à escrita criativa produzida no meio virtual, prática impossibilitada de ser realizada no meio impresso.

3.3. Multimodalidade e Imagens de Síntese: A imagem é meramente ilustrativa?

Nosso pensamento é composto de imagens. Produzimos imagens mentais incessantemente, quando recorremos à nossa memória para relembrar um acontecimento passado, quando planejamos projetos futuros, quando lemos uma narrativa e até mesmo um texto jornalístico. A imagem, além de ser captada pelos nossos olhos e compor nossa noção de realidade, está presente também em nosso imaginário, pois, a partir dela podemos reviver o passado, idealizar o futuro e realizar, em nossa própria mente, o que está sendo narrado em uma ficção.

Podemos, aqui, partir da premissa de que a construção literária é permeada por fatores socioculturais e que o leitor, por meio de sua interação com a construção textual, a torna uma ferramenta para a percepção do mundo. Aliadas ao texto, falamos aqui, principalmente, mas não somente, da Literatura Infantil, estão ilustrações que tem por utilidade traduzir a linguagem verbal para a não-verbal. Com isso, além do imaginário, o leitor conta com a concretude a imagem para compor seu raciocínio e consolidar sua leitura. Nesse caso específico, atualmente em ampla discussão no meio acadêmico, a imagem representa aquilo que também está dito na linguagem verbal e não possui uma funcionalidade comunicativa própria, seu caráter é de acompanhamento e/ou de síntese.

Com o desenvolvimento da tecnologia digital, as mediações técnicas para a reprodutibilidade da imagem sofreram metamorfoses e acabaram por aglutinar múltiplas mídias em uma mesma produção imagética. Em *Cityfish*, por exemplo, alguns vídeos são

compostos a partir de uma bricolagem de fotografias que, uma vez colocadas em conjunto e editadas em um *software* específico, foram transformadas em vídeos. *Book of Roofs*, por sua vez, tem como suporte uma produção audiovisual constituída de imagens gráficas digitais, ou seja, imagens de computação gráfica que chamaremos de agora em diante de *imagens de síntese*. Machado já em 1997 vislumbra na imagem de síntese, um potencial para a criação e denomina as imagens reproduzidas por dispositivos técnicos¹⁹ como *imagens técnicas*, alocando as imagens de síntese neste rol:

O exemplo (de imagem técnica) mais óbvio e mais citado é a *fotografia*, uma vez que a sua produção depende fundamentalmente da mediação de, no mínimo, três dispositivos técnicos: a câmera, o sistema óptico da objetiva e a película fotossensível. Imagens técnicas são também imagens sintetizadas em computadores e essa é uma premissa mais ou menos inquestionável, uma vez que a produção de tais imagens depende largamente do concurso de toda uma parafernália tecnológica: computadores, *scanners*, placas gráficas, além de aplicativos de modelação, editores ou processadores de imagens e algoritmos gráficos de toda espécie. O computador parece hoje marcar bem a diferença das imagens técnicas em relação a todas as outras imagens até então conhecidas, na medida em que conduz essa diferença aos limites mais extremos (MACHADO, [1997]; 2008, p. 222).

Consideramos aqui a narrativa eletrônica como uma construção multimodal que abarca distintos modos semióticos, que, por sua vez, representam, cada um, uma função comunicativa. Para tanto, discutiremos as noções de multimodalidade, multissemiotividade, bem como as funcionalidades de ambas no contexto específico do hipertexto, pois se deve sempre considerar que esses fatores também existem no meio impresso, além de ser natural na experiência humana, já que utilizamos todos os sentidos para ler o mundo. A linguagem visual pode exercer papéis comumente executados pela escrita, porém, dependendo da mídia em que a narrativa é veiculada, a comunicação pode ficar restrita a um determinado modo semiótico. Para Kress e van Leeuwen (1996, 2006):

¹⁹ Embora sejam consideradas como dispositivos técnicos, nesse contexto, aparelhagens eletrônicas e analógicas, como a câmera fotográfica e o computador, torna-se necessário o esclarecimento de que aparatos tecnológicos em geral não necessariamente possuem essas características. O pincel, por exemplo, utilizado para a criação e reprodução de imagens antes da fotografia também não deixa de ser um dispositivo técnico, uma vez que serve como ferramenta.

Significados pertencem à cultura, ao invés de modos semióticos específicos [...]. Por exemplo, aquilo que é expresso na linguagem através da escolha entre diferentes classes de palavras e estruturas oracionais, pode, na comunicação visual, ser expresso através da escolha entre os diferentes usos de cor ou diferentes estruturas composicionais. E isso afetará o significado. Expressar algo verbalmente ou visualmente faz diferença. (Kress e van Leeuwen, [1996]; 2006)

De acordo com os autores, a proposta de uma Gramática do Design Visual (GVD) visa compreender e sistematizar a funcionalidade dos elementos imagéticos, constituindo um sistema análogo à Gramática Sistêmico-Funcional apresentada pelo linguista inglês Michael Halliday. Um texto multimodal, portanto, é caracterizado por uma construção textual em que os modos semióticos componentes apresentam funcionalidades comunicativas que poderiam ser descritas e narradas verbalmente, todavia, a linguagem escolhida pelo autor fora a imagética. Dentro de nosso propósito, aproximamos o uso da linguagem audiovisual nas narrativas em questão, atentando para uma das postulações apresentadas pela GVD: a metafunção composicional, que visa observar os elementos da imagem como um conjunto dotado de propósito comunicativo coeso e coerente. Nesse ínterim, a composição de imagens dentro de uma narrativa e, até mesmo os vários elementos dentro da própria imagem, não devem estar dispostos para fins de ilustração, cada um é dotado de funcionalidade discursiva, função sintática e carga semântica, aludindo aqui a termos gramaticais. Mais adiante, iremos analisar de maneira específica tal propósito dentro das narrativas estudadas.

Como já dissemos, o meio digital possibilita que múltiplas semioses estejam em conjunto, o que estimula a criação de narrativas multimodais e, por isso, multissemióticas. A Semiótica “tradicional”, postulada por Charles Peirce, é definida por Santaella (2007) como “a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e sentido” (2007, p.2). Tal vertente se apoiaria, em linhas gerais, sobre o debate acerca da noção de signo, composto pelo seu significante e seu

significado. Contudo, a atuação s gnica inerente  s m ltiplas linguagens que aprendemos a decodificar para ler o mundo investigadas nesse campo do saber incita a compreens o da intera o entre os modos semi ticos em um contexto, assunto compreendido, por sua vez, na Semi tica Greimasiana, cuja inten o   compreender os sentidos presentes em uma constru o textual. Bettetini, ao tratar do texto como um composto semi tico diz:

O texto, num n vel mais imediato,   defin vel como um conjunto de enunciados que se atualizam em rela es rec procas e que d o origem a uma estrutura finalizada da constru o de um sentido. O texto   portanto um corpo semi tico org nico e coerente e a sua estrutura sem ntica (aquela que comumente vem definida como estrutura textual e que considera os aspectos de conte do do texto) revela as inscri es e as hierarquias das codifica es sobre as quais funda-se a constru o superficial do pr prio texto. O texto, na sua unidade e exemplaridade, constitui uma perspectiva de pesquisa mais fecunda acerca de uma imposi o “fraseol gica”, que se limita, al s, apenas   considera o das microestruturas que comp em o conjunto textual (BETTETINI, 1993, p. 66).

Para o pesquisador, a produ o textual no meio digital torna necess rio um novo olhar para os conceitos atribu dos   Semi tica, uma vez que apresentam elementos novos que servem   composi o de textos, como a linguagem audiovisual e a computa o gr fica. No que tange as mudan as de concep o do texto trazidas pelo desconstrutivismo e no p s-estruturalismo, a Lingu stica Textual passou a se interessar n o s  pela elabora o de procedimentos narrativos, mas tamb m, e principalmente pelas modalidades de narra o. A rela o entre elementos textuais e os extralingu sticos careciam, naquele momento, de investiga es mais aprofundadas, uma vez que   tamb m naquele momento que come am a ser amplamente problematizadas as no es de autor e leitor. A partir do crescimento do uso das novas tecnologias da informa o, novos elementos s o aglutinados ao texto, o que modifica substancialmente a atividade de leitura. Neste ponto, a computa o gr fica torna-se grande contribuinte e, de acordo com Bettetini (1993, p. 69) “A imagem da computa o gr fica mexe com o tratamento de qualquer produ o ic nica tradicional”, pois, quando se trata dos hipertextos em quest o, a imagem   componente fundamental da narrativa e seu processo de leitura.

A Imagem de Síntese²⁰ produzida a partir da computação gráfica é utilizada em grande número de narrativas eletrônicas produzidas nas últimas décadas. Graças ao seu desenvolvimento, a linguagem audiovisual torna-se passível de interatividade e a imagem é integrada de maneira aderente à escrita em meio digital. Produzida a partir da linguagem binária, a imagem numérica torna-se um meio de representação e se torna uma linguagem que opera no meio digital, trazendo reformulações da autoria, da recepção e também da concepção de signo, o que reitera a afirmação de Machado citada anteriormente: “O computador parece hoje marcar bem a diferença das imagens técnicas em relação a todas as outras imagens até então conhecidas, na medida em que conduz essa diferença aos limites mais extremos”.

Como diz Bettetini (1993), a produção icônica tradicional sofre modificações, pois a computação gráfica, muitas vezes, não reproduz imagens reais com referência direta ao mundo exterior, trazendo traços do conceito da imagem abstrata às produções digitais.

A imagem audiovisual tradicional configura-se como a simulação de uma visão, enquanto que, o que se oferece ao espectador, e que ele tem a impressão de estar vendo pela primeira vez, na realidade já foi visto antes pelo olho da câmera. A computação gráfica é uma simulação tecnológica desta simulação – uma simulação, então, de segundo grau – enquanto aqui vem reproduzido matematicamente não apenas o objeto da visão, mas até mesmo o próprio procedimento de visão (também pela imagem sintética é possível obter efeitos totalmente análogos àqueles produzidos tradicionalmente com movimentos de câmera como panorâmicas e *travellings*. Mas a característica da imagem sintética que mais nos interessa pela perspectiva semiótica é constituída pelo aspecto da interatividade que a tecnologia informática torna possível. A interatividade pode ser entendida como capacidade do sistema acolher as necessidades do usuário e satisfazê-lo. Este é um aspecto de forte divergência em relação à comunicação audiovisual tradicional. Esta última, entre outras coisas, é um tipo monodirecional e não admite na paridade de papéis entre emissor e receptor (BETTETINI, 1993, p. 69).

A interatividade é vista como o principal fator que modifica as funções comunicativas de um texto, pois reelabora a noção clássica entre emissor – mensagem – receptor. O receptor navega pelo texto-software sem um direcionamento pré-determinado.

²⁰ “Depois das imagens de tradição pictórica, das imagens pré-fotográficas e das imagens fotoquímicas (foto e cinema), surgem as Imagens de Terceira Geração, ou seja, as chamadas Imagens de Síntese, as Imagens Numéricas e as Imagens Holográficas” (PLAZA, 1993, p.72).

Essa característica pode ser observada na narrativa eletrônica de Carvalho, cujos capítulos e sub-capítulos estão dispostos em forma circular e, além disso, as lexias contidas em cada capítulo estão em constante movimento e disformemente dançando pela página. Este é, então, um exemplar em que a radicalização do conceito de texto pode ser observada e experimentada a partir da interação com a interface constituída de imagens de síntese. Bettetini analisa este fenômeno recorrente em hipertextos eletrônicos e outras produções videográficas compostas de imagens de síntese:

No complexo semiótico temos [...] processos que levam as conseqüências extremas, radicalizando o conceito de texto como dispositivo comunicativo: porém, no caso da computação gráfica, as imagens produzidas não poderão nem mesmo colocar em jogo uma estratégia textual sem a indução do usuário. A interatividade dá origem, assim, a um tipo de textualidade completamente particular. A natureza específica dos textos produzidos pela comunicação tecnológica interativa constitui também um banco de provas para a semiótica, que se encontra, a meu ver, misturada com problemáticas e horizontes novos ainda por explorar. (BETTETINI, 1993, p. 71)

Em *Cityfish*, o *layout* da página não conta com tais recursos da computação gráfica que tornam a composição cinemática por si só, no entanto, a linguagem videográfica compõe toda a extensão da narrativa. Os vídeos produzidos nos locais reais que a personagem visita e as colagens de imagens transformadas em vídeos foram produzidas por meio de câmeras analógicas pela própria autora. Compreenderemos no capítulo a seguir as razões pelas quais a linguagem audiovisual é também justaposta à linguagem verbal na narrativa. Como teoriza Queáu (1993), as representações virtuais a partir da imagem são também e sobretudo linguagem.

a pregnância de representações clássicas, como as imagens fotográficas, cinematográficas ou televisuais, pode tornar-nos cegos à essência das imagens infográficas e das representações virtuais. Vemos nelas então, somente imagens, *apenas* imagens. Estas imagens, ao contrário entretanto das imagens fotográficas ou videográficas – que nasceram da interação da luz real com as superfícies fotossensíveis – não são inicialmente imagens e sim linguagem. Encarnam-se abstratamente, poderíamos dizer, em modelos matemáticos e em programas informáticos (QUEÁU, 1993, p. 91).

A imagem, portanto, é portadora de enunciação estando em forma de gravura, fotografia ou vídeo. No que tange a Literatura Eletrônica, mais especificamente aquela que contém ou está envolta em recursos imagéticos, é necessário que se faça uma leitura de imagens para que o texto seja completamente explorado. As imagens nas narrativas em questão são intrínsecas ao enredo das histórias e parte de suas mensagens. Para Jakobson, “as novas imagens não podem ser desvinculadas de suas formas produtivas. Como imagens-linguagens que são, estabelecem novos modelos operativos no sistema de comunicação e suas inerentes funções de linguagem” (JAKOBSON *apud* PLAZA, 1993, p. 80).

Machado problematiza a questão da linguagem videográfica por diferenciar este tipo de produção daquelas de cunho cinematográfico, como discutimos no subcapítulo anterior. Porém, no contexto específico da literatura eletrônica, cuja proposta é constituir um tipo de escrita imaginativa que muitas vezes põem em contato diferentes códigos, podemos sim categorizar a função discursiva do audiovisual como linguagem, como nos propõe Queáu e Jakobson. Podemos, enfim, concluir que a narrativa eletrônica que integra em si mais de uma semiose é multimodal, pois, de acordo com Levy (1999, p.66) quando categoriza as diferentes dimensões da comunicação, define a *modalidade perceptiva* como “sentido implicado pela recepção da informação”. Ora, percebemos e recebemos tais informações por meio de nossos sentidos: visão, audição, tato, olfato, paladar e também a partir da mistura de sentidos, ou seja, sinestesticamente. Como dissemos, o teórico acredita que o termo multimídia não seja o mais adequado para designar tais produções, já que acredita que uma produção pertinentemente chamada de multimidiática deve existir em diferentes suportes e veículos midiáticos em versões diferentes, como por exemplo um romance adaptado para um filme a linguagem cinematográfica e para a linguagem dos *games*, como ocorre, por exemplo, com *Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carrol. Nas palavras de Levy:

O termo “multimídia” significa, em princípio, aquilo que emprega diversos suportes ou diversos veículos de comunicação. Infelizmente, é raro que seja usado nesse sentido. Hoje, a palavra refere-se geralmente a duas tendências principais dos sistemas de comunicação contemporâneos: a *multimodalidade* e a *integração digital* (grifo meu). Em primeiro lugar, a informação tratada pelos computadores já não diz mais a respeito apenas a dados numéricos ou textos (como era o caso até os anos 70), mas também e cada vez mais a imagens e sons. Portanto, seria muito mais correto do ponto de vista linguístico, falar de informações ou de mensagens multimodais, pois colocam em jogo diversas modalidades sensoriais. (LEVY, 1999, p.67)

Diante do crescente número de produções com essas características, teóricos da área de educação, como Magda Soares em *Novas práticas de leitura e escrita* (2002), pertinentemente, apontam para a necessidade da sistematização de um letramento visual, que habilite o leitor a perceber as funções atribuídas à linguagem imagética e correlacioná-las as demais linguagens presentes no texto, afim de que se tenha uma compreensão mais completa e efetiva da mensagem.

4. O PEIXE FORA D’AGUA E O GRANDE LAR: REPRESENTAÇÕES DO SER DIASPÓRICO E DA MULTITERRITORIALIDADE

Neste capítulo analisaremos de maneira específica as duas narrativas em questão: *Cityfish*, a história de Lynne e do peixe fora d’água e *Book of Roofs*, o livro que agrupa telhados possíveis de serem habitados no planeta Terra, o grande lar. Ambas narrativas estreitam fortemente a relação entre a linguagem verbal e a linguagem audiovisual, tornando esta articulação um elemento primordial para a execução da estética proposta em cada uma delas. Além disso, abordaremos os conceitos de multiterritorialidade e de sujeito diaspórico e os relacionaremos com as análises das duas narrativas, posto que o território em Carpenter e em Carvalho é representado a partir da perspectiva da transitoriedade e da concepção de sujeito cambiante. A noção de territorialização é abordada tanto em sua conotação material, quanto na simbólica, o que nos aproxima, neste contexto, dos conceitos de *hibridação*

*cultural*²¹ e *entre-lugar*²² de culturas propostas pelos teóricos Canclini, Bhabha, Hall, dentre outros.

4.1 . *Cityfish* de J.R. Carpenter: Múltiplas linguagens em conjunto

Cityfish (2010) é um hipertexto literário em Língua Inglesa da escritora canadense J. R. Carpenter, que tem usado Internet como um meio para a criação e divulgação de textos experimentais desde 1993. A narrativa se desenvolve baseada nas experiências de Lynne, uma menina que vive em uma vila de pescadores em Brooklyn (“not the real”), Nova Scotia, no Canadá e vai visitar seus tios e primos em Nova York no verão. Nas palavras da autora, “*Cityfish* representa relações assíncronas entre pessoas, lugares, perspectivas e tempos através de uma janela de rolagem horizontal”²³. A personagem se sente deslocada, um “peixe fora d’água” tanto na cidade em que vive, dado que os amigos da escola a tratam de maneira distinta em função de suas viagens a outro país durante as férias, quanto em Nova York, pois seus costumes são diferentes dos de seus primos. O território é explorado sob a perspectiva de Lynne enquanto visita alguns pontos da cidade como a península de Coney Island, o Museu de História Natural da cidade e o bairro Chinatown em Manhattan. Carpenter, por meio da

²¹ Canclini (1998) utiliza o termo *hibridação* para tratar das mesclas interculturais e de seus produtos culturais. O teórico prefere essa terminologia à *mestiçagem*, por esta se tratar de mesclas apenas raciais, e a de *sincretismo* que dá conta de fusões religiosas ou de movimentos simbólicos tradicionais.

²² “O afastamento das singularidades de “classe” ou “gênero” como categorias conceituais e organizacionais básicas resultou em uma consciência das posições do sujeito – de raça, gênero, geração, local institucional, localidade geopolítica, orientação sexual – que habitam qualquer pretensão à identidade do mundo moderno. O que é teoricamente inovador e politicamente crucial é a necessidade de passar além das narrativas de subjetividades originárias e iniciais e de focalizar aqueles momentos ou processos que são produzidos na articulação de diferenças culturais. Esses “entre-lugares” fornecem o terreno para a elaboração de estratégias de subjetivação – singular ou coletiva – que dão início a novos signos de identidade e postos inovadores de colaboração e contestação, no ato de definir a própria ideia de sociedade” (BHABHA, 1998, p. 20).

²³ “CityFish represents asynchronous relationships between people, places, perspectives and times through a horizontally scrolling browser window, suggestive of a panorama, a diorama, a horizon line, a skyline, a timeline, a Torah scroll.”

Disponível no sítio eletrônico em que a autora publica todos os seus trabalhos. <<http://luckysoup.com/>> Acesso em 05 fev. 2014

linguagem pictórica, induz o leitor a percorrer os espaços onde a narrativa é situada e promove uma imersão sensorial por meio do recurso audiovisual.

A narrativa nasce contando com a imagem como recurso narrativo, já que seu embrião, apresentado em 1998 em um evento na cidade de Nuremberg, na Alemanha, incorporava uma série de fotografias de Chinatown tiradas em um filme de 35 mm. A princípio, era uma narrativa em primeira pessoa em que o narrador era um peixe capturado e vendido por um pescador na rua. Antes de ser desenvolvida e chegar à publicação que hoje está disponível *online* esta primeira versão de *Cityfish* era constituída de doze páginas em HTML que se conectavam por meio de *links*, navegáveis apenas progressivamente, não havia nenhum ícone que permitia que o interator voltasse à lexia anterior. O protótipo era composto por apenas uma imagem e uma pequena porção de texto em cada uma das lexias. Segundo Carpenter, “publicações mais sérias não tinham espaço para este simples peixe”, pois, para a autora era uma pequena narrativa, melhor categorizada como uma fábula. Já em 2010, a narrativa em primeira pessoa é transformada em uma narrativa em terceira pessoa, Lynne se torna a personagem central e o enredo torna-se mais complexo, com a adição de personagens – os tios e primos - e de uma estrutura narrativa mais elaborada, baseada em uma trajetória por Nova York. O elemento visual serve de apoio à narrativa por promover imersão do leitor nesse espaço por meio da colagem de dioramas – imagens panorâmicas em 3D, nesse caso em miniatura, que replicam espaços geográficos em pequenas escalas. As imagens são distribuídas em uma página em HTML, de rolagem horizontal e com ícones remissivos, que funcionam como *links* entre pontos distintos na mesma página. Alguns vídeos como os dispostos na Figura 9 são montados pela justaposição desses dioramas e do áudio captado no local das imagens, pela própria autora.

A recursividade dos dioramas é recorrente na produção de narrativas eletrônicas que abordam a questão do território em suas temáticas. Há *online* outras narrativas eletrônicas

que utilizam esse tipo de reprodução imagética em sua composição, disponíveis no *website* do *JavaMuseum*²⁴, um *website* que reúne publicações de escritores e artistas plásticos que produzem conteúdo para o meio digital. *Cityfish*, como declara Carpenter, é inspirado em *Voyage into the Unknown*²⁵ do cineasta e documentarista estadunidense Roderick Coover, uma elaborada composição em Flash, também disposta horizontalmente, em que é proposta uma viagem no tempo. No ano de 1869, o capitão veterano da Guerra Civil John Wesley Powell e sua tripulação tentam ser os primeiros a navegar o rio Colorado tomando caminhos não mapeados em meio a cânions no deserto estadunidense. O interator é convidado a desbravar o território com os tripulantes do barco de Powell explorando os links que revelam textos e imagens. Outra produção de Coover que merece destaque nessa discussão é a narrativa *Canyonlands*²⁶ descrita pelo cineasta como um filme interativo baseado nas obras do romancista Edward Abbey (1927-1989), que trabalhou como guarda florestal em várias regiões desérticas dos Estados Unidos, incluindo o Grand Canyon.

Por estar disposta em uma janela de rolagem horizontal, a narrativa de Carpenter se desenvolve fundamentada em uma orientação linear, e ao leitor é possibilitada apenas um direcionamento de leitura: da esquerda para a direita. Com isso, *Cityfish* caracteriza uma narrativa que poderia ser lida no meio impresso, porém algumas propriedades narrativas se perderiam, uma vez que a obra nasceu no meio digital e suas propriedades hipermidiáticas tornam o computador o meio ideal para sua leitura. Podemos categorizar *Cityfish* como uma narrativa eletrônica multimodal, visto que durante a viagem Lynne passa por alguns pontos da cidade, como a península de Coney Island e a autora usa como parte constituinte do processo narrativo uma foto aérea da praia e por meio de vídeos mostra o local. Outros mapas são dispostos ao longo das *lexias*, com a finalidade de apontar geograficamente os locais em que a

²⁴Disponível em http://2010.javamuseum.org/?page_id=814. Acesso em 27 jan. 2015.

²⁵ Disponível em http://collection.eliterature.org/2/works/coover_voyage/VoyageIntoTheUnknown/powell/index.html. Acesso em 27 jan. 2015.

²⁶ Disponível em <http://www.unknownterritories.org/Canyonlands/>. Acesso em 27 jan. 2015.

narrativa se desenvolve, como Chinatown, a Long Island Expressway e o Museum of Natural History. Observa-se que a linguagem audiovisual constitui parte do processo narrativo, prática que se torna possível, de forma integrada a outras linguagens, no hipertexto eletrônico.

Em Janeiro de 2015, em uma conversa com a autora via Skype, além de falarmos sobre a democratização da mídia, conversamos sobre multimídia no meio eletrônico. Carpenter realiza pesquisas no campo da Fotografia e das Artes Visuais há muitos anos e uma razão para o constante uso de imagens em suas produções é o fato de a linguagem pictórica estimular múltiplos sentidos. A imagem em movimento, aliada ao som, segundo a autora, possibilita que o interator se sinta imerso no território, elemento central na construção da narrativa.

O primeiro vídeo que surge diante do interator localiza-se ao lado da maçã que faz referência à *Big Apple*, Nova York (Figura 6) . Neste momento da narrativa, a mãe de Lynne está ao telefone com a tia da personagem que irá recebê-la no destino. A garota mostra-se contrária à viagem desde o primeiro momento, e as motivações se mostram a partir do desenrolar da estória. Ao lado, um poema de Robert Allen, *Standing Wave*, que começa com o verso: “Até mesmo o solo é mais rico nos Estados (Unidos)”²⁷. Há, neste momento da narrativa, uma comparação entre o Canadá e os Estados Unidos, induzindo o leitor a constatar que Lynne percebe que sua família estadunidense se comporta como se fosse superior a ela. Nas últimas estrofes, o enunciador conclui que a riqueza do solo e o valor da cultura canadense estão escondidos, enquanto as características do outro país são evidenciadas: “ (...) não é nenhuma surpresa. No frio Canadá a rigidez, / assim como o solo , é uma fina camada sobre tudo,/ por isso a nossa música é mais triste , elemental e baixa. / Apenas o solo

²⁷“ Even the soil is richer in the States.” (ALLEN *apud.* CARPENTER, 2010)

vermelho de Cypress Hills é rico, porque/ manteve-se acima das geleiras, e é profundo demais para se conhecer.”²⁸

Enquanto sua viagem à *grande maçã* é planejada pela mãe, Lynne toma um copo de suco de laranja. No vídeo, a variedade de frutas do mercado na vila representa as origens de Lynne – um vilarejo simples, porém com riquezas naturais, muitas vezes não valorizadas em determinados locais ditos mais modernos.

Luck-key, Lynne's school friends said when she told them she'd be spending her summer vacation in New York City. Again.
 Is New York bigger than Halifax?
 Yes.
 Room for me in your suitcase?
 No.
 I need a break, her mother said when Lynne asked if she really had to go.
 Sure! We'd be happy to have her! Her aunt and uncle enthused over the phone.
 So, a visit to the Big Apple, a heavily made-up stewardess said, handing Lynne an eggcup-sized glass of orange juice, somewhere over the Atlantic.

Two weeks down, one to go. What more there could possibly be to see so far included: a man peeing himself on the 7 Train, a car crash on the Long Island Expressway and the bones of Lucy, the oldest woman ever, on display at the Museum of Natural History. Now all subway cars smelled like urine. The expressway was boring without the flashing lights. And Lynne went to bed worrying that bored Museum night watchmen might rearrange Lucy's bones in the night.

CityFish
 J.R. Carpenter

Lynne didn't see what the big deal was. She had flown unattended minor plenty of times. She'd spent a dozen summers in New York City already. What more could there possibly be to see?

Lynne dreamed the museum turned into There, in jars, tubes, tins, bottles and buy the lost cures for all our bodies.

Figura 6 - Cityfish

²⁸ “it is no surprise. In cold Canada the harshness,/ like the soil, is a thin cover over everything,/so our music is sadder, elemental and low./Just the red soil of the Cypress Hills is rich, because/ it stayed above the glaciers, and is too deep to know. (ALLEN *apud*. CARPENTER, 2010)

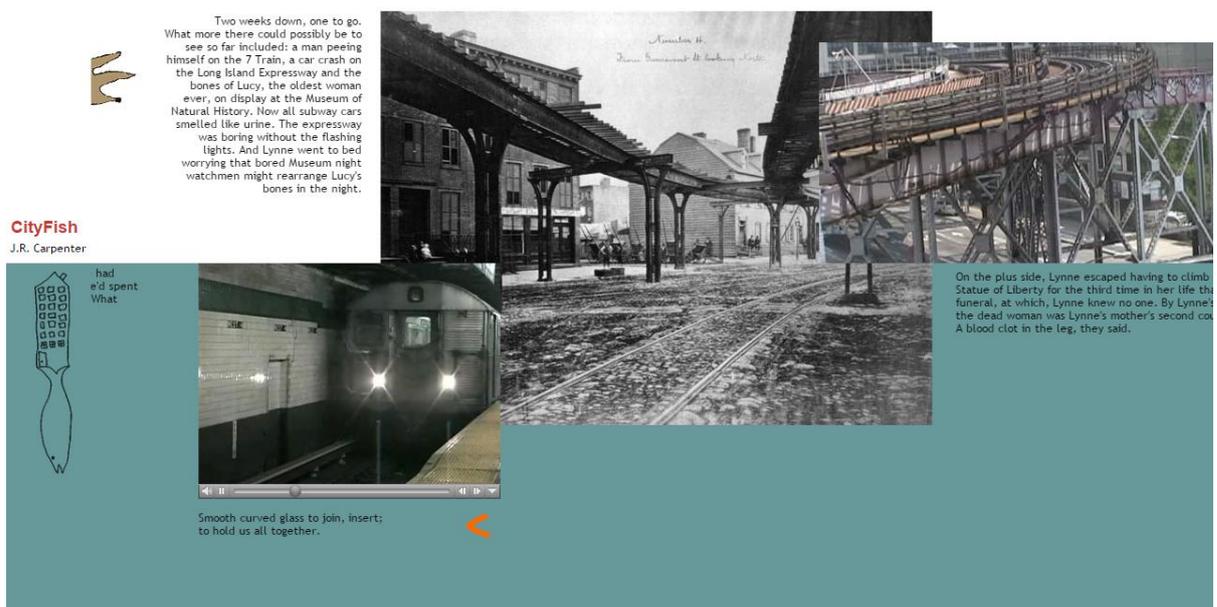


Figura 7 - Long Island Expressway and the oldest woman ever at the Natural History Museum

Ainda antes da viagem da personagem, o próximo vídeo conta com a imagem em movimento de um trem na Long Island Expressway. (Figura 7) A velocidade do vídeo não reproduz a realidade por estar em velocidade reduzida, o que caracteriza um momento em que a personagem recorre às memórias passadas para representar este espaço, e, como memórias que são, traem a lógica natural do real. O trem reaparece em outros momentos da narrativa como símbolo de transição, de meio que possibilita a ponte entre o real e o imaginário. Após a imagem do trem, surge a “mulher mais velha de todos os tempos” deitada e exposta no *Museum of Natural History*. No quadro, a espinha dorsal da mulher reproduz a imagem dos trilhos do trem, representando a transição do passado para o presente, ao mesmo tempo que representa o presente no passado. A representação imagética do museu denota a noção de que o moderno se constrói em torno do tradicional, que neste caso fica arquivado e exposto em meio ao espaço moderno. Como expresso no texto acima e ao lado da figura, Lynne fantasia que o museu possa se tornar uma farmácia com remédios para “a cura de todos os nossos corpos”. No vídeo, após a imagem da mulher, surgem crânios de pessoas que viveram no passado, mas que se apresentam semelhantes aos nossos, seres que vivemos hoje. A cura para todos os corpos encontradas em um único local, pode representar aqui, a noção de que somos

iguais, mesmo que atemporais e diferentes. O passado e o presente estão em contato durante toda a narrativa, ao lado do vídeo, há a imagem em preto e branco da estação de trem, e em seguida, quando Lynne já está em Nova York, surge o primeiro local que a família e a agregada – a personagem é sempre colocada como agregada e se vê como tal – visitam.

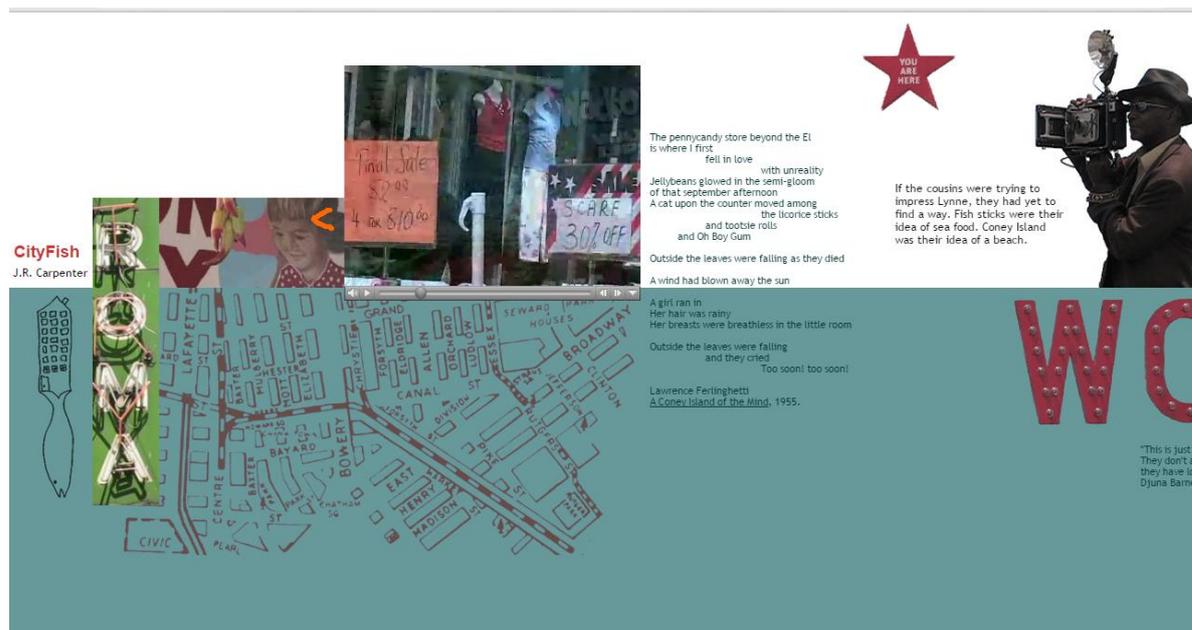


Figura 8 - Cityfish

Um festival de rua é um dos locais visitados pelos personagens. O vídeo com o desenho das ruas e das linhas do metrô na região onde o festival acontece são sobrepostas por vídeos realizados no local. Observa-se que a bricolagem de dioramas, fotografias e vídeos é disposta por toda a narrativa. Lynne, por ser estrangeira e ao mesmo tempo descendente de estadunidenses e parte da família, pode ser também analisada como um “*bricoleur participante*”. Bellei (1984) classifica este tipo de indivíduo como um criador de sua própria realidade, um colecionador de fatos, informações e experiências. A linguagem audiovisual na narrativa pode traduzir em imagens aquilo que Lynne está prestes a dizer, mas nunca diz. Os vídeos, em alguns momentos parecem falar por ela, pois, uma vez que está na condição de *outsider*, ela passa a ser uma observadora crítica das situações que vivencia.

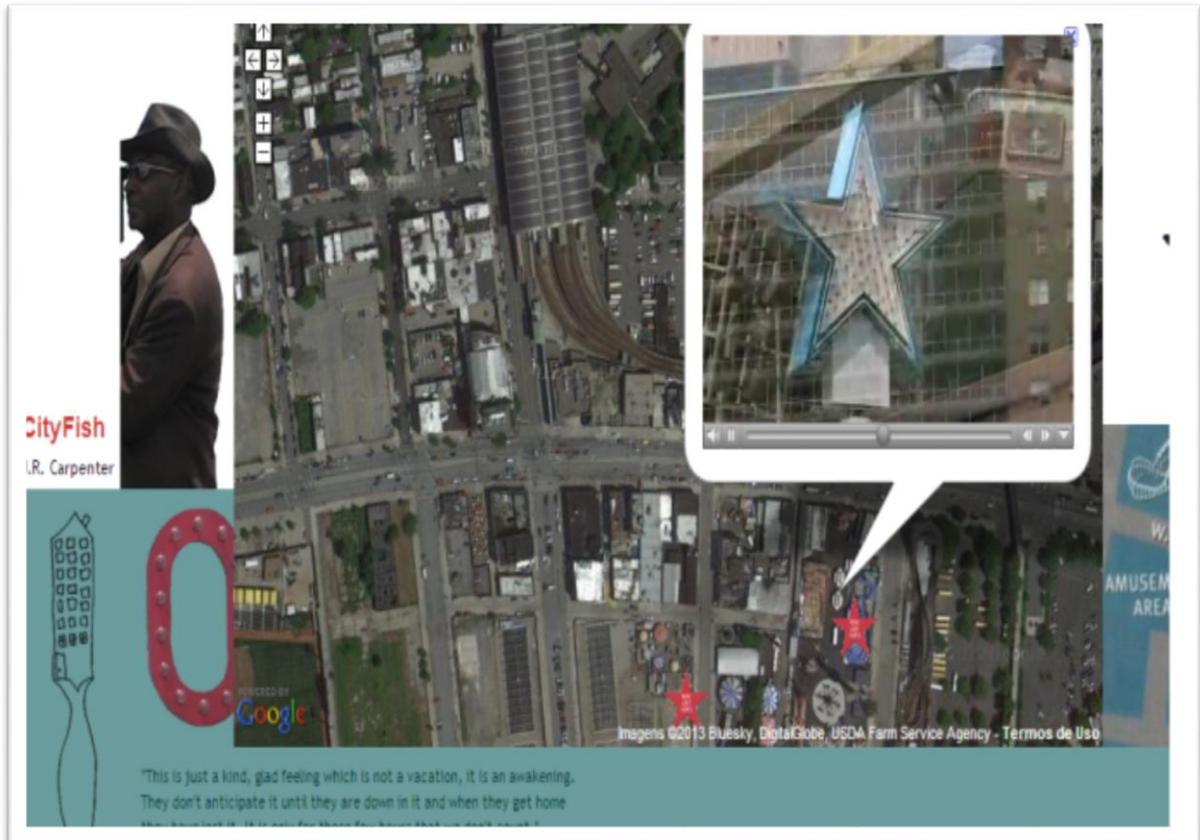


Figura 9 – Cityfish – Vídeos de Coney Island

Os personagens percorrem outras localidades e chegam a Coney Island. As estrelas em que há a inscrição “You are here” (Você está aqui) ao clique do *mouse* abrem vídeos compostos por colagens de fotografias. Os lugares indicam os locais por onde Lynne passou sem qualquer indicação de roteiro. Neste momento da narrativa, há apenas uma indicação de que a personagem percorre muitos lugares. No parágrafo antes da figura é dito: “Espetos de peixe eram a referência que seus primos tinham de frutos do mar, Coney Island era a ideia que eles tinham de praia”²⁹. Em seguida a praia é representada pela imagem aérea do *Google Maps* e logo depois, na próxima porção de texto, quando os personagens já estão em Chinatown, é anunciado que “Ela havia planejado mancar mais tarde; uma bolha já estava

²⁹ “Fish sticks were their idea of sea food. Coney Island was their idea of a beach.” (CARPENTER,2010)

surgindo em seu calcanhar esquerdo.”³⁰ É nesse momento que o interator pode visitar os locais, como os brinquedos do parque de diversão e os *food trucks* de comidas e bebidas.

Os vídeos equivalem a uma descrição dos locais que a personagem visita, além de representar aquilo que a garota vê, uma vez que ela permanece em silêncio por quase todo o passeio. Fica a cargo do leitor a ordem de reprodução dos mesmos, o que promove a interatividade com o texto, tornando-o, portanto, um leitor ativo, que é capaz de interagir com os recursos disponibilizados por Carpenter, porém, em alguns momentos, sem seguir uma ordem arbitrária centralizada na intenção da autora.

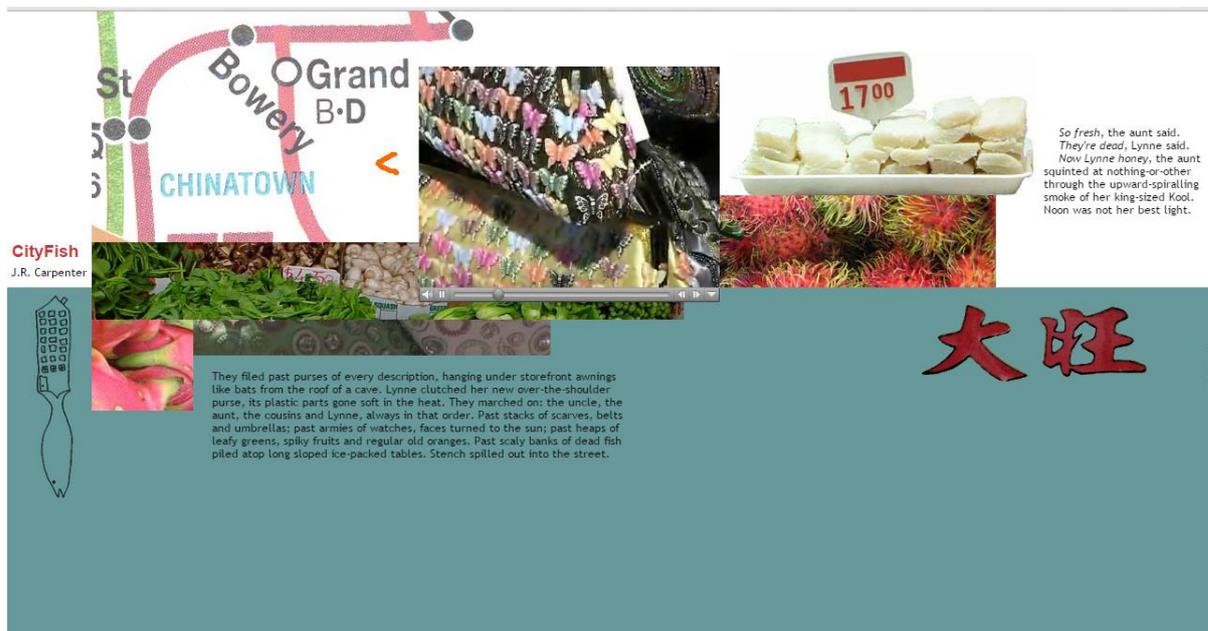


Figura 10 – Chinatown

Em Chinatown, assim como Lynne, os familiares se tornam estrangeiros em pleno território estadunidense. A colônia chinesa em Nova York serve como mais um ponto turístico, entre tantos outros, para os familiares da garota. O grupo permanece por uma hora dentro do trem (novamente, o trem), quando a temperatura é de 98°F (36,6°C, de acordo com o conversor no começo da página) , para visitar um restaurante classificado com cinco estrelas

³⁰ “She practiced limping for later; a blister already blooming on her left heel.”(ibid.)

pelo jornal *New York Times*. A personagem Lynne mantém em todos os momentos a impressão de que os primos e a família se comportam como indivíduos egocêntricos e egoístas. Na passagem em que todos visitam um território em que podem vivenciar aspectos culturais que não são estadunidenses, eles preferem ser guiados por opiniões da mídia do país. Há um índice, neste momento, de que os meios midiáticos tradicionais massificam e uniformizam as opiniões do grande público, e neste caso, acabam por reforçar o caráter de sensação de superioridade que Lynne percebe nos demais personagens. As imagens mostram algumas barracas onde a mercadoria chinesa é comercializada. Bolsas, cachecóis e outros acessórios são demonstrados como se fossem os únicos atrativos do comércio local, como se Chinatown fosse apenas um lugar para a compra de mercadorias com preços mais baixos e com restaurantes típicos sugeridos pelos veículos midiáticos tradicionais. Ao final do vídeo, surgem balões de papel de seda, típicos artefatos chineses. Um deles é em formato de dragão que na mitologia chinesa constitui um híbrido de símbolos sagrados que representam a transformação. Tais símbolos legítimos da cultura chinesa estão sob a penumbra no vídeo, o que demonstra certo apagamento da identidade original deste povo quando se estabelece em outro território.

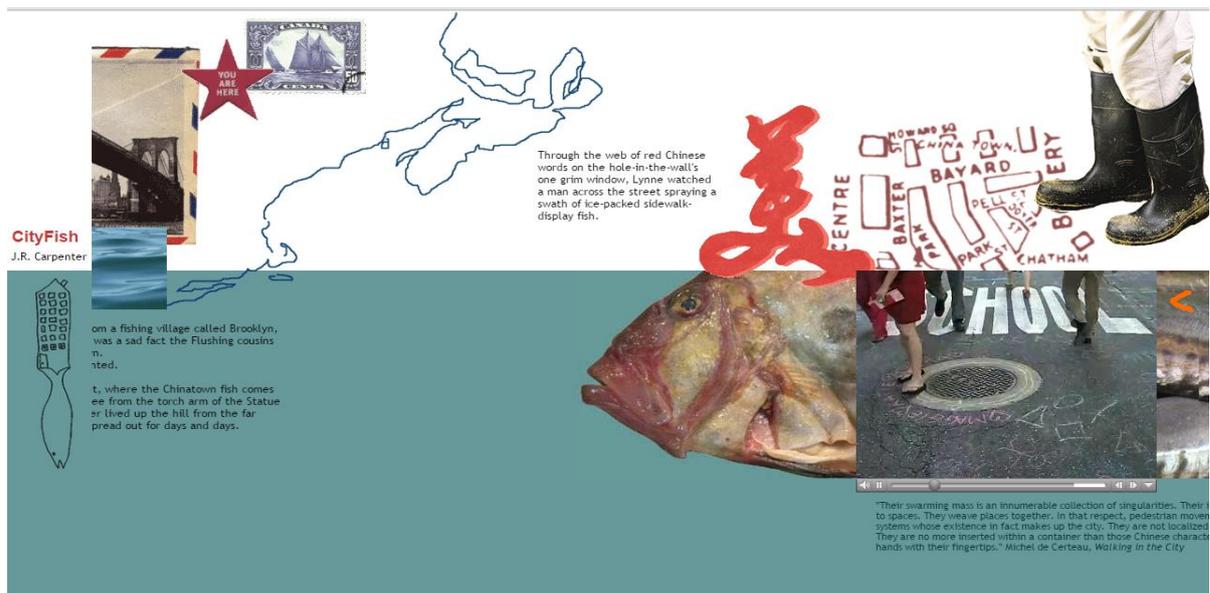


Figura 11 – Dead fish

O peixe fora de seu habitat se desintegra, cheira mal e muda sua coloração em um ambiente movimentado que contrasta com a tranquilidade do mar (Figura 11). Lynne também está fora de lugar, não se sente acolhida pelas pessoas e pelo ambiente em que se encontra. O vídeo traz a imagem de um chão riscado de giz e crianças brincando no mesmo local em que a vida de seres vivos é comercializada, mesmo assim, o movimento das pessoas não cessa. O peixe exprime seus pensamentos por meio dos pensamentos de Lynne que, por ser estrangeira, compreende que o animal está onde não gostaria de estar e, do mesmo modo que em alguns momentos os vídeos falam pela garota, é Lynne quem fala pelo peixe já morto e prestes a ser consumido. Ambos são peixes fora d'água e *estrangeiros* naquele local.

4.2. *Book of Roofs* de Josely Carvalho: A narrativa eletrônica em imagens de síntese



Figura 12 – *Book of Roofs* Introdução

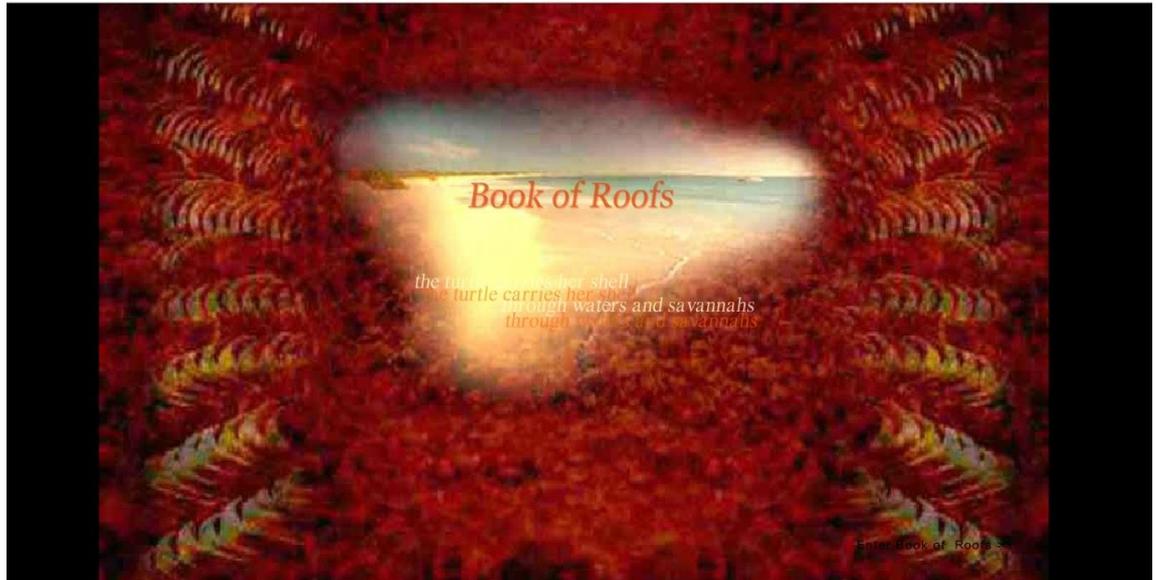


Figura 13 - Book of Roofs Intro 2

Book of Roofs (2000) é um projeto hipermidiático da escritora brasileira residente nos Estados Unidos, Josely Carvalho. A instalação integra em um mesmo hipertexto artes visuais, incluindo vídeos e ilustrações, fragmentos literários e textos enviados por leitores, constituindo um espaço de escrita colaborativa.

A arquitetura é fonte de inspiração para o *layout* da página em que as imagens das telhas simbolizam abrigo e proteção, se movimentam representando a transitoriedade do universo e das situações cotidianas. Em cada telha há textos ou ilustrações que representam diversos elementos que compõem o universo – o grande lar. A princípio, quando o leitor começa a interação com o hipertexto, seis capítulos são apresentados, unidos apenas por uma delicada teia: o prefácio; os créditos; o mapa do site; *roofs* (telhados); *shelterless* (sem abrigo) e *future* (futuro), três temas centrais da narrativa que, por sua vez, se dividem em diversas subcapítulos. A teia que os une e indica que há vários caminhos possíveis para que se explore o conteúdo também representa a noção de que há múltiplos percursos para que o grande lar seja explorado. A acepção rizomática da hipertextualidade é praticada, neste contexto, pela figura da teia.

Tanto o abrigo, quanto a falta dele são assuntos explorados pelo viés ficcional, a partir de trechos de narrativas literárias ou poesias e também pelo viés factual, por meio de um apanhado de reportagens e outros textos jornalísticos. Em entrevista com a artista, em dezembro de 2014, falamos sobre a técnica no fazer literário no ciberespaço, apontando para as diferenças deste meio para o analógico e discutindo seus acréscimos e peculiaridades em relação à criação artística (entrevista em anexo). Carvalho considera o meio digital uma extensão do manual/ mão/ artesanal o que, para a autora, promove uma diferenciada experiência de criação artística.

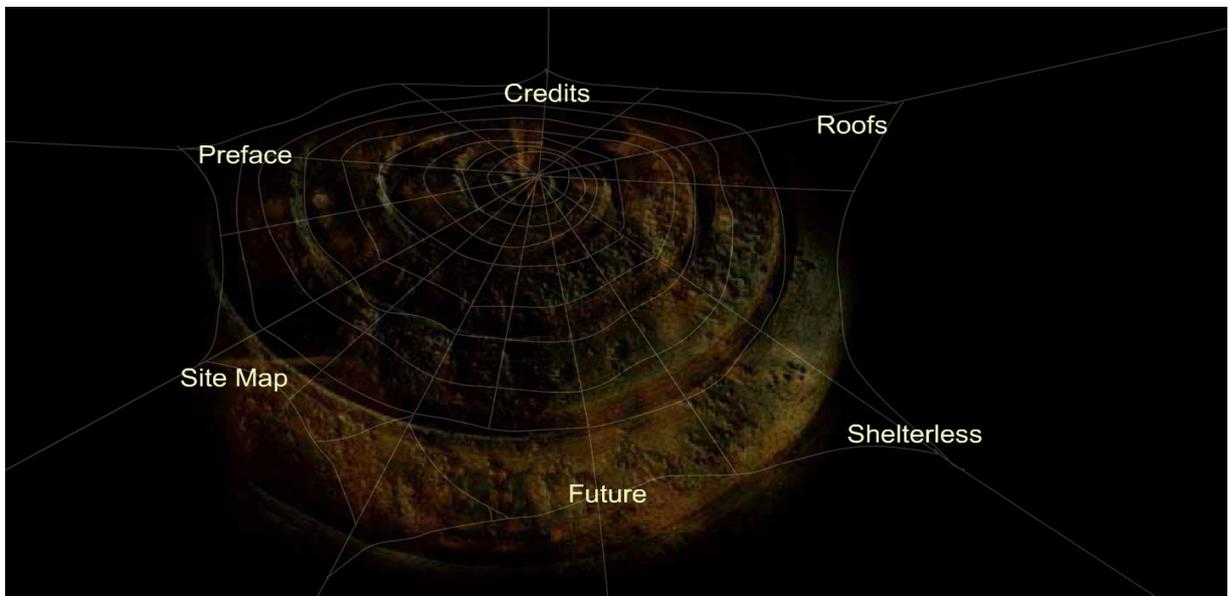


Figura 14 – Book of Roofs – Capítulos

Book of Roofs é um oportuno exemplo desta construção textual que tem como base a computação gráfica. Seu *layout* é constituído por imagens de síntese sempre em movimento e interativas. A partir da interação com as telhas e os demais elementos da página, o *iterator* constrói seu percurso de leitura sem uma ordem pré-determinada. Tal propriedade cinemática possui uma função discursiva: o trânsito dos indivíduos no chamado *grande lar* é motivado pela sua própria vontade, de acordo com suas necessidades, estando sempre em movimento, mesmo que se aconchegue em abrigos, “telhados” temporários, para a leitura do

que está dentro de cada telha. A narrativa, ao contrário de *Cityfish*, não se dispõe de maneira linear e possibilita que múltiplos caminhos de leitura sejam traçados, se enquadrando naquilo que Aarseth (1997) conceitua como Literatura Ergódica, justamente porque o hipertexto eletrônico permite, que o leitor exerça sua autonomia e siga um caminho entre os vários possíveis por meio de um processo de leitura não trivial, mais elaborado que o convencional, em que o texto estimula apenas a visão e é lido linearmente. Tal característica não é exclusiva do meio digital e pode também ser experimentada no meio impresso. No entanto, esta se torna um distintivo fundamental para a textualidade eletrônica que apresenta recursos específicos para esta prática.

Sob a perspectiva audiovisual, *Book of Roofs* apresenta qualidades cinemáticas, em toda sua composição, desde o plano de fundo até as *lexias*. O conteúdo de algumas delas por meio de imagens geradas por computação gráfica, e não por câmeras, o que o situa dentro da concepção de imagem de síntese em forma de videografia. O elemento audiovisual torna-se primordial para a construção poética, por causar a sensação de movimento que o próprio conceito da narrativa sugere. Os elementos que compõem o *livro de telhados* estão sempre em movimento e o recurso sonoro acompanha o percurso do leitor/interator enquanto navega pelas *lexias*.

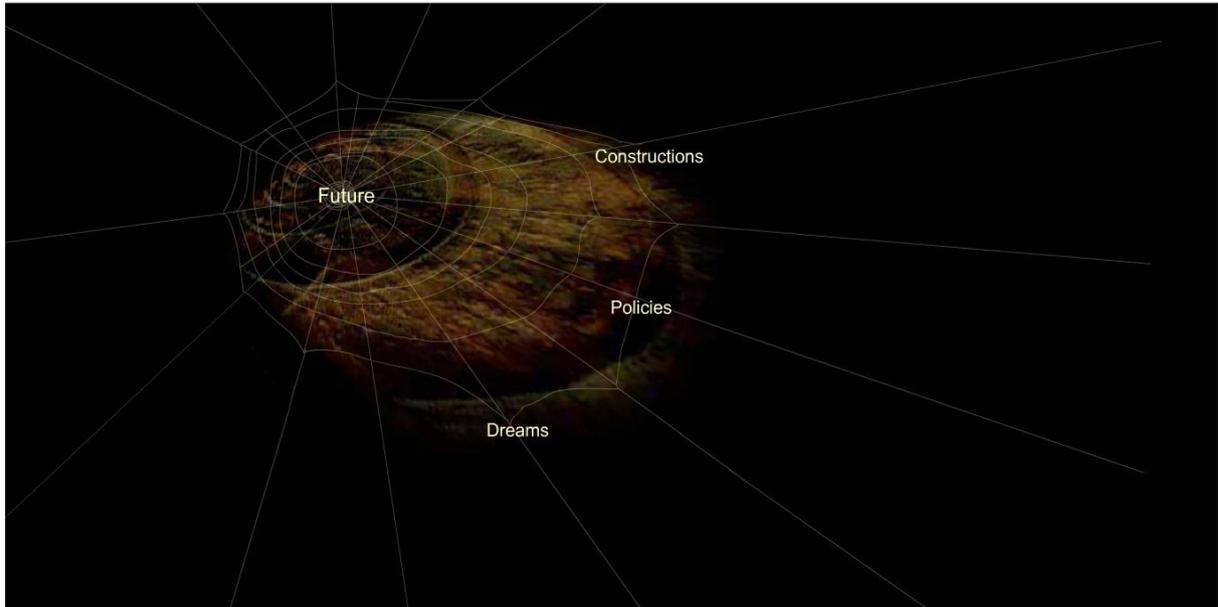


Figura 15 – Book of Roofs Subcapítulos

O movimento é uma característica constante na narrativa, uma vez que no conteúdo das lexias há textos que abordam a imigração, o corpo como abrigo, e outras concepções de lar adicionadas por leitores. A tartaruga que surge na página de entrada e na lexia introdutória simboliza a noção de abrigo portátil, de indivíduo que transita pelo espaço trazendo sempre sua casa nas costas. Nas palavras da autora:

Chamei a tartaruga tracajá, minha avatar, como protagonista do Livro das Telhas/Book of Roofs, de modo que com este pequeno animal originário da Bacia Amazônica e em processo de extinção, pudesse penetrar em locais reais, imaginários e virtuais - ambas carregando vagarosamente nosso casco, nossa casa e a portabilidade de um computador como instrumento de trabalho. (CARVALHO, 2014, p.2)

A segunda página de introdução da narrativa apresenta uma sentença que podemos chamar de epígrafe e que justifica no texto a escolha deste avatar: “a tartaruga carrega seu abrigo/pelas águas e savanas.”³¹ Logo após surge outra expressão disposta fragmentadamente pela tela “o telhado é a metáfora da habitação / o primeiro abrigo / o útero da mãe / a pele / o corpo / o lugar para existir / o local / o território / o refúgio / o santuário/ o

³¹ “The turtle carries her shell/trough waters and savannahs.”

último abrigo”³². As questões contemporâneas da multiterritorialidade e de seres diaspóricos fundamentam esta produção, trazendo a noção de flexibilidade das noções de identidade e de pertencimento a um local ou a uma cultura. A alusão ao casco da tartaruga, carcaças e carapaças de animais são recorrentes no texto por representar a noção do corpo como um lar portátil e temporário. Sobre esse assunto falaremos mais detalhadamente na seção a seguir.

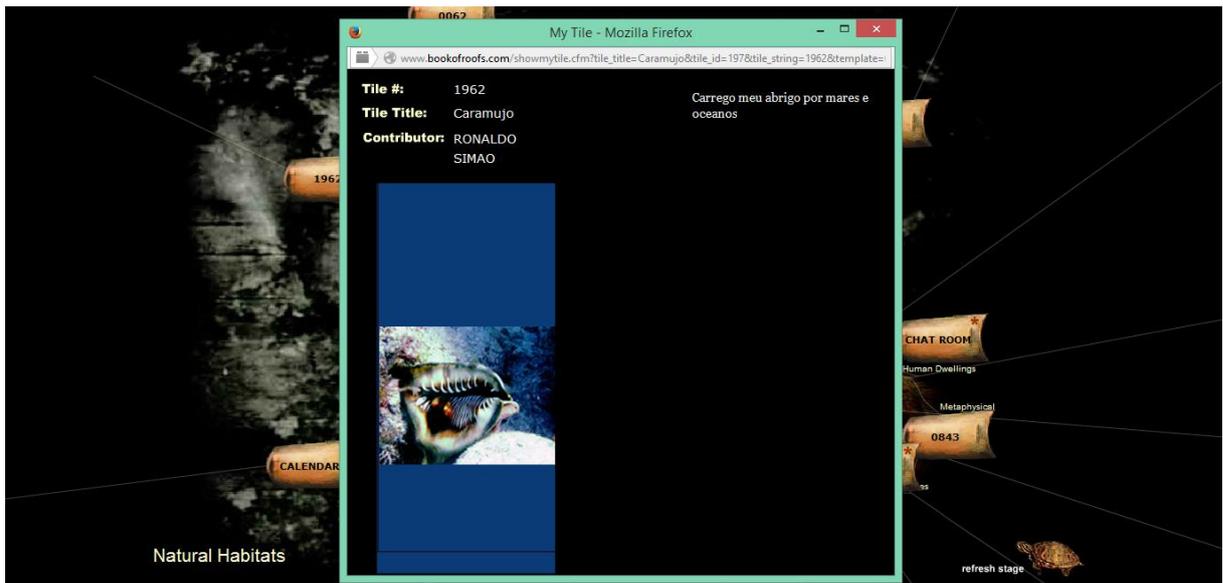


Figura 16 - “Caramujo – Carrego meu abrigo por mares e oceanos”

A Figura 17 apresenta o conteúdo de uma das telhas, contribuição de um leitor. Neste caso o poema intitulado “*My pet skeleton*” (O esqueleto do meu animal de estimação), aborda a noção do corpo enquanto primeiro e último abrigo. O enunciador do poema lamenta a morte de seu cão aludindo ao seu esqueleto, uma casa que não carrega mais o seu ser que o alimenta. O animal está vivo apenas no âmbito da lembrança e, neste plano físico, jaz apenas o esqueleto que o serviu de abrigo temporário.

³² “Roof is a methafor of dwelling/the first shelter/the mother’s womb/the skin/the body/the place of being/the local/the territory/the refuge/the sanctuary/the last shelter”. (CARVALHO, 2000)

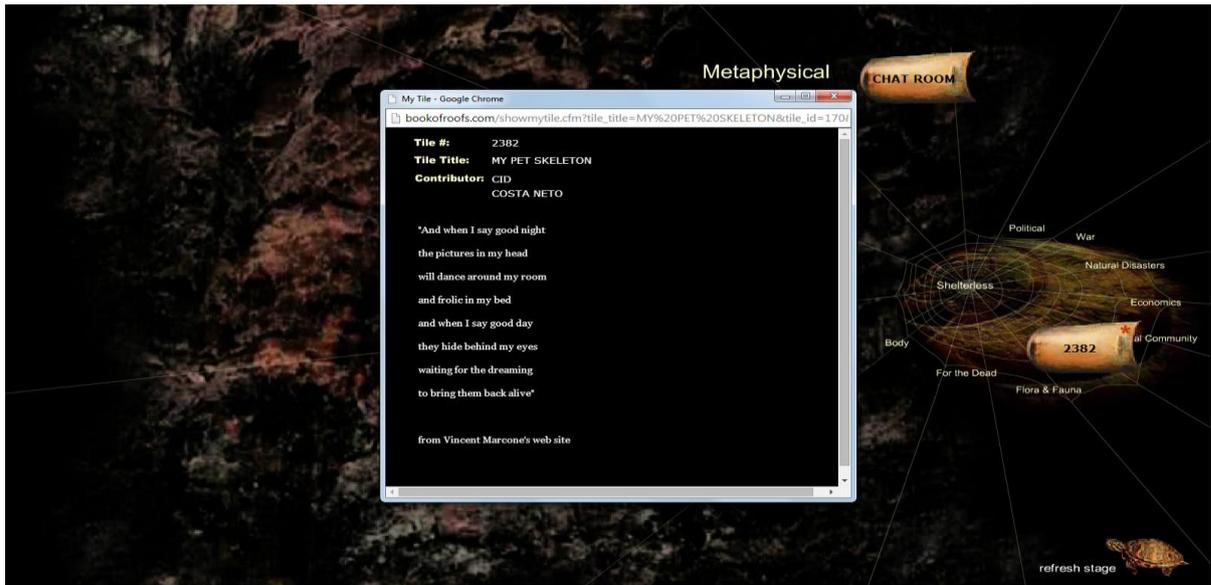


Figura 17 – My pet skeleton

A temática do abrigo é apresentada de diferentes maneiras em cada uma das lexias. Em *The Terminal Bus Shelter*³³, um colaborador envia um relato que pode ser considerado como um conto. De cunho autobiográfico, ou não, o narrador conta o período em que vivia nas ruas e tinha como abrigo um terminal de ônibus, na fase da adolescência. Hoje, com 42 anos, relembra que esta era a morada mais viável para alguém com seus ideais, uma vez que os pais não estavam de acordo com seu estilo de vida hippie e sua militância contrária à guerra do Vietnã. Ao final do relato, o narrador diz que naquela manhã percebe que mesmo que aquele fosse um lar temporário, em algum momento da vida teria que deixá-lo, e conclui “Então decidi me mudar”.

Na lexia reproduzida a seguir³⁴, há uma ressignificação da noção trivialmente atribuída ao lar e ao território. Este pode ser definido apenas como *A place of being*, como sugerido na introdução. Na prática de mergulhar, o enunciador reconhece o mar, local em que existência de seres vivos é permitida, como um abrigo.

³³Disponível em

http://www.bookofroofs.com/showmytile.cfm?tile_title=TERMINAL%20BUS%20SHELTER&tile_id=135&tile_string=0474&template=01

³⁴Disponível em

http://www.bookofroofs.com/showmytile.cfm?tile_title=Ronaldo%20Simao&tile_id=195&tile_string=1479&template=03

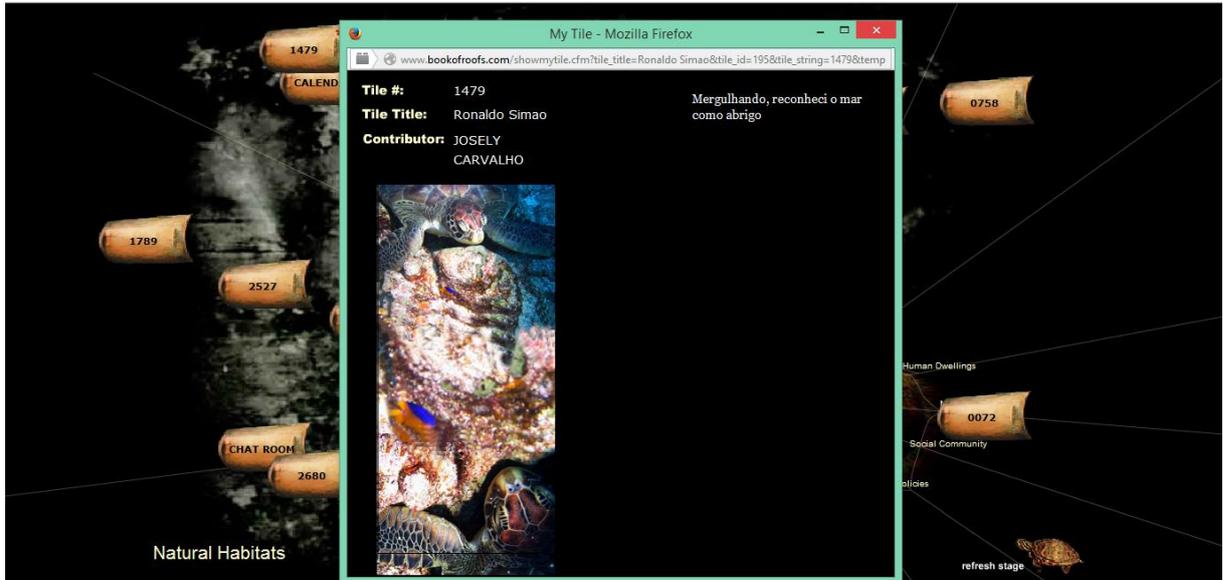


Figura 18 – Mergulhando reconheci o mar como abrigo

O refúgio torna necessária a reconfiguração da noção de pátria por aqueles que são submetidos à condição de exílio. Na lexia a seguir, Carvalho insere uma reportagem sobre refugiados afegãos abrigados temporariamente em barracas e submetidos a condições precárias de sobrevivência. A matéria informa que há seis mil pessoas nesta chamada *Tent City* (Cidade de tendas). Em outra lexia³⁵, Carvalho transcreve uma reportagem intitulada *The Wrong Shelter* (O abrigo errado). A matéria critica a decisão do então prefeito de Nova York de transformar uma antiga penitenciária em um abrigo para moradores de rua. O autor do texto julga que tal atitude é humilhante para as famílias que viveriam temporariamente sob o antigo confinamento de detentos em função das más condições do local e, além disso, pelo fato de outrora ter servido de lar temporário a criminosos. Carvalho sugere nesta unidade de leitura outra concepção de lar, apontando para situações em que os moradores não têm escolha. O abrigo lhes é imposto pelo Estado, seja por motivo de infrações cometidas ou pelo fato de não se ter onde morar. A liberdade de escolha e de mudanças é privada daqueles que estão no cárcere, estes possuem somente a obrigatoriedade de se sentirem abrigados por essa espécie de lar. Quanto aos moradores de rua, uma nova morada o lhes é imposta, porém,

³⁵Disponível em

http://www.bookofroofs.com/showmytile.cfm?tile_title=THE%20WRONG%20SHELTER&tile_id=87&tile_string=1179&template=01

segundo o autor da matéria, tal atitude os mantém na posição de marginalizados e os submete a um espaço em más condições.

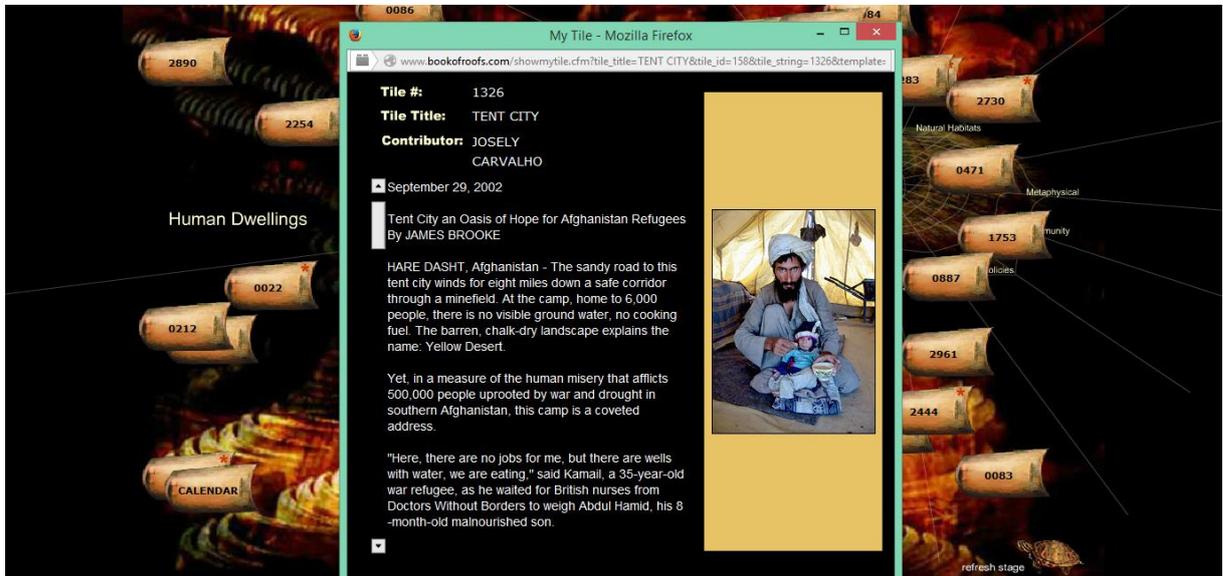


Figura 19 – Reportagem do The New York Times sobre refugiados do Afeganistão

A figura a seguir traz um vídeo em que a imagem do útero da mãe no período de gestação representa outra concepção de abrigo – *the mother's womb*. Neste aspecto, o útero é também visto como uma morada temporária que gera outra, o corpo – o primeiro e o último abrigo, referenciando aqui a *lexia* introdutória. Nota-se que, no texto, tudo aquilo a que atribuímos como morada, apresenta-se sempre como temporário e que a impermanência é o que move a existência humana. Movemos-nos em corpos portáteis, pelo território, o grande lar que nos abriga, mais uma vez temporariamente. O elemento atemporal está aqui representado apenas pelo planeta habitado, no entanto, tudo aquilo que está contido nele está constantemente em movimento e em transformação. Ao lado da imagem de uma mulher grávida está a figura de um pássaro que diz “Eu sonho em voar.” Mesmo que este já possa voar, ainda deseja continuar voando e o desejo nunca é saciado por completo, dada a necessidade de estar sempre em trânsito.



Figura 20 – “First roof - Eu sonho em voar, diz o pássaro” (Videografia)

A *lexia* na figura traz uma passagem do milenar livro chinês *I Ching*, ou *Livro das Mutações*. Também chamado de oráculo, o texto é composto de várias camadas sobrepostas. Na telha, lê-se a mensagem: “O pássaro não deve se superestimar tentando voar em direção ao sol. Ele deve descer em direção à terra onde está seu ninho”. Aqui está expressa a noção de que, por mais que em um mundo globalizado e com fronteiras diluídas, há ainda a necessidade de pertencimento a uma cultura e uma identidade. A metáfora do ninho representa o lar onde permanecem as raízes. Mesmo que o pássaro tenha asas para voar e se deslocar para onde desejar, ele precisa não desligar de sua origem.

Na narrativa, as telhas estão sempre em trânsito e se movimentando, mas são, ainda assim, telhas. Esta metáfora, além de aludir às múltiplas opções de abrigos que podem nos servir no grande lar, incita a reflexão de que a sensação de estar em casa é imprescindível em determinados momentos da vida e que, não necessariamente o abrigo temporário que podemos vir a habitar nos trará essa sensação. Segundo Bauman (1990) “Apesar de prolongada, a permanência do estranho é temporária – uma transgressão na divisão que deveria ser conservada intacta e preservada em nome da existência segura e pacífica”. (BAUMAN, 1990, p.162).



Figura 21 – I Ching

4.3. A multiterritorialidade em *Cityfish* e *Book of Roofs*

Bhabha (1998) faz com que percebamos que “encontramo-nos no momento de trânsito em que o espaço e o tempo se cruzam para produzir figuras complexas de diferença e identidade, passado e presente, interior e exterior, inclusão e exclusão” (1998, p.19). Tal trânsito caracteriza a concepção da noção de *entre-lugar*, que emerge do contato entre diferentes culturas e reelaboram os signos identitários tradicionais, o que modifica e redefine a ideia de sociedade a partir da experiência diaspórica. Featherstone (1990), por sua vez, aponta que Appadurai concebe cinco dimensões de fluxos culturais globais e uma delas, denominada *etnoscapas*, está relacionada ao fluxo de pessoas em massa de uma determinada região do planeta para outra.

Os valores culturais e as noções de etnia/classe/ gênero se remodelam a partir da interação entre diferentes sujeitos. Tal diluição simbólica de fronteiras traz à tona a existência de uma possível multiterritorialidade, que segundo Haesbaert (2010) trata-se da “possibilidade de se experimentar vários territórios ao mesmo tempo” (ibid. p.344), fenômeno que nos

tempos atuais se faz presente mais do que antes na história, pelo uso da Internet e das Novas Tecnologias da Informação. Nas palavras do pesquisador:

uma diversidade ou um conjunto de opções muito maior de territórios/territorialidades com os/as quais podemos “jogar”, uma velocidade (ou facilidade, via Internet, por exemplo) muito maior (e mais múltipla) de acesso e trânsito por essas territorialidades – elas próprias muito mais instáveis e móveis – e, dependendo de nossa condição social, também muito mais opções para desfazer e refazer constantemente essa multiterritorialidade (HAESBAERT, 2010, p. 344).

O caráter de unidade e de pureza cultural passou a ser gradativamente desestabilizado uma vez que a chamada *hibridação cultural* passou a ser considerada para que se compreendesse os fenômenos da diáspora e da multiterritorialidade. Canclini (1998) chama atenção para como os cruzamentos socioculturais mesclam o tradicional e o moderno e acentuam ainda mais o caráter heterogêneo da cultura na modernidade tardia, ou modernidade líquida, como prefere e nos apresenta Bauman (2001). Em virtude da crescente hibridização entre culturas e da intensificação do ritmo da globalização, a concepção de identidade nacional tem se redimensionado e novas identidades – híbridas e flutuantes – estão sendo observadas. Os relatos e demais conteúdos das lexias de *Book of Roofs* fomentam a discussão da multiterritorialidade e dos desdobramentos conceituais acerca da identidade. Ademais, em *Cityfish*, o leitor observa o quão híbrida se torna a personagem Lynne em sua experiência de exílio. Stuart Hall em *A identidade Cultural na pós-modernidade* (2000) distingue três concepções de identidade estabelecidas ao longo da história: 1) A iluminista, aquela que, ao caracterizar o sujeito como dotado de razão e consciência, afastou a noção tradicional pautada sob uma ordem secular e divina concebendo, assim, a noção de *sujeito cartesiano*; 2) a sociológica, em que a noção de sujeito pautou-se nas relações sociais do indivíduo. Esta concepção aponta relações sociais como formadoras de uma estrutura social que define, por conseguinte, a concepção de um sujeito construído a partir da interação. 3) a pós-moderna, provisoriamente conceituada, baseada na noção de fragmentação cultural que emerge na

modernidade tardia. Com isso, um suposto fechamento identitário atribuído a uma determinada cultura é perturbado pela diversidade cultural e pela diluição de fronteiras. Nesse contexto, a noção de identidade nacional é percebida como uma *comunidade imaginada* (HALL, 2000, p. 58), que, por sua vez, é consolidada por meio do discurso, por meio de símbolos que perpassam gerações e, conseqüentemente, constituem uma identidade unificante baseada em três pilares: “as memórias do passado; o desejo por viver em conjunto; a perpetuação da herança.” (Ibid.) O estrangeiro e/ou aquele que se abriga temporariamente em determinado território está fora dessa comunidade imaginada e se recusa a pertencer a ela. De acordo com Featherstone (1990): “Nos ambientes urbanos da modernidade, o forasteiro ou estrangeiro aparece no mundo vital e se recusa a participar na construção do estado de uma *comunidade imaginada*” (ibid. p. 16). A personagem de Carpenter, Lynne, se adéqua a tal concepção de estrangeiro, pois, além estar fora de seu país contra a vontade, questiona os valores de seus hóspedes, que paradoxalmente, são parte da família de sua mãe. A garota rejeita ser parte daquele núcleo, preferindo interagir com os animais, em vez dos primos. Na visita a Chinatown, é quando ela dá conta de sua própria *estrangeiridade*. Percebe que os imigrantes chineses, mesmo fora do território em que nasceram, trouxeram na bagagem sua própria identidade. Recusaram-se, de certa forma, a participar da cultura de chegada da maneira como ela se apresenta, modificando, assim, o território que passaram a ocupar.

Tanto a concepção do sujeito cartesiano quanto a do sujeito sociológico contribuíram para a posterior noção de sujeito descentralizado na medida em que, gradativamente, diluíram a noção de unidade e homogeneidade atribuída ao sujeito. O sujeito moderno, sob essa ótica, assume um caráter cambiante em relação aos novos modos de estruturação social que estão cada vez mais relacionados ao movimento, à diferença e à fluidez do que à unificação e fixidez. No dizer de Hall:

O sujeito previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. (...) Esse processo produz o sujeito pós-moderno conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. (...) O sujeito assume identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. (...) A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente. (HALL, 2000, p.12 – 13)

A produção de novas identidades de caráter híbrido torna inevitável que argumentos que prezem pela pureza cultural, pelo absolutismo étnico e pela valorização de uma identidade nacional unificada caiam em desuso, além de se tornarem exemplos de discriminação e racismo cultural. Como sugere Hall, há uma nova articulação entre o global e o local e esta modificação é também um agente transformador da concepção de identidades, fazendo com que a necessidade de pertencimento a uma determinada cultura seja reelaborada. O sentimento de “lugar” está se dissolvendo juntamente com as tradições apontadas como específicas de um povo e de uma cultura.

Este indivíduo que aprende a transitar entre duas (ou mais) línguas e a conviver com a cultura do outro cotidianamente, ao mesmo tempo que carrega sua própria bagagem cultural, seria um exemplo do sujeito que não possui uma identidade “fixa, essencial ou permanente”(ibid. p. 60). Hall define como *tradução cultural* tal processo de troca de identidades em contato. O *entre-lugar* de culturas se torna, então, o ambiente em que novas concepções de identidade são formuladas e novos símbolos são constituídos. O “novo”, nesse caso, não deixa de ter o tradicional como fundamento na medida em que se constitui como atual. Há, portanto, uma negociação entre dois momentos e duas culturas nessa transformação. A partir deste intercâmbio de valores, novas concepções de identidade estão sendo formuladas e este fenômeno pode ser observado ao se analisar as manifestações culturais e expressões artísticas produzidas nesse contexto.

Book of Roofs aborda a temática do *ecumenismo global*³⁶ ao tratar das várias formas de abrigos habitáveis no mundo, denominado por Carvalho de *o grande lar*. A imagem da tartaruga se torna para a narrativa um ícone que representaria o ato de carregamento da identidade e da cultura de origem mesmo quando se habita outros telhados. Para Bhabha: “As fronteiras entre casa e mundo se confundem e, estranhamente, o privado e o público tornam-se parte um do outro, forçando sobre nós uma visão que é tão dividida quanto desnorteadora”. Por outro lado, Bauman (1990) acredita ser possível que a identidade se perca e desapareça:

O estranho que se recusa a partir transforma gradativamente a sua permanência temporária num território doméstico – tanto mais assim porque o seu outro lar “original” e perde no passado e talvez até desaparece definitivamente. Todavia, por um lado, ele conserva (pelo menos em teoria) a sua liberdade de partir e, dessa forma, está em condições de visualizar as circunstâncias locais com uma equanimidade que os residentes nativos dificilmente conseguem desfrutar (BAUMAN, 1990, p. 162-163)

Em *Cityfish*, a personagem Lynne é de nacionalidade canadense e filha de mãe estadunidense. É notada a contrariedade da garota em relação à viagem, pois sente, baseando-se em experiências passadas, certa hostilidade dos primos pelo fato de ser estrangeira e viver em uma vila de pescadores. Seus primos estadunidenses portam como superiores, peixes maiores que Lynne, como diz Carpenter. A chamada *hostipitalidade* – termo derrideano cunhado a partir do fundamento da hostilidade na hospitalidade – é vivenciada pela personagem durante as visitas, pois mesmo que ela seja recebida pela família, há certa hostilidade nas relações entre eles: “Se os tios de Lynne estavam de fato felizes com sua visita, tinham maneiras engraçadas de se demonstrar isso”³⁷; “Há, pelo menos, restaurantes onde você mora? Perguntaram os primos sem perguntar”³⁸. Bauman (1990) nos fala sobre a visão do estrangeiro em relação aos “hospedes”, apontando para certo incômodo causado por

³⁶ A definição de ecumenismo global pode ser encontrada em Featherstone (1990, p.12): “religião de interação e intercâmbio de interação e intercâmbio cultural persistentes” (Kopytoff, 1987; Hanners, 1989).

³⁷ “If Lynne's aunt and uncle were indeed happy to have her visit, they had funny ways of showing it.” (CARPENTER, 2010)

³⁸ “Do they ever have restaurants where you live? The cousins asked without asking” (CARPENTER, 2010)

aquele que é estranho, que está presente fisicamente, mas que “espiritualmente” pertence a outro lugar:

O estranho perturba a ressonância entre a distância física e a distância psíquica – ele está fisicamente próximo, enquanto permanece espiritualmente distante. Ele traz para dentro do círculo interno da proximidade o tipo de diferença e a alteridade que são previstas e toleradas ou apenas repelidas como inimigas. O estranho representa uma “síntese de aproximação de distância” incongruente e, portanto ressentida (Simmel, 1971:[45]). Sua presença é um desafio para a confiança dos pontos e orientação ortodoxos e para os instrumentos universais do estabelecimento da ordem. (BAUMAN, 1990, p. 162)

Em contrapartida, Lynne é um sujeito ex-cêntrico, aludindo ao conceito de Hutcheon (1988), momentaneamente exilado, fora de seu lar, mesmo que suas raízes estejam parcialmente naquele país e naquela família. Calada, mas sempre respondendo em pensamento, Lynne resiste às provocações dos primos que são maiores em número e estão em casa. Esta relação elucidaria uma possível não representatividade do estrangeiro em várias esferas quando exilado, uma vez que se calam diante dos anfitriões, em um misto de respeito e sensação de opressão. Do ponto de vista do estrangeiro, Bauman também aponta para o incômodo, para a sensação de não pertencimento:

A segregação territorial ou funcional cessa de satisfazer tão logo o simples incomum se torna o estranho, muito apropriadamente descrito por Simmel (1971:143) como “homem que chega hoje e permanece até amanhã”. O estranho é, na realidade, alguém que se recusa a permanecer na terra “distante” ou vai embora, e, com isso, desafia a priori o recurso confortável da segregação espacial ou temporal. (ibid.)

Há várias outras referências ao processo de imigração na narrativa. Os primos e tios de Lynne habitam o bairro de Flushing, em Nova York. O local é conhecido por ser habitado por imigrantes de várias partes do mundo e Lynne nota que esta é uma localidade colocada à margem no aspecto social, mesmo que espacialmente esteja na região central da cidade. “Onde eles moram mal é considerado parte da Cidade. Um lugar chamado Flushing.

Uma coisa que o banheiro faz”³⁹. Além disso, parte da narrativa é situada em Chinatown, um território constituído a partir da transnacionalidade.

5 Considerações finais

Ao longo do desenvolvimento desta dissertação percebemos que muitos eram os caminhos possíveis. Esta é uma pesquisa de nosso tempo e tal característica faz com que, por vezes, nos vejamos incrédulos diante de tantas informações novas e da variedade de abordagens possíveis. Contudo, a artemídia, ou *computer art*, como muitos preferem, já não se apresenta mais como uma novidade, dado que as primeiras análises na teoria datam do final da década de 90, quando o otimismo em relação ao hipertexto e a hipermídia estava em seu auge, mesmo que os aparatos tecnológicos não estivessem desenvolvidos naquela época. No entanto, hoje, quase vinte anos mais tarde, vivenciamos a fase em que a mídia digital encontra-se no ponto mais alto de suas potencialidades, até então. Percebemos desde o embrião desta pesquisa - ainda no Projeto de Iniciação Científica, antes de vir a se tornar um pré-projeto de dissertação – que eram raras as produções acadêmicas que se propunham a analisar o contato entre recursos, processos e mediações tecnológicas que a digitalização da informação tornou mais acessíveis e facilitados.

O principal objetivo deste trabalho é analisar narrativas eletrônicas que se valem do recurso audiovisual em suas composições. Vivenciamos cotidianamente a experiência de interagir com diversas mídias e signos, seja no ambiente digital, ou nas situações do dia a dia. Observamos que nas redes sociais o compartilhamento de vídeos é crescente, o que torna necessário o aprimoramento de recursos de criação e difusão dessas produções, sejam elas amadoras ou profissionais, bem como a promoção de um letramento visual que capacite o

³⁹ “Where they lived barely even counted as the City. A place called Flushing. Something a toilet does” (CARPENTER, 2010)

leitor a compreender a mensagem inerente a esta linguagem. Todavia, ainda restava o questionamento: Quais as implicações do uso do vídeo em textos eletrônicos de caráter literário? A princípio, fomentamos nesta dissertação o argumento cujo cerne é classificar o ciberespaço como um meio que confere autonomia ao usuário, esteja ele na posição de produtor ou de receptor. Percebemos que esta a autonomia se dá de diferentes maneiras: 1) permite que o leitor - que preferimos aqui chamar de *interator* - acesse de maneira livre e autônoma todo o conteúdo disponibilizado na web, além de poder trilhar seu próprio caminho de leitura em narrativas eletrônicas; 2) possibilita que escritores, profissionais ou não, publiquem textos literários sem o crivo e distribuição de editoras, a difusão da escrita literária é facilitada, e que; 3) por se tratar de um espaço multimidiático, a gama de recursos e linguagens que podem ser utilizadas no processo criativo se expandem, outros modos de narrar surgem com o contato entre múltiplas linguagens em uma mesma narrativa.

No que tange a recursividade audiovisual presente em *Cityfish* e *Book of Roofs*, percebemos que a imagem não carrega consigo um caráter ilustrativo e sim, representa, por meio dos vídeos, um discurso que não está completamente expresso na linguagem verbal. Denominamos, nesta dissertação, esta representação como *funcionalidade comunicativa*, dado que existe um discurso inerente à linguagem audiovisual que compõe o todo narrativo que nos faz pensar na imagem fora dos limites da mimese, da ilustração. Entendemos que o uso da imagem - tanto estática, quanto em movimento – nas narrativas analisadas, não estão incorporadas à produção literária com finalidade de ilustrar, transpor o signo verbal para o não-verbal. Tais modos semióticos são apresentados para compor a narrativa que acaba por adquirir um caráter multimodal, dado que agrega valor semântico e são articuladas sintaticamente com as demais linguagens, nos aproximando daquilo que Machado (1997, p. 240) denominaria provisoriamente como “gramática dos meios audiovisuais”. Com isso, observamos que nessas produções constituem um híbrido de múltiplas imagens, vozes e

textos. No entanto, cabe a nós admitir que há certa saturação de informações em um curto espaço e que, no caso de *Book of Roofs* propriamente, há uma ausência de integridade estrutural no que diz respeito a orientação prévia de leitura além da exigência de que o interator seja apto a ler sinestesticamente, o que exigiria uma espécie de letramento diferenciada. No entanto, é exatamente este fator que caracteriza tal narrativa como não-linear e altamente interativa, possibilitando que haja respostas autônomas e criativas do receptor quando em contato com a produção hipermidiática. É neste ponto que torna-se plausível a relação entre o hipertexto eletrônico e as noções de Texto em contraponto à Obra, desenvolvidas por Barthes (1988) e discutidas no primeiro capítulo desta dissertação. “O texto é plural” e por isso não há um acabamento da obra. O Texto “adia a si próprio infinitamente” ao permitir que aquilo que é prévio, concebido pelo criador/scriptor/autor, seja algo desdobrado inúmeras vezes a partir da experiência do interator que percorre o caminho hipermidiático da produção literária em questão.

Ademais, concluímos que o suporte audiovisual permite que a interface em que o hipertexto se apresenta seja um elemento estético que contribui para a compreensão do texto. O movimento das telhas de *Book of Roofs* é parte do que chamamos de temática geral da narrativa e, sabemos que tal performance que alia um suporte audiovisual à possibilidade de interatividade direta do usuário somente é possível no meio digital. As imagens de síntese que compõem esta instalação midiática são compostas por imagens de síntese, isto é, são criadas por computação gráfica que, por sua vez fazem uso do *pixel* como matéria-prima. Tal característica fez com que problematizássemos e discutíssemos a questão da imagem como representação do real. Ora, os vídeos produzidos graficamente em *softwares* eletrônicos não se tratam de uma representação pictórica convencional, uma vez que suas imagens são sintéticas e não captadas por uma câmera. A conversão da fotografia e da videografia analógica para o domínio digital tem fomentado algumas discussões especializadas, como

podemos verificar nos escritos de Machado (1997), Queáu (1993) e Bettetini (1993), cujas hipóteses e observações citamos no segundo capítulo deste trabalho. O entendimento da imagem enquanto figura a ser contemplada, na condição de ilustração se transforma em um “texto” a ser “lido”, tomado como parte de uma narrativa multimodal. Neste aspecto, a produção audiovisual inserida em *Cityfish* se dá de maneira diversa. Os vídeos são captados *in loco* por Carpenter por meio de uma filmadora. Contudo, as imagens são editadas e aglutinadas, constituindo uma colagem com mensagem própria. Em outros casos, a criadora da narrativa realiza uma bricolagem de fotografias, transformando-a em produto audiovisual. Essas modificações também somente são possíveis de ser realizadas por meio de *softwares* computacionais específicos que tornam possível a edição de imagens. Logo, a noção de imagem como reprodução do mundo visível, como definida no Renascimento se desconstrói. A imagem objetiva como imitação da natureza tal qual a vemos ou captamos pela câmera torna-se manipulável e até mesmo produzível pela computação gráfica, onde se pode sintetizar quadros não-figurativos, estética semelhante à pintura abstrata.

Por fim, em uma análise de conteúdo das narrativas em questão, falamos sobre temáticas que contemplam os principais aspectos no âmbito da crítica da cultura atualmente. Passamos pelas conceituações do sujeito (cartesiano, sociológico e pós-moderno), elucidados por Hall (2000) até chegarmos nas noções de *ser diaspórico* que ocupa um chamado *entre-lugar*, conseqüente do fenômeno da *multiterritorialidade*. Coincidentemente, o *corpus* analítico selecionado contempla tais assuntos. A escolha dos objetos de análise se deu, a princípio, pelas suas organizações estruturais no âmbito textual, sobre o que já expomos anteriormente. No entanto, as produções de Carvalho e Carpenter trazem figuras complexas pautadas na elaboração da identidade do sujeito, nas diferenças, na inclusão e na exclusão, bem como na ocupação de espaços modificados pelo contato entre culturas e desdobramentos da imigração e do exílio. O conceito de hibridismo cultural, nas narrativas em questão, torna-

se sensível e compreensível a partir do estímulo de múltiplos sentidos. O pensamento de Lynne, traduzido em imagens torna objetiva reflexão do interator acerca das influências do contato entre a cultura oriental e ocidental observada em Chinatown. A imagem do peixe da cidade, fora de seu habitat natural se torna o ícone da não representação daquele indivíduo que se encontra fora de lugar, trazendo à baila a estratégia de subjetivação que acaba por constituir novos signos de identidade e abre o precedente para contestação da noção de sociedade, como nos fala Bhabha (1998). Em contrapartida, há em *Book of Roofs* a representação daquilo que chamamos de sensações temporárias de pertencimento, representadas pelas telhas que se deslocam. A narrativa suscita a reflexão de que o verdadeiro e pleno abrigo, na realidade, é o grande lar. É facultada aos seres a atividade de transitar pelo espaço, construindo aconchegantes moradas temporárias onde quer que estejam, sem deixar, porém, de trazer sua casa nas costas, tal como a tartaruga tacarajá.

As temáticas perpassadas por nós na elaboração e escrita dos capítulos possuem em comum, além dos ganchos teóricos que as uniram para que se articulassem de maneira pertinente, a concordância relativa a desconstrução de dicotomias tradicionais, pautadas no binarismo estanque de autor/ leitor e nativo/estrangeiro. Os novos problemas de representação, as novas maneiras de compreensão das posições de criador/receptor de novos modelos de textualidade e as novas noções epistemológicas da representação imagética foram aqui pontuados e analisados, dentro do contexto proposto.

A partir deste trabalho concluímos que as influências das novas tecnologias sobre a compreensão do texto artístico apontam para a necessidade de atualização da semiótica textual, bem como para a capacitação do usuário, por meios de técnicas de letramento específicas e orientações concretas para a criação de narrativas eletrônicas. Os processos de digitalização e modelização numérica, tanto do texto, quanto da imagem, modificam o fazer literário e também as técnicas de figuração, fatos que nos fazem perceber que novas formas de

compreender o mundo estão sendo introduzidas a partir do desenvolvimento da tecnologia informática e sendo incorporadas às criações artísticas de nosso tempo.

6 BIBLIOGRAFIA

AARSETH, E. *Cibertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

BARTHES, Roland. “Da obra ao texto”. In : *O rumor da língua*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Brasiliense, 1988, p. 55-61

BAUMAN, Zygmunt. “Prefácio: Ser Leve e Líquido”. In : BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001.

_____. “Modernidade e Ambivalência”. In : FEATHERSTONE, Mike. *Cultura Global: Nacionalismo, globalização e modernidade*. Petrópolis: Editora Vozes, 1990. pp. 155-181.

BELLEI, Sérgio Luiz Prado. “O novo humanismo: formas de descentramento”. In : *Estudos Germânicos*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 1983. pp. 16-25.

BETTETINI, Gianfranco. “Semiótica, computação gráfica e textualidade”. In : PARENTE, André. *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 1993.

BHABHA, Homi K. O local da cultura. Trad. Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

BOLTER, J. D. “Topographic Writing: Hypertext and the Electronic Writing Space”. In: *Hypermedia and literary studies*. Edited by Paul Delany and George P. Landow. Massachusetts Institute of Technology, 1994

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. Trad. Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999

_____. *A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2003

_____. *Redes de Indignação e Esperança: movimentos sociais na era da internet*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2013

CHARTIER, Roger. *Os Desafios da Escrita*. São Paulo: Editora UNESP, 2002

CARPENTER, J. R. *Cityfish*. Disponível em <<http://luckysoap.com/cityfish/>> Acesso em 05 jun. 2014.

CARVALHO, Josely. *Book of Roofs*. Disponível em <http://www.bookofroofs.com> Disponível em 06 jul. 2014

DELEUZE, Gilles. “Sobre a diferença da ética em relação a uma moral”. In : *Espinosa: filosofia prática*. Tradução Daniel Lins e Fabien Pascal Lins. São Paulo: Escuta, 2002, p. 23-35.

_____ ; GUATARRI, Félix. *Mil platôs*. Volume 1. Tradução Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____ ; PARNET, Claire. *Diálogos*. Tradução Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Escuta, 1998.

FEATHERSTONE, Mike. “Cultura Global: Introdução”. In : FEATHERSTONE, Mike. *Cultura Global: Nacionalismo, globalização e modernidade*. Petrópolis: Editora Vozes, 1990. pp. 7-21

FERREIRA, Rogério de Souza Sérgio. “Literatura em Hipertexto: da euforia ao ceticismo”. In: *Revista Interdisciplinar*. Itabaiana – SE, 2013. Disponível em: <http://www.seer.ufs.br/index.php/interdisciplinar/article/viewFile/1342/1191> Acesso em fev. 2015

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Foullain de. “Literatura, roteiro e mercado editorial: o escritor multimídia”. In : *Narrativas Migrantes: Literatura, roteiro e Cinema*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio : 7Letras, 2010. pp. 21-48.

FOUCAULT, Michael. “O que é um autor?”. In : *Bulletin de La Société Française de Philosophie*, 63oano, no 3, julho-setembro de 1969, pp. 73-104.

GARCIA CANCLINI, Néstor. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Trad. Heloísa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

GUATARRI, Félix. “Da produção de subjetividade”. In : *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 1993.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Trad. Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Cadernos do Departamento de Letras Vernáculas. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Letras, 2005.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HAYLES, Katherine. *Literatura Eletrônica: Novos Horizontes para o Literário*. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweiltz. São Paulo: Global, 2009.

HUTCHEON, Linda. *A poética do Pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. London: Routledge, [1996]; 2006.

LANDOW, George P. *Hipertext 3.0: Critical theory and new media in era of globalization*. Baltimore: Johns Hopkins Universitypress, 2006.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999

LINS, Daniel. “Leitura rizomática ou o olho do silêncio”. In : *Literatura e experiência: teoria, crítica, relato*. Organização Evando Nascimento e Maria Clara Castellões de Oliveira. São Paulo: Annablume; Juiz de Fora: PPG Letras Estudos Literários – UFJF, 2008.

MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas & pós-cinemas*. São Paulo: Papyrus, 1997.

MARINETTI, Filippo T. *Fundação e Manifesto do Futurismo*. Disponível em <http://www.metodologiacyentifica.com.br/fpa/futurismo.pdf> em 03 jun. 2014.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NELSON, Theodor Holm. *Literary Machines 93.1*. Sausalito (Ca): Mindful Press, 1993, literary 0/2 machines.

NOME. Dvd realizado por Arnaldo Antunes, Célia Catunda, Kiko Mistrorigo e Zaba Moreau. Contém 30 videopoemas (49min59s). Produzido e distribuído no pólo Industrial de Manaus por Sonopress Rimo da Amazônia Indústria e Comércio Fonográfico Ltda. Sob licença da Sony BMG Music Entertainment (Brasil). Disponível em <https://www.youtube.com/playlist?list=PL83D597C861BAFF69> 20 dez 2014

PARENTE, André. “Introdução: Os paradoxos da imagem-máquina”. In : *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 1993.

PLAZA, Júlio. “Imagens de terceira geração, tecnopoéticas”. In : *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34, 1993.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo :Paulus, 2003.

_____. *Por que as comunicações e as artes estão se convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

_____. *O Que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

SOARES, Magda. *Novas Práticas de Leitura e escrita: Letramento na Cibercultura*. Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, 2002

APÊNDICE: Entrevista com Josely Carvalho - Book of Roofs (2000)

- Sabemos que o meio digital permite que múltiplas semioses sejam colocadas em conjunto, a fim de produzir textos literários. Em sua opinião, esse meio estimula a criatividade do escritor/artista pelo fato de ampliar a gama de ferramentas para a criação de narrativas eletrônicas e/ou instalações multimídia?

O meio digital é abrangente - hoje é difícil escapar dele. Sim, estimula criatividade pelas suas possibilidades, mas também pode levar o usuário a se perder no vazio. Uso a mídia digital como extensão do manual / mão/ artesanal. Para mim, que sempre trabalhei com a combinação das imagens e as probabilidades das técnicas analógicas encontro no meio digital uma gama fascinante de opções – um campo em aberto.

- A linguagem audiovisual está presente em grande parte de sua composição. A recursividade do vídeo surgiu desde a idealização do projeto, ou culminou posteriormente?

Cada mídia que uso ou venho a usar surge da necessidade do projeto. É essencial que exista um conceito possa reger o seu uso. Não vejo o uso da mídia digital como demonstração de conhecimento técnico. Este conhecimento técnico é parte do desenvolvimento do conceito.

- Em sua narrativa, é estabelecida uma relação entre a linguagem verbal (textos) e a linguagem não verbal (linguagem videográfica e demais imagens). Na sua visão de criadora, qual a função comunicativa e poética desta relação.

Digo que toda a minha obra é um diário de imagens – hoje, um diário de cheiros. Não faço separação entre o a linguagem verbal, visual, auditiva, olfativa, gustativa. São diferentes explorações sensoriais regidos por uma “poética”. Acredito na poesia da obra de arte, seja ela arte política, feminista, conceitual, etc. Este diário de que falo é composto de páginas, capítulos, séries, mesmo livros que se desdobram em outros livros. Talvez a sua pergunta enfoque neste ato de devorar a própria obra. Existe um entrelaçamento entre todas as obras sejam fotográficas, videográficas, impressões manuais e digitais, internet, cheiros, etc. Estas obras fazem parte de um livro de páginas soltas que trabalho desde o início da década de setenta.

- Para você, quais as peculiaridades do meio digital? Quais são as principais diferenças deste meio para o impresso?

Do meio digital, trabalho com a sua gigantesca possibilidade de manipulação & multiplicação, com a luz do monitor pela qual atravesso e me misturo nas várias

camadas da imagem e a relação temporal estabelecida entre o eu & a máquina. Ao mesmo tempo mantenho uma distância. Suas camadas infinitas me proporcionam um posto de observação. Vivo a experiência e ao mesmo tempo, observo.

O meio impresso, falo da gravura agora, é mais presente pelo contato manual. Me agarra, não me solta facilmente.

O meio digital tem seu aspecto meditativo. Para mim, se assemelha a um período nos 80 que pinte, camada por camada. No digital sinto que descasco as camadas.

Trato o vídeo como uma extensão da gravura. Na verdade, a gravura permeia qualquer mídia que trabalho inclusive a digital.

- Você acredita que suas publicações atingem diversificados públicos?

Acho que hoje com as redes sociais isto é possível. Mas temos que estar ligados constantemente o que não é todo artista que dispensa este tempo.

- Você considera a internet um meio que confere autonomia ao escritor, uma vez que, para se difundir a produção nesse meio, não é necessário o vínculo com editoras?

Acho que sim mas ainda existe a necessidade de ter um livro na mão. Hoje compro menos livros e leio mais o que posso trazer ao kindle. O nomadismo ou o viver e mais de um lugar pede esta virtualidade. A Cada dia sinto mais necessidade de me desligar da matéria e ser mais “temporário” – a mídia digital facilita obras em aberto e em processo – é um meio que facilita o “continuar”. Possivelmente trabalhar com a criação de cheiros entra nesta dinâmica.

