

1.5 A LITERATURA DIGITAL

Mais impactante do que a imprensa de Gutenberg: essa, conforme procuramos demonstrar ao longo dos capítulos anteriores, é a opinião de diversos estudiosos sobre o impacto da revolução digital para o mundo dos livros, pois enquanto a invenção de Gutenberg trazia técnicas novas para o velho códice, mantendo seu formato, o surgimento dos *e-readers* desmaterializa o livro, muda a orientação de leitura e traz novas possibilidades visuais, sonoras e cinéticas. A literatura, por sua vez, extrapola as páginas do livro impresso e chega às telas eletrônicas, provocando uma diluição de sua milenar especificidade.

Katherine Hayles, ao organizar o primeiro volume da Coleção Literatura Eletrônica, revela dificuldade em estabelecer fronteiras sobre o que é ou não *literário* diante de obras tão distintas:

ao chamar essas obras “literatura”, meus coeditores e eu esperamos estimular as perguntas sobre a natureza da literatura na era digital. Uma obra artística deve conter palavras (ou sons que se aproximam de palavras, tais como a arte protosseântica da “poesia sonora”, como Steve McCaffrey a chama)? Eu diria que, embora possamos desejar manter esse critério de arte verbal para a “literatura”, precisamos de uma categoria mais ampla que englobe o tipo de trabalho criativo em exibição na CLE. Proponho o termo “literário” para esse propósito, definindo-o como trabalhos artísticos criativos que interrogam os contextos, as histórias e as produções de literatura, incluindo também a arte verbal da literatura propriamente dita. (2009, p. 22).

Deve-se recordar, porém, que essa discussão a respeito da especificidade do literário não é recente e nem surgiu com o fortalecimento das novas tecnologias. Eagleton já afirma que não é possível ver a literatura como uma categoria “objetiva”, descritiva:

não seria fácil isolar, entre tudo o que se chamou de ‘literatura’, um conjunto constante de características inerentes. Na verdade, seria tão impossível quanto tentar isolar uma característica comum que identificasse todos os tipos de jogos. (2003, p. 12).

Como analogia, o autor recorre a uma imagem criada por John M. Ellis, para quem a literatura funciona como a palavra “mato”: assim como o mato não é um tipo específico de planta, e sim qualquer planta que, por uma razão ou outra, o jardineiro não

quer no seu jardim, a literatura é, ao contrário, qualquer tipo de escrita que, por alguma razão, seja valorizada socialmente.

Exemplar nesse sentido é o movimento concretista, surgido com força em meados do século XX, a partir do desenvolvimento do *design* gráfico. No Brasil, seu marco é a Exposição Nacional de Arte Concreta de 1956. Entre outras propostas, os criadores da Exposição, Décio Pignatari, Haroldo de Campos e Augusto de Campos, propõem que o poema transforme-se em objeto visual, valendo-se do espaço gráfico como agente estrutural, usando os espaços brancos, os recursos tipográficos, etc. O poema, em função disso, passaria a ser simultaneamente lido e visto.



Figura 1 - "Beba Coca Cola", poema concreto de Décio Pignatari

Outro movimento digno de nota por extrapolar os limites tradicionais do literário é grupo francês OULIPO, surgido em 1960 como um subcomitê do *Collège de Pataphysique* e à época intitulado como "Seminário de literatura experimental". Contando com membros famosos, como Raymond Queneau, Marcel Duchamp, Ítalo Calvino e Georges Perec, além de diversos escritores e matemáticos, o grupo define-se como um "atelier de literatura potencial"¹. Seus exercícios matemático-literários ganharam notoriedade ao longo do século XX ao propor a seus participantes a utilização de técnicas baseadas em problemas matemáticos e desafios literários até então inimagináveis – como a construção de um romance sem determinada vogal, levada a cabo por Perec em *La Disparition* (1969), romance totalmente escrito sem a letra "e"².

¹ OULIPO. Disponível em: <<http://www.ouliipo.net/oulipiens/o/>>. Acesso em: 14 ago. 2012.

² Georges Perec, um dos mais ativos e conhecidos membros da OULIPO, além de escrever *La Disparition* também é autor de *La Vie mode d'emploi*, seu mais famoso livro, escrito com uma técnica matemática conhecida como "story-machine". O pesquisador inglês David Gascoigne, no livro "The

Cândido, ao comentar a narrativa desse período, diz que podemos falar numa verdadeira legitimação da pluralidade:

não se trata mais de coexistência pacífica das diversas modalidades de romance e conto, mas do desdobramento destes gêneros, que na verdade deixam de ser gêneros, incorporando técnicas e linguagens nunca dantes imaginadas dentro de suas fronteiras. Resultam textos indefiníveis: romances que mais parecem reportagens; contos que não se distinguem de poemas ou crônicas, semeados de sinais e fotomontagens; autobiografias com tonalidade e técnica de romance; narrativas que são cenas de teatro; textos feitos com a justaposição de recortes, documentos, lembranças, reflexões de toda a sorte. (CANDIDO, 1989, p. 209).

Em meio a esse turbilhão produtivo, ganha força nos estudos literários, também em meados do século XX, o conceito de *literariedade*³, que poderia ser descrito como uma “definição das propriedades dos textos (da organização do texto) e das convenções e pressupostos com que se aborda o texto literário” (CULLER, 1995, p. 54). Evidentemente definir tais propriedades é ao mesmo tempo uma questão estética ou de gosto, conforme salientaria Compagnon (2009), e uma questão política ou de valor, conforme salientaria Eagleton (2003). No entanto, ao mudar o conceito de *literatura* pelo de *literariedade* fica-se mais à vontade para perceber maior ou menor grau de literariedade nos textos, sejam eles publicados no veículo em que forem, estejam eles no contexto em que estiverem. Um roteiro de Shakespeare, sob este prisma, teria alta literariedade, assim como uma reportagem como *Os Sertões* ou uma letra de música de Chico Buarque. Não importa, no caso, qual teria *mais* ou *menos* literariedade, e sim que neste momento social e neste espaço, todos os três podem ser lidos como literatura e já foram inclusive estudados em cursos de pós-graduação de Literatura.

A partir desse ponto de vista, justifica-se, portanto, falar de **literatura** digital (ou literatura eletrônica, como preferem os norte-americanos, e aqui usaremos os termos como sinônimos), tendo como ponto de partida as propriedades e convenções do tradicional campo da literatura: “a literatura eletrônica chega em cena após 500 anos de literatura impressa (e, naturalmente, após bem mais do que isso de tradição oral e manuscrita)” (HAYLES, 2009, p. 21).

games of Fiction [*Os jogos da ficção*], parte exatamente de Perek para falar do que chama de “moderna literatura lúdica francesa”.

³ A criação do conceito de *literariness* é atribuído aos formalistas russos, em especial Jakobson: “challenging a century of Russian criticism that emphasized the social and politics meaning of art, the formalists wanted to focus on the artistic qualities of art – what Jakobson called *literariness* (literariness). (...) Jakobson wanted to study *literariness* in scientific terms, not in the form of haphazard critical commentary.” (ENGERMAN, 2009, p. 144)

A literatura digital, ou eletrônica, é aquela nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela eletrônica. Uma comissão da Organização Literatura Eletrônica define-a, em poucas linhas, como “obra com um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede”⁴.

Para Hayles, como a literatura eletrônica é normalmente criada e executada em um contexto de rede e meios de comunicação digital programáveis,

ela também é movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica. Nesse sentido, a literatura eletrônica é um “monstro esperançoso” (como os geneticistas chamam as mutações adaptativas) composto por partes extraídas de diversas tradições e que nem sempre se posicionam juntas de forma organizada (2009, p. 21).

Robert Darnton também chama a atenção para as potencialidades do livro eletrônico na criação textual, ainda que não especificamente literária, ao romper com a lógica sequencial e horizontal do livro impresso, que deve ser lido página a página.

É por isso que penso em mergulhar: quero escrever um livro eletrônico. Eis como minha fantasia toma forma. Ao contrário de um códice impresso, um e-book pode conter diversas camadas, organizadas em forma de pirâmide. Leitores podem fazer download do texto e realizar uma leitura superficial da camada superior, redigida como uma monografia comum. Se ficarem satisfeitos, podem imprimir o texto, encaderná-lo (máquinas de encadernar podem hoje ser conectadas a computadores e impressoras) e estudá-lo ao seu bel-prazer na forma de brochura confeccionada sob medida. Caso encontrem algo em especial que lhes interesse, bastará um clique para passar a uma outra camada, contendo um ensaio suplementar ou um apêndice. Os leitores podem ir ainda mais fundo no livro, explorando corpus de documentos, bibliografia, historiografia, iconografia, música de fundo, tudo que eu possa oferecer para permitir a compreensão mais completa possível do meu tema. Por fim, os leitores transformarão o meu tema em seu próprio tema: encontrarão seu próprio caminho dentro dele, lendo horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente até onde os levarem os links eletrônicos. (2010, p. 78-9).

Darnton chegou a coordenar um projeto para criar livros eletrônicos de teses acadêmicas aproveitando o potencial multimídia e hipertextual das novas tecnologias, o Gutenberg-e. O projeto, entretanto, não foi adiante, e o autor aponta entre os motivos os problemas de direitos autorais e o fato de que “preparar uma publicação eletrônica implicaria custos mais altos, e não mais baixos, graças às complexidades técnicas e imperativos de projetos” (2010, p. 99).

⁴ Disponível em: <<http://www.eliterature.org/about/>>. Acesso em: 04 jan. 2010. Claro que ter ou não ter um “aspecto literário importante” é extremamente subjetivo, e por isso recorreremos ao conceito de “literariedade” de Culler.

Essa complexidade, segundo Zilberman, é o principal motivo para a desconfiança dos escritores em relação ao livro digital, à medida que a produção de literatura toma configuração totalmente diferente e exige domínio de ferramentas “de difícil manipulação, dada a dimensão e os pré-requisitos técnicos” (2001, p. 119). Nesse sentido, os autores da era multimídia, “um pouco como o autor de teatro, são governados não mais pela tirania das formas do objeto-livro tradicional, mas, no próprio processo de criação, pela pluralidade das formas de apresentação do texto permitida pelo suporte eletrônico” (CHARTIER, 1998, p. 72).

Os textos do primeiro – e único – volume da *Electronic Literature Collection*⁵ ilustram bem essa variedade de formatos, trazendo estéticas variadas para esse tipo de literatura, como ficção em hipertexto, ficção na rede interligada, ficção interativa, narrativas locativas, instalações, “*codework*”, arte generativa e poemas em Flash (HAYLES, 2009, p. 43).

My Body, de Shelley Jackson, revisita o clássico *Frankstein* do ponto de vista de um monstro feminino, utilizando a narrativa hipertextual para revitalizar o gênero de memórias. Na primeira página, o usuário tem a imagem do corpo da monstra e, clicando sobre as partes do corpo, surgem textos ilustrados. Esses textos ainda trazem outros *hiperlinks* para novos nós da narrativa, tornando-a circular e não-sequencial. Os efeitos sonoros são de John Wesley Harding e a programação HTML é de Ken Fricklas.⁶

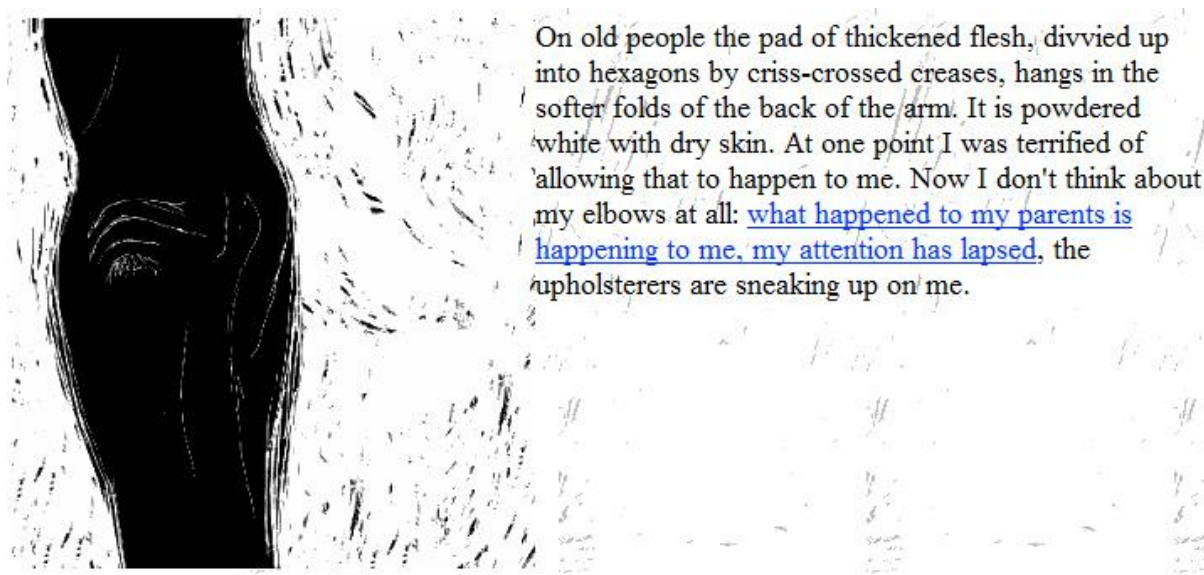


Figura 2 - *My Body*, de Shelley Jackson

⁵ Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/1/>>. Acesso em: 20 fev. 2011.

⁶ Disponível em: <http://collection.eliterature.org/1/works/jackson__my_body_a_wunderkammer.html>. Acesso em: 20 fev. 2011.

Já *Storyland*, de Nanette Wylde, é uma história gerada randomicamente pelo computador. A trilha musical remete a algo mágico e lúdico, como um circo, bem como a fonte e o colorido do título. A história surge por parágrafos, e a qualquer momento o usuário pode clicar em *New Story* para começar novamente. Segundo Wylde, a narrativa joga com estereótipos e elementos da cultura popular.⁷



Figura 3 - *Storyland*, de Nanette Wylde

Além das narrativas, há diversos ciberpoemas que trabalham com a interatividade, a imagem, o som e o texto. *Rice*, de geniwate e Oscar Ferriero, por exemplo, é uma série de poemas sobre o Vietnã contemporâneo que trabalha apenas com texto e fotografia. Já *Cruising*, de Ingrid Ankerson, é um elaborado poema em Flash em que os versos vão passando verticalmente, ao invés de horizontalmente, acompanhados de uma tira de imagens que se repetem (imagens de carros na noite de uma grande cidade) e da leitura em voz alta do texto com uma música eletrônica repetitiva ao fundo. É o usuário quem define a velocidade da passagem do poema, que

⁷ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/wylde__storyland.html>. Acesso em: 20 fev. 2011.

vai desde um ritmo alucinante, bem de acordo com o título do texto, até uma velocidade suficiente para a leitura. Segundo os autores, “o espectador se movem entre a leitura do texto e a visualização de um fluxo de imagens em movimento, não podendo ter ambos ao mesmo tempo. Dessa forma, o trabalho procura destacar a materialidade do texto, do filme e da interface”.⁸

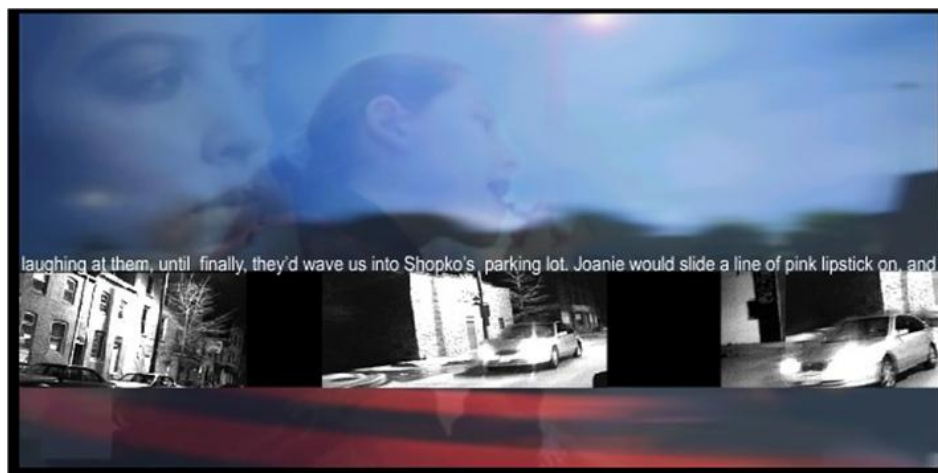


Figura 4 – Cruising, de Ingrid Ankerson

Há, ainda, algumas experiências limítrofes em que quase não há texto, como *Deviant: The Possession of Christian Shaw*, de Donna Leishman. O trabalho é uma animação interativa baseada na história de Christina Shaw e sua possessão demoníaca. Segundo os organizadores, apesar de não haver texto na história em si, “a narrativa é composta de uma base textual e representa a desfamiliarização de aspectos normalmente identificáveis”.⁹

⁸ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/ankerson_sapnar__cruising.html>. Acesso em: 20 fev. 2011. Tradução livre. No original: “The viewer moves between reading text and experiencing a filmic flow of images — but cannot exactly have both at the same time. In this way, the work seeks to highlight the materiality of text, film, and interface”.

⁹ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/leishman__deviant_the_possession_of_christian_shaw.html>. Acesso em: 20 fev. 2011.



Figura 5 - Deviant: *The Possession of Christian Shaw*, de Donna Leishman

Outro exemplo limítrofe é *Stud Poetry*, de Marko Niemi, um jogo de pôquer jogado com palavras ao invés de cartas, em que o objetivo é construir o melhor poema possível: “Para tornar-se um grande mestre de *Stud Poetry*, você precisa acreditar no poder das palavras, em sua mágica capacidade de mover montanhas, mentes e almas”.¹⁰



Figura 6 - *Stud Poetry*, de Marko Niemi

¹⁰ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/niemi__stud_poetry.html>. Acesso em: 20 fev. 2011. Tradução livre. No original: “To become a great master of Stud Poetry, you need to believe in the power of words, their magic capability to move mountains, minds, and souls”.

No Brasil, há uma experiência semelhante à coleção da *Eletronic Literature Organization*, a Revista Digital Artéria 8¹¹, organizada por Omar Khouri entre 2003 e 2004. A revista, desde o seu surgimento nos anos 70, evita a publicação em livro tradicional, optando por sacola plástica, caixa de fósforo, fita-cassete, álbum mostruário, entre outros. Para a oitava edição, o suporte escolhido foi a internet, o que tornou-se possível com o trabalho do *webdesigner* Fábio Oliveira Nunes.

Diferentemente da *Eletronic Literature Collection*, a Revista Artéria 8 é um único arquivo em *Flash* que dá acesso a dezenas de poemas, identificados pelo nome do poeta, entre eles Alckmar Luiz dos Santos, Arnaldo Antunes, Augusto de Campos, Décio Pignatari, Glauco Mattoso, Haroldo de Campos, entre tantos outros.

Alguns, como *Sonetos Clássicos e Plasmados*, de Glauco Mattoso, são poemas tradicionais apenas publicados no novo formato. Outros, como *Invenção 5*, de Décio Pignatari, são adaptações visuais para a web feitas pelo *webdesigner*, ampliando o efeito textual a partir das novas tecnologias. Nesse texto o usuário depara-se com a imagem de uma nota de um dólar e, clicando sobre ela, o rosto de Cristo surge no centro da nota e o verso de Décio é revelado, embaixo: “Cr\$isto é a solução”, uma alusão ao cruzeiro (Cr\$) que circulava na época do texto, escrito em 1967.



Figura 7 - *Invenção 5*, de Décio Pignatari

Décio Pignatari, em manifesto da poesia concreta publicado em 1956, afirmava que o verso “não dá mais conta do espaço como condição de nova realidade rítmica, utilizando-o apenas como veículo passivo, lombar, e não como elemento racional de

¹¹ Disponível em <<http://www.arteria8.net/home.html>>. Acesso em: 20 fev. 2011.

estrutura” (2006, p. 67). Juntamente com Haroldo e Augusto de Campos, é considerado um dos criadores da poesia concreta, que ganhou força na literatura brasileira com a Exposição Nacional de Arte Concreta de 1956. Entre outras propostas, os criadores propõem que o poema transforme-se em objeto visual, valendo-se do espaço gráfico como agente estrutural, usando os espaços brancos, os recursos tipográficos, etc. Em função disso, o poema passaria a ser simultaneamente lido e visto.

Com as novas tecnologias, o programador Fábio Oliveira Nunes adapta poemas dos mestres acrescentando, ao texto e ao espaço, movimento e som. *Em torno a Serelepe esplêndida*, de Haroldo de Campos, por exemplo, inicia com letras gregas sobre um fundo azul, que vai mudando de tonalidade até surgir, num segundo plano, o poema propriamente dito.



Figura 8 - *Em torno a Serelepe esplêndida*, de Haroldo de Campos

Outros textos foram produzidos especialmente pelos autores para o formato digital, como *Memória*, de Alckmar Luiz dos Santos. Neste poema as palavras estão desfocadas e o usuário precisa passar o *mouse* para lê-las, mas à medida que passa o *mouse*, ouve o som da palavra, e essa palavra fica ecoando mesmo quando passar por outra, criando um efeito sonoro distinto, confuso e perturbador. Como a memória, que dá título ao texto.

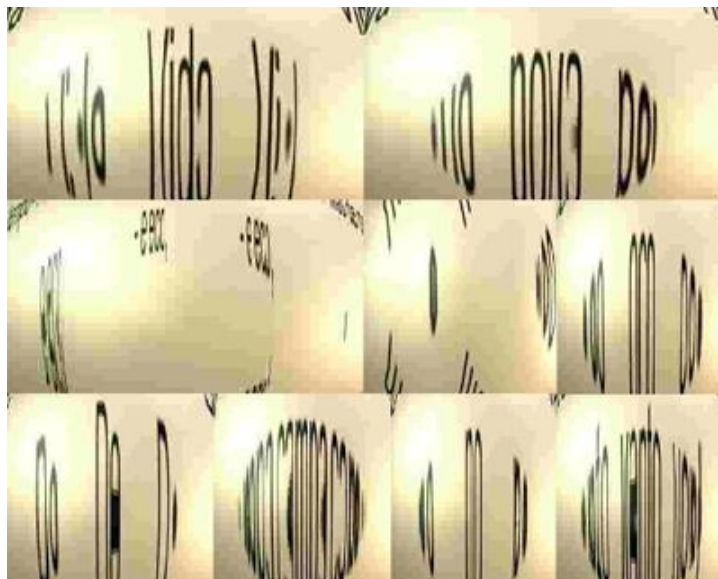


Figura 9 - Memória, de Alckmar Luiz dos Santos

Já outros trabalhos priorizam a imagem, o som e o movimento, como *Powerhead*, de Vanderlei Lopes, que traz imagens de um homem e uma trilha sonora ao fundo, sem absolutamente nenhuma palavra; *Oroboros*, de Inês Raphaela, composto da imagem de um *mouse* que, clicado, leva à reprodução de um papel antigo o qual, clicado, leva a uma pedra com formato de *mouse*; ou *Descendo a escada*, de Regina Silveira, que simula a descida de uma escada pela perspectiva do usuário. *MóBILE 3*, de Sílvia Laurentiz, também chama a atenção por ser não um poema, e sim uma plataforma para que o usuário escreva seu poema e o veja transformado num MÓBILE 3D.

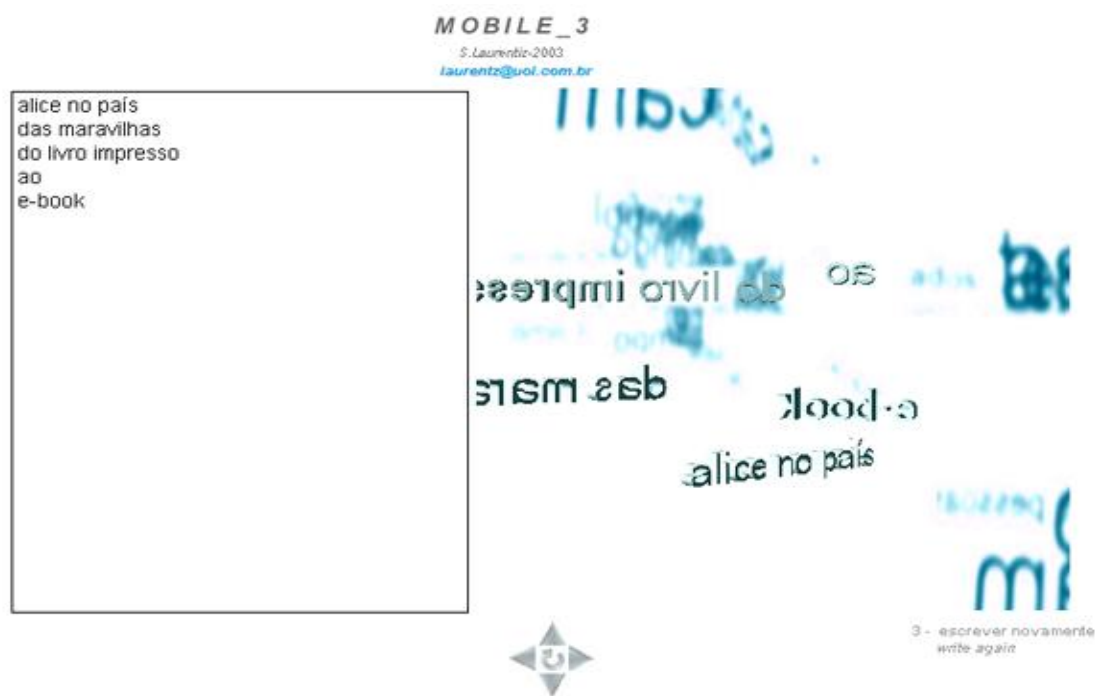


Figura 10 - *MóBILE 3*, de Sílvia Laurentiz

Ana Cláudia Gruszynski e Sérgio Capparelli afirmam que estamos num momento de transição, em que as fronteiras entre os gêneros tornam-se “nebulosas, obscuras, ou híbridas, sendo, ao mesmo tempo, isso e aquilo” (2000, p. 68). No que tange à poesia, os autores lembram os futuristas, que

passam a buscar as outras dimensões da poesia, perdidas com a divisão dos gêneros artísticos através da tecnologia da escrita. Os tipos e as letras passam a ser aceitos em sua materialidade: o som, com a busca do dinamismo dos objetos; o peso, com o reconhecimento da qualidade de voar inerente aos objetos; o odor, com a faculdade dos objetos de se dispersarem. As palavras devem existir em liberdade e não presas ao procedimento linear, fixadas pela sintaxe e pelas convenções gramaticais. O tipo e a escrita libertam-se da opressão de serem meros suportes de sentido. (2000, p. 70).

Na esteira dessa tradição e diante das novas possibilidades tecnológicas, os próprios Gruszynski e Capparelli criaram, ainda no ano 2000, o projeto Ciberpoesia¹², composto de 12 poesias visuais, em que o usuário pode simplesmente ver e deixar um comentário no mural de recados, e outros 10 ciberpoemas, em que o usuário é chamado a compor o poema arrastando ou clicando em elementos visuais dispostos na tela. Segundo os autores, o trabalho foi dividido em três fases. Primeiramente, foram criados 28 poemas visuais, convergindo técnica e esteticamente texto escrito com imagens do

¹² Disponível em <<http://www.ciberpoesia.com.br>>. Acesso em: 08 ago. 2011.

design, da pintura e de outros tipos de desenho. Na segunda fase, oito poemas visuais foram escolhidos para serem retrabalhados hipertextualmente por diferentes profissionais, e na terceira fase foi feita uma parceria com o estúdio web W3haus para o desenvolvimento do *site* e o planejamento de mais alguns ciberpoemas.

Do poema visual para o ciberpoema houve um grande caminho. Abria-se, ali, um espaço para a comprovação do que tinha sido apenas sugerido por diversos autores: o computador permite a realização da Gesamtkunstwerk sonhada por Richard Wagner e pelas vanguardas. Essas combinações de todos os *media computers* a nossa disposição são uma síntese de todos os outros meios eletrônicos prévios e também podem combinar texto e qualquer coisa que possa ser digitalizada. Consequentemente, sua primeira herança e forma vêm de artes que existiram previamente, não dos paradigmas contemporâneos. Ferramentas não são acessórios que manipulamos para nossos fins, mas conformam e circunscrevem o leque de nossas direções e expressões. (2000, p. 76).

Os autores mencionam alguns ciberpoemas, como *Zigue-Zague* – chamado pelos autores de uma “narrativa interativa”, pois há uma tela em que há opções dispostas em *links* para o usuário escolher a sequência – e *Chá*, este último destacado no site como “super interativo”, conforme demonstrado na figura abaixo.



Figura 11 - Capa da seção de ciberpoemas do site ciberpoesia.com.br

Segundo os autores, “as possibilidades do hipertexto na ciberpoesia vão muito

além da convergência de diferentes linguagens, elas abrem também uma janela para a interatividade, isto é, a participação do navegador no poema”, e o ciberpoema *Chá* mostraria algumas dessas possibilidades, estabelecendo uma “zona de diálogo com o leitor que, se quiser apreender o poema, deverá agir e reagir e a cada ação/reação recriar um poema novo” (2000, p. 80).

Ao acessar o poema *Chá*, o usuário vê na tela do computador uma xícara de chá vazia, um bule, uma colherinha, um saquinho de chá e três imagens (um selo com um casal de beijando, estrelas e corações), que podem ser arrastadas para dentro da xícara. Quando o usuário estiver satisfeito, clica em “Pronto”, e se tiver esquecido de colocar água ou de colocar o saquinho, será avisado para fazê-lo. Depois, a colherinha move-se na tela, mexe o chá e “então tem-se surpresas inesperadas, como as sonoridades dos ingredientes para o chá ou do bule de cujo bico vertem letras” (2000, p. 80). A escrita do poema está na fumaça que sai da xícara, e realmente, dependendo dos três elementos que escolhemos colocar na xícara, essa fumaça tem formas, cores, movimentos e sons diversos. O texto, porém, permanece o mesmo: “Deixe a infusão / o tempo necessário / até que os nossos aromas / e os nossos sabores / se misturem”¹³.



Figura 12 - *Chá*, de Ana Cláudia Gruszynski e Sérgio Capparelli

É visível, em poemas como *Chá*, o potencial criativo das ferramentas e mídias

¹³ Disponível em: <http://www.ciberpoesia.com.br/ciber_cha.htm>. Acesso em: 08 ago. 2011.

criadas a partir da nova tecnologia, mas parece fundamental questionarmos em que medida a interatividade de *Chá* é tão distinta daquela proposta por Cortazar há 45 anos com seu *Jogo da Amarelinha*¹⁴, por exemplo. Tanto em um quanto em outro o texto escrito permanecerá o mesmo independente das ações do leitor, sendo que em Cortazar ainda há uma possibilidade de quebrar a linearidade, enquanto em *Chá* o texto se apresentará em movimento, mas como uma sequência linear. Afora isso, em ambos os textos a participação do leitor é incentivada mas dirigida, pois o leitor não poderá, por exemplo, criar um poema sem colocar o saquinho ou a água em *Chá*, assim como não compreenderá a história de Cortazar se não seguir a numeração já previamente planejada pelo autor. Sem falar que tampouco poderá, o leitor, acrescentar novos elementos não previstos anteriormente, como outras imagens na xícara ou novos capítulos no *Jogo da Amarelinha*.

“Interativo” como os cibepoemas de Gruszynski e Capparelli, mas com navegação diferenciada, o livro *online Dois Palitos*¹⁵, do escritor Samir Mesquita, põe o internauta diante de uma caixa de fósforos aberta, e cada clique nos fósforos apresenta um miniconto da caixa. Mais do que textos dispersos, a unidade de *layout* e a brincadeira com os palitos de fósforo põem o leitor diante de um projeto literário uno, assim como quando abrimos um livro de contos ou poesias: mesmo entendendo que os textos são independentes, sabemos que houve um cuidado de composição por parte do escritor que de alguma forma está refletido no objeto literário. A leitura em *Dois Palitos*, porém, é aleatória, e não sequencial, pois jamais poderemos saber qual miniconto surgirá da caixa.

¹⁴ *O Jogo da Amarelinha* é um romance escrito por Julio Cortázar em 1963 e é considerado a principal obra do autor. Márcia Hoppe Navarro afirma que vários títulos de suas obras acentuam a tendência lúdica do notável escritor argentino, e define Rayuela como uma obra que “revolucionou a literatura latino-americana com um romance para ser lido em saltos, de um capítulo a outro, como se fosse o jogo da amarelinha que lhe dá o título”. Para a professora, a obra de Cortazar constitui-se em um “sólido legado contra o conformismo, a passividade e as convenções sociais, pois estas destroem a potencialidade última do ser humano e formam pessoas que se comportam de maneira automatizada, padronizada, tolhidas em sua criatividade” (2007, p. 162).

¹⁵ Disponível em <<http://www.samirmesquita.com.br/>>. Acesso em: 08 out. 2011.



Figura 13 - *Dois Palitos*, do escritor Samir Mesquita

Projeto semelhante, mas que ao invés de contos trabalha com uma narrativa una, é o hiperconto *desfocado*¹⁶, de Mauro Paz. A obra também é uma narrativa em Flash e conta a história de um jovem rapaz, seus relacionamentos fugazes, seus sonhos, seus medos, sua angústia. A rapidez dos capítulos é também a rapidez da vida particular do protagonista e a rapidez da contemporaneidade como um todo. Formalmente, a história tem sete capítulos não lineares, cada um com um visual elaborado e completamente diferente e estratégias narrativas também distintas. No primeiro capítulo, um conjunto de fotos surge a cada frase, convertendo-se também elas numa narrativa própria. No segundo capítulo, Mauro usa a tradição do gênero epistolar, com o visual de uma carta manuscrita em que o leitor terá de clicar para virar as páginas. No terceiro capítulo, a personagem come um chocolate, e para ler o texto o usuário vai clicando em cada pedaço da barra de chocolate desenhada na tela. O quarto capítulo revela uma conversa por celular, com a imagem do aparelho e o texto surgindo na velocidade de nossos papos telefônicos. O quinto capítulo reproduz a notícia de jornal sobre o suicídio do protagonista, e clicando sobre trechos da notícia aparece, ao lado, o relato “real” do que teria acontecido, criando um interessantíssimo efeito de aprofundamento no texto. O sexto capítulo traz a simulação de uma chapa de ressonância magnética com várias imagens do cérebro do protagonista e, clicando sobre cada uma delas, uma frase surge como se fossem pensamentos caóticos da personagem no momento da morte. Por fim, no sétimo capítulo temos um clássico bilhete do suicida e um *MP3 Player* que, clicado,

¹⁶ Disponível em <<http://www.mauropaz.com.br/desfocado/menu.swf>>. Acesso em: 10 jan. 2010.

toca a trilha sonora do livro, a música “Vai”, da Banda Device.

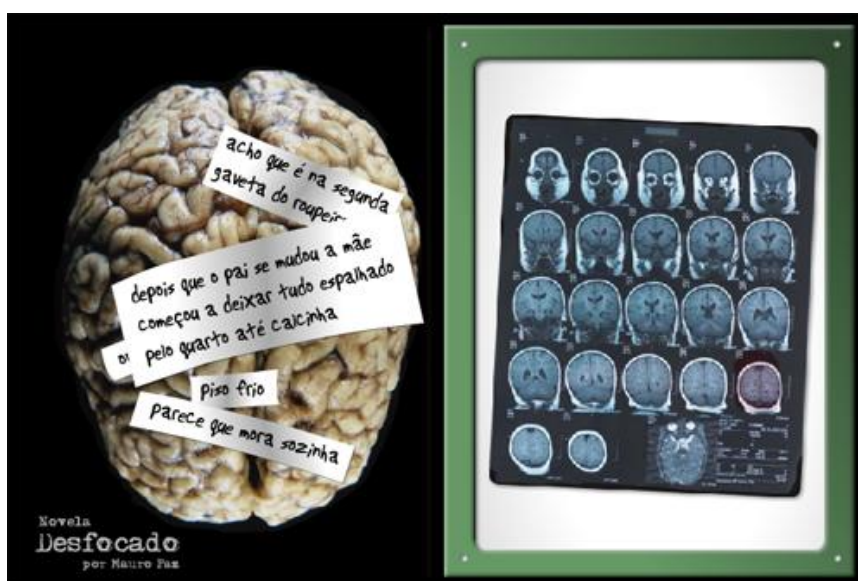


Figura 14 - *Desfocado*, de Mauro Paz

“Desfocado” utiliza ferramentas próprias das novas tecnologias para criar um outro tipo de ilustração, uma ilustração visual, sonora e que ainda exige a participação do leitor, embora o leitor ainda seja guiado pelo texto de acordo com a intenção do autor. O texto, aqui, ainda é ser o cerne do “livro”, se podemos falar em livro, mas a ele são aliadas imagens, em movimento ou não, áudios, *hiperlinks*, interatividade e quebra da linearidade.

Os livros feitos para o iPad e demonstrados no capítulo anterior, *A Menina do Narizinho Arrebitado*, *Alice no País das Maravilhas* e *Toy Story*, são, portanto, variações de projetos que já têm sido desenvolvidos na internet, dessa vez em suportes que reproduzem o formato do livro e trazem novas possibilidades.

A partir da próxima parte desta tese, finalmente iremos adentrar na toca do coelho de *Alice* para investigar o contexto histórico do surgimento dos seus dois livros, o grande número de traduções e adaptações que eles têm recebido e as versões para iPad que provocaram este estudo.