

SAVANA PACE

_root.Atame.gotoAndPlay(1); // O DISCURSO NARRATIVO NA HIPERMÍDIA

Dissertação apresentada à Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial para a obtenção de título de Mestre em Educação, Arte e História da Cultura.

Orientador: Prof. Dr. Wilton Azevedo.

São Paulo
2007

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Savana Pace

_root.Atame.gotoAndPlay(1); // O DISCURSO NARRATIVO NA HIPERMÍDIA

Dissertação apresentada à Universidade Presbiteriana Mackenzie, como requisito parcial para a obtenção de título de Mestre em Educação, Arte e História da Cultura.

Aprovado em ____ de _____ de 2007.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Wilton Luiz de Azevedo.
Universidade Presbiteriana Mackenzie

Prof. Dr. Marcos Rizolli
Universidade Presbiteriana Mackenzie

Prof. Dr. Rubens Fernandes Junior
Fundação Armando Álvares Penteado

À minha família, que muito me apoiou na execução deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelas oportunidades constantemente recebidas; à minha família pelo apoio constante; aos meus amigos pela paciência relativa às minhas ausências; aos coordenadores e colegas dos cursos de Comunicação Digital da UNIP que me apoiaram em minha decisão em aceitar a bolsa Capes de um ano; ao querido amigo Dantes Hurtado pelo despertar para minha vocação; à amiga e terapeuta Márcia Cunha que auxiliou na superação de conflitos pessoais; ao querido amigo Severino Reginaldo de Farias (Regis) pelo auxílio e apoio constante em diversos momentos da realização deste trabalho; à amiga Andréa Consolino Ximenes que contribuiu com a revisão do texto para a qualificação; ao amigo Thiago Hara, que me alertou para importantes questões no processo de produção da dissertação e aos professores e colegas da turma do segundo semestre de 2005 do curso de Educação Arte e História da Cultura, com os quais muito aprendi.

Agradeço profundamente ao prof. Dr. Wilton Azevedo, que com grande carinho e dedicação orientou o desenvolvimento deste trabalho e aos membros da banca Prof. Dr. Rubens Fernandes Junior, da Fundação Armando Álvares Penteado, Prof. Dr. Marcos Rizolli, coordenador do Curso de Pós-graduação Strictu Sensu em Educação Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, pela colaboração e pelas ricas contribuições dadas a este trabalho.

Por fim, agradeço o apoio recebido da CAPES, por meio de uma bolsa de um ano – julho de 2006 a junho de 2007 –, e ao fomento oferecido pelo MACKPESQUISA.

RESUMO

Este trabalho propõe o estudo do discurso na hipermídia, que tem suas relações sintáticas e semânticas reformuladas pelo potencial interativo possibilitado pela programação. Além disso, são apresentadas concepções relativas à leitura do ambiente hipermídia, incluindo questões sobre a interatividade e a integração dos signos verbais e não-verbais (intersigno), ao papel do leitor e do autor no digital, e a programação como uma escritura expandida.

Palavras-chave: hipermídia, discurso, programação, intersigno, interatividade.

ABSTRACT

This work proposes the study of the discourse in the hypermedia, which has its syntactic and semantic relationships reformulated by the interactive potential through the programming. Besides, some of the concepts presented are relative to the reading of the hypermedia ambient, including questions about interactivity and fusion of verbal and non-verbal signs (intersign), the role of reader and the authorship in the digital, and the programming like an expanded writing.

Key-words: *hypermedia, discourse, programming, Intersign, interactivity.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 A DIGITALIZAÇÃO DO ESCRITO.....	15
1.1 A evolução da escrita e da leitura.....	15
1.2 A transformação da leitura no ambiente digital.....	38
1.2.1 Uma leitura além do texto.....	48
1.2.1.1 A leitura de imagens.....	50
1.2.1.2 A leitura do elemento sonoro.....	65
1.3 A autoria digital.....	76
2. A ESCRITURA NA HIPERMÍDIA: MUITO ALÉM DO TEXTO.....	81
2.1 A arte no ambiente digital.....	83
2.1.1 Hiperdesign: planejamento de interfaces na hipermídia.....	93
2.1.1.1 Roteirização da obra hipermídia.....	95
2.1.1.2 Usabilidade.....	96
2.1.1.3 Elementos de influência psicológica.....	98
2.1.1.3.1 <i>Psicologia da cores</i>	98
2.1.1.3.2 <i>Influência psicológica das formas</i>	100
2.1.1.3.3 <i>Tipografia como elemento visual</i>	103
2.1.2 A integração sígnica na hipermídia.....	104
2.1.3 A interatividade: a relação homem-máquina.....	111
2.1.4 A escritura expandida: hipermídia e programação.....	115

3 O DISCURSO NO AMBIENTE HIPERMÍDIA.....	122
3.1 O percurso gerativo de sentido.....	122
3.1.1 Nível fundamental.....	123
3.1.2 Nível narrativo.....	125
3.1.3 Nível discursivo.....	130
3.1.3.1 Sintaxe do nível discursivo.....	130
3.1.3.1.1 <i>Relação entre enunciado e enunciação</i>	131
3.1.3.1.2 <i>Relação entre enunciador e enunciatário</i>	134
3.1.3.2 Semântica do Nível discursivo.....	138
3.1.3.2.1 <i>A tematização</i>	138
3.1.3.2.2 <i>A figurativização</i>	139
3.2 A desconstrução e controle do discurso na hipermídia.....	140
3.2.1 A desconstrução do esquema sintático.....	141
3.2.1 O controle do esquema semântico.....	147
4 A PROGRAMAÇÃO COMO ESCRITURA.....	149
4.1 <i>Software</i> e programação.....	149
4.1.1 A programação no controle da hipermídia.....	151
4.2 A narrativa hipermídia “Atame: Angústia do Precário”.....	154
4.2.1 A obra.....	155
4.3 Análise da obra.....	158
4.3.1 A sintaxe do discurso hipermidiático.....	159
4.3.1.1 <i>Take 13_2: Corpo</i>	163

4.3.1.2 <i>Take 6_2</i> : Poema Interativo.....	166
4.3.1.3 <i>Take 3_2</i> : <i>Déjà vu</i>	169
4.3.2 A semântica discursiva na hipermídia.....	172
4.3.3.1 <i>Take1_2</i> : Scanner.....	174
4.3.3.2 <i>Take 2_1</i> : Pedacos.....	179
4.3.3.3 <i>Take 3_1</i> : Sentidos.....	183
4.3.3.4 <i>Take 4_1</i> : Memórias.....	189
4.3.3.5 <i>Take 7</i> : Ecos.....	193
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	197
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	201
ANEXOS.....	208

INTRODUÇÃO

Com o advento da tecnologia de informação e comunicação, toda a sociedade contemporânea vê-se em meio a grandes transformações que reformulam conceitos e teorias consolidados por séculos, como o processo cognitivo humano, a produção informacional e a aquisição de conhecimento (acadêmico ou não), além da fruição e da criação de produtos artísticos.

Dowbor coloca claramente esta questão quando afirma que “Não é preciso ser nenhum deslumbrado da eletrônica para constatar que o movimento transformador que atinge hoje a informação¹, a comunicação e a própria educação constitui uma revolução tecnológica [...]” (2001, p. 29).

Uma boa prova disso, é que toda a produção intelectual realizada durante a evolução da humanidade está hoje disponível ao acesso (para edição e cópia) de qualquer pessoa², em qualquer parte do mundo, a um simples clique do mouse. A informação “[...] deixou de ter uma base material para ser tornar um ‘fluido’ de maleabilidade ilimitada.” (DOWBOR, 2001, p. 21)

Com toda esta transformação, fica difícil ignorar a necessidade de adaptação à uma nova “cultura de acesso” (AZEVEDO, 2003), e também à

¹ “[...] elementos fragmentados constituem *dados*, os dados organizados constituem *informação*, a informação elaborada pelo sujeito que a utiliza, na interação com a realidade, se transforma em *conhecimento*. [...]” (DOWBOR, 2001, p. 33)

² Que possa ter à sua disposição equipamentos e serviços necessários ao acesso à rede mundial de computadores, a Internet.

necessidade de exploração das potencialidades oferecidas pelas novas mídias, evitando-se, desta forma, que as transformações limitem-se à realização das mesmas atividades, alterando-se apenas os meios empregados para realizá-las. É necessária a utilização plena e criativa da tecnologia, de forma que haja uma real reformulação das atividades desempenhadas no meio digital, o que Dowbor (2001, p. 15) chama de uma “mudança cultural”.

Eis a importância deste estudo, que pretende demonstrar o potencial disponível na hipermídia, indicando possibilidades de utilização do meio de forma inovadora, com o intuito de melhor aproveitar as características oferecidas. **O objetivo final deste trabalho é entender como ocorre o controle do discurso narrativo na hipermídia através da programação.** Para tanto, foram selecionados alguns teóricos da hipermídia e do texto digital, que ofereceram base teórica para a análise do projeto “Atame: Angústia do Precário” (2006), de autoria de Wilton Azevedo³, segundo o objetivo indicado.

Os autores Marshall McLuhan (1977), Alberto Manguel (1997) e David R. Olson (1997) contribuíram para este estudo com uma revisão da história da leitura e da escrita, desde a descoberta do alfabeto até a invenção da imprensa, que difundiu a leitura e a escrita pela Europa. Esses autores ofereceram informações relativas tanto à evolução do suporte do escrito, e das adaptações ocorridas entre cada descoberta, quanto das atividades de escrita e leitura, reformuladas a cada nova possibilidade textual.

³ Fazem parte da equipe Rita Varlesi (vídeo) e Savana Pace (interface e programação).

Informações relativas à revolução do elemento textual no ambiente eletrônico foram encontradas nos autores: Pierre Lévy (1996), Alckmar Santos (2003), Roger Chartier (2002) e Núria Vouillamoz (2000), que deixam claro as reformulações realizadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação na leitura e na autoria do texto digital. São abordadas informações relativas à hipertextualidade do texto eletrônico e à transformação do papel do autor e do leitor com relação à obra.

Os autores Alberto Manguel (1997) e (2001), Jacques Aumont (2004) e Donis A. Dondis (1997) forneceram importantes informações para o entendimento de questões relativas à leitura e apreensão de imagens, enquanto Michel Chion (1999), Roberto Jourdain (1998) e Paul Zumthor (2005) contribuíram para a compreensão de como ocorre a leitura do elemento sonoro.

Sobre o potencial oferecido pela hipermídia, três autores foram fundamentais: Vicente Gosciola (2003) com informações relativas à hipermídia e Wilton Azevedo que contribui com conceitos fundamentais à construção de uma obra no ambiente hipermidiático como o “hiperdesign”, roteirização e planejamento da interface, a “interatividade”, dividida por ele em diferentes níveis, e “escritura expandida” em que não há distinção entre os códigos midiáticos, que são controlados livremente pela programação. Além dessas contribuições, Philadelpho Menezes (2004) colabora com os conceitos de “intersigno”, integração sígnica de

elementos midiáticos (imagens, som e texto) e “interpoesia”, que é a aplicação do intersigno em conjunto com a interatividade no ambiente hipermidiático.

O estudo sobre o percurso gerativo de sentido e a formação do discurso foi baseado nas teorias oferecidas por José Luiz Fiorim (1997), Diana Luz Pessoa de Barros (1999), Ingedore Koch (1999) e Norma Discini (2005), que contribuíram para a compreensão de cada um dos três níveis do percurso gerativo de sentido (fundamental, narrativo e discursivo), e da importância desta divisão no auxílio à produção e à interpretação do elemento textual.

Com a finalidade de melhor organizar a proposta deste estudo, foi realizada uma divisão em cinco capítulos, nos quais serão discutidas as características fundamentais do texto eletrônico e do potencial oferecido pela hipermídia.

O primeiro capítulo, intitulado “A DIGITALIZAÇÃO DO ESCRITO”, traz questões referentes à revolução do escrito no ambiente digital, como: o surgimento de um novo discurso, não mais linear como no impresso, mas rizomático e hipertextual; a reformulação da prática da leitura, em que o leitor deixa de lado a atitude passiva para atuar como co-autor da obra; a expansão da leitura para além do texto, incorporando elementos imagéticos e sonoros; e a transformação dos processos de autoria e produção do texto digital, em que o autor dissolve-se dando lugar à produção colaborativa na criação e ao leitor na edição final do objeto literário.

No segundo capítulo, “A ESCRITURA NA HIPERMÍDIA: MUITO ALÉM DO TEXTO”, são discutidos elementos fundamentais para a produção da obra artística no ambiente digital: o hiperdesign, conceito que envolve a roteirização do produto hipermédia, a preocupação com a usabilidade do sistema, e os elementos de influência psicológica; a integração dos signos midiáticos (texto, imagem e som) que ampliam as possibilidades discursivas para além do textual, expandindo a potencialidade semântica da obra; a interatividade, que oferece novas oportunidades na relação entre o leitor e a obra; e a escritura expandida, em que a programação possibilita o controle do sistema e abre novas oportunidades na construção do ambiente hipermédia.

O terceiro capítulo “O DISCURSO NO AMBIENTE HIPERMÍDIA” é realizado o estudo da formação do discurso e construção de sentido do elemento textual através do percurso gerativo de sentido, que é composto pelos níveis fundamental, narrativo e discursivo. Serão ainda revisados os conceitos de enunciado e enunciação, enunciador e enunciatário, que fazem parte da sintaxe discursiva; e a tematização e a figurativização, elementos que compõem a semântica do discurso.

No quarto capítulo, nomeado “PROGRAMAÇÃO COMO ESCRITURA”, será realizada a análise do projeto hipermédia “Atame: Angústia do Precário”, com o intuito de demonstrar o potencial de controle programático do discurso na hipermédia. E o capítulo “CONSIDERAÇÕES FINAIS” traz a conclusão deste estudo.

1 A DIGITALIZAÇÃO DO ESCRITO

Para que se possa melhor compreender as possíveis rupturas oferecidas pelo surgimento das tecnologias sobre o escrito é essencial voltar-se ao passado, numa tentativa de medir os efeitos das revoluções precedentes que fizeram parte do processo evolutivo da cultura escrita, assim como dos desdobramentos resultantes de tais transformações. Para Chartier (2002, p. 9), o estudo do passado tem por função:

[...] ajudar a compreender quais são os significados e os efeitos das rupturas que implicam os usos, ainda minoritários e desiguais, mas a cada dia mais vencedores, de novas modalidades de composição, de difusão e de apropriação do escrito. Entre as lamentações nostálgicas e os entusiasmos ingênuos suscitados pelas novas tecnologias, a perspectiva histórica pode traçar um caminho mais sensato, por ser mais bem informado. [...]

Portanto, a partir de um breve levantamento histórico da cultura escrita, este primeiro capítulo será destinado a demonstrar a revolução do escrito no ambiente digital, através do estudo das diferenças existentes entre o discurso digital e o impresso, das transformações que envolvem o autor e o leitor do texto eletrônico.

1.1 A EVOLUÇÃO DA ESCRITA E DA LEITURA

Com a descoberta da escrita, surgiu a possibilidade de fixação textual da memória humana. Ao poucos, o que antes era decorado e transmitido oralmente

entre indivíduos de uma mesma comunidade, passou a ser expresso através da linguagem escrita, por meio da codificação textual (alfabética ou não) em suportes fixos ou efêmeros, como a argila, os metais, as paredes de cavernas e os monumentos.



Ilustração 1 – Escrita pictográfica de 3500 a.C.
Fonte: Gosciola (2003, p. 38)

Diversos sistemas gráficos foram utilizados como um recurso mnemônico, com a finalidade de trazer à memória sentidos culturais: na Mesopotâmia, há quatro mil anos, os sinais geométricos eram utilizados para a indicação de propriedade; na China antiga, bastões eram entalhados para o registro de dívidas; no Peru pré-colonial os cordões compunham um sistema complexo de registro chamado *quipu* (OLSON, 1997).

Durante a Idade Média, a leitura e a memorização eram consideradas uma mesma atividade, e os textos eram empregados na conferência de informações memorizadas. A escrita era uma forma de registrar o que foi dito, pois o ato de escrever no papel era equivalente ao de “escrever na memória”.

Segundo Olson (1997, p. 81) “[...] desde a época de Aristóteles tem-se suposto que a escrita é um recurso gráfico destinado à transcrição da fala. [...]”, mas apesar disso, a representação da forma verbal através de símbolos não pode ser entendida como mero registro da fala humana, pois capta apenas algumas das propriedades da oralidade. A expressão e a intenção do emissor perdem-se no registro escrito da mensagem, que poderá ser posteriormente lido e interpretado de forma diversa da inicial, utilizando-se de diferentes configurações (ênfase e entonação).

[...] Os sistemas de escrita captam apenas certas propriedades do que é dito, a saber a forma verbal – fonemas, lexemas e sintaxe –, deixando o *como foi dito*, e *com que intenção* radicalmente sub-representados. O fato de que os sinais visuais podem ser transformados rotineiramente em uma forma verbal esconde o fato de que eles podem ser verbalizados de diferentes modos – talvez muitos –, variando a entonação e a ênfase, e dando lugar a interpretações que são radicalmente diferentes. Longe de ser uma mera transcrição da fala, a escrita passou a ser vista como proporcionando um modelo para a própria fala: introjetamos a linguagem nos termos fixados por nossos sistemas de escrita. Aprender a ler significa, em parte, chegar a ouvir e pensar sobre a fala de uma nova forma. (OLSON, 1997, p. 24)

Cada declaração verbal “[...]” tem pelo menos dois significados: um significado verbal que, em algum sentido, descreve a experiência do orador, e um significado modulante, que reflete os sentimentos do orador com relação àquela experiência.” (JOURDAIN, 1998, p. 346). As palavras pronunciadas por qualquer indivíduo são acentuadas e moduladas com o intuito de expressar, de forma explícita ou sutil, suas intenções e emoções.

Olson (1997) coloca também que os sistemas de escrita foram criados para transmitir mensagens e não como tentativas de transcrever a fala humana, e que os diferentes níveis da estrutura da linguagem (idéias, palavras, sílabas, fonemas) são produtos e não pré-condição para o desenvolvimento da escrita. Afinal, é muito provável que os primeiros indivíduos a escrever não dispusessem desses conceitos estruturais da escrita, sendo que para eles “[...] o desenho de um cão é ao mesmo tempo o desenho de um quadrúpede domesticado um cão da raça *collie*, um animal de estimação, [...]”. (OLSON, 1997, p. 87)

A evolução da escrita levou à criação do alfabeto, como consequência da tentativa de adaptação de um sistema gráfico silábico (semítico), em que diferenças vocálicas eram indiferentes, a uma língua (grega) na qual tais diferenças eram muito significativas.

Muitos dos sinais silábicos do alfabeto semítico se ajustavam à língua dos gregos e podiam ser usados diretamente para representá-la: foram esses as consoantes. No entanto, ao contrário das línguas semíticas, o grego, como português ou o inglês, é um idioma indo-europeu, no qual as diferenças vocálicas levam à diferenciação léxica: ‘mala’ tem um sentido diferente de ‘mula’. Além disso, há palavras que consistem só em vogais, outras que começam por vogal, e não são raras as palavras com pares de vogais. Para preencher a lacuna, seis caracteres semíticos, representando sons desconhecidos dos gregos, foram usados por empréstimo para representar esses sons vocálicos isolados. No entanto, equipados com tais sinais representando sons vocálicos, os gregos podiam agora ‘ouvir’, talvez pela primeira vez, que eles ocorriam também dentro das sílabas representadas pelos sinais consonantais do semita. Desse modo, as sílabas foram desmembradas em pares de consoantes e vogais, e nasceu o alfabeto. (OLSON, 1997, p. 101).

A descoberta do alfabeto possibilitou um maior acesso à atividade da leitura e da escrita, sendo antes um privilégio restrito às classes que detinham o poder

(financeiro ou divino). Claro que a democratização do escrito deu-se com maior intensidade graças à popularização da imprensa, mas a descoberta do alfabeto foi fundamental por ser um sistema simples e de grande adaptabilidade.

Graças à simplicidade do alfabeto, a escrita generalizou-se e se fez praticamente comum; não mais é privilégio quase exclusivo das classes sacerdotais ou de outras classes privilegiadas como acontecia no Egito, na Mesopotâmia ou na China. O ensino reduziu-se, em grande parte, a uma questão de leitura da escrita, e fez-se acessível a todos. O fato de haver a escrita alfabética sobrevivido por três e meio milênios, com modificações relativamente pequenas, e a despeito da introdução da máquina de impressão e da máquina de escrever e do uso extensivo da escrita estenográfica, é a melhor prova de sua eficiência e aptidão para atender às necessidades de todo o mundo moderno. Foi tal simplicidade, adaptabilidade e conveniência que garantiram o triunfo do alfabeto sobre os outros sistemas de escrita. (DIRINGER Apud MCLUHAN, 1977, p. 80)

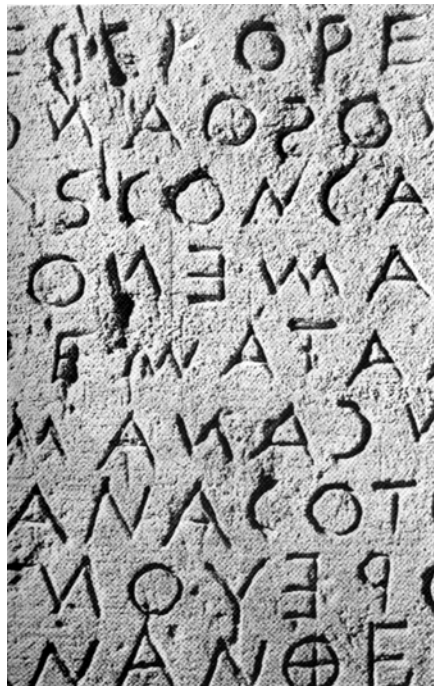


Ilustração 2 – Exemplo de escritura grega do século VII a.C.
Fonte: Baines; Haslam (1997, p. 173)

Mcluhan (1977) afirma que a descoberta dos tipos móveis por Gutenberg só foi possível graças à tecnologia do alfabeto fonético, cuja evolução conduziu à idealização da imprensa, conforme também relatado por Baines e Haslan (2002):

La aparición del tipo movable y la imprenta representó la mecanización de un sistema alfabético cuyos orígenes se remontaban a unos tres mil años. Existen dos elementos en la historia del alfabeto occidental que se desarrollaron paralelamente y que son los que, en definitiva, conducirían al invento de Gutenberg. El primero es el establecimiento de los 26 símbolos que representan los fonemas – vocales y consonantes – de la mayoría de las lenguas europeas. El segundo es el perfeccionamiento continuo de esas formas simbólicas, con su legado de 26 letras en sus variedades de caja alta y baja, la idea de dejar un pequeño espacio en blanco entre las palabras y la dirección de escritura y lectura de izquierda a derecha. (BAINES; HASLAN, 2002, p. 38)⁴

Mcluhan (1977, p. 76) coloca ainda que “(...) O alfabeto fonético reduziu o uso simultâneo de todos os sentidos, que é a expressão oral, a um simples código visual. (...)”. Isso ocorreu pois o alfabeto ampliou a capacidade de percepção visual do homem, oferecendo “um surpreendente mundo novo”, que alterou hábitos de percepção e interação do homem com o mundo que o cerca. Mcluhan justifica essa alteração cultural afirmando que:

Se se introduz uma tecnologia numa cultura, venha ela de fora, ou de dentro, isto é, seja ela adotada, ou inventada pela própria cultura, e se essa tecnologia der novo acento ou ascendência a um ou outro e nossos sentido, altera-se a relação mútua entre todos eles. Não mais nos sentimos os mesmos, nem nossa vista e ouvido e demais sentidos permanecem, salvo em condições de anestesia. Mas qualquer sentido pode, quando elevado a alta intensidade, atuar como um anestésico para

⁴ “O aparecimento dos tipos móveis e da imprensa representou a mecanização de um sistema alfabético cuja origem remontava a três mil anos. Existem elementos na história do alfabeto ocidental que se desenvolveram paralelamente e que são os que, em definitivo, conduziram ao invento de Gutenberg. O primeiro é o estabelecimento dos 26 símbolos que representam os fonemas – vogais e consoantes – da maioria das línguas européias. O segundo é o aperfeiçoamento contínuo dessas formas simbólicas, com seu legado de 26 letras em variedades de caixa alta e baixa, a idéia de deixar um pequeno espaço em branco entre as palavras e a direção da escrita e da leitura da esquerda para a direita.” (BAINES; HASLAN, 2002, p. 38)

os outros sentidos. [...] O resultado é uma ruptura da relação normal entre os sentidos, uma espécie de perda de identidade. [...] (MCLUHAN, 1977, p. 48-49)

Diversas tecnologias relacionadas à leitura e à escrita foram fatores importantes de alteração cultural. Além do desenvolvimento da escrita, que culminou na descoberta do alfabeto, a evolução do suporte textual também foi um fator relevante em tais processos de transformação.

O primeiro suporte que possibilitou a difusão (parcial) da escrita foi o rolo. Usado na antiguidade greco-romana, o rolo de papiro era muito belo, porém efêmero e incômodo em sua utilização, pois sua estrutura impossibilitava a realização de qualquer outra atividade durante a leitura. De tamanho limitado⁵, o rolo restringia o desenvolvimento argumentativo do discurso, o qual era por fim adaptado ao espaço disponível. O texto era estruturado linearmente, sem a separação de palavras, sinais de pontuação ou acentuação, culminando em um discurso contínuo que não possibilitava uma leitura fracionada do texto.

⁵ Um rolo de folha larga com cerca de dez metros de comprimento poderia conter por volta de mil linhas de texto. (MANGUEL, 1997)

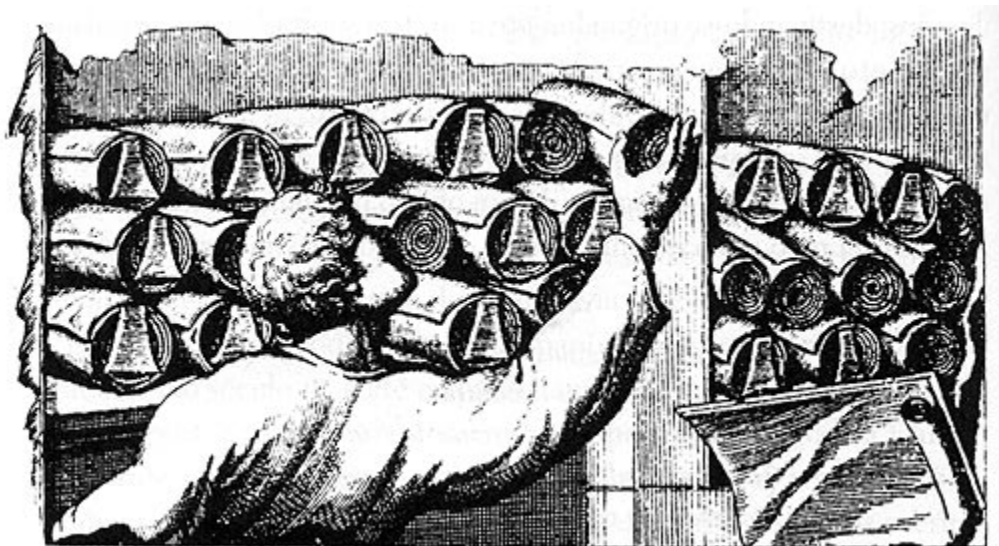


Ilustração 3 – Gravura⁶ copiada de um baixo relevo.
Fonte: Manguel (1997, p. 152)

No mesmo período surgiu um outro suporte para a escrita, porém mais simples, tal como um bloco de notas: a tábua de cera, que era composta por um pedaço de madeira cavado no centro e preenchido de cera derretida. Um estilete seco permitia gravar as letras, que podiam ser apagadas a qualquer momento, com o dedo polegar. Essa pequena tábua foi utilizada na criação de memorandos, cálculos e atividades cotidianas, até o final da Idade Média.

Na composição do rolo as folhas de papiro ou de pergaminho eram escritas apenas em uma de suas faces, de forma que quando enroladas a escrita fosse protegida no interior do *volumen*. A descoberta da possibilidade de utilização de

⁶ Ilustração que apresenta a organização dos rolos na Roma antiga.

ambas as faces da folha auxiliou na reformulação do suporte do escrito, culminando no surgimento do códex⁷, que substituiu o rolo durante a Idade Média.

Os primeiros livros em formato de códex apareceram por volta da alta Idade Média. Esses livros eram compostos por obras manuscritas religiosas e eruditas, escritas em latim. As obras de ficção e o romance surgiram no século XIV (ZUMTHOR, 2005), e popularizaram-se apenas a partir da descoberta de Gutenberg.

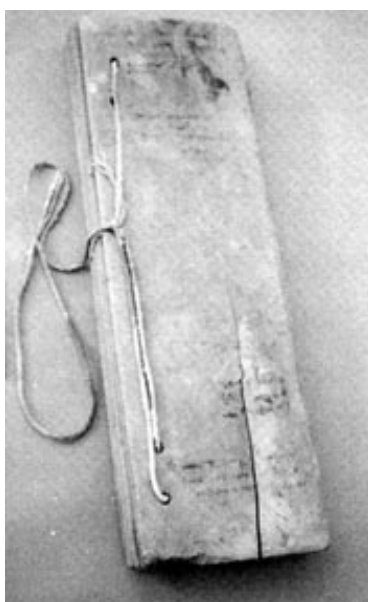


Ilustração 4 – Registro de transações financeiras, século IV.⁸
Fonte: Manguel (1997, p. 173)

⁷ Formato de livro composto por diversas folhas (de papiro, pergaminho ou vitela) reunidas em uma mesma encadernação, colada ou costurada.

⁸ O mais antigo exemplo de códex, que foi encontrado no deserto do Saara na década de 80. É composto por folhas de madeira de 12,5 cm de largura, 33 cm de altura e 1,5 cm de espessura. (MANGUEL, 1997)

A invenção do códex reformulou a utilização e a prática de leitura textual, ampliando as possibilidades discursivas. Várias foram as vantagens do códex sobre o rolo: a) facilidade na organização espacial, o que possibilitou o armazenamento de um número maior de livros; b) possibilidade de separação, reunião, reestruturação do(s) textos(s) encadernados conforme a vontade do leitor, que podia combinar facilmente vários títulos e autores diferentes; c) acesso não-linear ao texto, facilitando a busca por trechos determinados e possibilitando uma leitura fragmentada da obra, principalmente após a criação de uma indexação apropriada ao suporte (O'DONNELL, 2000).

Além dessas mudanças que afetaram diretamente o discurso textual, o códex reformulou a relação entre o leitor e o livro, fazendo surgir novas atitudes perante o escrito, como folhear as páginas, ler trechos fragmentados, escrever durante a leitura e a possibilidade de reformular a obra, inserindo comentários ou reestruturando-a.

O códex demorou cerca de dois séculos, do século II ao IV, para substituir os rolos, período em que os dois suportes coexistiram. Na adaptação ao novo suporte os conteúdos textuais e a organização estrutural do rolo foram reformulados, de forma a compor livros, partes ou capítulos das obras existentes. Essa adaptação possibilitou a criação de elementos estruturais, tais como parágrafos, pontuações, divisões em capítulos, índices, paginações, notas de rodapé, recursos que muito auxiliaram no desenvolvimento da leitura e que são utilizados até os dias de hoje na organização do escrito.

A invenção dos tipos móveis, por Gutenberg no século XV, permitiu uma rápida popularização e difusão dos livros pela Europa, levando ao predomínio do discurso escrito, que se consolidou a partir do século XVI, quando a imprensa tornou-se usual. Segundo Manguel (1997, p. 158) “Os efeitos da invenção de Gutenberg foram instantâneos e de alcance extraordinário, pois quase imediatamente muitos leitores perceberam suas grandes vantagens: rapidez, uniformidade de textos e preço relativamente barato. [...]”.



Ilustração 5 – Tipo de metal móvel gravado por John Handy, século XVIII.
Fonte: Baines; Haslam (2002, p. 74)

Antes da descoberta de Gutenberg, a imprensa de estampas já existia na Europa. As estampas eram produzidas através da xilogravura, processo advindo da China, que consistia em um bloco de madeira esculpido onde eram mantidas apenas as áreas que seriam passadas ao papel, tal como um carimbo. A superfície desse bloco de madeira era coberta de tinta e, em seguida, pressionada sobre a folha de papel (GOMBRICH, 1999). A grande diferença existente entre a

xilogravura e a imprensa gutenberguiana é que os blocos da xilogravura foram separados em caracteres individualizados, facilitando e flexibilizando a composição do elemento textual.



Ilustração 6 – *O bom homem em seu leito de morte*, xilogravura, 1470.⁹
Fonte: Gombrich (1999, p. 283)

Além da influência advinda da xilogravura, outros ofícios e atividades foram reunidos por Gutenberg na composição da imprensa por tipos móveis. Conforme afirma McLuhan (2002, p. 200),

[...] o livro impresso representa um rico compósito de invenções culturais anteriores. O esforço total incorporado no livro ilustrado e impresso

⁹ Esta xilogravura é ilustração da obra *A arte de bem morrer*, publicada em Ulm, utilizada pela Igreja com a finalidade de ensinar aos devotos que “[...] O homem que conhece a arte de morrer bem não precisa temer os poderes do inferno.” (GOMBRICH, 1999, p. 282).

oferece um exemplo marcante da variedade de atos inventivos separados que são necessários ao aparecimento de um novo resultado tecnológico.

A tinta a óleo foi inspirada na tinta utilizada pelos pintores; a prensa tipográfica foi baseada nas prensas de vinho e de tecido; e a arte dos joalheiros influenciou a gravação e a de fundição de metais.

Além disso, o advento do papel, por volta do século XII, foi fundamental para o desenvolvimento da imprensa, pois os demais suportes utilizados para a escrita, como o pergaminho (muito caro e difícil de manusear) e o papiro (duro e quebradiço), eram impróprios ao processo desenvolvido por Gutenberg (MCLUHAN, 1977).

Com a separação dos tipos, a imprensa deu origem ao primeiro bem de consumo produzido em série: o livro. Sem qualquer variação em sua estrutura física ou de conteúdo, o livro foi produzido e distribuído em grande volume e em rápida difusão por toda a Europa. A impressão uniforme facilitava a leitura, o que tornou a alfabetização acessível à população, pois a apreensão da leitura e da escrita era tarefa dificultada pela prática lenta e desigual oferecida pelo manuscrito.

[...] Pela primeira vez no mundo ocidental, em vez da penosa cópia manual de livros, foi possível produzir simultaneamente muitos exemplares. Para a comunicação, as implicações são enormes. A alfabetização foi uma possibilidade prática estendida não apenas aos privilegiados; as idéias deixam de ser uma exclusividade dos poucos, que até então controlavam a produção e a distribuição de livros. (DONDIS, 1997, p. 205).

A alfabetização da população e a uniformização do livro possibilitaram a formação de uma economia de mercado, pois como coloca McLuhan (1977, p. 230) “[...] Não há nenhum meio conhecido de se instaurar o sistema de preços e distribuição sem longa e extrema experiência da alfabetização.” Além disso, só foi possível a definição de um sistema de preços após a produção de objetos idênticos, pois qualquer variação estaria sujeita a regateio ou ajuste. Dessa forma, a tipografia, como mecanização de uma atividade manual, levou à democratização do conteúdo que proporcionava o saber. A criação de públicos cada vez maiores foi indispensável à difusão e ao sucesso da imprensa.

Mas os livros impressos não tiveram aceitação total imediata, pois grande foi a resistência de aristocráticos e eruditos que relutavam à utilização da imprensa, preferindo a produção de livros manuscritos, realizados pelos copistas desde o século V a.C.. Esta postura inicial de rejeição deu-se graças aos constantes problemas relativos ao processo tipográfico, em que corretores, revisores e tipógrafos intervinham sobre a obra na tentativa de torná-la mais compreensível e agradável ao leitor. Dessa forma, o resultado das publicações impressas nem sempre seguiram as obras originais, sendo realizadas com base em capacidades e hábitos de profissionais envolvidos na publicação.

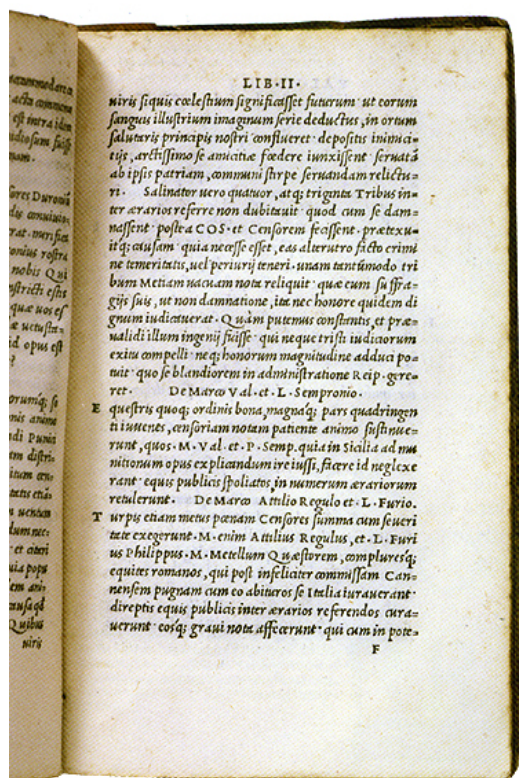


Ilustração 7 – Livro impresso por Manuzio, em 1502, com tipos baseados na escrita apostólica.
Fonte: Baines; Haslam (2002, p. 54)

A imprensa chegou a imitar durante um bom tempo a arte dos escribas, utilizando-se de uma tipografia semelhante à letra manuscrita, com o objetivo de ampliar a aceitação da obra impressa. Durante a Renascença surgiram elementos que mesclavam o impresso ao manuscrito, como formulários e questionários pré-impressos utilizados por diversas entidades estatais e religiosas. Esses formulários traziam lacunas a serem preenchidas à mão com as informações requisitadas. Nos séculos XVI e XVII tornou-se tão comum a inserção de anotações¹⁰ à mão nos livros impressos, que no século XVIII surgiram objetos

¹⁰ As anotações eram feitas diretamente nas páginas do livro, nos espaços em branco deixados pela impressão e em folhas avulsas adicionadas entre páginas impressas.

impressos organizados para acolher a escrita manuscrita do leitor, em que páginas em branco eram adicionadas por entre as impressões.

Times

Ilustração 8 – Tipologia “Times” de Estilo Antigo, criada com base nos manuscritos dos escribas.¹¹
Fonte: Williams (1995, p. 84)

Por ser uma nova atividade, o trabalho dos primeiros impressores não era nada fácil. “[...] O próprio mestre-impressor poderia servir ora como um produtor ora como vendedor de livros, ora como indexador-condensador de texto-tradutor-lexígrafo-crafonista. [...]” (EISENSTEIN, 1998, p. 76). De forma que “[...] Para aqueles de nós que pensam em termos de divisão de tarefas (as quais só viriam muito mais tarde), parecerá imenso, quase inconcebível, o repertório de papéis que cabiam aos antigos impressores. [...]”(EISENSTEIN, 1998, p. 76)

¹¹ As tipologias conhecidas como Estilo Antigo baseiam-se na escrita realizada pelos escribas na Idade Média. O desenho das letras traz características marcantes como: presença de serifas, que simulam as ligações entre os caracteres; “transição grosso-fino” e ênfase diagonal, que representam a angulação da caneta (pena). (WILLIAMS, 1997).

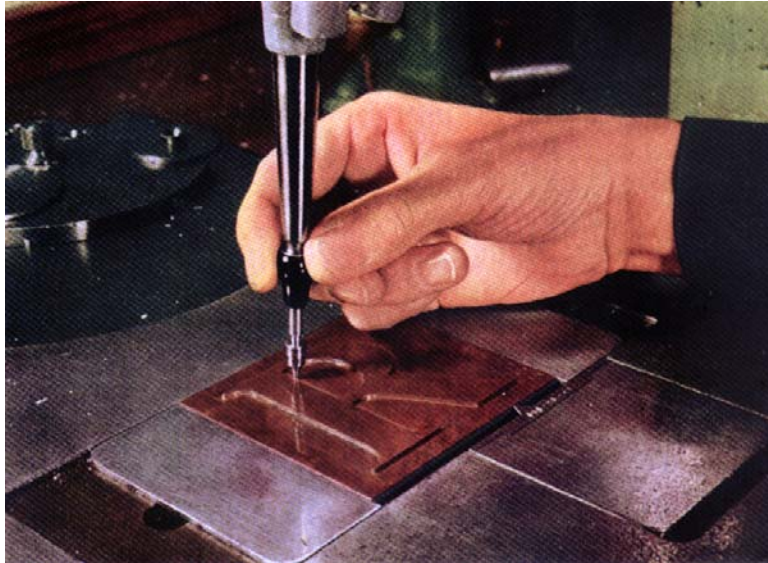


Ilustração 9 – Uma das etapas de produção dos tipos metálicos, em 1956.

Fonte: Baines; Haslam (2002, p. 77)

A produção dos tipos de metal era a parte mais complexa e trabalhosa do processo de impressão, de forma que um gravador experiente chegava a gravar cerca de 4 tipos (caracteres) ao dia. O processo era iniciado com o entalhe em aço do caractere em relevo invertido, utilizando-se de limas e buris. A progressão da forma do caractere era acompanhada em provas realizadas com a fuligem de uma vela acesa aplicada no relevo, que era pressionado sobre o papel.

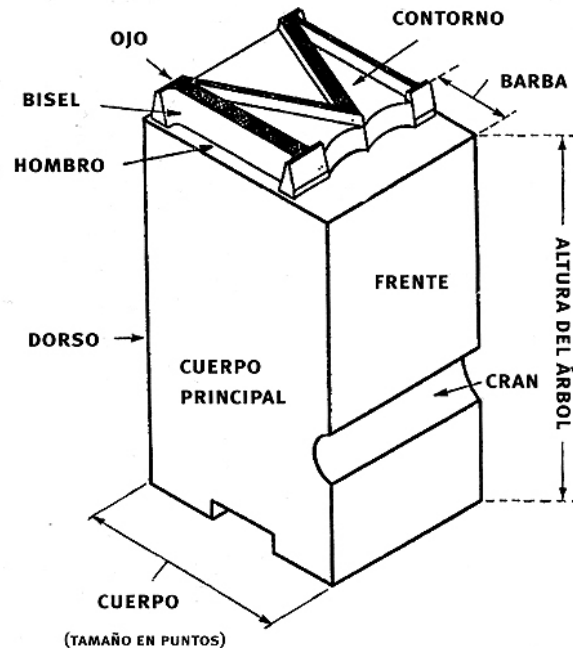


Ilustração 10 – Esquema estrutural de um tipo metálico.

Fonte: Baines; Haslam (2002, p. 73)

Terminado o entalhe, o caractere invertido era submetido a um tratamento térmico que ampliava a resistência do aço e, em seguida, era produzida a matriz a partir da impressão em um bloco de cobre. Os tipos eram moldados em uma liga de chumbo, estanho e antimônio, cujo ponto de fusão é relativamente baixo, porém de rápida solidificação, o que impedia a distorção do tipo. Uma vez moldados, os caracteres de um mesmo corpo se distribuía pelas caixas, com separação entre maiúsculas (caixa alta) e minúsculas (caixa baixa), organização que facilitava o uso. A impressão era realizada sobre o papel úmido, com o auxílio de uma prensa manual. (BAINES; HASLAM, 2002)

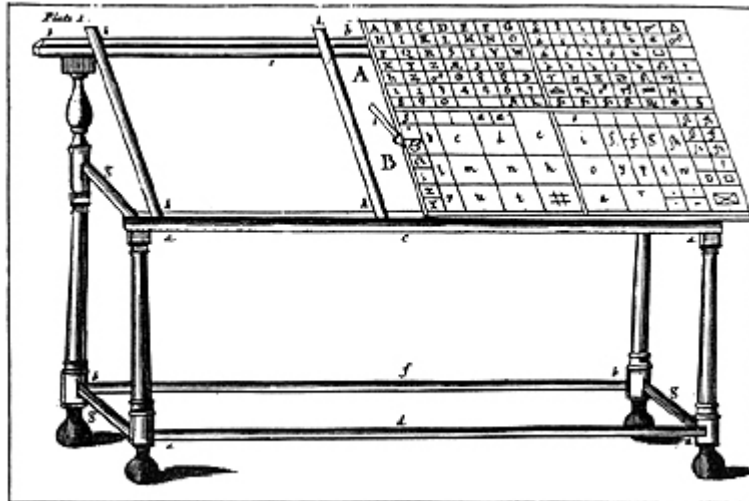


Ilustração 11 – Caixa de tipos, 1683, Joseph Moxon.
 Fonte: Eisenstein (1998, p. 121)

Apesar de todo esse trabalho, muitos tipógrafos exerceram modestamente seu ofício, caindo no anonimato. Alguns até ficaram conhecidos pelo *design* dos tipos desenvolvidos, que trazem até os dias de hoje o nome de seus criadores, como é o caso das tipografias Bodoni, Garamond, Caslon, etc.

Segundo McLuhan (2002, p. 195) “A impressão por meio dos tipos móveis foi a primeira mecanização de um artesanato complexo, tornando-se o arquiteto de todas as mecanizações subseqüentes [...]”, e impulsionando a fragmentação e a especialização da atividade humana, de forma que

“A tipografia influiu em todas as fases de desenvolvimento das artes e das ciências, nos últimos 500 anos. Seria fácil documentar os processos pelos quais os princípios da continuidade, uniformidade e repetibilidade se tornaram as bases do cálculo, da mercadologia, da produção industrial, da indústria do entretenimento e das ciências. [...]” (MCLUHAN, 2002, p. 203)

Os tipos móveis também contribuíram com o desenvolvimento tecnológico das telecomunicações, influenciando Morse na criação de um sistema de sinais para comunicação à distância. O código Morse, de base binária, é composto pela representação de letras (separadas por Gutenberg), números e sinais de pontuação através da combinação de pulsos de longa e curta duração (o traço “-“ e o ponto “.”, respectivamente) e de pausas dispostas entre tais informações. Este código era gerado por impulsos eletromagnéticos, através do telégrafo elétrico também criado por Morse.

A contribuição da imprensa não para por aí, pois o código de Morse influenciou a formação do código binário utilizado pelos computadores para a transmissão de dados, que tem por elemento mínimo o *bit*, abreviação da expressão em inglês *binary digit*. O *bit* pode adotar os valores de 0 (zero) e 1 (um), baseados no ponto-traço do alfabeto Morse ou no “sim-não” das entradas dos circuitos elétricos e eletrônicos. O código binário simplificou consideravelmente a transmissão de informações, sendo utilizado nos dias de hoje em processos de comunicação em rede ou de acesso à Internet.

Com o advento da tecnologia da informação surge uma nova revolução ao livro, considerado por Chartier (2002) como a terceira revolução¹², transformando ao mesmo tempo a técnica de produção e difusão do escrito, as características fundamentais do suporte em suas estruturas e formas mais fundamentais e a percepção das entidades textuais, na realização da escrita e na prática da leitura.

¹² Sendo que as primeiras foram o códex e a imprensa.

Como uma das atividades mais características da sociedade contemporânea, a produção de grandes volumes de informação, realizada graças ao desenvolvimento do conhecimento humano durante o século XX, coloca em crise os antigos meios de armazenamento, manipulação, atualização e distribuição do escrito. Por necessidade de superação de limitações dos meios tradicionais, a informática assume a criação de novos sistemas capazes de otimizar a gestão de dados, como os bancos de dados e os sistemas de busca por palavras-chave, que auxiliam na composição, investigação, divulgação e propagação do conhecimento já adquirido. Surgem, então, instrumentos capazes de transformar os modos tradicionais de produção do escrito, e oferecer novos canais de difusão que renovam os mecanismos de recepção e consumo do textual. Segundo Arlindo Machado:

O modo de produção do livro é lento demais para um mundo que sofre mutações vertiginosas a cada minuto. Os atrativos do livro empalidecem diante do turbilhão de possibilidades aberto pelos meios audiovisuais, e sua estrutura e sua funcionalidade padecem de uma rigidez cadavérica quando comparadas com os recursos informatizados, interativos e multimidiáticos das 'escrituras' eletrônicas. Como se tudo não bastasse, os custos de produção do livro impresso crescem agora em progressão geométrica, chegando mesmo a ultrapassar os custos de muito novos meios, mesmo dos mais sofisticados. Isso tudo sem falar nos custos ambientais, uma vez que a edição de um único *best seller* exige a derrubada de uma pequena floresta. Ora, como se sabe, a ampla difusão a preços baixos foi a principal responsável pelo sucesso da imprensa como forma de circulação de idéias a partir do renascimento. Caso se intensifique a tendência de encarecimento progressivo e de eficácia regressiva, é de supor que, dentro de mais algum tempo, o livro de papel será um artigo de luxo, vendido em antiquários e lojas de porcelanas para uma seleta clientela de resistentes nostálgicos. (2002, p. 172)

Apesar das possibilidades tentadoras oferecidas pelo livro digital, este não irá substituir definitivamente o impresso, pois, como Chartier (2002, p. 107) coloca, o mais provável é a coexistência “[...] entre as duas formas de livro e os três modos de inscrição e de comunicação dos textos: a escrita manuscrita, a publicação impressa e a textualidade eletrônica. [...]”.

A revolução tecnológica pode alterar a prática de atividades pré-existentes à sua descoberta, porém não as elimina. Uma prova disso é que a fotografia não destruiu as obras pictóricas, nem mesmo eliminou a prática da pintura. O cinema também não extinguiu as práticas teatrais e os espetáculos circenses. E hoje é possível perceber, principalmente nos grandes centros culturais, a coexistência de tais manifestações artísticas: exposições de grandes pintores organizados pelos museus acontecem ao mesmo tempo em que festivais cinematográficos e espetáculos teatrais são executados, numa perfeita simbiose cultural. Portanto:

O novo suporte do escrito não significa o fim do livro. Ao contrário, talvez. Porém, ele impõe uma redistribuição dos papéis na ‘economia da escrita’, a concorrência (ou a complementaridade) entre diversos suportes dos discursos e uma nova relação, tanto física quanto intelectual e estética, com o mundo dos textos. [...] (CHARTIER, 2002, p. 117)

A digitalização textual traz novas configurações ao processo de interação entre o leitor e a obra, ampliando as possibilidades interpretativas por não seguir mais a lógica estabelecida pelo códex. Surge uma nova plasticidade textual: fluída, maleável e editável, que pode ser estruturada em rede através de ligações entre documentos diversos. O discurso no ambiente digital oferece maior facilidade à

fragmentação e descentralização¹³, o que possibilita a interligação de uma grande quantidade de informações em diferentes caminhos semânticos, não apenas textuais, mas multimidiáticos¹⁴. O resultado da leitura hipertextual irá depender do raciocínio do leitor, que irá direcioná-la por um caminho que lhe traga mais sentido e que favoreça sua compreensão.

Vouillamoz (2000) relata que são três importantes alterações que as novas tecnologias oferecem ao desenvolvimento textual no ambiente digital: a hipertextualidade, o fato do leitor assumir um papel co-criativo perante a obra e as novas possibilidades oferecidas à produção textual num processo que passa a ser ainda mais colaborativo.

[...] primero, se acentúa la apertura e intertextualidad de la obra; segundo, el lector asume una mayor responsabilidad co-creativa a través de su interacción con el sistema; tercero, los avances informáticos facilitan nuevas formas de producción – recursos para la composición – y de co-producción – especialmente a través del desarrollo en comunicaciones –, que apuntan hacia una concepción colaborativa del trabajo en el que es más difícil identificar una individualidad creadora. [...] (VOUILLAMOZ, 2000, p. 97-98)¹⁵

No meio digital não há mais sustentação para o discurso científico e autoritário, que deverá adaptar-se à nova realidade (BAIRON, 1995). A linearidade

¹³ Conforme será discutido no terceiro capítulo.

¹⁴ União do texto à imagem e ao som.

¹⁵ “[...] primeiro, se acentua a abertura e a intertextualidade da obra; segundo, o leitor assume uma maior responsabilidade co-criativa através de sua interação com o sistema; terceiro, os avanços da informática facilitam o surgimento de novas formas de produção – recursos de composição – e de co-produção – principalmente através do desenvolvimento das tecnologias de comunicação – que apontam para uma concepção colaborativa de trabalho em que é mais difícil de identificar uma individualidade criadora. [...]. (VOUILLAMOZ, 2000, p. 98)”

discursiva presente na maior parte das obras impressas¹⁶, que provém de uma concepção clássica, estruturada sobre o pensamento lógico e racional que segue o método científico iluminista¹⁷, não condiz com a realidade do meio digital. As mudanças estruturais do escrito, realizadas a partir de possibilidades oferecidas pelas tecnologias da informação, moldaram o texto ao ambiente digital, reformulando-o definitivamente e transformando num novo discurso, pois como diz Chartier (2002, p. 62) “[...] O ‘mesmo’ texto, fixado em letras, não é o ‘mesmo’ caso mudem os dispositivos de sua escrita e de sua comunicação [...]”.

1.2 A TRANSFORMAÇÃO DA LEITURA NO AMBIENTE DIGITAL¹⁸

Mesmo antes da Idade Média os textos escritos eram considerados uma fonte inesgotável de significados possíveis, em que os leitores deveriam esforçar-se para recuperar e interpretar as possíveis intenções do autor, atribuindo significado ao texto a partir de uma atitude reflexiva ou de meditação. Durante este período não existiam metodologias que direcionassem a uma leitura significativa ou literal e, apesar disso, os leitores não sentiam quaisquer dificuldades em interpretar o sentido obscuro do texto.

¹⁶ “[...] A linearidade e a rigidez por certo estão intimamente associadas à base material do texto impresso, mas de modo algum são elementos essenciais a sua leitura e a sua escrita.” [...] (SANTOS, 2003, p. 79)

¹⁷ Por não ser este assunto o objetivo desta dissertação, foi mencionado apenas mostrar a diferença entre aquisição das linguagens lineares e não-lineares.

¹⁸ O termo ambiente digital refere-se, neste capítulo, aos ambientes hipertextuais e hipermediáticos. O mesmo ocorre com os termos texto eletrônico ou digital, que aqui fazem referência ao hipertexto e à hipermídia.

Por volta do século XIII surgiu uma nova proposta de leitura idealizada por São Tomás de Aquino. Na tentativa de orientar o processo interpretativo dos textos, Aquino afirmava que as intenções do autor eram expressas através do sentido literal do texto. A partir de então, a leitura deixa de ser um processo reflexivo em busca do significado e passa a ser um mero reconhecimento das intenções daquele que escreve.

Esta preocupação com o sentido literal criou uma atitude cautelosa na escolha das palavras a serem utilizadas na descrição de idéias, assim como às formas verbais, à gramática, à pontuação uniforme, à numeração de capítulos, à correta estruturação textual, para que fosse possível controlar as possibilidades interpretativas da obra escrita, segundo o sentido desejado pelo autor. A partir de então é fixada a base para o desenvolvimento do pensamento científico: um discurso objetivo, sem significado oculto ou místico, que requer uma escrita analítica ou representativa, de forma a comprovar práticas ou teorias.

Hoje, na sociedade contemporânea, já é aceita a possibilidade de que um mesmo texto tenha diferentes interpretações, pois, segundo Olson (1997), o escrito não representa a totalidade dos desígnios do autor, já que não expressam as intenções, o que possibilita interpretar de forma diversa da pretendida inicialmente. A publicação de um texto abre-o, então, a novas leituras e interpretações.

Além disso, é necessária interpretação do significado textual dentro do contexto cultural em que está inserido, que será realizado com base no conhecimento individual do leitor, de apreensões e experiências pessoais. Durante o ato de ler o leitor recorda, compara e relaciona a obra lida às diversas leituras realizadas anteriormente, permitindo a acumulação de conhecimento e a estruturação de um repertório pessoal de informações adquiridas. Segundo Manguel (1997, p. 54), “[...] Ler, então, não é um processo automático de capturar um texto como um papel fotossensível captura a luz, mas um processo de reconstrução desconcertante, labiríntico, comum e, contudo, pessoal. [...]”.

Para Lévy o ato da leitura é um processo de reconstrução de si mesmo:

Escutar, olhar, ler equivale finalmente a reconstruir-se. Na abertura ao esforço de significação que vem do outro, trabalhando, esburacando, amarrotando, recortando o texto, incorporando-o em nós, destruindo-o, contribuimos para erigir a paisagem de sentido que nos habita. O texto serve aqui de vetor, de suporte ou de pretexto à atualização de nosso próprio espaço mental. (LÉVY, 1996, p. 37)

A novidade oferecida pelo digital ao desenvolvimento da atividade de leitura deve-se ao fato de que essa reconstrução do texto não ocorre só mentalmente, mas também diretamente sobre o suporte material (o monitor), num processo em que a leitura é uma constante escolha de caminhos semânticos.

Além disso, a possibilidade de estruturação do texto eletrônico em rede, a capacidade de armazenamento de grande volume de informações e a alta velocidade de acesso ampliam a capacidade de intertextualidade do conteúdo e,

conseqüentemente, de significação. A leitura da intertextualidade presente no texto impresso, que antes dependia da memória e do conhecimento prévio do leitor, passa agora a ser mais acessível, já que é possível, quase ao mesmo tempo, ler os textos que se inter-relacionam diretamente sobre a tela do computador. Santos confirma esta questão quando coloca que no texto eletrônico a novidade está

[...] não na inauguração de um novo horizonte de sentidos, mas na maneira como esse horizonte aparece diante de nós indiretamente, por intermédio do texto eletrônico, e sobretudo na maneira como ele se deixa refletir pela atividade específica de significação, intrínseca a todo texto. No caso do hipertexto, trata-se de dois elementos centrais que lhe dão sua fisionomia própria, sua capacidade de produzir significações: a velocidade de circulação e de desdobramento (vale dizer, de sedimentação) das obras, com base em uma arquitetura de significantes até então impossível. (SANTOS, 2003, p. 104)

O meio digital possibilita ao texto assumir suas reais características, sendo que, o que ocorre na mudança do impresso ao digital “[...] é que, em certo sentido, o livro se aproxima do texto, ele se deixa contaminar pela fluidez, por determinada imprevisibilidade, pela não linearidade que foram, sempre, as do próprio texto. [...]” (SANTOS 2003, p. 22). Além disso, A intertextualidade do texto encontra realização no meio eletrônico através da pluralidade de percursos (estrutura em rede) e na heterogeneidade de materiais (texto, imagem e som).

Para Vouillamoz (2000) a leitura no meio digital é diferenciada daquela realizada sobre os demais suportes textuais, pois o texto eletrônico, que resulta em um sistema hipertextual, é aberto e sem limites oferecendo uma diversidade de múltiplos caminhos, acessos e leituras culminando em uma navegação

rizomática¹⁹ de infinitas possibilidades e interpretações. Essa hipertextualidade possibilitada pelo texto digital, que permite estabelecer ligações intertextuais entre diferentes nós significativos, torna a leitura um processo polifônico que eleva ao infinito a diversidade de interpretações possíveis.

[...] Ya hemos señalado que el hipertexto proporciona un sistema abierto, sin límites ni márgenes, desde el momento que permite navegar de un nodo a otro en una estructura infinita que no reconoce principio ni fin: como esquema conceptual, es plurisignificativo en tanto que ofrece múltiples recorridos, múltiples accesos y lecturas, de manera que es posible reconocer una cierta analogía entre el modelo hipertextual desarrollado por la informática y el polisemantismo del texto reclamado desde el campo de la literatura. [...]” (VOUILLAMOZ, 2000, p. 74)²⁰

Dessa forma, cada ato de leitura da obra gera um discurso diferente, pois a composição estrutural de nós e de conteúdo oferece ao leitor variadas possibilidades combinatórias, que irá construir significados a partir da interação²¹. No digital há um potencial múltiplo de significações, pois cada leitura será personalizada, distinta das demais, já que será realizada em função da combinação do conteúdo oferecido pelo sistema, a partir da atuação mais ativa do leitor.

[...] Un texto se abre a múltiples realizaciones, de modo que ninguna lectura es capaz de agotar sus posibilidades significativas

¹⁹ Cresce como um rizoma (raiz) em diferentes direções, onde qualquer dos pontos pode ser conectado a outro, e que, quando rompido, se auto-reconstrói.

²⁰ Já temos mostrado que o hipertexto proporciona um sistema aberto, sem limites nem margens, pois permite navegar de um nó a outro em uma estrutura infinita que não reconhece princípio nem fim: como esquema conceitual, é plurissignificativo já que oferece possibilidades múltiplas, múltiplos acessos e leituras, de maneira em que é possível reconhecer certa analogia entre o modelo hipertextual desenvolvido pela informática e o polissemantismo do texto reivindicado pela literatura. (VOUILLAMOZ, 2000, p. 74)

²¹ A construção de diferentes significados no processo de leitura, a partir da interação do leitor sobre a obra, é facilitado pelo meio digital, mas já havia sido explorado no meio impresso. Vide Jogo da Amarelinha – Cortazar, livro em que o leitor pode escolher entre seguir uma seqüência linear de capítulos, do 1º ao 57º, ou descontinuada, iniciando no capítulo 73 e seguindo as coordenadas oferecidas pelo escritor no início da obra.

porque su potencial semántico es infinitamente mayor que sus realizaciones individuales. Por esa razón, las diferentes interpretaciones de un texto no son censuradas por él, sino por otras interpretaciones. La riqueza del discurso es la posibilidad de una constante actualización en la que cada lector decide como rellenar los diferentes espacios de indeterminación. (VOUILLAMOZ, 2000, p. 90)²²

Na utilização do computador como suporte ao escrito a leitura passa a ser uma atividade menos passiva, quando comparada ao texto impresso, pois “[...] o leitor em tela é mais ‘ativo’ que o leitor em papel: ler em tela é, antes mesmo de interpretar, enviar um comando ao computador para que projete esta ou aquela realização parcial do texto sobre uma pequena superfície luminosa.” (LÉVY, 1996, p. 40)

Lévy (1996) coloca ainda que o texto digital não apresenta uma versão preliminar à leitura, pois o suporte, diferente dos demais, contém apenas códigos algorítmicos, que serão traduzidos pela máquina em sinais alfabéticos. A informação presente nesses códigos é uma reserva potencial oferecida à exploração do leitor, que será editada a partir das escolhas efetuadas no processo de interação com máquina²³, de forma que:

O computador é, portanto, antes de tudo um operador de potencialização da informação. Dito de outro modo: a partir de um estoque de dados iniciais, de um modelo ou de um metatexto, um programa pode calcular um número indefinido de diferentes manifestações visíveis, audíveis e tangíveis, em função da situação em curso ou demanda dos usuários. Na

²² “[...] Um texto se abre a múltiplas realizações, de modo que nenhuma leitura é capaz de esgotar suas possibilidades significativas porque seu potencial semântico é infinitamente maior que suas realizações individuais. Por essa razão, as diferentes interpretações de um texto não são censuradas por ele, mas por outras interpretações. A riqueza do discurso é a possibilidade de uma constante atualização em que cada leitor decide como preencher os diferentes espaços de indeterminação.” (VOUILLAMOZ, 2000, p. 90)

²³ Essa questão será abordada no item sobre escritura expandida do segundo capítulo deste trabalho.

verdade é somente na tela, ou em outros dispositivos interativos, que o leitor encontra a nova plasticidade do texto e da imagem, uma vez que, como já disse, o texto em papel (ou o filme em película) forçosamente já está realizado por completo. A tela informática é uma nova 'máquina de ler', o lugar onde uma reserva de informação possível vem se realizar por seleção, aqui e agora, para um leitor particular. Toda leitura em computador é uma edição, uma montagem singular. (LÉVY, 1996, p. 41)

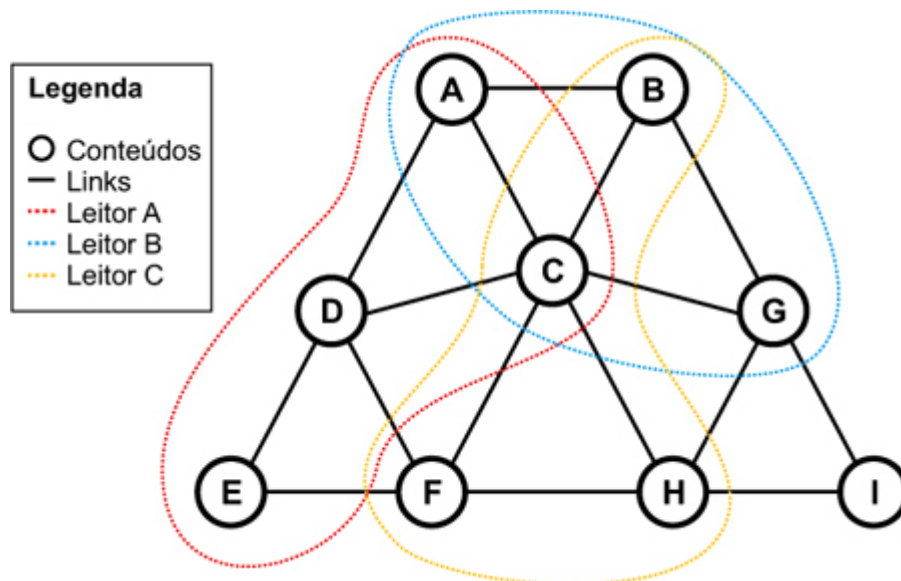


Ilustração 12 – Esquema representativo das possibilidades de leitura oferecidas por um sistema hipertextual ou hipermediático²⁴.

Conforme visto no esquema acima, a leitura do digital é um ato de criativo, que depende da interação para que possa ser realizada e apreendida. Cada um dos leitores (seja A, B ou C) realiza uma das diversas leituras possibilitadas pela obra, e recebe o conteúdo significativo de forma personalizada, já que abrange trechos diferenciados, culminando em composições e significados distintos. O leitor 'A' terá acesso aos conteúdos 'ACDE', enquanto o leitor 'B' terá contato com os conteúdos 'ABCG' e o leitor 'C' com 'BCFH'. Dessa forma, o leitor edita a obra durante a leitura diretamente sobre o suporte que a sustenta, a partir das escolhas

²⁴ Este esquema foi criado com base no diagrama de uma obra hipermediática presente em Gosciola (2003, p. 101-102).

efetuadas sobre as opções oferecidas pelo sistema, assumindo uma responsabilidade co-criativa.

[...] as simulações por tentativa-e-erro podem construir um novo espaço de escrita e leitura dentro do meio digital, além de proporcionar uma ligação direta entre autor e leitor: de fato, tanto na criação quanto na leitura há lugar para a seleção e a combinação dos significantes. E nas duas instâncias (criação e leitura) é possível trazer para o verbal formas e fôrmas do visual e vice-versa, tramando no visual seqüências e camadas do verbal, constituindo uma retórica nova em que a escrita ocorre tanto no momento primeiro de criação quanto na leitura (também criativa, claro!). Dito de outro modo, o meio digital permite que as operações retóricas de construção da materialidade da obra não estejam apenas nas ações realizadas pelo criador. Também na leitura, elas podem ser retomadas, e as maneiras como se esboça o objeto derivam igualmente de processos de *inventio* e *dispositio*, tanto no que diz respeito ao processo de construção de significantes verbais quanto no tocante à arquitetura e à hierarquização dos elementos disponíveis. [...] (SANTOS, 2003, p. 88)

Para Vouillamoz (2000), durante a leitura a linguagem atua como uma performance, através do desempenho do leitor, recuperando-o como agente ativo da comunicação literária, pois a leitura deixa, então, de ser um ato passivo para converter-se num processo criativo, graças à constante reconstrução do escrito.

Alckmar Santos (2003) coloca a possibilidade de considerar a leitura do digital uma performance, em que o leitor passa a ser o organizador (e porque não editor final) do conteúdo apreendido no processo de leitura.

Dizer que essa leitura é uma performance implica em dizer que nos colocamos como hiperleitores, isto é, como ativos organizadores do hipertexto, mas organizadores que se colocam bem no meio aos objetos significantes, de forma que o processo de significação desses objetos acompanhe e circunde nosso processo de subjetivação, em que nos explicitamos como leitores (de significantes, do ciberespaço onde estes se desvelam, e de nós mesmos). Apresentamo-nos como atores de uma espetacularidade, mas que sabem também postar-se do outro lado da cena, no aquém do palco (da tela) e no além de nossos próprios

movimentos e tomadas de decisão, tecendo uma identidade que nos coloca como subjetividade encenada e dada à leitura de outros. [...] (SANTOS, 2003, p. 32)

Paul Zumthor (2005) também sustenta a leitura como uma atividade performática – sendo a performance “[...] o exercício de um esforço em vista da consumação de uma ‘forma’ [...]” (ZUMTHOR, 2005, p. 140), ou melhor, da realização de uma forma final ou desejável, mediada pelo corpo humano –, desde que materializada pela voz humana e acompanhada de gestos corporais, num processo que envolve os sentidos auditivo e visual do espectador, e que possibilita a percepção de uma forte oposição entre a obra performatizada e o texto original. O ouvinte faz parte da performance como um dos componentes fundamentais, contracenando (de forma consciente ou inconsciente de seu papel) com o intérprete (leitor) e com o texto, numa interação constante.

Essa visão de Zumthor (2005) de que a leitura é um ato performático pode ser também aplicada à leitura do texto eletrônico, pois o imediatismo e a mobilidade associados por ele à oralidade são características também pertencentes ao meio digital: a possibilidade de formatar os caminhos da leitura, graças à mobilidade textual, resultando numa composição formal personalizada, imediata e efêmera. Além disso, a exploração da oralidade e do gestual mostra-se é cada vez mais presente nos meios hipertextuais, através de signos sonoros e imagéticos (vídeos, fotografias, ilustrações, animações), que contribuem para a ampliação das possibilidades performáticas e para um maior distanciamento entre o texto original e a nova obra. Aqui, a performance já não é mais realizada pelo

autor ou intérprete do texto, mas pelo próprio leitor, que interage com o texto e realiza uma leitura em tela muito diferente daquela esperada ou planejada pelo autor.

Nesse processo, em que o leitor atua na organização de sua leitura, há o desaparecimento de níveis e a transformação de hierarquias, onde a idéia de texto principal, existente na cultura impressa, dissolve-se num processo de descentralização do texto escrito, já que não há diferenças entre os vínculos internos, estabelecidos em uma obra, e os que a ligam ao exterior.

Isso ocorre pois, diferentemente da cultura impressa que oferece suportes diversos a cada uma das categorias do escrito, como os livros, as revistas, os jornais, etc., no ambiente digital o suporte é o mesmo para todos os tipos de discurso. O monitor faz desaparecer o critério visível e material de classificação e hierarquização do texto, impossibilitando a diferenciação do discurso pelo suporte utilizado.

É essa ordem dos discursos que se transforma profundamente com a textualidade eletrônica. É agora um único aparelho, o computador, que faz surgir diante do leitor os diversos tipos de textos tradicionalmente distribuídos entre objetos diferentes. Todos os textos, sejam eles de qualquer gênero, são lidos em um mesmo suporte (a tela do computador) e nas mesmas formas (geralmente são decididas pelo leitor). Cria-se assim uma continuidade que não mais diferencia os diversos discursos a partir de sua própria materialidade. Surge disso uma primeira inquietação ou confusão dos leitores, que devem enfrentar o desaparecimento dos critérios imediatos, visíveis, materiais, que lhes permitem distinguir, classificar e hierarquizar os discursos. (CHARTIER, 2002, p. 22)

A nova forma de leitura oferecida pelo texto eletrônico obriga ao leitor contemporâneo a adaptar-se às transformações vigentes, e a abandonar antigos paradigmas impostos pela cultura impressa, alterando hábitos e percepções, para que possa aceitar o desafio de reaprender a ler.

[...] La redefinición estética Del producto literario impone otra relación estética entre lector y texto que implica un cambio de hábitos en el proceso de recepción de la obra y, en consecuencia, sugiere la necesidad de un replanteamiento de la pragmática de la lectura. (VOUILLAMOZ, 2000, p. 167)²⁵

1.2.1 Uma leitura além do texto

O ambiente digital é composto por múltiplos elementos midiáticos (textos, gráficos, fotografias, ilustrações, animações, vídeos, músicas, efeitos sonoros, locuções, etc.), que podem ser combinados entre si de inúmeras maneiras de forma a ampliar a comunicação para além do texto. O digital oferece grande potencial de associação e de integração de tais elementos, de forma diferenciada daquela já praticada anteriormente em outros meios, conforme será visto no próximo capítulo.

Ora, somos mediados por uma rede de *signos*, uma pluralidade de linguagens, de gráficos, sinais, sons musicais e não-musicais, silêncios (décimo-terceiro som, na terminologia de John Cage), ruído (o real princípio da música, já que o ruído é som, embora nem todo som seja ruído), luzes, números, gestos, olhares. Ou seja, a linguagem verbal não é a única forma de comunicação do homem. Criamos, produzimos,

²⁵ “[...] A redefinição estética do produto literário impõem outra relação entre o leitor e o texto que implica uma troca de hábitos no processo de recepção da obra e, em consequência, surge a necessidade de uma reestruturação da prática de leitura.” (VOUILLAMOZ, 2000, p. 167)

comunicamos, informamos, conformamos, *expressamos*, por meio de uma rede plural de linguagens. (SEKEFF, 1998, p. 38)

Por ser composto por esta profusão de linguagens, o processo de leitura do ambiente digital, em que o leitor atua reconstruindo a obra diretamente sobre a tela do computador, não é limitado apenas ao discurso escrito. Pelo contrário, pois na hipermídia,

[...] el receptor no se puede limitar a *leer* la palabra escrita, sino que además debe aprender a *ver* otros componentes gráficos para adivinar su interrelación con el texto, a *descubrir* qué se oculta tras cada elemento activo y a *navegar* por un producto que no responde a una estructura lineal. (VOUILAMOZ, 2000, p. 166)²⁶

Porém, esta aprendizagem de uma leitura além do texto não deve limitar-se ao visual, mas expandir-se em todas as direções oferecidas pela obra digital, sejam elas textuais, imagéticas, sonoras, verbais, interativas, ou a integração de todo esse potencial. Assim sendo, os leitores de objetos hipermidiáticos

[...] pueden leer los signos alfabéticos de forma convencional, pero también deben analizar diagramas, ilustraciones, ventanas e iconos. Por lo tanto, los lectores electrónicos se desplazan entre dos modos de lectura, o más bien aprender a leer de una forma que combina la lectura verbal y la pictórica. Su lectura incluye la activación de signos tecleando y moviendo el cursor y creando así un sentido simbólico de los movimientos que producen sus acciones. (BOLDER apud VOUILAMOZ, 2000, p. 166)²⁷

²⁶ “(...) o receptor não pode se limitar a *ler* a palavra escrita, mas também deve aprender a *ver* outros componentes gráficos para adivinhar sua inter-relação com o texto, *descobrir* o que está oculto atrás de cada elemento ativo e a *navegar* por um produto que não responde a uma estrutura linear.” (VOUILAMOZ, 2000, p. 166)

²⁷ “[...] podem ler os signos alfabéticos de forma convencional, mas também devem analisar diagramas, ilustrações, janelas e ícones. Por outro lado, os leitores eletrônicos se deslocam entre os modos de leitura, ou aprendem a ler de uma forma que combine a leitura verbal e a pictórica. Sua leitura inclui a ativação de signos tecleando e movendo o cursor e criando assim um sentido simbólico dos movimentos que produzem suas ações.” (BOLDER apud VOUILAMOZ, 2000, p. 166)

1.2.1.1 A leitura de imagens

Por volta do século V, São Nilo de Ancira, monge da congregação acética do monte Sinai, sugeriu ao bispo Olimpodoro que cenas do Velho e do Novo Testamento fossem pintadas ao lado da Santa Cruz, numa igreja em construção. Para São Nilo, as cenas serviriam aos iletrados como se fossem palavras de um livro, as quais seriam associadas mentalmente aos sermões ouvidos, permitindo-lhes que compreendessem as histórias bíblicas.

Dois séculos depois, o papa Gregório, o Grande, afirmou que as imagens podiam ser lidas pelos analfabetos como a escrita o seria pelo leitor, sendo que para a gente comum as imagens seriam equivalentes à leitura, possibilitando-os conhecer a 'palavra de Deus'.

Um dos primeiros exemplos do desenvolvimento iconográfico pela igreja Cristã é uma porta da igreja Santa Sabina, esculpida em Roma no século IV. O entalhe representa cenas dos três milagres atribuídos a Moisés (adoçamento das águas do Mara, a provisão de maná durante a fuga do Egito e a retirada de água de uma rocha) e três milagres do Cristo (a cura de um cego, a multiplicação de pães e peixes durante o Sermão do Monte e a transformação da água em vinho no casamento em Caná), que podem ser lidas simultaneamente.

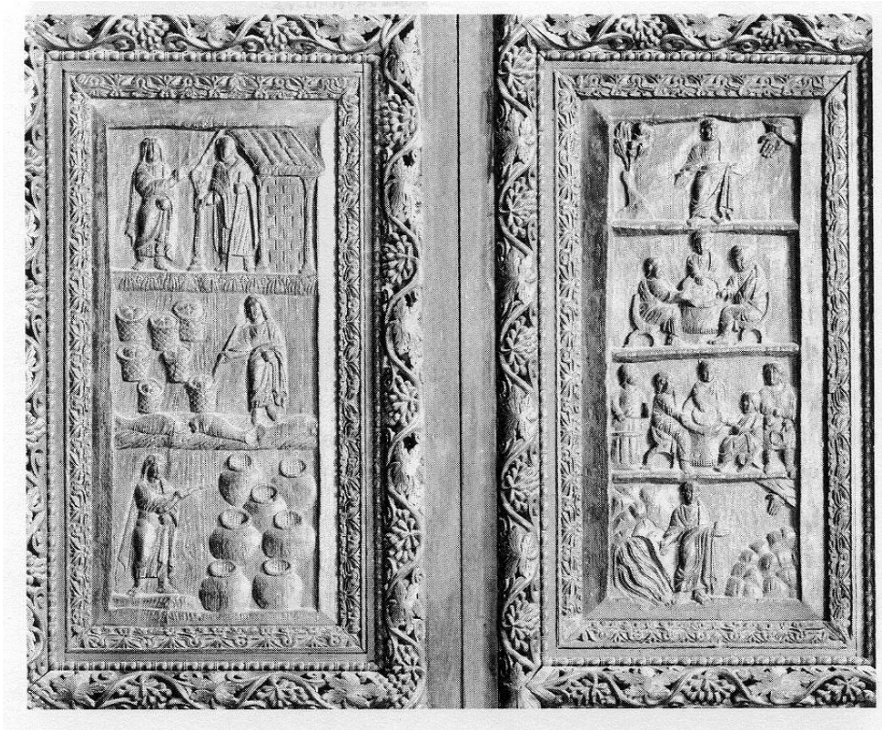


Ilustração 13 – Detalhe da porta da igreja de Santa Sabina em Roma, século IV.²⁸
 Fonte: Manguel (1997, p. 120)

A prática da leitura de imagens durante a Idade Média gerou diversos conflitos, já que possibilitava interpretações diversas, muitas vezes diferentes daquelas propostas pela Igreja. Em 787, o Sétimo Concílio da Igreja limitou a interpretação imagética a partir de preceitos definidos pelo clero, que intervinham, inclusive, sobre a atuação dos artistas, obrigando-os a abandonarem suas próprias convicções na produção das obras, e a seguirem as orientações clericais.

²⁸ As cenas representadas nestas almofadas podem ser lidas simultaneamente, de forma que o leitor passa a criar, a partir de sua interpretação dos elementos representados, uma história e um vocabulário próprios.



Ilustração 14 – *Biblia pauperum*, século XV, Heidelberg.
 Fonte: Manguel (1997, p. 122)

Outro instrumento de leitura cristã que mesclava a imagem ao texto com o intuito de facilitar o acesso dos fiéis às escrituras surgiu no início do século XIV: a Bíblia dos pobres (*Biblia pauperum*). Estes livros eram compostos de cenas justapostas do Velho e do Novo Testamento, entrecortadas por poucas palavras que surgiam como legendas rodeando as imagens ou compondo-as. A *Biblia pauperum* simplificava a leitura dos textos sagrados, tal como nas histórias em quadrinhos, tornando-a quase instantânea.

Para o cristão alfabetizado do século XIV, qualquer página de uma Bíblia comum possuía uma multiplicidade de significados pelos quais o leitor podia progredir segundo a glosa orientadora do autor ou conforme seu próprio conhecimento. O leitor ritmava a leitura à vontade, ao longo de uma hora ou de um ano, com interrupções ou atrasos, pulando seções ou devorando a página inteira de uma vez. Mas a leitura de uma *Biblia pauperum* era quase instantânea, pois o ‘texto’ oferecia-se iconograficamente como um todo, sem graduações semânticas, e o

tempo da narração em imagens coincidia necessariamente com o da leitura do leitor. [...] (MANGUEL, 1997, p. 125)

A imagem, no caso dessas iconografias religiosas, substituía o texto no papel de transmissão da mensagem, ou melhor, do conteúdo bíblico, facilitando aos iletrados a absorção e a memorização de informações que eram recebidas verbalmente durante os sermões. Tanto é assim, que a igreja explorou as possibilidades imagéticas na tentativa de ‘instruir’ a população analfabeta da Idade Média, sobre os preceitos religiosos vigentes.

A utilização da imagem pela Igreja, seja ela entalhada, esculpida ou pintada, tem por objetivo colocar os devotos frente a frente com o acontecimento divino representado, de forma a impressionar profundamente a memória e a intensificar a mensagem controladora: um Deus de energia e dinamismo violento, capaz de ‘expulsar do paraíso’ aqueles que desobedecerem a suas leis.

[...] Ao ver, fazemos um grande número de coisas: vivenciamos o que está acontecendo de maneira direta, descobrimos algo que nunca havíamos percebido, talvez nem mesmo visto, conscientizamos-nos, através de uma série de experiências visuais, de algo que acabamos por reconhecer e saber, e percebemos o desenvolvimento de transformações através da observação paciente. [...] Ver passou a significar compreender. [...] (DONDIS, 1997, p. 13)

O afresco de Michelangelo para a capela da Sistina foi uma obra encomendada com a intenção de ser “[...] explicação visual da ‘Criação’ para um público em sua maior parte analfabeto e, portanto, incapaz de ler a história bíblica. Mesmo que soubesse ler, esse público não conseguiria apreender de modo tão palpável toda a dramaticidade do relato.” (DONDIS, 1997, p. 11).



Ilustração 15 – *Criação de Adão* – *Capela Sistina*, 1512, Michelangelo.
 Fonte: (Gombrich, 1999, p. 312)

Essa prática foi possível pois, segundo Dondis (1997), o ser humano organiza suas necessidades, prazeres, preferências e temores com base nas informações visuais captadas em seu contato com o mundo exterior. Essa tendência é facilmente verificável, já que “[...] Buscamos um reforço visual de nosso conhecimento por muitas razões; a mais importante delas é o caráter direto da informação, a proximidade da experiência real. [...]” (DONDIS, 1997, p. 6).

Manguel (2001) coloca que a percepção imagética faz parte da capacidade mental do ser humano, ajudando-o a compreender a própria existência, pois “[...] as imagens, assim como as palavras, são a matéria de que somos feitos.” (MAGUEL, 2001, p. 21)

Ora, no que concerne à alma pensante, as imagens tomam o lugar das percepções diretas; e, quando a alma afirma ou nega que essas imagens são boas ou más, ela igualmente as evita ou as persegue. Portanto a alma nunca pensa sem uma imagem mental. (ARISTÓTELES apud MANGUEL, 2001, p. 21)

Segundo Aumont (2004), neste processo de compreensão do mundo pelo homem, a imagem estabelece três tipos de função. A primeira delas é a simbólica, de cunho inicialmente religioso em que as imagens representavam as divindades cultuadas, numa tentativa de estabelecer-se contato com a “[...] esfera do sagrado pela manifestação mais ou menos direta de uma presença divina. [...]” (AUMONT, 2004, p. 80). O segundo papel da imagem é fundamentalmente epistemológico, pois assume um caráter informacional e de representatividade do mundo, sobre o qual o espectador pode desbravar e passar a conhecer/reconhecer. Por fim, a terceira e última função da imagem é a estética, destinada a agradar e oferecer ao espectador sensações específicas.

Estas três funções contribuem para que a imagem tenha “[...] por função primeira garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual [...]” (AUMONT, 2004, p. 81), de forma que seja possível reconhecê-lo e memorizá-lo. O reconhecimento de uma imagem é a identificação do real presente nela, apoiando-se na memória pessoal, que contém elementos pré-memorizados. Essa identificação ocorre a partir da comparação incessante entre o que se vê e o que já foi visto.

Gombrich (apud AUMONT, 2004) chama esta constante comparação entre o mundo exterior e o repertório pessoal de ‘constância perceptiva’, base da apreensão do mundo por parte do homem, sobre a qual é possível a atribuição de qualidades constantes aos objetos e ao espaço, estabelecendo o fundamento da percepção visual. Para ele o papel do espectador é extremamente ativo, já que

realiza a construção do elemento visual através do reconhecimento e da rememoração, num processo de construção de uma visão coerente da imagem.

[...] a atividade do espectador diante da imagem consiste em utilizar todas as capacidades do sistema visual (em especial suas capacidades de organização da realidade) e em confrontá-las com os dados icônicos precedentemente encontrados e armazenados na memória sob forma esquemática. (AUMONT, 2004, p. 90)

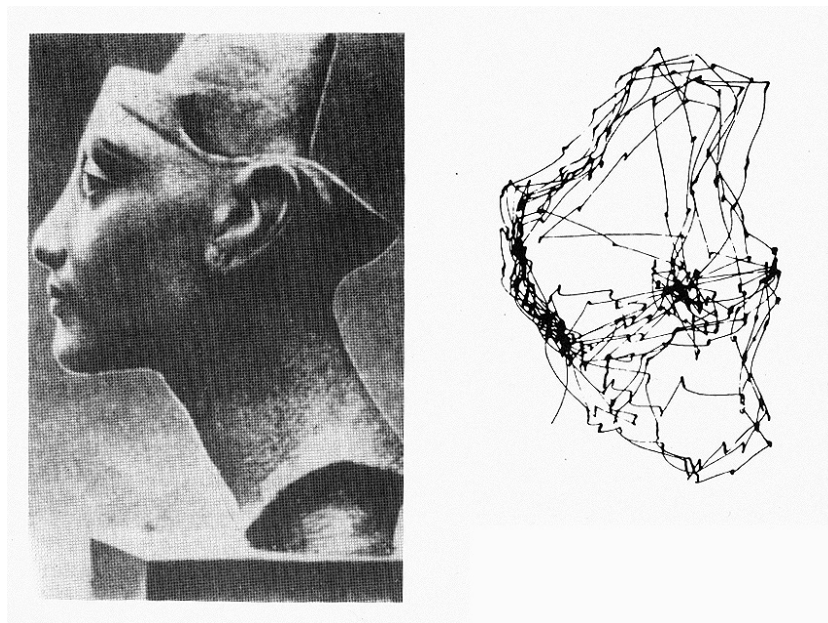


Ilustração 16 – Movimento realizado pelos olhos do espectador (direita) durante a leitura da obra (esquerda).²⁹
Fonte: Aumont (2004, p. 60)

²⁹ “[...] Notou-se há muito tempo (pelo menos desde os anos 30) que olhamos as imagens não de modo global, de uma só vez, mas por fixações sucessivas. Quase todas as experiências concordam: no caso de uma imagem olhada sem intenção particular, as fixações sucessivas duram alguns décimos de segundo cada uma e limitam-se estritamente às partes da imagem mais providas de informação (o que se pode definir com bastante rigor como as partes que, memorizadas, permitem reconhecer a imagem no momento de uma segunda apresentação).” (AUMONT, 2004, p. 60)

Porém, essa reconstrução da imagem é um processo parcial, já que na leitura de imagens é possível apenas resvalar na superfície da história nela contida a partir de um ponto de vista pessoal, o do leitor. “[...] se olhar para uma pintura é equivalente a ler, então é uma forma muito criativa de leitura, uma leitura em que devemos não só transformar as palavras em sons e sentido, mas as imagens em sentido e histórias. [...]” (MANGUEL, 2001, p. 172). Além disso, Manguel coloca que a “[...] reconstrução de nossas impressões por meio de nossa própria experiência e conhecimento deturpados, enquanto relatamos para nós mesmos narrativas que transmitem não a Narrativa, [...], mas sim alusões, insinuações e suposições novas. [...]” (MANGUEL, 2001, p. 55).

Isso ocorre porque, na leitura de imagens, o leitor atribui um valor pessoal à informação visual oferecida pela obra, que pode ser diverso do significado original, e que irá depender de sua capacidade de interpretação criativa. A leitura de imagens abre possibilidades de apreensão de conteúdo independente do conhecimento prévio do código utilizado pelo autor. Diferente do que acontece na leitura do textual, em que é necessária a ciência de estruturas sintáticas, morfológicas, semânticas e do vocabulário empregado, e quando estas estruturas são desconhecidas há, então, a impossibilidade de apreensão e leitura da obra.

Além disso, no processo de leitura de imagens, a interpretação é realizada com base não só no conhecimento paradigmático, mas sob a influência cultural na qual o indivíduo se encontra, sob o próprio repertório de informações, conhecimento e experiências adquiridos em sua existência antes de realizar a

leitura. São diversos os elementos que influenciam a interpretação imagética, e que a fazem expandir-se para aquém e para além do instante representado no elemento visual, de forma que “[...] Ampliamos o que é limitado por uma moldura para um antes e um depois e, por meio da arte de narrar histórias (sejam de amor ou de ódio), conferimos à imagem imutável uma vida infinita e inesgotável. [...]” (MANGUEL, 2001, p. 27).

[...] os elementos de nossa resposta, o vocabulário que empregamos para desentranhar a narrativa que uma imagem encerra [...] são determinados não só pela iconografia mundial mas também por um amplo espectro de circunstâncias, sociais ou privadas, fortuitas ou obrigatórias. Construimos nossa narrativa por meio de ecos de outras narrativas, por meio da ilusão do auto-reflexo, por meio do conhecimento técnico e histórico, por meio da fofoca, dos devaneios, dos preconceitos, da iluminação, dos escrúpulos, da ingenuidade, da compaixão, do engenho. Nenhuma narrativa suscitada por uma imagem é definitiva ou exclusiva, e as medidas para aferir a sua justeza variam segundo as mesmas circunstâncias que dão origem à própria narrativa. (MANGUEL, 2001, p. 28)

Portanto, nesta relação entre o espectador com a imagem muitas influências externas e internas interferem na interpretação da mensagem visual, “[...] Entretanto, apesar das enormes diferenças que são manifestadas na relação com uma imagem particular, existem constantes, consideravelmente trans-históricas e até interculturais, da relação do homem com a imagem em geral. [...]” (AUMONT, 2004, p. 77)

Dondis (1997, p. 19) afirma que “[...] há um sistema visual, perceptivo e básico, que é comum a todos os seres humanos; o sistema, porém está sujeito a variações nos temas estruturais básicos. A sintaxe visual existe, e sua característica dominante é a complexidade. [...]” E completa dizendo que

[...] Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser apreendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, seja eles artistas ou não, e que podem se usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras. O conhecimento de todos esses fatores pode levar a uma melhor compreensão das mensagens visuais. (DONDIS, 1997, p. 18)

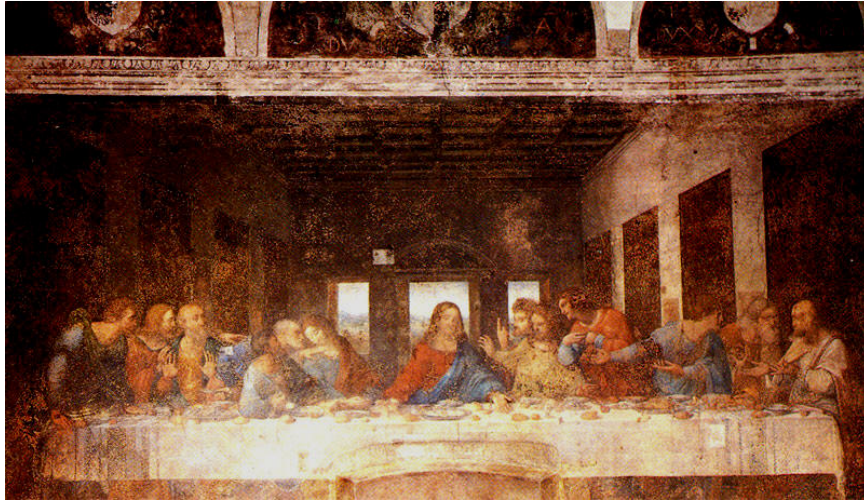


Ilustração 17 – A Última Ceia, 1495 a 1498, Leonardo da Vinci.
Fonte: (Gombrich, 1999, p. 299)

Um exemplo oferecido por René Huyghe (1998), utilizando a obra “A Última Ceia” (*La Cène*), de Leonardo da Vinci, deixa claro a possibilidade de aplicação dessa sintaxe visual.

A *Cène* de Leonardo da Vinci pode ser decifrada à maneira de uma fachada arquitetônica. Verificamos então que se compõem de uma grande horizontal, que é a mesa, tendo ao meio a figura do Cristo, que determina o eixo vertical. Ao mesmo tempo, a disposição triangular da figura, fiel à pirâmide tradicional, isola-a tanto melhor quanto se recorta num vão luminoso que, por sua vez, se encontra no centro do dispositivo ternário, completado por duas janelas laterais e simétricas. O vão central é o mais largo, sublinhado por um enquadramento de pedras em meia-tinta e, além disso, está encimado por uma saliência arqueada que é simplesmente fragmento de um círculo de que dois raios delimitam o triângulo formado pelo corpo do Cristo, e cujo centro se situa no meio do rosto. A perspectiva das paredes laterais, decomposta em aberturas

paralelas, e do teto, trinchado regularmente pelas traves, não serve apenas para figurar um espaço em profundidade – todas as linhas, como é correto, convergem para um ponto de fuga comum, mas apercebemos que este ponto é precisamente o centro do círculo que referimos há pouco. Logo, se o espectador atender sobretudo ao significado profundo da obra, só precisa de se deixar conduzir através do drama sagrado e dos seus episódios. Este rosto do Cristo, centro geométrico da composição, não será ao mesmo tempo o que se poderia chamar de o centro psicológico? Todos os gestos, todas as expressões, todos os olhares que dependem Dele conduzem a Ele; e a própria pirâmide que desenha adquire um sentido, porque, se o cume desta é o rosto divino, de olhos baixos e dolorosos, as duas encostas conduzem às mãos, uma apoiada e a outra que se entrega ao comentário do anúncio da traição. (HUYGHE, 1998, p. 78-79)

Na comunicação contemporânea, a propaganda é um outro exemplo da aplicação destes elementos básicos reconhecíveis, desta sintaxe visual indicada por Dondis (1997). Ao contrário dos textos impressos, em que a palavra tem predomínio sobre o elemento visual, os novos meios de comunicação são dominados pelo elemento visual, sendo que o verbal assume um papel complementar, de apoio à mensagem.

[...] Em textos impressos, a palavra é o elemento fundamental, enquanto os fatores visuais, como o cenário físico, o formato e a ilustração, são secundários ou necessários apenas como apoio. Nos modernos meios de comunicação acontece exatamente o contrário. O visual predomina, o verbal tem função de acréscimo. A impressão ainda não morreu, e com certeza não morrerá jamais; não obstante, nossa cultura dominada pela linguagem já se deslocou sensivelmente para o nível icônico. Quase tudo que acreditamos, e a maior parte das coisas que sabemos, aprendemos e compramos, reconhecemos e desejamos, vem determinado pelo domínio que a fotografia exerce sobre nossa psique. E esse fenômeno tende a intensificar-se. (DONDIS, 1997, p. 12)

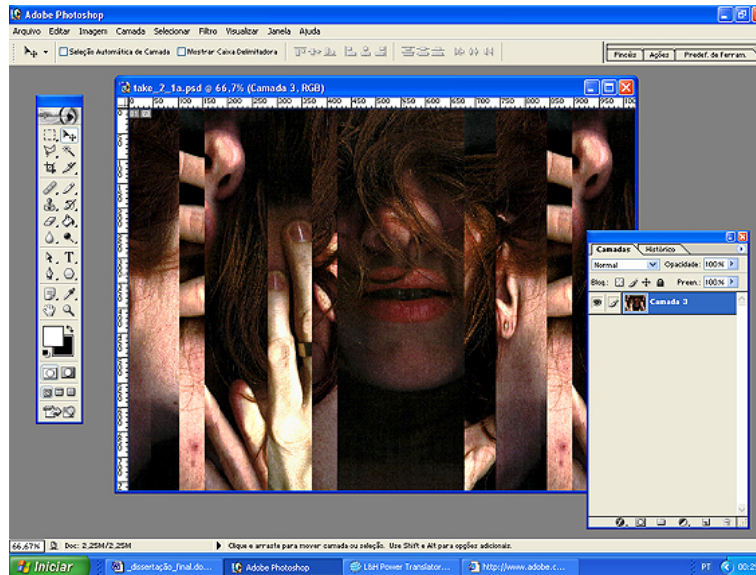


Ilustração 18 – Tela do software de manipulação de imagens Photoshop, da Adobe.

O potencial significativo da imagem torna-a uma poderosa ferramenta de manipulação mental e comportamental, pois além de transmitir conceitos e de influenciar psicologicamente através da aplicação de formas e cores segundo uma intenção pré-planejada, essas imagens são assimiladas e interpretadas pelo receptor numa velocidade que não lhe permite contestar a informação recebida. Além disso, a imagem, seja ela fotografada ou videografada, exerce sobre o receptor um sentimento de credibilidade, como se a captação realizada pela máquina não pudesse ‘mentir’ (DONDIS, 1997), fato que ignora as possibilidades de manipulação oferecidas pelos softwares de edição de imagens, como o Photoshop, da Adobe.

Paradoxalmente, na nossa época, quando as imagens ganham novamente pertinência sobre a palavra escrita, falta-nos esse vocabulário visual compartilhado. Temos permitido que a propaganda e a mídia eletrônica privilegiem a imagem para transmitir informações instantaneamente ao maior número de pessoas; esquecemos que a

própria velocidade as converte na ferramenta ideal de comunicação para toda sorte de propaganda, porque, manipuladas pela mídia, essas imagens não nos dão tempo para uma crítica ou reflexão pausada. [...] (MANGUEL, 2001, p. 143)



Ilustração 19 – Exemplo de manipulação de imagens realizada no software Photoshop, da Adobe, sendo a imagem da esquerda a original, e a da direita a alterada digitalmente.

Fonte: <http://www.imasters.com.br>

O ambiente digital segue cada vez mais essa tendência de predominância imagética tal como ocorre nos demais meios audiovisuais, pois a imagem amplia a possibilidade de compreensão da mensagem pelo usuário e auxilia na disposição funcional de elementos informacionais, como na utilização de ícones. Os ícones são elementos iconográficos que simplificam a comunicação, substituindo palavras e idéias, por imagens/ilustrações simplificadas de objetos, ações ou situações

reais, como é o caso dos *emoticons*³⁰ (CHARTIER, 2002), que tornam a mensagem direta.

A utilização de elementos iconográficos reintroduz na escrita a busca pela linguagem simbólica de representação do pensamento humano, de forma similar aos sistemas de escrita logográficos, em que signos são utilizados para representação de palavras (e não de objetos), que surgiram por volta do terceiro milênio antes de Cristo, a cerca de cinco mil anos atrás. Um exemplo de escrita logográfica é a língua chinesa, com cerca de cinqüenta mil caracteres.

Segundo Olson (1997), existem três princípios para a formação de sistemas logográficos: a) facilidade de reconhecimento da representação dos objetos; b) economia e facilidade na transmissão da mensagem; c) distinção de palavras que tenham a mesma sonoridade. Através dessa prática, no texto eletrônico a língua passa a ser reinventada, através da inserção de símbolos logográficos, reduções lexicais e gramaticais e abreviações (economia), num processo de simplificação da língua inicial numa linguagem diferenciada, mais fácil de ser compreendida na comunicação entre diferentes culturas, criando então, uma linguagem própria, não verbal, que permite a comunicação universal do sentido do discurso. (CHARTIER, 2002).

[...] los sistemas ideográficos se fundamentan en símbolos gráficos que representan significados, y por lo tanto tienen una base semántica, en

³⁰ Os *emoticons* são elementos visuais criados com os caracteres do teclado na representação do significado das palavras – ex. :-) = alegria.

tanto que los sistemas alfabéticos se apoyan en signos lingüísticos arbitrarios que representan unidades de habla y poseen una base fonética. [...] Como su nombre indica, las formas ideográficas son gráficas y derivan de pictogramas de dibujo sencillo. Un pictograma es un símbolo que representa una persona u objeto. El observador reconoce la representación gráfica bidimensional de una forma tridimensional debido a su experiencia previa del objeto. Los pictogramas sencillos pueden representar objetos o acciones, nombre o verbos; pero para representar conceptos más abstractos, ideas complejas o relatos, deben actuar en combinación unos con otros. [...] (BAINES; HASLAM, 2002, p. 19)³¹



Ilustração 20 – Página repleta de *emoticons* oferecidos pelo Yahoo aos usuários do Yahoo Menssenger.
Fonte: <http://www.yahoo.com.br>

A obra intitulada *Gênese*, de Juli Gudehus, é um bom exemplo da escritura iconográfica. Esta obra é a tradução do capítulo inicial do Antigo Testamento da Bíblia Cristã, utilizando uma linguagem iconográfica (desenhos) que possibilita a

³¹ “[...] os sistemas ideográficos se fundamentam em símbolos gráficos que representam significados, e portanto, têm uma base semântica, diferente dos sistemas alfabéticos que se apóiam em signos lingüísticos arbitrários que representam unidades da fala e possuem uma base fonética. [...] Como seu nome indica, as formas ideográficas são gráficas e derivam de pictogramas de desenhos simplificados. Um pictograma é um símbolo que representa uma pessoa ou objeto. O observador reconhece a representação gráfica bidimensional de uma forma tridimensional devido à sua experiência previa com o objeto. Os pictogramas simples podem representar objetos ou ações, nomes ou verbos; mas para representar conceitos mais abstratos, idéias complexas ou relatos, devem atuar em combinação com outros. [...]” (BAINES; HASLAM, 2002, p. 19)

realização de uma leitura por indivíduos de diferentes culturas e línguas. O que a torna universal.

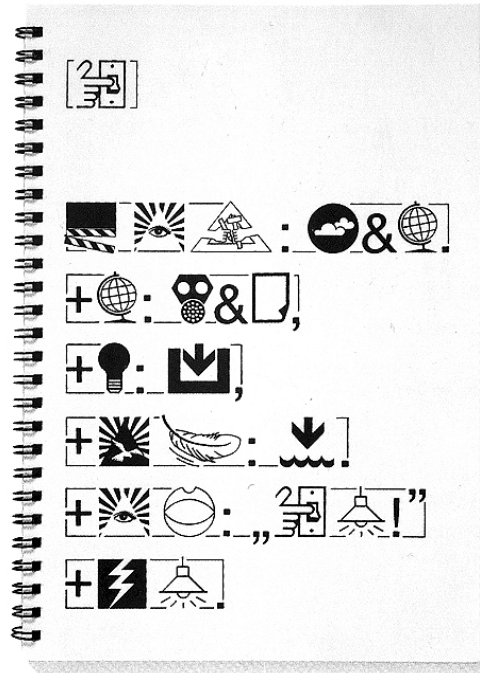


Ilustração 21 – A Gênese, representada em pictogramas por Juli Gudehus.
Fonte: Baines; Haslam (2002, p. 19)

1.2.1.2 A leitura do elemento sonoro

O som é a percepção humana de vibrações existentes no meio ambiente, resultantes da agitação e da colisão de moléculas do ar, causadas por diferentes emissores vibracionais, como os instrumentos musicais, cordas vocais, maquinários, etc. Esses emissores agitam as moléculas de ar numa pulsação de energia que se propaga por entre as moléculas, que podem chegar a vibrar cerca

de 20 mil vezes por segundo (tom alto). Quanto mais rápido é o movimento, mais forte será o choque das moléculas contra o tímpano, resultando em uma sensação sonora de alto volume.

Num ambiente em que há a atuação de diversos emissores vibracionais, os movimentos das moléculas combinam-se, de forma que cada molécula vibrará a soma de todos os emissores, sendo a resultante de toda essa agitação a sensação sonora captada pelo ouvido humano. A estimulação neural é realizada a partir da conversão das vibrações captadas pelo tímpano em impulsos nervosos, através do complexo sistema que compõem o ouvido, culminando na transformação da vibração em informação.

A interpretação da informação sonora captada é possível pois o cérebro é capaz de estabelecer relações e modelar padrões sonoros, resultando em uma sensação significativa. Jourdain (1998, p. 23) oferece uma breve explicação desse fenômeno na captação sonora de uma orquestra:

[...] Tons sucessivos são ligados, para formar fragmentos melódicos e, depois, melodias inteiras ou frases; em seguida, passagens mais longas. Tons simultâneos são integrados em intervalos que, por sua vez, integram-se em acordes, e estes em progressões harmônicas. Padrões de acentuação são mapeados como ritmos. Mudanças de intensidade combinam-se em crescendos e decrescendos. À medida que nossos cérebros codificam essas relações, surgem as sensações de som. Não é que nossos cérebros juntem uma teia de relações para formar a música e, depois, a 'ouçam'. Em vez disso, ouvir é o ato de modular essas relações.

Porém, quando o cérebro não consegue estabelecer tais relações, como no caso dos animais, são captados apenas sons causais isolados, que culminam na sensação de ruído, ou melhor, de barulho.

Para o ser humano que tem uma possibilidade de captação sonora complexa, uma profusão de sons torna-se uma constante competição, que, como coloca Chion (1999), surge graças à impossibilidade do ouvido em enquadrar (tal como acontece no sistema visual) a sonoridade desejada. Essa competição culmina num efeito por ele chamado de ‘máscara’, em que os sons graves e altos acabam por sufocar os baixos e agudos, que terminam por desaparecer. É por este motivo que “[...] en las grandes orquestas, los violines se multiplican y se sitúan en primer plano, con el fin de evitar que el sonido de los timbales enmascare el suyo.” (CHION, 1999, p. 56)³². O efeito de aplicação da máscara sonora é muito utilizado nos meios audiovisuais, como o cinema e a televisão, com o intuito gerar efeitos dramáticos e estéticos, ou ainda, de intensificação da mensagem a ser transmitida.

A partir do momento em que o som passa a ser uma informação emitida por uma (ou várias) fonte(s), que será codificada por um receptor, assume o papel de uma mensagem, ou melhor, de um meio de expressão utilizado pelo homem no processo de comunicação com o mundo. Essa intermediação entre o homem e o mundo coloca a sonoridade como um elemento sógnico, já que, como afirma

³² “[...] nas grandes orquestras os violinos se multiplicam e se localizam em primeiro plano, com a finalidade de evitar que o som dos timbales mascare-os.” (CHION, 1999, p. 56)

Santaella (1998, p. 14), “No limite mais vasto do seu sentido, tudo pode ser signo. A mais esquemática definição de signo é a de que qualquer coisa capaz de tornar presente um ausente para alguém, produzindo nesse alguém um efeito interpretativo. [...]”. Santaella coloca ainda que,

[...] todos os processos perceptivos visuais, auditivos, táteis, olfativos e gustativos, aparentemente tão imediatos, já funcionam como signos – visto que tornam presentes algo que está diante de nós ou que está sendo absorvido por nós –, mas sem deixarem de ser mediatizados pelo equipamento específico do nosso sistema sensório-motor e do potencial e limites dos nossos esquemas cognitivos, mentais. As percepções humanas são resultados de elaborações cognitivas, o que as coloca no paradigma dos signos em sentido lato. Há, evidentemente, uma gradação que vai do olhar ao degustar. O olhar e a escuta são mais mediatizados, enquanto apalpar, cheirar e degustar se colocam numa escala decrescente de mediatização ate quase imediatez da degustação. Enquanto a visualidade e a escuta dependem dos órgãos decodificadores sofisticados, como são o olho e o ouvido, o apalpar se dá numa interação corpo-a-corpo com a matéria, enquanto o cheiro e o paladar envolvem uma absorção da matéria por nossos órgãos sensores. (SANTAELLA, 1998, p.14-15)

E por ser um signo, a sonoridade passa a ser um elemento de comunicação com a capacidade de transmitir informações, que serão absorvidas e interpretadas por um receptor, de modo a produzir mudanças (SANTAELLA, 1998). Essa interpretação será realizada com base no repertório pessoal de experiências e conhecimentos adquiridos em momentos anteriores à audição da mensagem sonora, de forma que todo som trará “[...] para o cérebro pelo menos um significado. Até a música que não entendemos muito bem, digamos, a ópera chinesa, soa como *algo* para nós, embora seja elevado o aparente teor de ruído.” (JORUDAIN, 1998, p. 347).

O processo de significação ocorre pois são percebidas sonoridades registradas anteriormente na memória, sendo que o reconhecimento se dá por comparação, de forma que a memória assume um papel fundamental na interpretação, chegando a auxiliar na antecipação da informação a ser recebida. Jourdain (1998) cita um exemplo de como funciona a antecipação, das regras estruturais, na execução de A Pantera Cor-de-Rosa, de Mancini

[...] A melodia começa com pares de notas (da-Dah! Da-Dah!) apresentando pausa entre eles. Ouvimos o primeiro par e não sabemos o que esperar a seguir. Mas o segundo par é suficiente para sugerir uma continuação dessas parelhas (de maneira parecida com dois pontos definindo uma linha) e também um contorno melódico ascendente. Sem dúvida, o próximo compasso traz mais parelhas, cujo diapasão se eleva crescentemente. E, assim, a antecipação, além de satisfeita, é também intensificada. (JOURDAIN, 1998, p. 323)

A antecipação auxilia na percepção do elemento sonoro, pois, como no caso da música, pode chegar a ligar trechos divididos por vários compassos, num processo em que o cérebro compara constantemente o trecho ouvido com o que está presente na memória. Caso haja diferenças entre os elementos comparados, são estabelecidas relações entre o esperado e o recebido, em caso de semelhança, as antecipações são reforçadas.

Claro que essa percepção sonora, assim como o processo de antecipação, dependerá do ambiente cultural em que o indivíduo está inserido, já que os mecanismos automáticos de percepção (sonora/musical) são condicionados de diferentes formas em cada canto do planeta. Eis o motivo pelo qual Jourdain

(1998) cita a presença de 'ruído' ou de desafino (para o ouvido ocidental) em composições asiáticas.

Com relação à sonoridades desconhecidas, Chion (1999) coloca a percepção restaurada como um mecanismo automático de apreensão, pois é um processo em que o cérebro auxilia, com base na memória sonora, a 'restauração' de uma mensagem através do preenchimento de lacunas, ou na adaptação de uma sonoridade, como no caso das culturas orientais, auxiliando na compreensão de mensagens incompletas ou desconhecidas. Isso ocorre porque

La percepción es, efectivamente, en sus tres cuartas partes, una prepercepción. Lo que oímos se inscribe cada vez más, a medida que crecemos y envejecemos, en una malla ya preparada. Si fuera de otro modo, todo lo que percibimos a través de los ojos, los oídos, el cuerpo, haría de zozobrar y tambalearse al mundo que nos rodea. (CHION, 1999, p. 59)³³.

Porém, independente das influências culturais a que estão submetidas as criações sonoras, o som também segue uma sintaxe que pode ser interpretada, seja racional ou emocionalmente, tal como ocorre com a imagem. Uma composição melancólica dificilmente será interpretada como a expressão de alegria ou festividade, assim como, no caso da oralidade, a agressividade expressa em um diálogo fatalmente será assimilada com emoções de ódio e rancor, independente se há compreensão ou não do idioma utilizado.

³³ "A percepção é, efetivamente, em suas três quartas partes, uma pré-percepção. O que ouvimos se inscreve cada vez mais, à medida que crescemos e envelhecemos, em uma malha já preparada. Se fosse de outra forma, tudo o que percebemos através dos olhos, dos ouvidos, do corpo, havia de destruir e desestruturar o mundo que nos rodeia." (CHION, 1999, p. 59)

O cinema é um ótimo exemplo de aplicação da sintaxe sonora. Para que se possa sentir a força significativa do som basta que, durante a execução de um filme de terror, anule-se o áudio abaixando o volume do equipamento. Toda a tensão provocada pela sonoridade opressora do filme terá fim, e as imagens não mais assustarão o espectador. Esse poder de manipulação emocional oferecido pelo som já era conhecido e aplicado no cinema mudo, tanto que os músicos contratados para acompanhar os filmes seguiam ‘cartilhas’ musicais que indicavam as melodias para cada sentimento ou ação dos personagens.

Nos primeiros dias do cinema, antes do advento do filme falado, pianistas acompanhavam os acontecimentos da tela, trabalhando a partir de um livro ‘fake’, cheio de temas visando descrever um determinado estado de espírito ou atividade. Alguns temas eram abertamente emocionais, como ‘raiva’ e ‘consolo’, mas outros representavam o que considerávamos atividades físicas, como ‘galgar’ e ‘trabalho duro’, e alguns representavam sentimentos que não parecem nem emocionais nem funcionais, como ‘confusão’ e ‘cansaço’. Essa música é, por definição, programática – escrita para representar alguma coisa que está acontecendo no mundo. E pela maneira como é empregada, tendemos a ouvi-la programaticamente: observamos o vilão cair de um rochedo e a música de acompanhamento soa como queda; vemos uma pantera seguir rastejando e a música soa como um rastejar³⁴. (JOURDAIN, 1998, p. 373)

A pantera rasteja.....imobiliza-se... procura proteção



Ilustração 22 – Ação representada na composição A Pantera Cor-de-rosa, de Mancini.³⁵
Fonte: (JOURDAIN, 1998, p. 372)

³⁴ Aqui Jourdain faz uma referência à música A Pantera Cor-de-rosa, de Mancini.

³⁵ “Uma maneira de encarar essa melodia é como uma pantomima de uma pantera aproximando-se cuidadosamente de sua presa: primeiro na ponta dos pés, sondando; em seguida, de repente, imobilizando-se e, depois, saltando para se esconder. Alguém que ouvisse essa melodia pela primeira vez, [...] poderia muito bem dizer que a música ‘segue rastejando’ [...]” (JOURDAIN, 1998, p. 372)

A leitura desta sintaxe a que o ser humano está automaticamente condicionado provém do instinto de sobrevivência, tanto que, ao ouvir, diferentes pontos cerebrais são ativados, sendo muitos deles relativos ao controle motor, já que a audição é um dos mecanismos de apreensão da realidade exterior, que muitas vezes exige uma reação imediata. Afinal, assim age a natureza

Além disso, através da audição é possível localizar uma fonte emissora, mesmo que não se saiba onde está posicionada, definir características como peso, distância e velocidade, e até deduzir a causa do som. Todas essas possibilidades são também provindas do mesmo impulso instintivo citado.

Quando hacemos escuchar sonidos por un altavoz y no hablamos de su procedencia, el oyente busca, conscientemente o no, además de la causa del sonido, el tamaño del fenómeno, si se trata de algo pequeño o grande en relación con él. Pequeños detalles de los agudos y de la articulación, o del ataque – que son indicios de proximidad –, le permitirán concluir en una imagen-peso ligera. Y los sonidos que se oyen como si tuvieran una gran potencia son los que no tienen indicios de proximidad, y pueden tener un curso lento y pesado. (CHION, 1999, p. 28)³⁶

Todo esse potencial auditivo do homem esteve em plena atividade no período anterior à invenção da imprensa, pois a sonoridade foi o principal veículo de difusão de conhecimentos e poder, mesmo após a difusão dos livros

³⁶ “Quando fazemos escutar sons por uma caixa acústica e não falamos sua procedência, o ouvinte busca, conscientemente ou não, a causa do som, o tamanho do fenômeno, se se trata de algo pequeno ou grande em relação com ele mesmo. Pequenos detalhes dos agudos e da articulação, ou do ataque – que são indícios de proximidade –, lhe permitirão concluir em uma imagem-peso ligeira. E os sons que se ouvem como se tivessem uma grande potencia são os sons que não tem indício de proximidade, e podem ter um movimento lento e pesado.” (CHION, 1999, p. 28)

manuscritos na alta idade Média. Neste período a escrita e a oralidade coexistiam, porém a palavra dita tinha maior valor sobre a escrita, de forma que “[...] a lei, nessa época, não é um texto escrito, mas a palavra do rei. Os arautos têm por função levá-la à praça pública e anunciar de ‘viva voz’ aquilo que o rei decidiu.” (ZUMTHOR, 2005, p. 103).

Neste período até a publicação de livros era uma atividade oral, pois como coloca McLuhan (1977, p. 126), “A cultura manuscrita é uma espécie de conversação, mesmo porque o escritor e seu auditório se achavam fisicamente ligados pela forma de recitação que era o modo de publicação de livros.” Esta atitude oral perante o escrito estendia-se até à leitura individual, realizada em voz alta, que permaneceu usual até a Renascença.

[...] Na Idade Média, como na antiguidade, lia-se geralmente, não como hoje – que se lê principalmente com os olhos – mas com os lábios, pronunciando o que eles viam, e com os ouvidos, ouvindo as palavras pronunciadas, ouvindo o que se chamava de ‘vozes das páginas’. É uma leitura verdadeiramente acústica [...] (LECLERCQ apud MCLUHAN, 1977, p. 132).

A partir do século XI, os *Joglars* (jograis), grupos de intérpretes de grande popularidade na Europa, ‘cantilavam’³⁷ poemas ou trechos de obras escritas em lugares públicos, suas apresentações eram verdadeiras performances, onde a voz era acompanhada por gestos teatrais, numa estimulação completa de todo o conjunto sensível do espectador.

³⁷ Declamação modulada segundo melodia monótona. (ZUMTHOR, 2005)



Ilustração 23 – Gravura, séc. XVIII, Marillier.³⁸
Fonte: Manguel (1997, p. 130)

Os livros eram artigos de luxo, não acessíveis à população, de forma que o índice de analfabetismo era muito grande, existindo apenas alguns leitores alfabetizados. Dessa forma a produção literária era criada com o intuito de ser recitada em público, prática comum no século XVII, onde um ‘orador’ recitava o texto em voz alta a um grupo de interessados, oferecendo-lhes a oportunidade de acesso ao conhecimento.

Ouvir a leitura de um livro era uma experiência um tanto diferente. O recital dos jograis tinha todas as características óbvias de uma representação teatral, e seu sucesso ou fracasso dependia, em larga medida, da capacidade do intérprete variar as expressões, uma vez que o tema era bastante previsível. Ao mesmo tempo em que dependia também da capacidade de ‘desempenho’ do leitor, a leitura pública punha mais ênfase no texto do que no leitor. [...] (MANGUEL, 1997, p. 139)

³⁸ Ilustração que mostra a leitura em público realizada como uma função social, França séc. XVIII.

Todas essas atividades auditivas de 'leitura', usuais no período anterior à difusão do escrito, ofereciam uma oportunidade ao ouvinte de participação direta no processo de leitura, pois, como coloca Paul Zumthor (2005), há maior identificação com o conteúdo explanado, onde este mesmo ouvinte passa a assumir, mesmo que passivamente, uma relação direta com o leitor/declamador.

O ouvinte engajado na *performance* contracena, seja de modo consciente ou não, como o executante ou o intérprete que lhe comunica o texto. Estabelece-se uma reciprocidade de relações entre o intérprete, o texto, o ouvinte, o que provoca, num jogo comum, a interação de cada um desses três elementos com os outros dois. Por isso, quando na poesia oral, quem a diz ou o cantor emprega o 'eu', a função espetacular da *performance* confere a esse pronome pessoal uma ambigüidade que o dilui na consciência do ouvinte: 'eu' é ele, que canta ou recita, mas sou eu, somos nós; produz-se uma impessoalização da palavra que permite àquele que a escuta captar muito facilmente por conta própria aquilo que o outro canta na primeira pessoa. O poder identificador (se assim posso nomeá-lo) da *performance* é infinitamente maior que o da escrita. [...] (ZUMTHOR, 2005, p. 93)

A revolução tecnológica atual recupera essa sonoridade (locução, canto, música) há muito anestesiada pelo visual (impresso), assim como da presença gestual e teatral do orador (fotografia, ilustração, vídeo, animação). Para Paul Zumthor (2005, p. 70) as tecnologias utilizadas no processo de comunicação “[...] representam como tal um esforço da humanidade (depois de séculos em que toda a cultura foi transmitida por formas de escrita) para reencontrar a autoridade da voz viva. Isso é um fato histórico de grande alcance. [...]”. Mas essa recuperação da oralidade se dá em uma nova forma, sem a presença física, que foi substituída pela virtual, e possibilitada pela visualidade oferecida nos meios eletrônicos.

Acredito que caminhamos rumo a uma oralidade nova, de um tipo diferente – mutação que será certamente muito difícil de assumir. Em direção a uma oralidade que, graças ao audiovisual, aos meios eletrônicos, não exige mais a presença física, mas permanece muito ligada à visualidade. [...] (ZUMTHOR, 2005, p. 111)

1.3 AUTORIA

No processo de digitalização do escrito o papel do autor também é reformulado, pois é dissolvido (VOUILLAMOZ, 2000). Essa dissolução do autor não é um total desaparecimento, mas uma modificação de sua presença na obra, conforme as possibilidades oferecidas pelo dispositivo empregado. Mario Costa (1995, p. 62) coloca que “[...] não se trata de substituir um sujeito metafísico por uma metafísica sem sujeito; trata-se, ao contrário, de entender como o funcionamento de um dispositivo conforma e faz funcionar o sujeito que nele se insere.” Enquanto a escrita manual é carregada de expressividade pela caligrafia do autor, o mesmo texto escrito em uma máquina de escrever limita a presença do escritor na obra à pressão dos dedos sobre as teclas, enquanto no computador essa presença dissolve-se e “[...] a expropriação entre sujeito e significante é completa; aqui todo o processo escritural é assumido de pronto pela máquina, e na ‘substância da expressão’ desaparece todo o traço de presença subjetiva.” (COSTA, 1995, p. 63).

Apesar da dissolução do autor, ele passa a ter maior responsabilidade sobre a produção, já que cria um produto novo, que diferente das possibilidades

oferecidas pelo impresso, permite a participação do leitor no processo de edição final do texto. Para tanto é necessário modificar sua atitude perante o escrito assumindo uma postura que Vouillamoz (2000) chama de 'escritor técnico', que deve preocupar-se não somente com questões relacionadas à autoria, mas principalmente com elementos que irão facilitar o processo de leitura, através de configurações técnicas que direcionarão a interação do usuário com a obra.

Com isso, o processo de criação passa a ser colaborativo e interdisciplinar, pela formação de equipes compostas de profissionais de áreas que se complementam no processo de produção da obra digital e que, com raras exceções, são dominadas pelo autor: produção visual e sonora, design de interface, programação, animação, etc.

No meio digital o processo de autoria e criação passa por mais de um estágio, gerando “[...] não uma, mas várias escritas, em que linguagens de estratos e estratégias distintas são chamadas a dialogar (diálogos que apresentam resultados mais ou menos harmônicos, ou até mesmo completamente desarmônicos). [...]” (SANTOS, 2003, p. 74). Neste processo a escritura do autor estabelece diálogo com a do programador, ou melhor, com a programação, gerando assim uma terceira escritura, em que “[...] a conjunção das linguagens de programação com a linguagem verbal, por exemplo, pode fazer surgir uma outra linguagem, um terceiro espaço expressivo, que além de ser informático e verbal, é também informático-verbal. [...]” (SANTOS, 2003, p. 75). Vale lembrar que este diálogo com a programação não se limita ao verbal/textual, mas envolve também

as demais linguagens imagéticas e sonoras, que também estabelecem diálogos entre si.

[...] essa escrita do leitor é na verdade e sempre uma escrita segunda, que só pode ocorrer graças às muitas interferências entre as linguagens do programador e as linguagens várias do escritor. Então há ainda uma relação de dependência entre a escrita deste e a do leitor. Podemos dizer que a primeira é solidária da programação (quer dizer, que estabelece um diálogo com esta). Já a segunda – escrita do leitor –, mais do que solidária, é o resultado da programação; ela é o próprio programado. [...]. (SANTOS, 2003, p. 75).

Dessa forma, a transformação do processo de produção reformula a questão da autoria, que dificulta a identificação de uma única entidade criadora, já que diferentes profissionais (autor, produtor de vídeos, de áudio, programador, animador, etc) envolvem-se no processo de criação e produção da obra, desafiando as leis de propriedade intelectual (copyright) vigentes, que já estão desatualizadas por terem sido formuladas no século XVIII para proteger os autores de obras impressas. A facilidade de cópia e utilização ilegal de documentos dos meios digitais é outra preocupação que torna urgente a reformulação da concepção de propriedade intelectual, segundo as possibilidades tecnológicas oferecidas, e uma nova forma de regulamentá-la.

Apesar da autoria tornar-se colaborativa, o ambiente digital oferece novas possibilidades criativas ao autor, através da estrutura textual reformulada a partir da interatividade, possibilidade de integração de texto, imagem e som, construção textual em rede de forma não linear, libertando da opressiva linearidade do meio impresso, culminando numa nova estrutura para a composição literária, que

estimula novos hábitos no autor, ampliando possibilidades imaginativas e criadoras. Já não se limita apenas a facilitar o trabalho da escrita ou a oferecer outros recursos alternativos, mas oferece a possibilidade de criação de novas estruturas discursivas, mais próximas à lógica do pensamento humano. Vouillamoiz (2000, p. 178) confirma, dizendo que "La tecnología brinda hoy al autor un medio de creación el cual es posible realizar una translación más directa Del pensamiento a la escritura. [...]"³⁹ e complementa:

"Si, como actividad intelectual, el acto de escribir responde a un proceso en que una idea se asocia a otra y ésta a otra en una progresión sucesiva, el modelo de construcción hipermedia es, dada su operatividad, el sistema idóneo para reproducirlo." (VOUILLAMOIZ, 2000, p. 180).⁴⁰

A hipertextualidade do meio digital é a manifestação tecnológica mais próxima pensamento humano, que não é unidirecional ou textual, mas realizado não linearmente através de associação de idéias e da fusão de informações imagéticas, sonoras, olfativas, táteis, de paladar, provindas dos diversos sentidos. O pensamento é hipermediático (AZEVEDO, 2003), a prova disso é que a lembrança de pessoas, lugares ou situações surgem repletas de informações sensoriais integradas (imagens, sons, sensações, etc), numa estrutura organizacional realizada a partir de associações conceituais que culminam em uma rede informacional, tal qual um sistema hipertextual e hipermediático, que comporta grande volume de informações. Eis a mente humana.

³⁹ "A tecnologia brinda o autor com um meio de criação no qual é possível realizar uma tradução mais direta do pensamento para a escrita. [...]" * (VOUILLAMOIZ, 2000, p. 178).

⁴⁰ "Se, como atividade intelectual, o ato de escrever responde a um processo em que uma idéia se associa a outra e esta outra em uma progressão sucessiva, o modelo de construção hipermedia é, dada sua operatividade, o sistema ideal para reproduzi-lo." (VOUILLAMOIZ, 2000, p. 180).

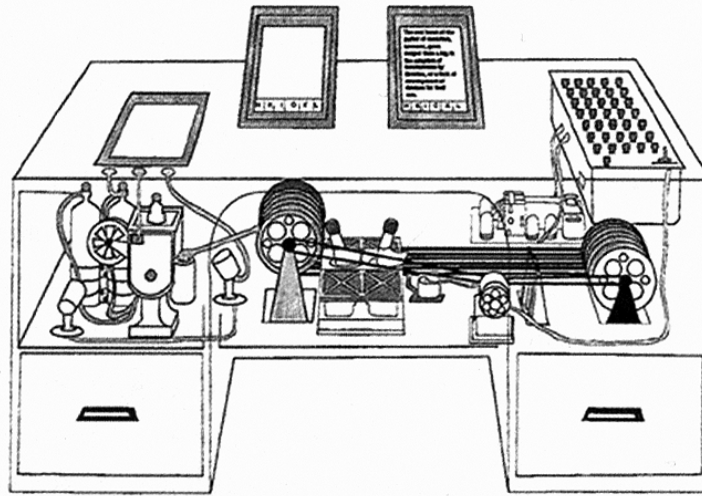


Ilustração 24 – MEMEX, sistema idealizado por Vannevar Bush em 1945.
Fonte: Gosciola (2003, p. 67)

Foi inclusive, com base nesses conceitos sobre a mente humana que, em 1945, Vannevar Bush idealizou, em seu artigo “*As we may think*”, um sistema chamado Memex (*MEMory EXtension*), que permitia a gestão de um grande volume de informações e acesso através de conceitos correlacionados em uma indexação associativa. Este sistema surgiu da tentativa de suprir o desajuste existente entre o volume de informações e os meios de armazenamento, tornando-se um referencial para o desenvolvimento da tecnologia de informação dos dias de hoje.

2. A ESCRITURA NA HIPERMÍDIA: MUITO ALÉM DO TEXTO

Sobre o processo de adaptação à revolução tecnológica e comunicacional, Matuck (1995, p. 10) coloca que “os artistas têm desempenhado um papel fundamental evidenciando recursos inéditos e subutilizados destas tecnologias [...]”, pois são os primeiros a identificar o potencial interativo, inovador e dialógico destes sistemas, explorando-os em experimentações que se tornam posteriormente em modelos na utilização destes veículos e reformulando, conseqüentemente, o processo de comunicação.

Foi o que aconteceu com a televisão, que, a partir da década de 50, foi fortemente contestada por ser utilizada na manipulação informacional e comportamental, e na hierarquização do processo de comunicação, numa tentativa de homogeneização do pensamento e da ação, que culminou num modelo imposto em que unidirecionalidade é assumida como norma, vetando a participação do espectador. A atuação artística foi tão intensa na comprovação das possibilidades dialógicas da televisão que sensibilizou a sociedade, possibilitou a criação de uma linguagem própria, abandonando a inicial influência radialista e teatral e abriu caminhos ao desenvolvimento de sistemas televisivos, que se não são completamente interativos, oferecem a possibilidade ao espectador de participar, mesmo que parcialmente, da programação.

Esse processo também acontece com o advento das Tecnologias de Informação, onde os primeiros a desbravar potencialidades tecnológicas e a

superar linguagens e modelos ultrapassados são os artistas e poetas digitais. Um bom exemplo são os artistas Philadelpho Menezes e Wilton Azevedo (2004), que lançaram em 2000 o cd-rom “Interpoesia: Poesia Hipermissão Interativa”. Este trabalho poético digital reformulou os preceitos da hipermissão através do conceito de Interpoesia que abrange a interatividade e a integração dos signos midiáticos sem o reforço do verbal.

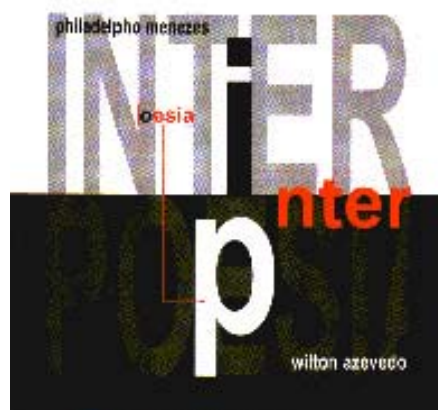


Ilustração 25 – Capa do Cd-Room Interpoesia, 2000, Philadelpho Menezes e Wilton Azevedo.

A hipermissão como um meio de comunicação poético⁴¹ e artístico, é um ambiente favorável à realização de uma produção inovadora, graças ao potencial interativo e programático, que revoluciona o escrito e abre possibilidades que vão muito além dos signos imagéticos, sonoros e textuais.

⁴¹ O conceito de poética ou poesia utilizado neste trabalho é derivado de *poiésis*, que significa criação (AZEVEDO, 2006).

2. 1 A ARTE NO AMBIENTE DIGITAL

Desde a década de 1980 as redes e os computadores têm sido utilizados pelos artistas em suas experimentações. Porém, antes mesmo do advento das novas tecnologias, os meios de comunicação já haviam sido explorados em atividades artísticas, como é o caso da arte postal, primeira manifestação artística de utilização dos meios de comunicação. Criada em 1963, a arte postal teve o intuito de reunir artistas de diversos pontos do planeta para partilhar um objetivo comum: o intercâmbio de trabalhos em uma rede livre.

A partir desta manifestação, surgiram outras experiências também baseadas na transmissão e recepção interativa de informações visuais, sonoras e textuais, via dispositivos como o telefone, o fax, a televisão, o vídeo, o satélite, e, recentemente, a Internet. A evolução de tais dispositivos ampliou os suportes disponíveis à experimentação artística, oferecendo novas possibilidades de expressão através da comunicação instantânea, da interatividade, da aproximação dos signos midiáticos (imagem, texto e som), etc., características que alteraram não só a leitura do escrito, conforme visto no capítulo anterior, mas também a fruição da obra artística e sua autoria.

As artes, as ciências e as técnicas entretêm relações de interdependência que possibilitam que as invenções ou mutações tecnológicas façam emergir novas formas artísticas. Se a tecnologia, com seus avanços, não inventa necessariamente novidades, ela transforma as condições de produção, modificando assim o seu status. [...] É preciso se render à evidência: as 'máquinas de comunicação' modificam nossos modos tradicionais de comunicação e suas formas de leitura e de apresentação, constituindo-se em um dos componentes de um novo

olhar possível sobre o homem e seu cotidiano e estabelecendo, desta maneira, outras relações e outras necessidades. (PRADO, 2003, p. 20)

Nesse novo olhar, possibilitado pela inserção da tecnologia no cotidiano humano, é que atua o artista explorando as potencialidades e possíveis contradições que levam a um enriquecimento das futuras aplicações do meio. Em sua manipulação surgem procedimentos inéditos de trabalho e expressão, que proclamam as alterações advindas da revolução tecnológica atual e de sua influência sobre a relação homem-mundo.

Os artistas oferecem situações sensíveis com tecnologias, pois percebem que as relações do homem com o mundo não são mais as mesmas depois que a revolução da informática e das comunicações nos coloca diante do numérico, da inteligência artificial, da realidade virtual, da robótica e de outros inventos que vêm irrompendo no cenário das últimas décadas do século XX. [...] (DOMINGUES, 1997, p. 17)

Em meio a essas transformações, o artista deixa de lado sua postura solitária de criador único da obra e passa a compartilhar a produção do objeto artístico com outros profissionais, como engenheiros, técnicos e programadores, preocupando-se com novas atividades vinculadas à arte digital, como a construção de interfaces, a estrutura da rede informacional (roteirização), interatividade, integração de texto à imagem e ao som, etc. De forma que, como coloca Domingues (1997, p. 20), “[...] O gesto próprio e pessoal do artista é substituído por escolhas num diálogo de seu pensamento com a máquina.”

Mas a autoria da obra artística digital não se limita à produção colaborativa, em que há a participação de outros profissionais em sua criação e

desenvolvimento. No digital há também a participação daquele que com ela interage, não só através da interpretação e da construção do sentido, mas também na “[...] co-produção da obra, já que o ‘espectador’ é chamado a intervir diretamente na atualização (a materialização, a exibição, a edição, o desenrolar efetivo aqui e agora) de uma seqüência de signos ou de acontecimentos.” (LÉVY, 1999, p. 136).

Na arte digital o autor estabelece uma ligação dialógica, quase imediata, com o espectador que participa como co-autor da obra, graças às possibilidades interativas, que lhe permitem modificá-la durante a navegação e a fruição. O observador já não se limita a olhar e interpretar mentalmente a obra, pois lhe é permitido agir sobre ela e escolher um dentre muitos caminhos potencialmente oferecidos pelo sistema.

Com a transformação das tecnologias e a interatividade, as divisões entre aquele que faz e aquele que consome arte, entre autor e leitor, artista e observador são modificadas. Essas técnicas autorizam uma ação direta sobre o próprio dispositivo. É todo um ambiente que tende a levar em conta a ação dos participantes. O trabalho artístico resulta da convergência de uma estrutura dinâmica que só pode ser captada nas suas interações sucessivas. O sentido se constitui, assim, a partir de um diálogo estabelecido entre os participantes. Vemos também que não se trata mais de separar o objeto artístico de seu consumidor ou produtor virtual, o artista de seu interlocutor, mas de ligá-los numa mesma produção, num mesmo lugar. A posição do artista se encontra, então, de uma parte identificada à do fabricante e de outra à do observador. Estamos na concepção de um ‘mundo de arte’, composto de redes que religam todas as pessoas cujas atividades são necessárias à realização de um trabalho artístico. A esfera da arte é então estendida, notadamente, a certas práticas estabelecidas na vida cotidiana, habitualmente afastadas do campo artístico convencional. (PRADO, 2003, p. 32)

Nesse processo, a contemplação da obra pelo observador foi substituída pela relação homem-máquina (DOMINGUES, 1997), pois a arte digital interativa exige a participação do usuário para que possa ser realizada, já que só tem sentido e existência na medida em que há a interação, sem a qual é reduzida à potencialidade estabelecida pela programação.

A disponibilidade instantânea de todas as possibilidades articulatórias do texto verbo-audiovisual favorece uma arte da combinatória, uma arte potencial, em que, em vez de ter uma 'obra' acabada, tem-se apenas seus elementos e suas leis de permutação definidas por um algoritmo combinatório. A 'obra' agora se realiza exclusivamente no ato da leitura e em cada um desses atos ela assume uma forma diferente, embora no limite, inscrita no potencial dado pelo algoritmo. Cada leitura é, num certo sentido, a primeira e a última. [...]. (MACHADO, 1997, p. 146)

O fato de a obra artística digital ser potencial, que se efetiva a partir da interação do usuário com o sistema, leva entendê-la como um elemento não acabado que sofre um processo contínuo de criação e produção. Lévy (1999) define-a como sendo "aberta"⁴² por construção, já que em cada interação do usuário com o sistema são reveladas novas facetas, segundo um aspecto de imprevisibilidade. Além disso, essas obras deixam em aberto, àquele que com ela interage, espaços à iniciativa e à inventividade, que são realizados a partir da interação e culminam em uma leitura única, personalizada e efêmera da obra.

"[...] Os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obras-acontecimento pouco adequadas ao armazenamento e à conservação. [...] São 'obras abertas', não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um

⁴² O grau de profundidade dessa 'abertura' pode variar nas obras digitais, de acordo com o potencial oferecido pelo sistema.

explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede. [...]” (LÉVY, 1999, p. 147)

Outra questão importante na arte digital é a relação a ser estabelecida entre texto, imagem e som, de forma que “[...] não apenas compartilhem o mesmo espaço expressivo, mas para que elas todas construam um mesmo espaço expressivo, de dimensão fracionária, intermediária entre visual e verbal, sem ser exclusivamente uma ou outra, possibilitando que ambas compartilhem sentidos e significantes.” (SANTOS, 2003, p. 86). Afinal, a tecnologia vigente abre espaço para novas espécies de relacionamento entre signos midiáticos, estabelecidas inclusive via programação.

Apesar de todo o potencial oferecido pelos ambientes digitais, ainda se reproduz cansavelmente as mesmas diretrizes utilizadas antes da disseminação da tecnologia informacional, principalmente aquelas referentes ao elemento impresso, que foram adaptadas aos novos meios.

A Internet é um meio inovador, de grande potencial de difusão da arte digital graças à facilidade de distribuição de obras ao público interessado a partir de um simples clique de mouse. Porém sua base informacional foi estruturada sobre referências provindas (em sua maioria) do meio impresso. Vários são os exemplos da má aplicação desses preceitos no ambiente digital, como os textos publicados para uma leitura linear e estática, tal qual no impresso, numa contínua

manutenção da metáfora do papel em que arquivos de texto são apresentados sobre 'páginas brancas'⁴³ prontas para serem impressas.

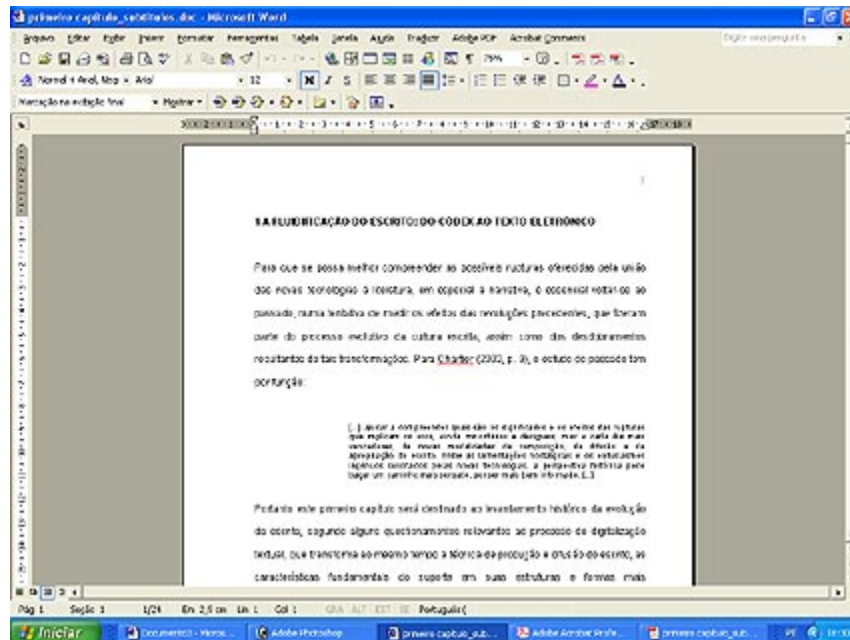


Ilustração 26 – Microsoft Word, 2002, Microsoft.

Os portais⁴⁴ são outro bom exemplo da aplicação das influências provindas do impresso, pois seguem um padrão característico baseado na diagramação do jornal, onde todo o conteúdo é condensado na primeira página com indicações de localização interna das informações, que nos portais são os links (DAMACENO, 2003).

⁴³ Criadas, por exemplo, a partir de softwares como o Microsoft Word e o Adobe Acrobat.

⁴⁴ Sites utilizados pela grande maioria usuários da Internet para iniciar a navegação, que oferecem conteúdos e serviços diversos, como por exemplo o UOL (<http://www.uol.com.br>) e o Terra (<http://www.terra.com.br>).



Ilustração 27 – Portal UOL, 2006, UOL.⁴⁵
 Fonte: <http://www.uol.com.br>

Este padrão de diagramação tornou-se uma referência de qualidade pela Internet graças à forma eficiente de organização informacional, passando a ser utilizado na construção de sites por pequenas, médias e grandes empresas, inclusive por outros meios de comunicação, como é o caso do portal Globo.com⁴⁶, que traz informações sobre a programação da emissora.

⁴⁵ A página principal deste portal está disponível na íntegra no Anexo A

⁴⁶ <http://www.globo.com>



Ilustração 28 – Portal Globo.com, 2006, Rede Globo.
 Fonte: <http://www.globo.com>

O mais intrigante é que o padrão portal tem um objetivo diferente daquele que serviu de base para sua criação:

[...] enquanto um jornal é feito para ser ‘degustado’, um website, mesmo que possua milhares de dados deve ser otimizado para a leitura rápida. Por um motivo muito simples: os usuários geralmente não têm paciência para ler conteúdos muito extensos na tela, ou de procurar por itens ‘escondidos’. (DAMACENO, 2003, p. 54)

Theodor Nelson⁴⁷ (VIEIRA, 2007), em entrevista para a Revista Época, deixa claro que a utilização do conceito por ele desenvolvido na década de 1960 não segue o que havia sido idealizado, tanto que, chegou a pedir desculpas em 2006 à comunidade científica pela criação do hipertexto, envergonhado pelo

⁴⁷ Theodor Nelson é o criador do termo “hipertexto” e do Xanadu, um dos primeiros projetos interativos surgidos com perspectivas internacionais na década de 1960, nasceu com o propósito de criar uma biblioteca virtual mundial de textos em formato de hipertexto com infinitos pontos de acesso. (VOUILLAMOZ, 2000, p. 51) O conceito de hipertexto foi utilizado na criação da *World Wide Web*, interface gráfica que permite a visualização do conteúdo disponível na Internet.

resultado de sua aplicação à web. “[...] Os links não são o que eu queria. Parecem coisa velha, ultrapassada, simples demais.” (NELSON apud VIEIRA, 2007, p. 95). Nelson coloca ainda que considera web ‘quadrada demais’, óbvia, tola e ultrapassada, e idealiza uma nova interface para a navegação, baseada em suas expectativas no momento em que criou a palavra hipertexto: “[...] Ela será visualmente deslumbrante, totalmente em três dimensões. Em vez de páginas, haverá avenidas de informações nas quais o usuário poderá flutuar entre os conteúdos e ver todas as conexões entre os documentos. [...]” (NELSON apud VIEIRA, 2007, p. 94).

Essa má exploração do potencial oferecido pelo digital, ainda muito baseado no meio impresso, indica que é preciso utilizar melhor na Internet (e demais meios digitais de comunicação) e as potencialidades do hipertexto, e abandonar a idéia de que as novas tecnologias por si só já reformulam o textual, percebendo que estão apenas a reproduzir o que já foi feito anteriormente.

[...] O livro é um retângulo, o papel é um retângulo, a tela do computador é um retângulo. Agora, há iniciativas de papel digital, de criar pranchetas eletrônicas para ler. É provavelmente a idéia mais estúpida que já ouvi. É um retângulo, de novo. Saiam dos retângulos! Por que tudo tem de estar em uma linha reta, ter um visual quadrado? O papel é uma prisão. A maior prisão da humanidade. A Microsoft imita o papel, a Apple imita o papel. Porquê? (NELSON apud VIEIRA, 2007, p. 95).

[...] O papel é uma tradição que precisa ser quebrada. Tanto o papel em si como o formato que ele representa. Os formatos de documentos não evoluíram. A web é uma simulação do papel, um retângulo que parece uma revista. Ficamos imitando padrões. [...] (NELSON apud VIEIRA, 2007, p. 95).

Por isso é necessário utilizar, de forma inovadora, os vínculos entre documentos (links) e não como uma nova forma de 'virar a página'; explorar a possibilidade de integração dos signos textuais, sonoros e imagéticos (estáticos ou em movimento), já que a linguagem do computador não discrimina entre o símbolo, a cor, o número, o som, a voz, etc, sem repetir a associação da imagem ao texto como é feita desde antes da invenção da imprensa, através da legenda e da ilustração, e, principalmente, buscar novas possibilidades de interação entre o homem e a máquina, para que não estagne, indo além da possibilidade de escolha do caminho textual a ser realizado durante a leitura.

Menezes e Azevedo (2004) reforçam esta idéia, colocando questões como a de que a interatividade não pode ser utilizada apenas como um exercício mecânico na relação entre o usuário e a máquina, mas deve ser aliada à integração de diferentes tipos de signos, obrigando o usuário adaptar-se a uma nova forma de leitura. Deixam claro também que a simples utilização das tecnologias não levará à produção de uma nova linguagem, pois a máquina sugere apenas um novo caminho organizacional numa temporalidade diferenciada daquela existente no meio impresso.

Por tudo isso, é necessária uma constante pesquisa para que todo este potencial seja aproveitado integralmente. Já é possível encontrar pela rede alguns ensaios iniciais, como prosas e poemas interativos que exploram a integração dos signos midiáticos, literatura performática gravada em áudio, textos animados que unem a palavra e a imagem em um único elemento narrativo, e até trabalhos que

dependem da interação humana para a criação do texto em si. Mas ainda há muito que desbravar.

2.1.1 Hiperdesign⁴⁸: planejamento de interfaces na hipermídia

As possibilidades de ligações intertextuais e de criação de um discurso plural e não-linear, que são oferecidas pelas características hipertextuais dos ambientes hipermidiáticos, precisam de um planejamento cuidadoso para que possa ser efetiva e eficiente a comunicação homem-máquina, que auxiliará no processo de leitura e na compreensão da obra. Este objetivo poderá ser alcançado caso a interface⁴⁹ seja construída segundo critérios de coerência e usabilidade, que norteiem a organização dos nós, a disposição hipertextual de documentos, a integração de elementos midiáticos, o desenho da interface gráfica, as possibilidades interativas, etc.

Wilton Azevedo (2003) propõem o conceito de 'hiperdesign' como a possibilidade de criação de interfaces eficazes na relação homem-máquina. O hiperdesign é o design da hipermídia que vai além de prever e roteirizar as telas, contribuindo para o surgimento de um produto/ambiente digital interativo de integração imagética-sonora e textual. Tem como objetivo ultrapassar o ato de clicar (virar a página), que gera uma nova linguagem de cunho analítico-imagético-

⁴⁸ Conceito retirado de Azevedo (2003).

⁴⁹ Sistema ou estrutura que dá ao usuário acesso ao conteúdo que lhe interessa, da forma que ele deseja.

sonoro, incorpora os movimentos de intervenção e interação, e leva a uma imersão profunda no ambiente hipermidiático, oferecendo ao leitor a vivência experiencial da obra.

A linguagem do hiperdesign possibilita a reinvenção da relação corpo-espaco-imagem, já que o leitor pode optar por outras possibilidades de seqüência e reinventar um novo espaço cognitivo (redesenhando seu mapa). Dessa forma o usuário assume a possibilidade de recriar os atributos, permitindo aos corpos acharem, eles mesmos, as relações para sua viagem. (AZEVEDO, 2003, p. 27)

No hiperdesign há a preocupação com conceitos de forma-função, de otimização utilitária (usabilidade) e de roteirização, mas vai muito além, através exploração das possibilidades interativas e de integração sígnica oferecidas pelos ambientes hipermidiáticos, estabelecendo uma nova forma de navegação (rizomática e não-linear) que permite ao usuário criar sua própria versão da obra e não apenas visualizar opções oferecidas pelo autor. A partir do hiperdesign são estabelecidos, novos níveis de controle e compreensão da obra, o que possibilita a criação de uma nova relação entre o homem e a máquina, a partir da imersão e da exploração das potencialidades destes novos espaços virtuais

O hiperdesign adquire, assim, a função de preestabelecer os níveis de controle e de compreensão desta nova cultura por intermédio do comportamento de quem adentra neste meio interativo via ferramentas e atributos, vencendo os conflitos interdisciplinares. (AZEVEDO, 2003, p. 21)

As possibilidades oferecidas pelo hiperdesign são de extrema importância para o desenvolvimento artístico no ambiente hipermídia, já que direciona a criação de uma interface criada não só para facilitar o acesso e fruição da obra,

mas que amplia e estimula a compreensão. Por tudo isso, é necessário conhecer conceitos e teorias que auxiliam este processo, como a roteirização na hipermídia, a aplicação da usabilidade no sistema, a utilização de elementos de influência psicológica, além dos diferenciais da teoria do hiperdesign: a integração sígnica e a interatividade – que serão vistos nos próximos tópicos deste mesmo capítulo.

2.1.1.1 Roteirização da obra hipermídia

A roteirização da hipermídia é um processo complexo, graças aos diferentes elementos que devem ser planejados e estruturados para que se possa alcançar a eficácia comunicacional na relação homem-máquina. Wilton Azevedo (2003, p.20) salienta a importância do roteiro, afirmando que “Quando a hipermídia requer que o design seja concebido do ponto de vista do roteiro, obtém-se a possibilidade de uma interface muito mais eficaz entre o ser humano e a máquina. [...]”. Portanto, o processo de produção literária em ambiente digital deve ser norteado pela roteirização dos elementos que compõem a hipermídia, possibilitando, assim, uma estrutura que auxiliará o leitor em sua interação com a obra.

Wilton Azevedo (2003) coloca também que o processo de roteirização da hipermídia deve ir além do aspecto visual ou lúdico, pois deve prever e explorar as possibilidades interativas e de acesso do usuário ao sistema, compreender vários níveis de conhecimento, integrando as mais variadas áreas do conhecimento

humano num processo interdisciplinar, e possibilitar novas relações entre os signos midiáticos (imagem, som e texto), favorecendo a criação de uma nova linguagem, que, como conceitua Gosciola, (2003, p. 35) “[...] agrega um conjunto de linguagens como a fotográfica, a sonora, a visual, a audiovisual e a própria cinematográfica.[...]” culminando em “[...] uma nova linguagem resultante desse somatório. [...]”.

A roteirização, como um dos processos de criação da obra, planeja e organiza os elementos componentes do ambiente hipermidiático, prevendo, simultaneamente, a relação entre conteúdos que serão utilizados, nível de informação (profundidade) oferecida a o usuário, composição da interface (arte, diagramação, identidade visual, sonoridade, etc) e a estruturação das redes de links (ligações), organizando a distribuição dos conteúdos informacionais pelo ambiente criado (GOSCIOLA, 2003). Além disso, o processo de roteirização envolve outras atividades, como a definição das possíveis rotas de acesso oferecidas ao usuário e o constante cuidado na remoção de obstáculos e na minimização de esforços para que a navegação do usuário seja fácil e intuitiva, auxiliando-o no processo de leitura e compreensão da obra e no controle de sua navegação.

2.1.1.2 Usabilidade

A usabilidade é um conjunto de regras que visa construção de interfaces intuitivas e de fácil navegação, sem dificuldades de acesso à informação, que deve ser flexível para que atenda às necessidades individuais e, ao mesmo tempo, ofereça maior liberdade ao leitor na interação com a obra.

Os webdesigners precisam aceitar e apoiar a navegação controlada pelo usuário. Às vezes, é possível forçar os usuários por caminhos determinados e evitar que estabeleçam links com certas páginas, mas os sites que fazem isso parecem rígidos e dominadores. É melhor criar visando a liberdade de movimento e à navegação flexível que oferece apoio a muitas formas diferentes de deslocar-se pelo site. [...] O usuário tem o mouse e não há nada que você possa fazer sobre isso." (NIELSEN, 2000, p. 214)

Essa visão de Nielsen vai de encontro com as características da hipermídia, que visa oferecer ao usuário-leitor um ambiente a ser construído e moldado segundo as próprias necessidades, conforme visto em capítulo anterior.

Na usabilidade a acessibilidade, a simplicidade, a identidade visual e a legibilidade são alguns dos conceitos utilizados na construção do design da interface, com a finalidade de auxiliar o usuário em sua relação com a obra. Além disso, faz parte da usabilidade planejar o desenho da estrutura do espaço organizacional (arquitetura da informação) e dos elementos informacionais e interativos, para que a obra resulte em uma estrutura navegacional que vai além de um conjunto aleatório de links.

2.1.1.3 Elementos de influência psicológica

Alguns elementos auxiliam na estruturação informacional de interfaces através da influência psicológica que exercem sobre o inconsciente humano, como a organização de elementos visuais e textuais, as cores, as formas e a tipografia:

2.1.1.3.1 *Psicologia das cores*

No ambiente digital, assim como no impresso, a cor é um elemento utilizado na expressão de idéias e no influenciar do comportamento humano. A percepção da cor é emocional e gera grande impacto mental já que age diretamente sobre o inconsciente, fato que lhe dá grande poder de expressão e de atração visual, estimulando fortemente os sentidos. A cor auxilia na expressão e na intensificação de informações no processo de comunicação, o que a transformou num instrumento eficaz utilizado pelos canais midiáticos e pela publicidade.

Modesto Farina confirma a questão, colocando que a influência da cor sobre a mente humana permite a criação de uma linguagem própria, que leva à comunicação de idéias e mensagens:

Sobre o indivíduo que recebe a comunicação visual, a cor exerce uma ação tríplice: a de impressionar, a de expressar e a de construir. A cor é vista: impressiona a retina. É sentida: provoca uma emoção. E é construtiva, pois, tendo um significado próprio, tem valor de símbolo e capacidade, portanto, de construir uma linguagem que comunique uma idéia. (FARINA, 1997, p. 27)

Essa influência da cor sobre o receptor é confirmada por estudos psicológicos realizados pelos cientistas Fère e Atirma Lüscher (FARINA, 1997), que indicam a ação da cor sobre o organismo humano, através de alterações na pressão arterial, no ritmo cardíaco, na tensão muscular e no estímulo do sistema nervoso, numa escala que vai do vermelho (estimulante) ao azul (calmante).

Claro que a influência psicológica e interpretativa das cores está fadada à interferência de questões externas, que compõem o ambiente sócio-cultural em que o indivíduo está inserido, e à bagagem experiencial acumulada. Entretanto a psicologia coloca que certos significados associados às cores podem ser reconhecidos como tal por grupos de indivíduos inseridos em uma mesma cultura.

[...] A possibilidade de admitir muitas interpretações, ou seja, a polissemia, é uma característica fundamental da arte, que até certo ponto podemos atribuir também à cor. Entretanto, é possível obter-se uma significação precisa para determinada cor em determinado texto cultural. Para conseguir tal invariante, a aplicação da informação cromática deverá estar combinada com outros elementos sógnicos além da própria cor, que possam, no texto cultural apresentado, indicar a leitura correta. [...]. (GUIMARÃES, 2000, p. 97).

A significação do elemento cromático é possível graças à possibilidade oferecida pelas cores de estabelecer uma relação emocional entre o ser humano e o mundo que o cerca, auxiliando no processo de interpretação das diversas mensagens provindas do exterior, conforme explica Manguel:

[...] Atribuímos às cores tanto uma realidade física como uma realidade simbólica, ou (como diriam os mestres medievais) uma representação de si mesmas e uma manifestação da divindade. Em outras palavras, as cores são fisicamente agradáveis em si mesmas (vale dizer na nossa percepção), mas são também emblemas do nosso relacionamento emocional com o mundo, por meio dos quais intuimos o insondável. [...] (MANGUEL, 2001, p. 50)

2.1.1.3.2 *Influência psicológica das formas*

O conteúdo e a forma são os componentes básicos dos meios de comunicação e das manifestações artísticas. Na comunicação visual a expressão do conteúdo pode ser realizada de maneira direta ou indireta, porém nunca dissociados um do outro, pois a forma é sempre afetada pelo conteúdo e o conteúdo pela forma (DONDIS, 1997).

A forma pode ser definida como a figura ou a imagem visível do conteúdo. A forma nos informa sobre a natureza da aparência externa do objeto. Tudo que se vê possui forma. A percepção da forma é o resultado de uma interação entre o objeto físico e o meio de luz agindo como transmissor de informação, e as condições e as imagens que prevalecem no sistema nervoso do observador, que é, em parte, determinada pela própria experiência visual. As diferenças acontecem por variações de estímulos visuais, em função dos contrastes, que podem ser de diferentes tipos, dos elementos que configuram um determinado objeto ou coisa. (GOMES FILHO, 2000, p. 41)

A Gestalt, uma das escolas da psicologia experimental, atuou no campo da teoria da forma e sua influência psicológica sobre a percepção, a aprendizagem, a memória, a motivação e o comportamento humano. A psicologia da forma defendida pela Gestalt apóia-se na fisiologia do sistema nervoso, explicando a relação sujeito-objeto no campo da percepção: “A excitação cerebral não se dá em

pontos isolados, mas por extensão. Não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associação das várias sensações. A primeira sensação já é de forma, já é global e unificada.” (CAETANO apud GOMES FILHO, 2000, p. 19)

De acordo com a Gestalt, arte se funda no princípio da pregnância da forma. Ou seja, na formação de imagens, os fatores de equilíbrio, clareza e harmonias visual constituem para o ser humano uma necessidade e, por isso, considerados indispensáveis – seja numa obra de arte, num produto industrial, numa peça gráfica, num edifício, numa escultura ou em qualquer outro tipo de manifestação visual [...] (GOMES FILHO, 2000, p. 17)

Durante a percepção de um elemento visual não são captados elementos isolados, mas relações de dependência são estabelecidas pelo cérebro dentre as diferentes partes do objeto. O resultado é uma sensação global dos estímulos visuais, que ocorre graças ao potencial integrador atribuído ao sistema nervoso central, cujo dinamismo auto-regulador busca a estabilidade na organização coerente e unificada do elemento percebido.

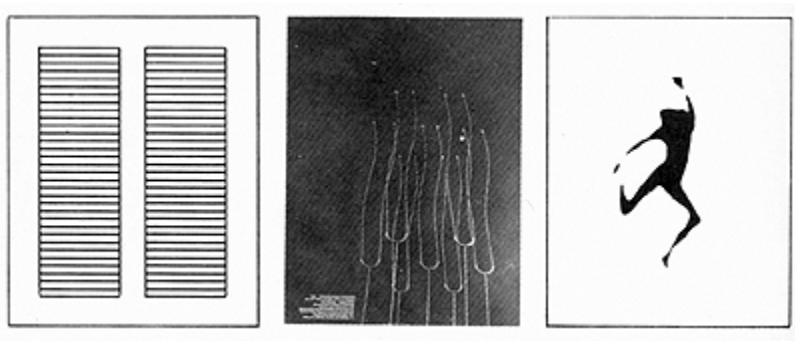


Ilustração 29 – Técnica de comunicação visual – Economia⁵⁰.
Fonte: Dondis (1997, p. 146)

⁵⁰ A economia na comunicação visual é parcimoniosa e sensata, enfatizando o conservadorismo e a pureza. (DONDIS, 1997)

Com base nesta questão, a composição visual passa a ser um meio de controlar a interpretação de uma mensagem visual por parte de quem a recebe. Esse controle é realizado a partir da aplicação de técnicas visuais que exercem influências predeterminadas sobre o efeito final da obra, pois:

Em todo esforço compositivo, as técnicas visuais se sobrepõem ao significado e o reforçam; em conjunto, oferecem ao artista e ao leigo os meios mais eficazes de criar e compreender a comunicação visual expressiva, na busca de uma linguagem visual universal. (DONDIS, 1997, p. 160)

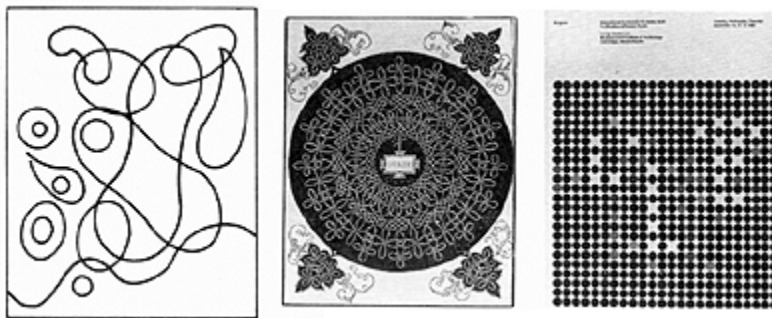


Ilustração 30 – Técnica de comunicação visual – Profusão⁵¹.
Fonte: Dondis (1997, p. 146)

O estudo da forma, como elemento constitutivo da linguagem visual, possibilita sua utilização eficaz na construção de uma interface organizada, direcionada a auxiliar do usuário no processo de compreensão do conteúdo oferecido pela obra, reforçando assim os objetivos idealizados pelo autor.

⁵¹ A profusão é uma técnica de enriquecimento visual, denotando poder e riqueza. (DONDIS, 1997)

2.1.1.3.3 *Tipografia como elemento visual*

A variação tipográfica surgiu a partir do desenvolvimento da imprensa seguindo as tendências das demais atividades humanas. Desde então, o desenho tipográfico passou por diversas transformações, sob a influência dos principais movimentos políticos, filosóficos e artísticos, culminando em uma grande variedade de estilos, muito ampliada após a digitalização dos tipos.

Graças a essa variação, a aplicação de tipografias em contextos determinados é uma atividade delicada, já que a escolha deverá ser determinada pela finalidade comunicativa a que se destina a obra. A escolha de uma tipografia não envolve apenas o estilo do desenho da letra, mas também a visibilidade e à legibilidade do tipo em relação à forma de fruição ou leitura a que a obra será submetida. A seleção deverá ser influenciada principalmente pela natureza do texto, de forma a enfatizar a mensagem, sem que haja qualquer contradição.

As letras tem caráter, espírito e personalidade. Os tipógrafos aprendem a discernir essas características trabalhando com suas formas em primeira mão durante anos, bem como estudando e comparando o trabalho de outros designers contemporâneos e do passado. Ao serem inspecionados de perto, os tipos fornecem muitas pistas a cerca das vidas e dos temperamentos de seus designers, e até mesmo a respeito de suas nacionalidades e credos. Fontes escolhidas com base nesses aspectos tendem a gerar resultados mais interessantes do que aquelas escolhidas por sua mera disponibilidade ou pela coincidência de seu nome. (BRINGHURST, 2005, p. 112)

O cuidado com a seleção de uma tipografia deve-se ao fato de que cada desenho contém caráter próprio, pois como ocorre com as formas, cada tipo

provoca reações emocionais no leitor, que deverão ser condizentes com o conteúdo da mensagem veiculada. Com a tipografia

[...] se pretende suscitar emociones en el observador. Como la música, apela fundamentalmente al corazón: procura la 'reposición' emocional del observador a través del color, la identificación y el simbolismo. No siempre se aspira a la claridad absoluta: este planteamiento del diseño es impresionista, poético y lírico, invitando al observador a reflexionar sobre el contenido. (BAINES; HASLAN, 2002, p. 104)⁵²

2.1.2 Integração sígnica na hipermídia

Com o surgimento das novas tecnologias abre-se um novo espaço à experimentação e à produção poética e artística a partir da alteração das relações estabelecidas entre elementos textuais, imagéticos e sonoros. Esta oportunidade permite ir além da associação imagem-texto praticada desde o século XIV, quando surgiram as *Biblia pauperum* (Bíblías dos pobres), ou texto-sonoridade, como no período anterior à imprensa em que a oralidade foi o principal veículo de difusão do escrito.

Antes mesmo do advento das novas tecnologias, alguns movimentos artísticos já haviam explorado as possibilidades integrativas de tais signos, como é o caso do movimento concretista brasileiro, que sob influências internacionais

⁵² “[...] se pretende suscitar emoções no observador. Como a música, apela fundamentalmente ao coração: procura envolver emocionalmente o observador através da cor, da identificação e do simbolismo. Não é sempre que se utiliza a claridade informacional absoluta: a aplicação do desenho pode ser impressionista, poética e lírica, convidando o observador a refletir sobre o conteúdo.” (BAINES; HASLAN, 2002, p. 104)

como o De Stijl, tinha por objetivo a busca por uma arte universal, em que a obra deveria ser construída com elementos puramente plásticos, formada de planos e cores, que visava clareza absoluta. (AMARAL, 1977).

dias dias dias

sem
uma

esperança linha deum só dia

expoeta expira: minh ahcartas

sphinx e a n ão p artas

gypt y g mor - E avião voas ?

- Heli s sim sem ar

L EMBRAS amemor fim confirm sim

es DEMIMLYG IA e far par avante

se stertor AR

rticula: separamante

ohes OH SE ME tele NÃO

se - Urge t g b sds vg filhazeredo pt

segur sos se só seguramor

LEMBRA E QUANTO

Ilustração 31 – Poesia Concreta “dias dias”, 1953, Augusto de Campos.
Fonte: Amaral (1977, p. 147)

Uma das vertentes deste movimento foi a poesia concreta, lançada oficialmente na I Exposição de Arte Concreta, em dezembro de 1956, no Museu de Arte Moderna de São Paulo. Criada por Décio Pignatari, Haroldo de Campos e Augusto de Campos, a poesia concreta tinha por objetivo explorar o espaço gráfico como um agente cultural, abandonando o verso e sua unidade rítmico-formal, e explorando e integrando o verbal ao não-verbal, o som à forma e à carga semântica.

O poema concreto, usando o sistema fonético (dígitos) e uma sintaxe analógica, cria uma área – ‘verbivocovisual’ – que participa das vantagens da comunicação não-verbal, sem abdicar das virtualidades da palavra. Com o poema concreto ocorre o fenômeno da metacomunicação: coincidência e simultaneidade da comunicação verbal e não-verbal, com a nota de que trata de uma comunicação de formas, de uma estrutura-conteúdo, não da usual comunicação de mensagens. (CAMPOS; PIGNATARI; CAMPOS apud AMARAL, 1977, p. 78-79)

beba coca cola
 babe cola
 beba coca
 babe cola caco
 caco
 cola
 cloaca

Ilustração 32 – Poesia concreta “coca-cola”, 1957, Décio Pignatari.
 Fonte: Amaral (1977, p. 149)

Dessa forma, os poetas concretistas iniciaram uma busca pela integração de elementos textuais, visuais e sonoros, porém nessa busca limitaram-se à utilização visual do tipo e à sonoridade das palavras, não inserindo outros signos midiáticos na composição poética.

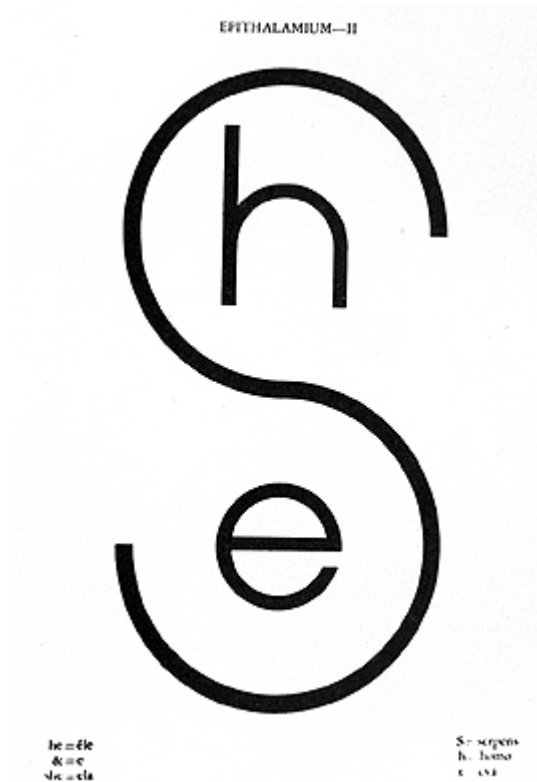


Ilustração 33 – Poesia concreta
 “Epithalamium II”, Pedro Xisto.
 Fonte: Amaral (1977, p. 153)

Philadelpho Menezes (2001) coloca que além da poesia concreta, a poesia visiva italiana foi de grande importância na definição do perfil da poesia experimental, já que por poesia visual (desdobramento da poesia visiva) entende-se não apenas a poesia verbal não-linear que explora o arranjo espacial da palavra (como é o caso da poesia concreta), mas “[...] toda e qualquer forma poética que utilize uma combinação de palavras e imagens icônicas. [...]” (MENEZES, 2001, p. 233). Philadelpho cita também a poesia sonora, “[...] ramo de poesia experimental que toma o som do signo verbal como elemento expressivo central do poema [...] (2001, p. 254), em que também há a busca pela integração dos signos midiáticos alternativos ao textual e que juntos deram origem às “[...]”

manifestações híbridas das últimas décadas como a poesia performática e a videopoesia [...]” (MENEZES, 2001, p. 233).



Ilustração 34 – Cacófatos Visuais 1, 1996, poesia visual de Philadelpho Menezes.⁵³

Fonte: <http://www.pucsp.br>

Sob influência destas manifestações, Menezes (s/d) criou o conceito de “poesia intersigno”, que é a integração de signos textuais a signos imagéticos (ilustrações, fotografias, símbolos, vídeos, animações, etc.) e sonoros (locução, música, efeito sonoro, etc.), sem que haja o reforço do verbal, culminando em uma obra poética em que a fruição será realizada a partir da decifração conceitual pelo observador.

⁵³ Poesia (criação) visual que integra os signos imagéticos e textuais.

A aplicação do intersigno à plataforma tecnológica gerou um outro conceito, também de autoria de Menezes: a “interpoesia” (MENEZES; AZEVEDO, 2004), que é definido por dois níveis estruturais: a) o relacionamento existente entre a imagem, o som e o texto, que deve seguir a aplicação do conceito de intersigno, ao qual a hipermídia oferece total possibilidade de desenvolvimento; b) a questão da interatividade, que define a relação entre o leitor e a obra, abrindo-a a múltiplos caminhos de leitura.

A interpoesia tem por objetivo estabelecer a primazia do sugerir sobre o explicar, deixando ao leitor que decodifique a obra por si mesmo, de forma que, na interpoesia, “[...] The intervention of the reader/user amplifies the forms of participation that the avant-gardes had introduced into art, breaking with the classic contemplative role of the reader/observer. [...]” (MENEZES; AZEVEDO, 2004, p. 204)⁵⁴

[...] the possibilities opened to poetry by the new technologies of communication (NTC) may be considered on two levels: (i) the possibilities of interaction with the reader, the most obvious and basic element of NTC, but the one where most theoretical discussion of novelty of the technologies is concentrated; (ii) the interfaces that NTC imposes inside the communication system, that is, the internal interface between visual, verbal and sound signs of the poem. [...]” (MENEZES; AZEVEDO, 2004, p. 199)⁵⁵

⁵⁴ “A intervenção do leitor/usuário amplifica a forma de participação que as vanguardas artísticas introduziram na arte, quebrando com o clássico papel contemplativo do leitor/observador. [...]” (MENEZES; AZEVEDO, 2004, p. 204)

⁵⁵ “[...] as possibilidades abertas pela poesia através das novas tecnologias da comunicação (NTC), considerando dois níveis: (i) as possibilidades de interação com o leitor, o mais óbvio e básico elemento da NTC, mas ponto em que concentra-se maior discussão teórica sobre as novidades tecnológicas; (ii) as interfaces que as Ntcs impõem dentro do sistema de comunicação, que é, a utilização da integração entre signos visuais, verbais e sonoros em um poema.[...]” (MENEZES; AZEVEDO, 2004, p. 199).

Dessa forma, se for superada a proposta já desgastada de união dos elementos textuais e não-textuais, ainda vigente nos meios digitais, pela integração dos signos midiáticos, como é proposto pelo intersigno, e aliada ao potencial interativo oferecido pela hipermídia, será possível a criação de um novo formato artístico, e conseqüentemente uma nova forma de leitura e fruição da obra, não mais contemplativa, mas que se realiza a partir da interferência do leitor, num processo que o distancia das possibilidades já intensamente exploradas pelo impresso.

Intersign poems are not 'experiments of poetic written text', but intersigned process of Word, image, sound, movement, varies ways of reading where the image, the sound and the movement are not simply features of the word. Interpoetry sets out consciously to occupy the structures provide by the new medias, modifying the relationships between image, sound and word within the specific environments which only hypermedia makes possible. [...] (MENEZES; AZEVEDO, 2004, p. 204)⁵⁶

É necessário, então, para que haja uma real superação das propostas anteriores de hibridização das mídias, a modificação da relação existente entre os signos verbais (textuais) aos não-verbais (visuais e sonoros), integrando-os de forma inventiva, sem o reforço do verbal, a partir da criação de “[...] inter-relação formal e interpenetração semântica com o signo verbal [...]” (AZEVEDO, 2003, p. 125), e direcionando o usuário a uma nova forma de fruir a obra, transformando a leitura da obra num processo decifratório e interpretativo. Toda a potencialidade

⁵⁶ “Poesias Intersigno não são ‘experimentos poéticos com textos’, mas um processo de integração símica entre palavra, imagem, som, movimento, diferentes formas de leitura, onde a imagem, o som e o movimento não são simples características da palavra escrita. Interpoesia liberta a consciência e ocupa a estrutura provinda das novas mídias, modificando as relações entre imagem, som e texto com ambientes específicos que apenas a hipermídia torna possível. [...]” (MENEZES; AZEVEDO, 2004, p. 204)

das novas formas de integração sígnica e de relação homem-máquina devem ser constantemente refletidas, para que seja possível explorar as perspectivas que são oferecidas pelo digital. Afinal, como diz Azevedo (2003, p. 22):

[...] Os ambientes virtuais passam a ser parte da linguagem dos códigos verbais, visuais e sonoros, não havendo mais a idéia de “solidão dos códigos”: os sistemas de linguagem que, em seu berço sintático, são arbitrários como fonte, agora, são determinados pelo fato de nenhum código sobreviver sozinho na era da Hipermídia.

2.1.3 Interatividade: a relação homem-máquina

Conforme visto no início deste capítulo, a produção artística na hipermídia se realiza e organiza através da intervenção do leitor sobre a obra, sendo a interação a atuação sobre o sistema, com o qual é mantida uma relação de comunicação, através de escolhas efetuadas. Essas escolhas irão direcionar e criar as relações possíveis entre conteúdos, possibilitando a leitura não-linear do sistema rizomático oferecido pelo autor. Num ambiente hipermidiático se não há interação não há obra, pois o potencial interativo é um dos elementos enfatizados na hipermídia, característica que a diferencia da multimídia e de outros processos de comunicação.

“[...] É a hipermídia que, principalmente, se materializa e se organiza pelo uso que se faz dela, por intermédio de seu usuário, agente importante e imprescindível para o seu desenvolvimento. A hipermídia é um processo de comunicacional que depende do relacionamento entre seus diversos conteúdos e seu usuário.” (GOSCIOLA, 2003, p. 23)

Vouillamoz (2000) define que a diferença fundamental entre o impresso e o texto digital interativo é a que, no segundo caso, o leitor se converte em parte da história controlando-a parcialmente, conforme as possibilidades imersivas e interativas oferecidas pela interface. A hipermídia expande as possibilidades interativas já parcialmente exploradas por outros meios, possibilitando uma reestruturação literária, em que a obra deixa de ser fechada e linear, de estrutura unidirecional, que resume a experiência do leitor à recepção e interpretação do texto, e passa a ser interativa, com a possibilidade de criação de um produto não-linear, aberto e multidirecional, em que a história será construída a partir das escolhas do leitor, possibilitando a realização de histórias estruturalmente diferenciadas (começo, meio e fim) a cada leitura, que culminam na apreensão de diferentes sentidos.

Essa pluralidade de interpretações oferecidas por uma obra hipermidiática ocorre pois, além das experiências pessoais que interferem no entendimento do conteúdo oferecido, é possibilitado ao leitor percorrer diferentes caminhos durante a leitura e relacionar conteúdos de forma variada, além do que, “[...] o usuário não toma conhecimento de todos os conteúdos e não percorre todos os links disponibilizados [...]” (GOSCIOLA, 2003, p. 102) o que o leva a uma apreensão parcial da obra. Além disso, a interatividade desperta no usuário o desejo de interferir e de fazer parte do produto hipermidiático, levando-o a relacionar-se com ele num processo de imersão, que é regulado por níveis de interatividade (AZEVEDO, 2003) e que amplia sua responsabilidade sobre a leitura e a execução final da obra.

Wilton Azevedo (2003) coloca que diferentes são os níveis de interatividade possibilitados pela hipermídia, dividindo-os em três categorias, conforme o potencial interativo oferecido pela obra: “passivo”, “reativo” e “interativo”.

O primeiro nível de interatividade é o “passivo”, no qual o receptor recebe uma mensagem enviada pelo emissor e confirma o recebimento através de um sinal de feedback. A mensagem recebida pelo receptor é apenas contemplada, já que não existe a possibilidade de participação ou alteração da informação interceptada, nem de uma resposta efetiva ao emissor. Toda a tecnologia inventada até a televisão ofereceu um sistema passivo de comunicação entre o homem e a máquina, pois permitiam “[...] ao público o livre arbítrio de usar a sua imaginação, como uma maneira de tornar utilitária a mensagem recebida.[...]” (AZEVEDO, 2003, p. 76). O cinema é um bom exemplo de passividade, pois ao entrar na sala escura o receptor recebe a mensagem (o filme) e a interpreta (utilizando sua imaginação), sem interferir no processo de recepção, mas enviando um sinal de que a mensagem foi recepcionada através de sua presença.

No nível “reativo” o emissor oferece mais de uma possibilidade pré-definida, sobre as quais o receptor poderá fazer sua escolha, elegendo o caminho a ser percorrido, de forma não-linear. A multimídia⁵⁷ é um exemplo claro de reatividade, pois oferece opções limitadas, tal qual os controles de uma televisão, que

⁵⁷ A multimídia é um ambiente digital composto por um conjunto de meios (imagéticos, sonoros e textuais) utilizados simultaneamente na composição de uma mensagem de baixa interatividade.

permitem a seleção de uma dentre as opções variadas de programação, pré-estabelecidas pelas emissoras.

[...] O botão não deixa de ser uma tradução dos eletrodomésticos que, dotados de redundância, são acessados diariamente pelo estímulo liga-desliga. Nas telas de multimídia, o botão além de ter o mesmo papel de um botão de eletrodoméstico, oferece uma extensa variável de alternativas e funções. Aqui o botão informa sobre as possibilidades de acesso, promovendo o jogo da interface. (AZEVEDO, 2003, p. 29)

O terceiro e último nível é o “interativo” que permite optar, intervir e modificar as relações indiciais oferecidas, além de possibilitar a invenção de novos destinos e relações para a mensagem, criando alternativas para o processo de comunicação com a máquina. Este nível de interatividade reformula as possibilidades de escritura humana, possibilitando uma real democratização da linguagem, na qual cada leitor reinventa o seu espaço digital e o conteúdo nele presente. Dessa forma a comunicação deixa de ser uma via de mão única, para transformar-se numa “[...] cultura digital coletiva que evoca uma troca de significado plural das relações, e a troca de informações se dá de maneira a ressaltar a diversidade. [...]” (AZEVEDO, 2003, p. 81).

A hipermídia possibilita a criação de ambiente em que a interatividade, descrita por Azevedo, se constrói sob grande ênfase e possibilita a criação de um novo tipo de escritura, expandindo as possibilidades de relação entre o homem e a máquina e possibilitando ao leitor efetivamente interferir sobre a obra, reconstruindo-a.

2.1.4 A escritura expandida: hipermídia e programação

Gosciola (2003) divide o processo de criação da hipermídia em diferentes momentos, como a roteirização, a autoria e a autoração, sendo a roteirização um processo de planejamento e organização os elementos componentes do ambiente hipermidiático⁵⁸, a autoria o conjunto de atividades realizadas pelo autor (autores) da obra, e a autoração a utilização de um *software* para a preparação da hipermídia, onde serão integrados os conteúdos selecionados, estruturadas as redes de ligações entre esses conteúdos e construídas as possibilidades interativas, segundo o planejamento idealizado no processo de roteirização.

[...] Para nomear o processo específico da realização de uma hipermpidia – que corresponde à geração, compilação e integração dos conteúdos e em seus respectivos meios –, em que é utilizado um software específico para tal integração e que pode até exigir uma etapa com linguagem de programação, é empregado o termo de autoração. [...] (GOSCIOLA, 2003, p. 141)

Gosciola ainda afirma, de forma a diferenciar a autoria da autoração que, “[...] enquanto a autoria em hipermídia está para o processo de geração de conteúdos – como textos, sons e imagens e suas respectivas narrativas –, a autoração em hipermídia está para o processo de edição desses conteúdos.” (GOSCIOLA, 2003, p. 141). Dessa forma fica claro que a autoria é a criação do conteúdo da obra, enquanto a autoração a integração e a programação deste conteúdo que culmina na obra hipermidiática.

⁵⁸ Conforme visto no início deste capítulo.

Essa definição de papéis na produção da obra hipermidiática dada por Gosciola (2003) confirma a teoria defendida por Santos (2003) de que no digital o resultado obtido pelo leitor no processo de interação com a obra é provindo de diversas escritas que dialogam entre si, através das “[...] interferências entre as linguagens do programador e as linguagens várias do escritor.” (SANTOS, 2003, p. 75). O resultado obtido pelo leitor, que Santos (2003) chama de ‘a escrita do leitor’⁵⁹, é o resultado da programação, de forma que

[...] essa escrita do leitor não pode estabelecer nenhum diálogo com os resultados da programação, pois ela já esses resultados. Todavia, não se confunda programado com previamente determinado. Quando falamos que a escrita do leitor é aquilo que foi programado, isso não significa que ela já esteja totalmente tramada antes de ser materializada; que seus limites e condições de contorno já sejam predefinidos pela conjunção entre as linguagens de programação e as linguagens do escritor. [...] a escrita do leitor é planejada no sentido de ser determinada por um aparato que conjuga linguagens de programação e linguagens de criação – estas do escritor; aquelas do programador –, sem que se possa, contudo prever (às vezes nem mesmo nos detalhes mais grosseiros) seus resultados. Entre leitor e escritor, enfim, instala-se não a previsibilidade limitante dos sistemas fechados, mas o determinismo aberto que toda leitura pode ter e deve assumir. (SANTOS, 2003, p. 75-76).

Para que se possa alcançar semelhante abertura e imprevisibilidade na obra hipermídia, é necessário, além dos *softwares* utilizados para a criação de conteúdo (editores de imagens, de vídeo, de som, de texto, etc.), um programa de autoria que permita a integração de elementos textuais, sonoros e imagéticos e

⁵⁹ Santos considera o leitor como autor (a escrita do leitor) pois “[...] o leitor se coloca em meio aos objetos a serem lidos e partilha desse disponibilizar-se à leitura. Uma consequência direta dessa textualização do leitor é o fato de que ele constitui textos a serem dispostos no espaço dos sentidos possíveis e atravessados por significações constituídas na e pela leitura. Daí assumir ele, leitor, também o papel de autor. [...]” (SANTOS, 2003, p. 77)

possibilite a criação de um ambiente interativo a través da flexibilidade programativa.

Hoje no mercado existem diversos *softwares* que podem ser utilizados na autoração da hipermídia. Só a Macromedia, empresa recém comprada pela fabricante de *softwares* Adobe, criou três diferentes programas de autoração: a) Authorware, ferramenta para desenvolvimento de aplicativos multimídia para *e-learning*; b) Director, ferramenta líder na autoria de multimídia; c) e Flash, *software* desenvolvido para a criação de conteúdo web, cada vez mais utilizado pelo mercado multimídia.

Estes *softwares* oferecem, normalmente, alguns elementos pré-formatados para auxiliar o responsável pela autoração no processo de montagem de ambientes multimídia e hipermidiáticos, mas essas rotinas são limitadas, levando à necessidade de utilização de linguagens de programação que permitem ampliar as possibilidades interativas da obra e manipular objetos (textos, imagens, sons componentes da hipermídia), segundo a vontade do próprio programador. Essas linguagens de programação são compostas por uma sintaxe (estrutura gramatical), que possibilita ao *software* reconhecê-las e executá-las. A sintaxe de algumas linguagens de programação segue um mesmo padrão, como é o caso do *ActionScript* (Flash) e do JavaScript (web) que são baseadas na ECMA-262⁶⁰, o

⁶⁰ Padrão para linguagens de programação criado pela ECMA - *European Computer Manufacturers Association*, entidade dedicada à padronização dos sistemas de informação (*ECMAScript LANGUAGE SPECIFICATION*, 1999)

que possibilita ao programador que conheça uma das linguagens facilmente manipular o outro código.

A sintaxe de uma linguagem de programação, como a *ActionScript*, é composta por: ações (realização de tarefas específicas), eventos (momentos da execução de uma ação), variáveis (armazenagem de dados), operadores (manipulação de dados numéricos – soma, subtração, divisão, multiplicação, etc), expressões (estrutura formada por valores numéricos, variáveis e operadores que culmina em um resultado que irá nortear a realização de ações), instruções (controle das ações – de que forma serão executadas), funções (reutilização de trechos pré-programados) e objetos (elementos que serão manipulados através da programação).

Por exemplo, a expressão abaixo em *ActionScript*, retirada de Franklin e Patton (2001, p. 333), é composta de um evento (on press – ao pressionar o botão do mouse sobre), de duas variáveis (favoriteNumber e secondFavNumber), de uma ação (gotoAndPlay – ir para) e de dois operadores (um de atribuição: “=”, e um aritmético: “+”), que resultam na indicação do quadro da linha do tempo (24+26=50 – quadro de número 50) ao qual o filme deverá ser direcionado quando o mouse for pressionado sobre o botão que contém a programação:

```
on (press) {  
    favoriteNumber = 24;  
    secondFavNumber = 26;
```

```
gotoAndPlay (favoriteNumber + secondFavNumber);  
}
```

Os parênteses, as chaves, os pontos e vírgulas, e a tabulação fazem parte desta sintaxe, sem os quais o sistema (software) não poderá reconhecer a programação e executar a ação planejada – a de ir ao quadro 50 quando o mouse pressionar e o botão indicado.

Por ter uma sintaxe própria, que segue regras estruturais pré-estabelecidas por padrões mundiais, a programação é considerada uma linguagem, com a qual é possível escrever expressões (como a exemplificada acima ou com estruturas mais complexas), que informam ao sistema como agir, tal qual uma ‘carta’ contendo ordens direcionada a um subordinado. Essa ‘carta’ escrita pelo programador irá controlar os objetos presentes na hipermídia (cenas, imagens, sons, textos, etc), o tempo de execução da narrativa (linha do tempo) e as possibilidades de participação oferecidas ao usuário (ou leitor), como por exemplo, clicar sobre o botão e direcionar o sistema para outra cena.

Com isso, pode-se dizer que a programação executada numa obra hipermidiática é uma escritura, já que a partir de sua estruturação “narra uma história”, ou melhor, controla e direciona os objetos, a situação, o tempo, etc. pela interface na construção de uma narrativa, a partir da interferência (interação) do leitor sobre a obra. Isso ocorre mesmo se houver a utilização de elementos pré-

formatados oferecidos pelos softwares de autoriação, que são pequenas rotinas pré-programadas aplicadas ao ambiente a partir de sua seleção.

[...] o signo programático se tornará a nova escritura humana, em que não se fará mais distinção entre os códigos porque estaremos, neste momento, na fase de uma escritura híbrida em uma sintaxe que estará contida no processo de acessar ícones. (AZEVEDO, 2003, p. 53)

Essa escritura composta pela programação de uma hipermídia é considerada por Wilton Azevedo (2006)⁶¹ como sendo expandida, pois não faz distinção entre os códigos midiáticos (imagem, som e texto), possibilitando integração formal, semântica e temporal de tais signos, já que a linguagem de computador não os distingue entre si.

Os meios digitais, com suas redes rizomáticas, recuperam esta estrutura multidimensional - hiperdesign – e passamos para um estágio de escritura, só que desta vez de forma híbrida em que verbo, imagem e som se dão ao mesmo tempo, numericamente falando. (AZEVEDO, 2003, p. 90)

Wilton coloca ainda que a hipermídia é similar à linguagem humana, que não é apenas “[...] um sistema registro da memória humana, mas também como um sistema de articulação de signos que vivem em trânsito migratório interdisciplinar no que diz respeito à linguagem como um sistema em expansão” (AZEVEDO, 2006). Por isso a programação na hipermídia é tida como uma escritura expandida: por não distinguir os códigos midiáticos entre si, a programação permite articulá-los de forma livre, o que expande as limitações

⁶¹ O paper “Poética das hipermídias: uma escritura expandida”, de Wilton Azevedo, foi apresentado em 2004 no colóquio de *Ceresy La Salle*, sob a direção de Jean Pierre Balpe.

oferecidas por outras mídias (no impresso não é possível ir além do que foi registrado no papel), e possibilita um trânsito livre na integração de tais signos.

[...] A idéia de uma linguagem evolutiva em expansão pode ser notada pela articulação das escrituras adotadas pelo software da cultura digital e de como, a cada dia, podemos elucidar que uma reformulação cultural do fazer poético e da produção do conhecimento não passa apenas pela escrita verbal, e sim na composição de uma escritura que abarca signos imagéticos e sonoros que se encontram em um estágio de expansão. É inevitável considerar o avanço tecnológico como um dado para a escritura expandida, pois esta coloca em xeque a própria produção artística e o fazer poético dos últimos cem anos. (AZEVEDO, 2006)

Estas possibilidades oferecidas pela expansão da escritura na hipermídia através do elemento programático, “[...] que nos dá a possibilidade de praticarmos trânsitos de intermediaridades interpoéticas do verbo, som e imagem em direção a uma escritura expandida [...]” (AZEVEDO, 2006) alteram as relações estabelecidas no processo de fruição da obra, abrindo as portas para uma nova era na manifestação artística.

3 O DISCURSO NA HIPERMÍDIA

Pra que se possa compreender o funcionamento da programação como o controle do discurso na hipermídia é necessário discorrer, resumidamente, sobre o que é e como é formado o discurso, assim como o percurso gerativo de sentido que o contém.

3.1 O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO

A produção ou a interpretação de um texto é um processo realizado através do percurso gerativo de sentido, que auxilia na estruturação e no entendimento do que é dito (plano do conteúdo) e de como é dito (plano de expressão).

Segundo Fiorin (1997, p. 17) “O percurso gerativo de sentido é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetível de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e se interpreta o sentido, num processo que vai do mais simples ao mais complexo. [...]”. O que significa que é possível dividi-lo em algumas etapas nas quais a produção do texto ou sua interpretação são condicionadas a níveis abstratos (profundo) até níveis concretos (superficiais).

Fiorin (1997) apresenta uma divisão deste percurso em três níveis⁶², sendo que cada um deles apresenta um componente sintático e outro semântico: a) Nível Fundamental, elementos base para a construção do texto; b) Nível Narrativo, organização da narrativa sob o ponto de vista de um sujeito; c) Nível Discursivo, o sujeito da enunciação assume a narrativa.

3.1.1 Nível Fundamental

O nível fundamental, mais abstrato e profundo, é a primeira etapa do percurso de geração de sentido, sendo o “[...] ponto de partida para a geração do discurso [...]” no qual “[...] determina-se o mínimo de sentido a partir de que o discurso se constrói.” (BARROS, 1999, p. 77).

Conforme dito anteriormente, cada um dos níveis apresenta uma semântica e uma sintaxe própria. A semântica do nível fundamental apóia-se sobre uma oposição de valores, que irá direcionar o desenvolvimento do discurso em construção. Estes valores precisam estar ligados através de uma relação de contrariedade, de uma pressuposição recíproca (BARROS, 1999). São alguns exemplos desta contrariedade: feminilidade *versus* masculinidade; vida *versus* morte; dia *versus* noite; etc. Estes elementos contrários recebem uma qualificação semântica: euforia *versus* disforia, sendo a primeira de valor positivo e a segunda

⁶² Dos três níveis que compõem o percurso gerativo de sentido apenas o discursivo será aprofundado neste trabalho, sendo que os outros dois níveis serão citados resumidamente apenas para compreensão da construção do nível discursivo.

de valor negativo. Esta valorização dos elementos dependerá do contexto em que a relação contrária se efetiva.

Quanto à sintaxe, o nível fundamental abrange duas polaridades em sua estrutura: a negação e a asserção. Segundo Fiorin (1997), todo texto contém estas duas polaridades, numa relação estrutural em que é afirmado o elemento 'a', na seqüência 'a' é negado, e por fim, é afirmado o elemento 'b', sendo que 'a' e 'b' estabelecem uma relação contrária, de pressuposição recíproca.

Com relação, o texto *Interprosa*⁶³ de Wilton Azevedo, traz no nível fundamental uma semântica baseada na relação contrária dos elementos **efemeridade versus eternidade**. Durante todo o texto a personagem deixa claro a efemeridade das relações e do sentimento humano, sendo que o único fator 'eterno' (de eternidade relativa) são os momentos vividos, registrados em diferentes suportes: odor, sensações, saudades, memórias, marcas, fotografias, imagens de scanner, voz na secretária eletrônica, etc. Para facilitar a análise do texto, foi selecionado o seguinte trecho (*Take 4*):

- 1 Por um instante, pensamos que vamos ser eternos durante a paixão e o gozo,
- 2 Quando tudo então finda... 3 vimos que é efêmera.
- 4 O que fica é uma história,
- 5 Minha com ele.

⁶³ O texto *Interprosa* está sendo utilizado aqui apenas como ilustração, para possibilitar maior compreensão do percurso gerativo de sentido.

A relação de contrariedade entre os elementos “efêmero” e “eterno” fica claramente expressa através da estrutura sintática: (1) afirmação da eternidade; (2) negação da eternidade (não-eternidade); (3) afirmação da efemeridade; (4 e 5) afirmação da presença do registro ‘eterno’.

3.1.2 Nível Narrativo⁶⁴.

O nível narrativo é composto por uma transformação de conteúdo (FIORIN, 1997), o que significa uma modificação entre um estado inicial e um estado final, ou melhor, que caracteriza a oposição semântica dos elementos presentes no nível fundamental. Para Barros (1999, p. 11) no nível das estruturas narrativas:

[...] os elementos das oposições semânticas fundamentais são assumidos como valores por um sujeito e circulam entre sujeitos, graças à ação também de sujeitos. Ou seja, não se trata mais de afirmar ou negar conteúdos, de asseverar a liberdade⁶⁵ e de recusar a dominação, mas de transformar, pela ação do sujeito, estados de liberdade ou de opressão. [...].

Neste nível do percurso a sintaxe da narrativa está dividida em dois tipos de enunciados: a) de estado, estabelecem relação entre o sujeito e o objeto, de disjunção (sem o objeto) ou de conjunção (com o objeto); b) de ação, levam às transformações de um estado a outro. Os enunciado de estado podem ser de dois

⁶⁴ O nível narrativo é dessa forma nomeado pois faz referência à narratividade (transformação de estados presente em todos os textos), e não à narração (classe de discurso).

⁶⁵ Neste trecho a autora (Diana Barros) faz uma alusão à relação de contrariedade existente entre os elementos ‘opressão’ *versus* ‘liberdade’ presentes no texto “História de uma gata”, de Luiz Henríquez, Sérgio Bardotti e Chico Buarque.

tipos, o primeiro é o de privação (o sujeito estava em conjunção com o objeto e passa a estar em disjunção), o segundo é de liquidação da privação (o sujeito estava em disjunção com o objeto e passa a estar em conjunção).

Dessa forma, o nível narrativo estrutura-se sobre uma seqüência de acontecimentos, que produzem a privação ou a liquidação de privação, e envolvem tanto o enunciado de estado quanto o de ação, construindo uma seqüência canônica que compreende quatro fases: manipulação, competência, performance e sanção (DISCINI, 2005).

Percurso do destinador manipulador	Percurso do sujeito da ação		Percurso do destinador julgador
Manipulação O destinador manipulador dota o destinatário manipulado de um querer e de um dever (fazer algo).	Competência O sujeito do fazer adquire um saber e um poder.	Performance O sujeito do fazer executa a ação.	Sanção O destinador passa a julgar o sujeito da ação. O julgamento é calcado na expectativa criada pelos valores estabelecidos na manipulação

Tabela 1 – Esquema narrativo canônico.
Fonte: Discini (2005, p. 262)

Na manipulação um sujeito age sobre o outro, de forma a instigá-lo a querer ou fazer algo, por meio da sedução, da recompensa, da provocação ou da ameaça. A competência é a aquisição por parte do sujeito de elementos (saber e poder) que permitem a realização da performance. A performance é a fase em que ocorre a transformação central da narrativa, ou melhor, a mudança do estado inicial para o estado final (de conjunção ou disjunção com o objeto). Na fase da

sanção há a constatação da realização da performance, que poderá ser premiada ou castigada conforme a atuação do sujeito e o contexto da narrativa.

Fica implícito, na narratividade, que, se o sujeito manipulado tiver uma performance a contento, terá, como recompensa positiva, algum reconhecimento. Essa recompensa, dada como julgamento sobre a ação do sujeito, é a sanção. A sanção será negativa, caso o sujeito, não tendo firmado o contrato de confiança, não tendo alcançado o estatuto de sujeito competente, não quis, não soube, não pôde, enfim, realizar a performance prevista. (DISCINI, 2005, p.189)

Já a semântica do nível narrativo envolve os valores inscritos nos objetos, que são divididos em dois tipos: objetos modais (querer, dever, poder e saber), necessários à realização da performance, e objetos de valor (pessoas, objetos, situações, etc.), com os quais o sujeito entrará, a partir da performance, em conjunção ou disjunção.

Na análise do texto *Interprosa*, de Wilton Azevedo, verifica-se que a história é iniciada após a sanção, em que a personagem separou-se da pessoa amada. Pela narrativa conclui-se que ela estava em conjunção com o amor, mas após a performance (transformação da história), que não é citada no texto, há a separação, ou melhor, a disjunção com o objeto de valor desejado (sanção). As fases de manipulação, de competência e de performance são desconhecidas, sabe-se apenas que a separação (sanção) leva a personagem a refletir sobre os conceitos de eternidade e efemeridade (há aqui a aquisição da competência do saber), chegando à conclusão sobre a total predominância da efemeridade sobre as relações humanas, e percebendo que a única forma manter relativamente eterna uma situação/relação é através do registro.

O trecho a seguir, retirado do *Take 1*, demonstra bem o desespero vivenciado pela personagem, refletindo o estado emocional de vazio e dor nas frases (1) e (2).

- 1 Nada me resta!
- 2 Nada.
- 3 É estranho saber que o único botão que tenho para apertar, pode contar a história de uma paixão.
- 4 Mesmo que com o tempo, esta mesma história vire ficção... Não tem importância!
- 5 Não tem importância alguma!

Este outro trecho, retirado do *Take 4*, traz a tomada de consciência por parte da personagem, com relação à efemeridade das relações humanas:

- 1 Por um instante, pensamos que vamos ser eternos durante a paixão e o gozo,
- 2 Quando tudo então finda...vimos que é efêmera.
- 3 O que fica é uma história,
- 4 Minha com ele.

O trecho (1) mostra que havia, anteriormente, uma idéia de que as relações fossem eternas ou passíveis de eternização. Já a frase (2) retrata a transformação de consciência perante a vida e as relações. A percepção sobre a possibilidade de eternizar, mesmo que de forma relativa, está presente nas afirmações (3) e (4).

Na análise acima, percebe-se que algumas fases foram omitidas ou parcialmente explicadas, dando enfoque apenas para o desenrolar da história após a sanção. Deve-se ter em conta que nem sempre as quatro fases serão apresentadas em sua totalidade. Há casos em que as quatro fases (manipulação,

competência, performance e sanção) não surgem completas, pois “[...] muitas fases ficam ocultas e devem ser recuperadas a partir das relações de pressuposição. [...]” (FIORIN, 1997, p. 24). Podem acontecer também casos em que a narrativa relata apenas uma das fases, mantendo subentendidas as demais. Além disso, “muitas narrativas não se realizam completamente. [...]”, podendo ser interrompidas em qualquer uma das fases descritas. (FIORIN, 1997, p. 24). Há também narrativas em que as seqüências canônicas podem suceder-se, como por exemplo com a realização de mais de uma performance, e até fugirem à ordem apresentada, apresentando-se num encadeamento invertido.

Ao mesmo tempo, numa outra leitura do texto, a situação causada pela separação leva a personagem a adquirir competência, através do conhecimento de que a efemeridade rege a vida humana. Surge então a idéia de registrar a si mesma para libertar-se da(s) história(s) vivida(s). A partir de então a personagem inicia processos de registro (performance) ao utilizar o scanner, numa tentativa de reencontrar o equilíbrio emocional.

O trecho a seguir, *Take 8*, mostra a tomada de consciência por parte da personagem (competência):

- 1 A cama desarrumada,
- 2 Os sinais do vício marcados no estofado
- 3 A tua voz na secretaria eletrônica dizendo que não estamos
- 4 O tempo precisou passar para eu acreditar que nunca estava
- 5 Dei razão à secretaria eletrônica

- 6 ***Leave your message after the beap!!!***

- 7 Só percebi agora no meu corpo portando óvulos
- 8 Que não possuo BIP.

A frase (4) é muito significativa nesta parte do texto pois denota que a percepção da realidade foi transformada na visão da personagem. Já o *Take 9* apresenta uma tentativa de libertação, e de reencontro consigo mesma após a separação (performance), principalmente em (2):

- 1 O amor feminino fica atado como súplica ...
- 2 Deito minha cabeça neste vidro frio e passo horas fazendo foto de mim mesma, me copiando piedosamente sem compaixão apenas para ver se recupero a memória pela exaustão.

3.1.3 Nível Discursivo

O nível discursivo é o último percurso gerativo de sentido, o mais superficial, onde “[...] as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude.” (FIORIN, 1997, p. 29), ou melhor, é no nível discursivo que surgem as variações dos conteúdos narrativos. Isso significa que apesar de dois diferentes textos terem as mesmas propostas nos níveis fundamental e narrativo, podem compreender um discurso diferenciado.

3.1.3.1 Sintaxe do nível discursivo

A Sintaxe do nível discursivo baseia-se em dois aspectos: a) projeção do sujeito da enunciação no enunciado; b) relações firmadas entre enunciador e enunciatário, que são desdobramentos do sujeito da enunciação, pois “[...] O discurso defini-se, ao mesmo tempo, como o objeto produzido pelo sujeito da enunciação e como objeto de comunicação entre um destinador e um destinatário.” (BARROS, 1999, p. 54).

3.1.3.1.1 *Relação entre enunciado e enunciação*

As relações entre o enunciado (conteúdo do discurso) e a enunciação (comunicação do discurso) são estabelecidas de forma que:

Os esquemas narrativos são assumidos pelo sujeito da enunciação que os converte em discurso. A enunciação é o ato de produção do discurso, é uma instância pressuposta pelo enunciado (produto da enunciação). Ao realizar-se, ela deixa marcas no discurso que constrói. (FIORIN, 1997, p. 39)

No nível discursivo o enunciador (aquele que comunica) pode ou não ser reconhecido no enunciado, através de escolhas feitas na construção do discurso. Através de marcas deixadas no enunciado é possível reconhecer a presença do enunciador, que cria um efeito de subjetividade e aproximação do enunciatário, ou, num outro sentido, de ausência e distanciamento, que constrói um efeito de objetividade. (DISCINI, 2005).

Entre as marcas de presença da enunciação no enunciado citam-se: pronomes pessoais de primeira e segunda pessoa (eu, meu, tu, etc.); advérbios que remetem a uma concomitância com o ato de dizer (aqui, agora); desinência do número-pessoal dos verbos, indicativa de primeira pessoa. (DISCINI, 2005, p. 226)

No texto *Interprosa* o sujeito da enunciação deixa-se reconhecer como sendo a própria personagem, a partir da utilização do discurso em primeira pessoa, conforme destacado (negrito) no trecho retirado do *Take 3*:

- 1 Não há nada de cruel nisso.
- 2 Apenas **tenho percebido**, que **meu corpo** desde o fio de cabelo até a **ponta dos meus pés**,
- 3 Passam a impressão de que **sou feita** de pedaços
- 4 Registros de pedaços.

Dentro desta relação estabelecida entre enunciação e enunciado, são analisadas três categorias de construção do discurso: pessoa, espaço e tempo, que auxiliam na composição do sentido do discurso a ser projetado. Dentro destas categorias citadas existem efeitos de sentido que ampliam o processo de persuasão discursiva, como a aproximação ou o distanciamento do sujeito da enunciação e a utilização de elementos que ampliam ou diluem o efeito de realidade no discurso.

No trecho que se segue, *Take 18*, é possível reconhecer-se o efeito de aproximação do sujeito da enunciação (a personagem) projetado no enunciado através de uma pessoa (eu-personagem) em (1); de um local (aqui) em (3) e (4); e de um tempo (agora subentendido) em que a personagem está sozinha.

- 1 Não **tenho** nenhuma vocação para Penélope,
- 2 Nenhuma.
- 3 Gostaria que ele **ficasse aqui**
- 4 Ao **meu lado**.
- 5 Dizendo coisas,
- 6 Aguçando a minha imaginação
- 7 Os **meus** fetiches

Este efeito de aproximação, produzido pela projeção do sujeito no enunciado em primeira pessoa (debreagem enunciativa), produz um sentido de subjetividade, que representa um ponto de vista pessoal (parcialidade). Por outro lado, no discurso científico o sujeito da enunciação se afasta do enunciado, através da utilização da narração em na terceira pessoa (debreagem enunciva). Este recurso é utilizado de forma a tornar o discurso objetivo e indicar não uma opinião pessoal, mas informações baseadas em fatos comprovados. A narração em terceira pessoa é um recurso empregado pelos meios de comunicação, de forma a persuadir o receptor de que aquela mensagem é verdadeira (seja ela manipulada ou não).

Quanto ao efeito de realidade, Diana Barros (1999, p. 59) coloca que “entendem-se as ilusões discursivas de que os fatos são ‘coisas ocorridas’, de que seus seres são de ‘carne e osso’, de que o discurso, enfim, copia o real.” Ou melhor, são recursos introduzidos no discurso que ampliam a noção de realidade do texto apresentado. Uma das formas de aplicação deste efeito é a utilização do discurso direto, em que há a reprodução ‘exata’ da fala de uma determinada personagem, mesmo que ela não seja real ou que a frase tenha sido alterada.

Outro recurso utilizado é a ancoragem (BARROS, 1999), recurso semântico de aplicação de pessoas, locais ou datas que o receptor irá identificar como sendo ‘reais’ ou ‘existentes’, numa tentativa de simular a realidade. No texto *Interprosa* este recurso é usado fazendo algumas referências a algumas personalidades “Os **lingüistas** diriam que falta o *SUJEITO...*(risos)” (*Take 3*); “É **sadismo**. Não consigo **escrever com o meu próprio sangue**” referência ao Marques de Sade (*Take 12*); “E **Freud** diz que a vantagem de **Demócrito**, era a melancolia se fosse depressão não sobraria nem a escrita para contar história.” (*Take 12*).

3.1.3.1.2 *Relação entre enunciador e enunciatário*

A finalidade última de todo ato de comunicação não é informar, mas persuadir o outro a aceitar o que está sendo comunicado. Por isso, o ato de comunicação é um complexo jogo de manipulação com vistas a fazer o enunciatário crer naquilo que se transmite. A linguagem é sempre comunicação (e, portanto, persuasão), mas ela o é na medida em que é produção de sentido. (FIORIN, 1997, p. 52)

A manipulação expressa por Fiorin é a chave das relações existentes entre o enunciador e o enunciatário, com a finalidade de persuadir o enunciatário a aceitar o conteúdo comunicado como verdade, conforme resume Diana Barros:

Enunciador e enunciatário são desdobramentos do sujeito da enunciação que cumprem os papéis de destinador e de destinatário do discurso. O enunciador define-se como o destinador-manipulador responsável pelos valores do discurso e capaz de levar o enunciatário a crer e fazer. A manipulação do enunciador exerce-se como um fazer persuasivo, enquanto ao enunciatário cabe o fazer interpretativo e a ação subsequente. Tanto a persuasão do enunciador quanto a interpretação do enunciatário se realizam no e pelo discurso. (BARROS, 1999, p. 62)

Dentro da questão sobre a manipulação dois aspectos destacam-se e devem ser analisados: a) o contrato entre o enunciador e o enunciatário; b) os meios utilizados nos processos de persuasão e manipulação.

O contrato, estabelecido entre os dois pólos de desdobramento do sujeito da enunciação, determina a forma como o enunciatário deverá interpretar a mensagem manipuladora. “[...] O enunciador constrói no discurso todo um dispositivo veridictório, espalha marcas que devem ser encontradas e interpretadas pelo enunciatário. [...]” (BARROS, 1999, p. 63). São essas marcas que indicam o tipo de contrato estabelecido, que pode ou não ser aceito como verdade pelo enunciatário. É dessa forma que as histórias de ficção funcionam, pois o enunciador deixa claro desde o início ao enunciatário de que se trata de uma fantasia, que dentro de seu próprio universo torna-se realidade. Para que se possa fruir de uma ficção é necessário aceitar essa proposta oferecida como uma “verdade relativa”, para que haja a correta interpretação da mensagem comunicada.

Quanto aos meios utilizados pelo enunciador no processo de persuasão, “[...] arrolam-se os recursos de implicitar ou explicitar conteúdos, a prática de certos atos lingüísticos, os mecanismos de argumentação e de reformulação discursiva, entre outros. [...]” (BARROS, 1999, p. 66). Fiorin (1997) cita alguns destes procedimentos, considerados por ele os mais freqüentes: a ilustração e as figuras de pensamento.

Os recursos de ilustrar a mensagem são utilizados pelo enunciador para exemplificar uma afirmação enunciada, reforçando a idéia apresentada. O trecho abaixo, retirado do *Take 2* do texto *Interprosa* ilustra bem esta questão:

- 1 Quem disse que em um álbum de retratos se guarda a memória de nossas vidas?
- 2 Ali há somente poses, sorrisos, lugares, hierarquia...dias nublados, sol, noite , dia, mas não tem odor nem cheiro...aquilo que aguça a lembrança, mas que ainda não se registra.

Neste trecho a personagem quer afirmar que mesmo o registro fotográfico é limitado (2), que não contém informações elementares de situações vivenciadas, e ilustra sua afirmação colocando que as fotografias armazenam apenas “poses, sorrisos, lugares, hierarquia...dias nublados, sol, noite , dia”, e que os odores, elemento por ela considerado fundamental para o estímulo da memória, não podem ser registrados.

As figuras de pensamento, que são utilizadas como estratégias de persuasão na sintaxe discursiva, são: a) antífrase ou ironia: cria uma oposição, pois afirma-se no enunciado e nega-se implicitamente na enunciação, apresentando uma informação contrária àquela que quer divulgar, com a intenção de chamar a atenção do enunciatário; b) lítotes: o contrário da antífrase: nega-se no enunciado e afirma-se na enunciação, esta figura é utilizada como uma forma de atenuar a informação; c) preterição: similar à antífrase, mas a negação na enunciação é explícita, o que reforça a idéia apresentada no enunciado; d) reticência: é a omissão de uma informação no enunciado que será apresentada na

enunciação, com a intenção de dizer sem o fazer; e) eufemismo: atenuação no enunciado e intensificação na enunciação, diminuindo a intensidade da informação na intenção de ocultar a realidade; f) hipérbole: é a intensificação da informação no enunciado e a atenuação na enunciação, com o objetivo de intensificar a mensagem através do exagero. Segue abaixo alguns exemplos de figuras de pensamento retiradas do texto *Interprosa*:

- 1 Não me resta dúvida sobre esta condição...**
- 2** Levei poucos anos para saber disso
- 3** E muito mau trato de quem passou na minha vida.

O trecho acima, retirado do *Take 15*, apresenta a figura de reticência em (1), pois a condição que seria citada pela personagem fica subentendida, fazendo referência a trechos anteriores do texto, porém não sendo apresentadas aqui. O fragmento a seguir foi retirado do *Take 17*:

- 1** A **única coisa** que me vem são estas imagens
- 2** A única coisa... (silêncio)

A afirmação em (1) utiliza a figura hipérbole, pois há um exagero por parte da personagem em dizer que apenas imagens surgem em sua mente, quando em outros momentos da narrativa informou que outras informações a assaltavam, como lembranças sonoras, táteis olfativas, etc.

- 1 Não quero duvidar da minha sanidade**
- 2** Em nome de quem amei,
- 3** E muito menos por estar fazendo algo que só compete
- 4** À minha vaidade,
- 5 Mas há horas que eu tenho dúvidas do que vivi.**

Retirado do *Take 20*, este trecho reflete a figura preterição, pois em (1) a personagem nega explicitamente o fato de interpretar-se insana. Apesar da forte negação, percebe-se pelo texto ela duvida de si mesma (2).

3.1.3.2 Semântica do nível discursivo

A semântica discursiva reveste de concretude os esquemas abstratos do nível narrativo, através de percursos temáticos (formular e organizar valores) ou figurativos (remeter a algo do mundo real), que são dois níveis de concretização do sentido. Dessa forma a semântica divide-se em dois procedimentos: a tematização e a figurativização.

3.1.3.2.1 A tematização

Segundo Diana Barros (1999, p. 68) “[...] tematizar um discurso é formular valores de modo abstrato e organizá-los em percursos [...]”, o que significa que um tema irá direcionar a construção do discurso (percurso), no qual serão dispersos traços que identifiquem a temática utilizada. O nível da tematização é mais abstrato quando comparado à figurativização, pois esta concretiza ainda mais o sentido através de elementos do mundo real, além disso, “[...] Todos os textos

tematizam o nível narrativo e depois esse nível temático poderá ou não ser figurativizado.” (FIORIN, 1997, p. 64).

Para Norma Discini (2005, p. 270) os “Temas reconstroem o mundo, dado como representação conceitual e simbólica: o mundo visto como um enunciado construído pelo próprio homem; o mundo feito de discursos e no discurso.” O tema tem, então, por função explicar e ordenar a realidade do discurso.

No caso do texto *Interprosa*, o percurso temático é composto pela angústia vivida pela personagem, através da constatação da precariedade humana. Essa angústia reflete-se em diversos momentos, como no fragmento abaixo retirado do *Take 15 (2)*:

- 1 Eu já pensei várias vezes nisso.
- 2 **Não em me matar,...Pelo menos ainda,**
- 3 Mas em fazer justamente o contrário,
- 4 Deixar de olhar para os espelhos,
- 5 Quaisquer que sejam.
- 6 Não dá.

3.1.3.2.2 *A figurativização*

“[...] A figura é o termo que remete a algo do mundo natural: árvore, vagalume, sol, correr, brincar, vermelho, quente, etc. Assim, a figura é todo conteúdo de uma língua natural ou de qualquer sistema de representação que tem um correspondente perceptível no mundo natural.” (FIORIN, 1997, p. 65).

O processo de figurativização do nível tematizado é o mais concreto e superficial de todo o percurso gerativo de sentido, pois é aqui que as estruturas iniciais ganham forma e personalidade. Essa concretude possibilitada pela figurativização constrói um simulacro de realidade, através da descrição e da representação, pois “[...] as figuras são unidades semânticas que acionam as percepções táteis, auditivas, olfativas, visuais do sujeito” (DISCINI, 2005, p. 271).

A personagem do texto *Interprosa* é um dos elementos de figurativização, pois reveste a temática da angústia gerada pela precariedade, através do posicionamento de uma mulher madura frente ao sentimento angustiante. O amante que a abandona gera essa “angústia do precário”, figurativizando a temática com o fato do rompimento amoroso.

3.2 A DESCONSTRUÇÃO E O CONTROLE DO DISCURSO NA HIPERMÍDIA⁶⁶

O esquema do nível discursivo, conforme percurso gerativo de sentido, é reformulado no ambiente hipermidiático pois o controle do discurso se estabelece a partir da programação, que, por sua vez, define as áreas, o tipo e o grau de interatividade presentes na obra. A interação do leitor/usuário com o discurso hipermidiático altera as relações esquemáticas acima indicadas, desconstruindo-as,

⁶⁶ Esta reflexão sobre o controle e a desconstrução do discurso na hipermídia não encerra o assunto, pelo contrário, pois é aqui abordada superficialmente, ficando reservado a um futuro estudo (doutorado) desbravar a profundidade desta questão.

pois suas escolhas e interferências criam novos caminhos semânticos e reformulam o discurso, conforme visto em capítulo anterior.

Esta desconstrução atinge principalmente a sintaxe do discurso, alterando as relações de enunciado e enunciação, graças à leitura fragmentada e hipertextual. A semântica do discurso também é reformulada na hipermídia, pois os elementos que a compõem são dinamicamente controlados via programação, que pode torná-los disponíveis à intervenção do usuário/leitor.

3.2.1 A desconstrução do esquema sintático

A desconstrução do discurso se estabelece na hipermídia graças à hipertextualidade e ao potencial interativo que colocam o leitor no processo de reformulação do conteúdo e abrem a obra infinitas possibilidades de edição.

Ao intervir sobre essa estrutura rizomática e interativa o leitor reformula o enunciado do discurso, reconstruindo o conteúdo comunicado a partir das escolhas navegacionais efetuadas e criando assim um sentido personalizado da obra. A reconstrução dos significados ocorre, então, como uma montagem singular do conteúdo, uma edição que o leitor realiza a partir da interação, conforme já detalhado em capítulo anterior.

Vale lembrar que na hipermídia esse enunciado é composto não apenas pelo texto, mas por elementos que possibilitam a construção de uma escritura textual-imagética-sonora, que amplia a leitura e a significação da obra, abrindo infinitas possibilidades combinatórias e culminando num processo complexo e polifônico. Como coloca Wilton Azevedo (2006): “[...] nunca se escreveu tanto quanto agora. Escrevemos o som, a imagem e mais do que nunca o texto, registrando nosso conhecimento de forma menos plana, bidimensional. [...]”.

Na obra hipermidiática a desconstrução do enunciado ocorre durante o percurso e a navegação do leitor pelos diferentes ambientes, fragmentando imagens, textos e sonoridades a cada intervenção realizada sobre as possibilidades hipertextuais. O que significa que ao passar de uma tela a outra, o leitor muda completamente de ambiente, muitas vezes abandonando o discurso anterior em plena execução, sem esperar pelo término, seja do vídeo, da animação, da locução ou da construção textual. Nesse processo, a reconstrução do conteúdo leva o leitor a assumir uma responsabilidade co-criativa no processo de leitura, escolhendo, mesmo que de forma inconsciente ou impulsiva, o destino da história.

A interferência do leitor/usuário altera também a intenção original do sujeito da enunciação presente no discurso, pois o recortar e remontar o conteúdo altera a estrutura não só do enunciado, mas também da enunciação.

[...] O conceito de intenção é, assim, fundamental para uma concepção da linguagem como atividade convencional: toda atividade de interpretação presente no cotidiano da linguagem fundamenta-se na suposição de que quem fala tem certas intenções, ao comunicar-se. Compreender uma enunciação é, nesse sentido, apreender essas intenções. [...]. (KOCH, 199, p. 24)

Como a intenção é manifestada pelo sujeito da enunciação, na hipermídia a enunciação também se desconstrói, pois ao interagir com a obra o leitor passa a interferir sobre a intenção manifestada originalmente, reformulando-a através de suas escolhas sobre o sistema. Ao reformular a intenção, o leitor passa a assumir o papel do sujeito da enunciação, pois além de controlar o que é 'dito', controla também a intenção por traz do discurso.

[...] No texto escrito, alguém se fixa como locutor, fixando o(s) outro(s) como destinatário(s), não havendo a possibilidade uma troca (pelo menos imediata) de papéis entre ambos; predomina nesse tipo de discurso, uma organização interna, pelo fato de não haver possibilidade de reajustes de relação entre os interlocutores para cada evento particular de enunciação. No diálogo, por sua vez, como o destinatário é o 'locutor de daqui a pouco', há uma constante troca de papéis entre as pessoas envolvidas no evento, possibilitando, a cada momento, tais reajustes. (KOCH, 1999, p. 23)

Na hipermídia esse processo descrito por Koch é reformulado, pois a partir do momento em que o leitor assume o papel de sujeito da enunciação, assume também o de enunciatário do discurso, além do papel que já detinha de enunciatário. Dessa forma, já não há necessidade do enunciatário persuadir o enunciatário, pois ao assumir o papel de ambos desdobramentos do sujeito da enunciação o leitor adquire o poder de manipular o discurso conforme sua própria vontade. Aqui a manipulação deixa de ser direcionada ao receptor da mensagem e passa a ser a própria mensagem.

Todo o potencial descrito acima é oferecido ao leitor durante a fruição da obra através da interação, que por sua vez é controlada pela programação, de forma que o nível potencial desconstrutivo do enunciado e da enunciação irá depender diretamente da estrutura programada.

A programação também controla na hipermídia as categorias relativas ao enunciado e à enunciação do discurso, como a pessoa, o tempo e o espaço. O posicionamento da pessoa do discurso na hipermídia é definido pelo próprio leitor, conforme visto acima, pois ao interagir com a obra, controla o discurso e torna-se o sujeito da enunciação, o que o predispõe como o 'eu' discursivo (aquele que narra a história). Isso significa que o discurso na hipermídia será sempre realizado em primeira pessoa, ou melhor, pelo leitor que constrói a história a partir da interação com a máquina.

Quanto à temporalidade, como na hipermídia é o leitor que controla o discurso, assumindo a posição do narrador, a enunciação é imediata, eternizando um "agora" tão efêmero quanto as escolhas efetuadas sobre a obra. Ingedore Koch (1999), numa releitura de H. Weinrich⁶⁷, coloca que a utilização de tempos verbais na enunciação indica dois tipos de situações comunicativas: o relato (pretérito) e o comentário (presente). Como a hipermídia oferece ao leitor a imediata edição da obra o tempo verbal será sempre o presente (agora), ou

⁶⁷ WEINRICH, H. *Tempus. Besprochene und Erzählte Welt*. Trad. Esp. Madrid: Fredos, 1968.

melhor, o momento em que a obra é executada e fruída. De forma que o leitor atuará comentando a obra no instante em que a executa.

Koch (1999, p. 39) afirma ainda que as formas verbais não exprimem tempo, mas caracterizam as situações comunicativas de relato ou comentário, sendo neste caso de comentário, na relação entre o leitor e a máquina: “[...] a forma verbal presente nada tem a ver com o Tempo: ela constitui, justamente, o tempo principal do mundo comentado, designando uma atitude comunicativa de engajamento, de compromisso.”.

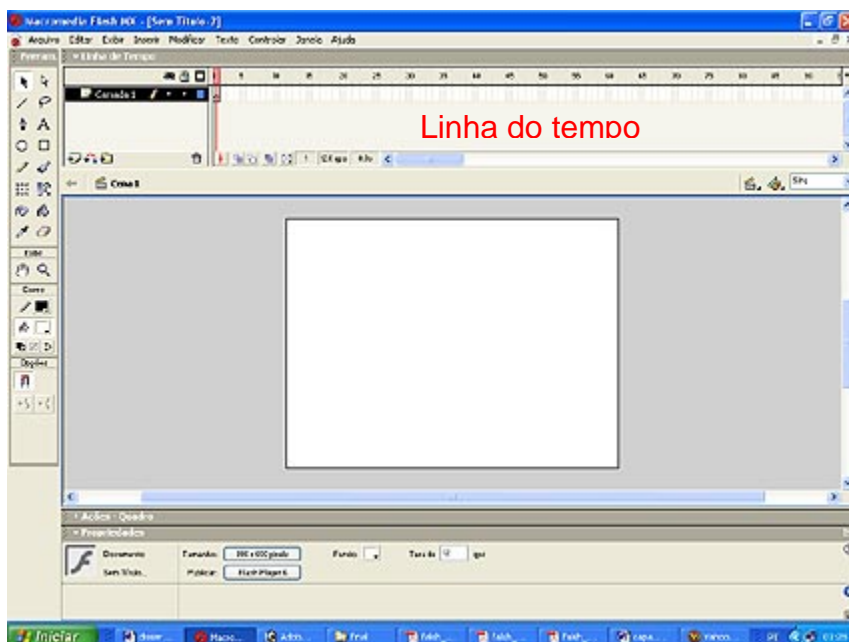


Ilustração 35: Flash, 2002, Adobe.
Interface do programa.

A temporalidade do discurso é um elemento representado nos programas de autoriação como uma linha do tempo, na qual a narrativa é estruturada quadro a quadro, com a possibilidade de ser controlada via programação. No caso do

software Flash, da Adobe, utilizado no desenvolvimento desta pesquisa, a linha do tempo é composta, por padrão, por doze quadros por segundo⁶⁸. Essa linha do tempo pode ser subdividida em diversas outras linhas do tempo, que serão subordinadas à linha do tempo principal. É possível adicionar-se aos quadros programações que possibilitam o controle da execução do discurso presente na linha do tempo, assim como inserir na interface elementos de interatividade que também auxiliam no controle referente à temporalidade.

Esse controle via programação do tempo na hipermídia amplia as possibilidades de controle sobre o discurso, alterando as relações existentes entre o leitor e a obra, através da interatividade, pois se não há interação do leitor a obra permanecerá potencial, sem ser realizada.

A espacialidade do discurso na hipermídia é representada pelo 'aqui', já que o leitor assume o controle (controle espacial) do discurso sobre o monitor, em sua relação com a obra. Na hipermídia o espaço discursivo é representado por dois fatores: o imagético e o interativo. Esses dois fatores podem ser apresentados tanto bidimensional como tridimensionalmente, conforme os elementos selecionados para sua estruturação.

Gosciola (2003) coloca que tanto a hipermídia quanto o hipertexto são meios de comunicação multidimensionais, que englobam elementos unidimensionais (o texto e o som), bidimensionais (as figuras geométricas) e

⁶⁸ Doze quadros por segundo significam que a cada doze quadros têm-se um segundo de discurso.

tridimensionais (as superfícies e os objetos sólidos), incluindo o elemento temporal como outra dimensão, e por que não a quarta, presente nos vídeos, animações e no próprio processo navegacional, em que o leitor cria seu próprio ritmo, navegando pelos espaços virtuais

3.2.2 O controle do esquema semântico

Para melhor compreender a estruturação da semântica do discurso na hipermídia, será necessário fazer um breve resgate dos níveis fundamental e narrativo. O nível fundamental traz uma oposição de valores, ligados por uma relação de contrariedade, como é o caso da relação “eternidade x efemeridade” do texto Interprosa. Essa relação se esquematiza no nível narrativo através de uma transformação do sujeito, que estabelece uma relação de disjunção ou conjunção com o objeto desejado.

No nível discursivo há a tematização, ou melhor, a oposição gerada no nível fundamental e transformação do nível narrativo são revestidas de uma temática que irá nortear o desenvolvimento do discurso.

Na hipermídia a tematização ocorre a partir da composição da interface e da criação de relações entre os elementos de figurativização (as imagens, as sonoridades e os textos), que representam a realidade e aplicam personalidade ao(s) sujeito(s) e objetos. Essas relações surgem a partir do controle programático

das figuras, de forma a gerar elementos interativos e de integração sígnica, controlando assim a semântica do discurso através da programação.

4 A PROGRAMAÇÃO COMO ESCRITURA⁶⁹

Neste capítulo as questões referentes à desconstrução da sintaxe e controle da semântica do discurso na hipermídia serão demonstradas a partir da análise do projeto “Atame: Angústia do Precário”, uma narrativa digital que busca explorar todo o potencial oferecido pela hipermídia.

4.1 SOFTWARE E PROGRAMAÇÃO

Conforme visto em capítulo anterior, uma escritura hipermídia oferece possibilidades narrativas a partir da utilização de programação para o controle da interatividade e dos objetos que fazem parte da interface (imagem, som e texto). Para que se possa compreender como ocorre este funcionamento, faz-se necessária uma breve e superficial explanação sobre o funcionamento do software e da programação.

O Flash⁷⁰ é um programa que possibilita a criação de animações e ambientes interativos (multimídia e hipermídia), em que os elementos são facilmente controlados e organizados sobre uma ferramenta chamada “linha do

⁶⁹ Este capítulo fará a análise da narrativa hipermídia “Atame: Angústia do Precário”, porém essa não é uma análise do autor ou de seu trabalho, mas da programação e da estruturação da interface, que alteram o discurso narrativo na hipermídia, criados por mim (Savana Pace).

⁷⁰ Para maiores informações sobre o funcionamento do Flash acesse <http://www.adobe.com.br>.

tempo”, composta de quadros que simulam períodos de tempo definidos, sendo que cada segundo é por padrão representado por doze quadros.

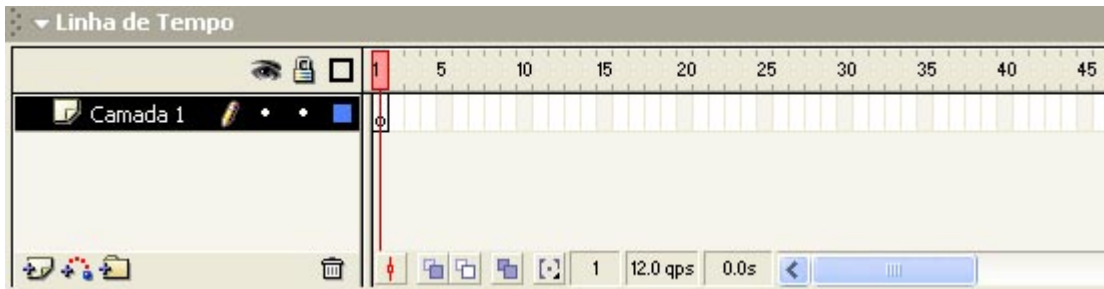


Ilustração 36: Flash, 2002, Adobe.
Linha do tempo.

Cada quadro da linha do tempo contém os elementos presentes no filme no instante representado. Esses elementos podem ser organizados em camadas, que são posicionadas umas sobre as outras na linha do tempo, seguindo uma ordem de empilhamento onde os elementos pertencentes à camada superior estarão acima dos que pertencem às outras camadas.

Os elementos controlados pela programação adicionados à linha do tempo são chamados símbolos, objetos que podem conter vídeos, animações, imagens, textos, locuções, efeitos sonoros, etc. Dois tipos de símbolos são relevantes para a análise da programação em questão: o ‘botão’ e o ‘clipe de filme’. O botão é um objeto que reage à atuação do cursor pela interface, utilizado para o controle da linha do tempo e interação do filme. O clipe de filme é um elemento que pode ser executado independentemente da linha do tempo principal, muito utilizado no

controle de elementos dinâmicos (por exemplo, executar/parar um vídeo ou um áudio) via programação.

4.1.1 Programação no controle da hipermídia

O termo “programação” utilizado neste trabalho envolve toda aplicação da linguagem de programação *ActionScript*⁷¹, seja em objetos (como os cliques de filme ou botões) ou diretamente sobre a linha do tempo. Porém as atividades de programação estão diretamente vinculadas à conversão de elementos em símbolos e à organização dos objetos componentes da interface pelas camadas e quadros da linha do tempo, de forma que durante a análise, para que se possa discorrer sobre a programação, será necessário antes apresentar como foi realizado o desenvolvimento de tais atividades.

No Flash a programação pode ser aplicada em símbolos (clipe de filme e botão) ou diretamente num quadro da linha do tempo. Essa aplicação programativa poderá controlar qualquer objeto (símbolo) presente no filme, assim como a execução de linhas do tempo, seja a principal ou as secundárias, independente do local em que estiver aplicado. Ou seja, uma programação aplicada na linha do tempo principal poderá controlar o filme (geral), os objetos

⁷¹ O *ActionScript* é a linguagem de programação do Flash, fundamental à construção de interatividade e flexibilidade na hipermídia.

presentes na interface e/ou qualquer outra linha do tempo existente; o mesmo ocorre caso a aplicação da programação seja feita em um símbolo.

De forma geral, a programação pode ser dividida em duas etapas: eventos e ações. Os eventos são ocorrências que desencadeiam a execução de uma ação. Existem três tipos de eventos: a) eventos de quadro: são acionados no momento em que a animação atinge o quadro da linha do tempo que contém a programação; b) eventos de teclado: são ativados quando uma tecla, previamente determinada, é pressionada; c) eventos de mouse: ocorrem quando o usuário interage com um símbolo presente na interface, como por exemplo, pressionando ou rolando o cursor. Um único evento pode desencadear diversas ações, que serão executadas simultaneamente. Já as ações são atividades que controlam a execução e o comportamento de símbolos e linhas do tempo.

O exemplo de programação abaixo foi retirado de um dos botões que mapeiam a interface do *Take 1_1*, e que controlam a abertura vertical e o posicionamento dos vídeos.

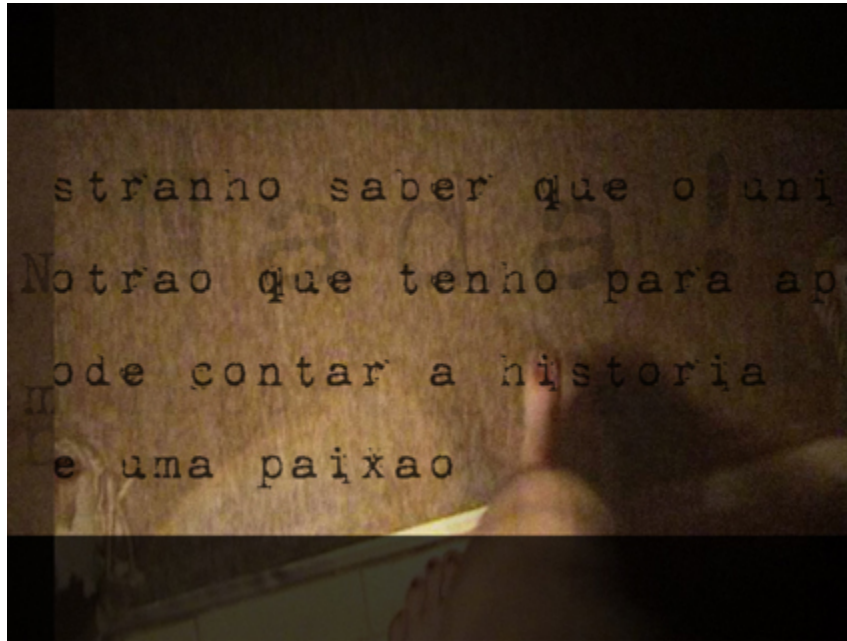


Ilustração 37: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo.
Take 1_1: Pés

```
on (rollOver) { // EVENTO: quando o mouse rolar sobre o botão a ação será executada. 72
_root.ff1.fa1.gotoAndPlay(2); // AÇÃO: controla a abertura vertical do vídeo "fa1".
_root.ff1.swapDepths(5); // AÇÃO: desloca o clipe de filme "ff1" para abaixo dos demais.
_root.ff2.swapDepths(2); // AÇÃO: desloca o clipe "ff2" para uma posição intermediária.
_root.ff3.swapDepths(3); // AÇÃO: desloca o clipe "ff2" para uma posição intermediária.
_root.ff4.swapDepths(4); // AÇÃO: desloca o clipe "ff2" para uma posição intermediária.
_root.ff5.swapDepths(1); // AÇÃO: desloca o clipe de filme "ff1" para acima dos demais.
}
```

Pode-se dizer então, que os símbolos são os dispositivos que permitem a interação do usuário com sistema, já que, quando associados à programação

⁷² O texto em vermelho é o comentário sobre a linha de programação.

composta de eventos e ações, executam tarefas específicas que serão iniciadas no momento da intervenção.

4.2 A NARRATIVA HIPERMÍDIA⁷³ “ATAME: ANGÚSTIA DO PRECÁRIO”⁷⁴

Segundo o dicionário Jânio Quadros (1976) a palavra narrativa refere-se à “narração; conto; história”, ao ato de contar um fato, descrevendo-o em seus pormenores.

Na hipermídia o ato de contar uma história desvincula-se do texto solitário, ou da ilustração a ele associada, e passa a se relacionar com elementos visuais e sonoros que auxiliam na construção do relato da história. A narração ocorre através dos três signos midiáticos presentes: o texto, a imagem (fotos, vídeos, animações, etc) e o som (locução, trilha sonora, efeitos, etc.), de forma que cada um destes meios oferece diferentes características para o envolvimento emocional e imersivo do usuário, conforme visto em capítulos anteriores.

⁷³ O termo narrativa hipermídia (ou hipermidiática) refere-se à narração (contar) de uma história (ou fato) no ambiente hipermidiático de forma a explorar as possibilidades oferecidas pelo meio.

⁷⁴ O papel do “Atame: Angústia do Precário” nesta pesquisa não é o de ser um objeto de análise isolado, escolhido com o intuito de exemplificar o que é aqui exposto. Ao contrário, ele é a pesquisa em si, pois funcionou como um laboratório onde foram levantadas as questões aqui abordadas, e cujo referencial teórico norteou a construção deste texto, de forma a reproduzir teoricamente o estudo prático realizado.

A narrativa hipermidiática também oferece oportunidade ao leitor de editar da obra, reconstruindo-a a partir de sua interferência sobre o sistema, já que suas escolhas recriarão caminhos semânticos, personalizando a história.

4.2.1 A obra

A obra artística hipermidiática “Atame: Angústia do Precário” é uma Interprosa, conceito que surgiu como um desdobramento do Interpoesia⁷⁵, que tem por objetivo explorar não as possibilidades poéticas, mas narrativas da hipermídia (por isso Interprosa), através de uma interface interativa⁷⁶ que integra os signos midiáticos, construída a partir de uma programação que culmina em uma escritura que se expande para além do verbal a partir da integração de elementos imagéticos e sonoros (por isso escritura expandida).

O trabalho foi criado sobre o texto de Wilton Azevedo intitulado Interprosa⁷⁷, que tem formato de prosa e é dividido em 34 *takes*⁷⁸ e 9 poemas. Interprosa apresenta a história de uma mulher que perde uma grande paixão, desesperando-se perante a precariedade das relações humanas. Precariedade está presente não

⁷⁵ O conceito de Interpoesia foi lançado em forma de cd-room – “Interpoesia: Poesia Hipermídia Interativa”, por Wilton Azevedo e Philadelpho Menezes, em 2000.

⁷⁶ “Atame: Angústia do Precário” tem, em termos interativos, o objetivo de explorar aspectos rizomáticos da narrativa hipermídia, que transparecem em dados de reconstrução da trama. O trabalho apresenta situações de cruzamento e inter-relações de um ou mais códigos em que o leitor passa também a escrever.

⁷⁷ Presente no Anexo B.

⁷⁸ Durante a construção da narrativa na hipermídia alguns *takes* foram subdivididos, dando origem a mais de uma tela, como é o caso do Take 2, dividido em duas partes (Take2_1 e Take 2_2) e do Take 4, dividido em três partes (Take 4_1, Take 4_2 e Take 4_3).

apenas no título e na vivência da personagem, mas também como uma referência ao sonho de imortalidade, à busca angustiada e incessante do ser humano em tornar-se eterno, através de registros que superam a memória biológica, como a arte e a literatura. A própria leitura deste objeto digital mostra-se envolta em relações efêmeras, já que ao navegar, ler, interagir com a obra o leitor co-cria-a de maneira única, personalizada, que dificilmente poderá ser realizada novamente de forma idêntica.

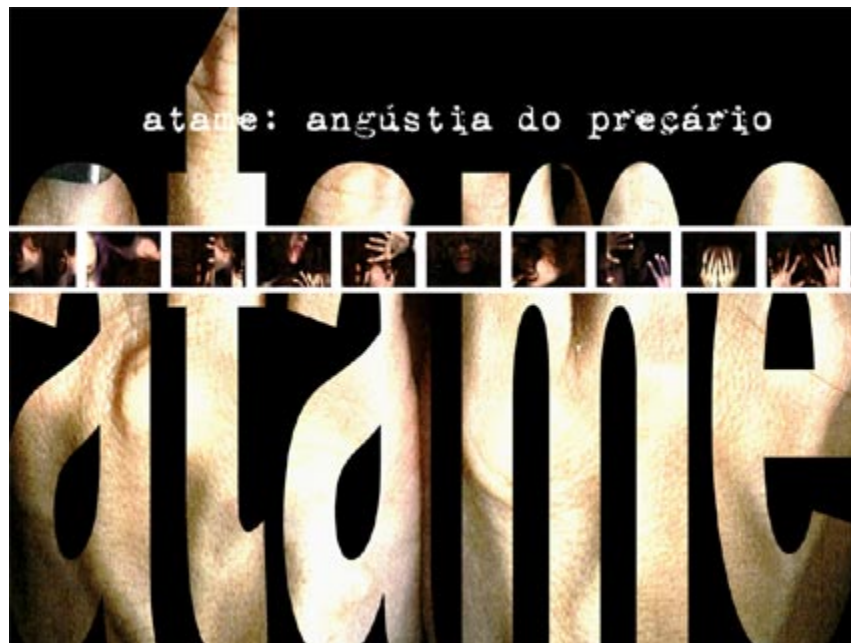


Ilustração 38: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo.
Tela Inicial

Wilton Azevedo, além de criador do texto que norteia a produção da narrativa hipermídia, é o responsável pela trilha sonora e o coordenador do projeto, orientando as relações conceituais que influem sobre a produção imagética, a construção da interface e da arquitetura de navegação, a integração sígnica das mídias sonoras, imagéticas e visuais, e a interação entre o leitor e a

obra. A equipe também é formada pelas pesquisadoras Rita Varlesi⁷⁹, Savana Pace⁸⁰ e pela auxiliar técnica Raquel Cesarini Tejada.

A autoria da prosa digital foi realizada em Flash, software da Adobe, escolhido por possibilitar a publicação em cd-rom e na Internet. Além disso, este programa oferece suporte à criação de uma interface que explore elementos interativos e que combine, de forma integrada, os signos midiáticos. A linguagem de programação do Flash é o Action Script, que será a base para a demonstração de como ocorre o controle do discurso pela programação no ambiente hipermídia.



Ilustração 39 – Rita Varlesi e Savana Pace apresentando o “Atame: Angústia do Precário” no Actamedia 5 [in verso] – 25/05/06
Fonte:

⁷⁹ Responsável pela produção de imagens videográficas para a narrativa hipermídia (captação, compilação e edição).

⁸⁰ Responsável pela programação e pelo design da interface, que abrange a arquitetura de navegação, a integração dos signos (texto, imagem, som) e a interatividade.

Por estar em fase de produção⁸¹, a obra é analisada em sua primeira fase, que foi apresentada no Acta Media In verso, em 25 de maio de 2006, e exposta no File *Poetry*, divisão do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE – realizado em São Paulo, na galeria de arte do Sesi, de 15 de agosto a 03 de setembro de 2006⁸².

“Atame: Angústia do Precário” também já foi apresentado internacionalmente em Chicago, no *Openport: Realtime Performance, Sound & Language Festival*, em fevereiro de 2007; e em Paris, no *E-Poetry* e na 9ª *Biennale Internationale des Poetes*, em final de maio e início de junho de 2007⁸³.

4.3 ANÁLISE DA OBRA

A análise do trabalho “Atame: Angústia do Precário” será dividida em duas fases: a) análise geral da narrativa, e de alguns *takes* isolados, que compreenderá o conjunto de telas e o seu inter-relacionamento gerado pela programação, com a finalidade de demonstrar como ocorre a desconstrução da sintaxe do discurso na hipermídia; b) análise individual de alguns *takes* selecionados, com o intuito de evidenciar o controle exercido pela programação sobre os elementos que compõem a semântica do discurso.

⁸¹ O trabalho “Atame: Angústia do Precário” ainda não foi publicado. Em junho de 2006 foi enviado o projeto “Interprosa: a criação de uma escritura narrativa randômica em suporte digital” ao CNPQ, que visava, dentre outras coisas, fomento para a publicação do projeto em questão.

⁸² Desde estas apresentações o trabalho já passou por um processo de evolução dos *takes*, com o intuito de ampliar o potencial interativo e de intersigno.

⁸³ A obra foi apresentada sob o nome de “Po e-machine (*Atame: Anguish of the precarious*)”.

Essas análises serão realizadas a partir da apresentação e da explicação das programações, criadas segundo intenções de controle e interatividade que se relacionam ao contexto proposto por cada *take*. A seleção de *takes* foi realizada com base na relevância programática dos processos de desconstrução ou controle do discurso, conforme a proposta estabelecida, não seguindo em caso algum gostos ou facilidades pessoais.

4.3.1 A sintaxe do discurso hipermidiático

Uma análise geral da leitura do projeto “Atame: Angústia do Precário” mostra que a história é construída durante a navegação, sendo mantida em estado potencial até a intervenção que aciona a execução do *take* seguinte. Essa situação gera inúmeros caminhos possíveis, com resultados semânticos diferenciados entre si.

A imagem abaixo mostra três possíveis caminhos navegacionais oferecidos pelo projeto. Em cada um deles, telas diferentes são acionadas, resultando em composições únicas, personalizadas pela interação do leitor sobre a interface.

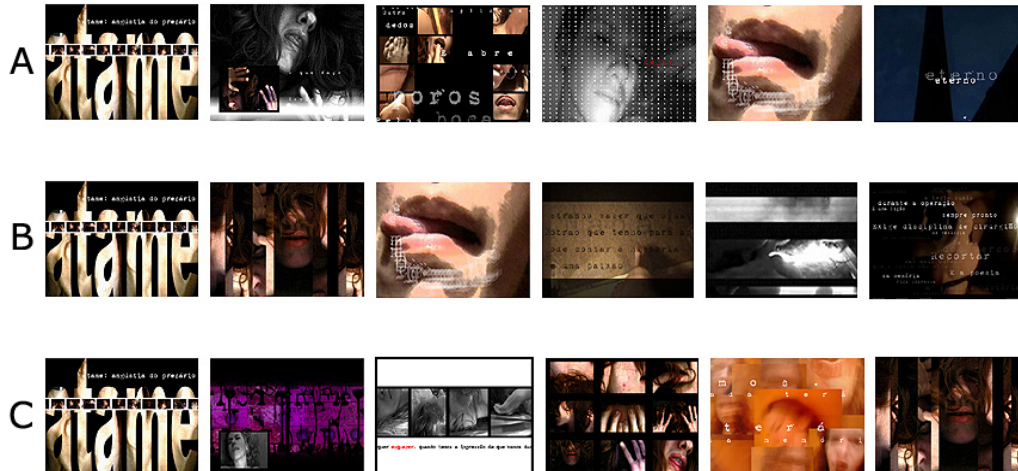


Ilustração 40 – Três seqüências de leituras possíveis (edições “A”, “B” e “C”), com resultados semânticos diferentes, da obra hipermidiática “Atame: Angústia do Precário”, 2006, Wilton Azevedo.

O significado do conjunto elaborado em cada uma dessas leituras indicadas (“A”, “B” ou “C”) não pode ser considerado o mesmo, já que informações imagéticas, videográficas, sonoras, verbais, textuais variam em cada composição de *takes*, gerando possibilidades interpretativas diferenciadas entre si. Essas composições são geradas, como já havia sido dito inúmeras vezes, pela atuação do leitor sobre a obra, a partir de possibilidades oferecidas pelo sistema, viabilizadas pela programação.

Os ambientes imersivos do projeto, em sua maioria, oferecem ao leitor mais de um caminho de navegação, abrindo possibilidades potenciais rizomáticas, que muitas vezes, são acionadas randomicamente⁸⁴. No *Take 3_2*, por exemplo, são

⁸⁴ Randômico significa aleatório. Um exemplo de uma tela que leva a outras de forma randômica é o *Take 4_2*, onde cada um dos vídeos oferece ligação com três telas diferentes, de forma que o clique do mouse sobre um link acionará aleatoriamente uma das três opções.

oferecidas quinze opções de caminhos navegacionais, que direcionarão o leitor a ambientes diferentes.



Ilustração 41: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Take 3_2 com a indicação dos caminhos que levam a outras telas⁸⁵.

A navegação pela pluralidade de caminhos leva o usuário a assumir o controle da enunciação⁸⁶, a partir do momento em que cria uma seqüência singular das telas e recria o conteúdo.

Neste contexto, o tipo de interação, o nível de reconstrução do discurso pelo leitor e as relações rizomáticas a serem estabelecidas entre os diferentes ambientes são definidos pela programação Para demonstrar como ocorre esse

⁸⁵ Esses caminhos ficam disfarçados na interface e são descobertos a partir da exploração do movimento do cursor.

⁸⁶ No texto Interprosa o sujeito da enunciação é a personagem, conforme visto no capítulo anterior. Porém isso não deve ser confundido no projeto hipermídia, já que ele não é o texto Interprosa, nem uma reprodução deste, mas uma releitura (uma das possíveis) que culmina em uma nova obra, onde as relações dos sujeitos do discurso são recriadas.

controle programático dos elementos da sintaxe discursiva, serão aqui explicadas as programações de alguns *takes*, que se mostram relevantes a este contexto.

4.3.1.1 *Take 13_2: Corpo*

Ilustração 42: Atame: *Angústia do Precário*, 2006, Wilton Azevedo.
Take 13_2: Corpo

No take 13_2 a programação oferece ao leitor o controle sobre o conteúdo textual e imagético, que é desconstruído e recriado a cada movimento do mouse. À medida que move o cursor, o leitor modifica as disposições de imagens e palavras (ou frases), gerando diferentes leituras a cada movimento. O texto original (o Poema 4 extraído da obra *Interprosa*), se perde neste contexto já que será lido de forma fragmentada conforme a interferência do leitor.

Aqui o discurso só é realizado caso haja interação, sendo que nada acontece se não houver a participação do leitor, pois os cliques de filme surgirão apenas com o movimento do mouse que fará com que o sistema reconheça e execute os comandos programados, construindo assim a história.

Na organização da interface, os vídeos e os textos foram aplicados em cliques de filme individuais e os elementos programáticos foram inseridos nos cliques que contém os vídeos. A programação abaixo foi retirada do clipe “v7”⁸⁷:

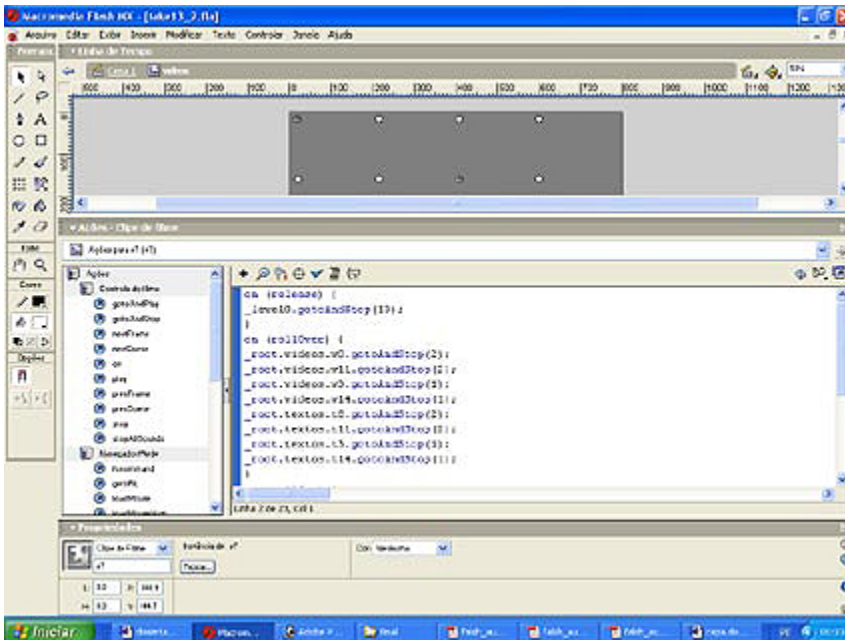


Ilustração 43: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 13_2*, com programação à mostra, aberto no software Flash, da Adobe.

on (release) { // quando o botão do mouse for solto após o clique a ação seguinte será executada.⁸⁸

_level0.gotoAndStop(13);} // o usuário será direcionado a uma outra cena.

on (rollOver) { // quando o mouse rolar sobre o clipe de filme a ação seguinte será executada.

_root.videos.v8.gotoAndStop(2); // mostra vídeo presente no clipe de filme de nome “v8”.

⁸⁷ Por serem iguais as programações de todos cliques de filme será apresentada de apenas um.

⁸⁸ O texto em vermelho é o comentário sobre a linha de programação. No Flash os comentários aplicados à programação são coloridos de cinza. O vermelho foi aqui escolhido com o intuito de diferenciar visualmente o código do comentário.

```
_root.videos.v11.gotoAndStop(2); // mostra vídeo presente no clipe de filme de nome "v11".  
_root.videos.v3.gotoAndStop(1); // esconde vídeo presente no clipe de filme de nome "v3".  
_root.videos.v14.gotoAndStop(1); // esconde vídeo presente no clipe de nome "v14".  
_root.textos.t8.gotoAndStop(2); // mostra texto presente no clipe de filme de nome "t8".  
_root.textos.t11.gotoAndStop(2); // mostra texto presente no clipe de filme de nome "t11".  
_root.textos.t3.gotoAndStop(1); // esconde texto presente no clipe de filme de nome "t3".  
_root.textos.t14.gotoAndStop(1);} // esconde texto presente no clipe de filme de nome "t14".  
on (rollOut) { // quando o mouse sair de cima do clipe de filme a ação seguinte será executada.  
_root.videos.v4.gotoAndStop(2); // mostra vídeo presente no clipe de filme de nome "v4".  
_root.videos.v6.gotoAndStop(2); // mostra vídeo presente no clipe de filme de nome "v6".  
_root.videos.v9.gotoAndStop(1); // esconde vídeo presente no clipe de filme de nome "v9".  
_root.videos.v1.gotoAndStop(1); // esconde vídeo presente no clipe de filme de nome "v1".  
_root.textos.t4.gotoAndStop(2); // mostra texto presente no clipe de filme de nome "t4".  
_root.textos.t6.gotoAndStop(2); // mostra texto presente no clipe de filme de nome "t6".  
_root.textos.t9.gotoAndStop(1); // esconde texto presente no clipe de filme de nome "t9".  
_root.textos.t1.gotoAndStop(1);} // esconde texto presente no clipe de filme de nome "t1".
```

Dessa forma, a programação aqui descrita disponibiliza o controle do enunciado ao leitor, que pode desconstruí-lo e reconstruí-lo segundo seus próprios ideais, assumindo assim o papel de sujeito da enunciação.

4.3.1.2 *Take 6_2*: Poema Interativo

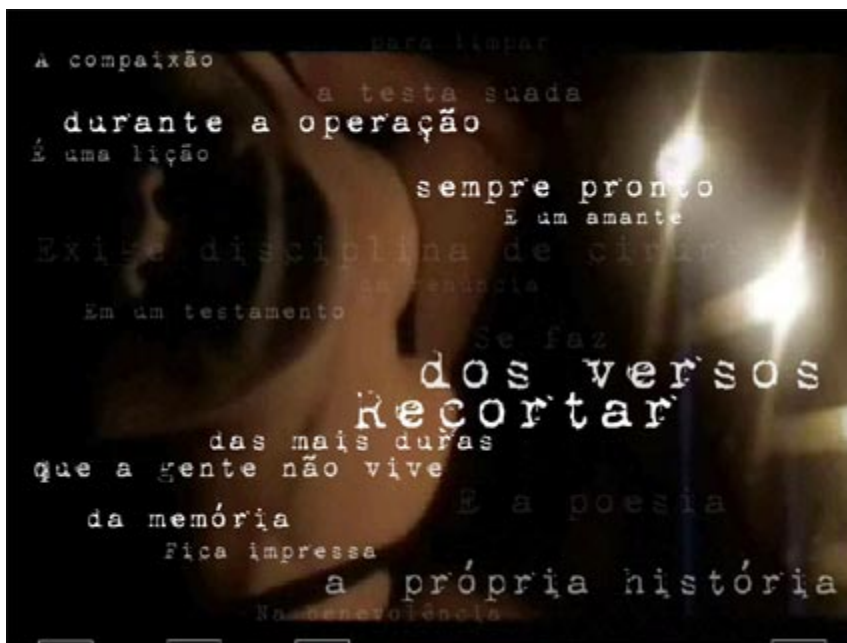


Ilustração 44: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo.
Take 6_2: Poema interativo

Nesta tela a interatividade está presente nos três códigos, pois é possível a articulação dos textos, a escolha dos vídeos que serão executados ao fundo e a definição da cor do tipo e do áudio que dará o teor sonoro à tela. Todas essas opções estão disponíveis nos três menus localizados à esquerda da tela, que são facilmente acionados pela sobreposição do mouse.

Aqui é dada ao leitor a oportunidade de interferir sobre a estrutura do elemento textual – que foi fragmentado e distribuído aleatoriamente pela tela – através do arraste de palavras e frases pela tela, de forma a alterar sua disposição. O leitor assume, então, o papel de sujeito da enunciação, pois além de

interferir sobre o conteúdo, interfere também sobre a intenção expressa no texto resultante.

Todo esse potencial desconstrutivo do texto é disponibilizado nesta tela a partir da programação abaixo, que foi aplicada aos clipes de filme que contém os diferentes trechos textuais⁸⁹:

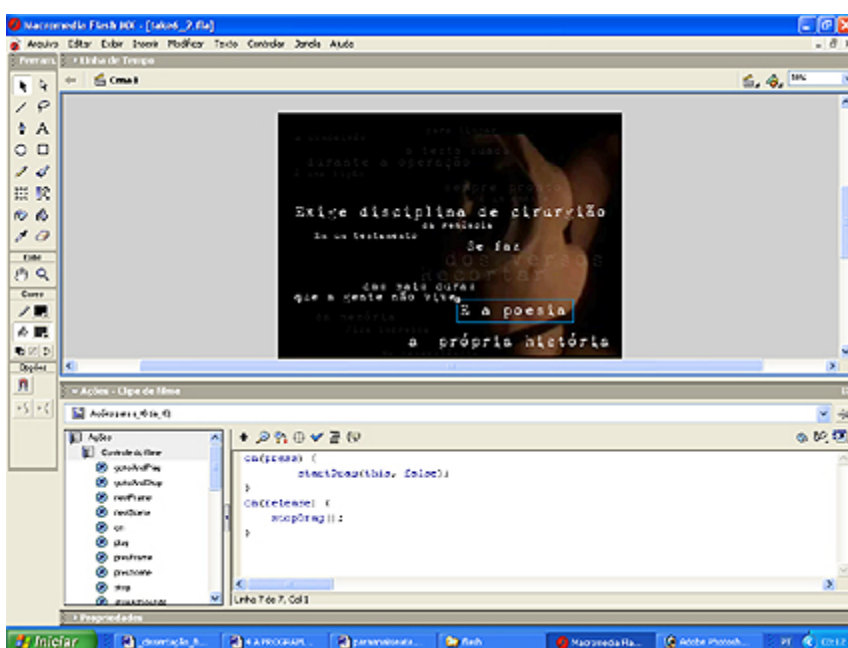


Ilustração 45: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 6_2*, com programação à mostra, aberto no software Flash, da Adobe.

on (press) { // quando o botão do mouse for pressionado a ação seguinte será executada.

startDrag (this, false);} // aciona o arrastar do clipe de filme pela tela.

on (release) { // quando o botão do mouse for solto após o clique a ação seguinte será executada.

⁸⁹ Por serem iguais as programações de todos clipes de filme será apresentada de apenas um.

stopDrag ();} // pára o arrastar do clipe de filme pela tela.

Aqui o fato de o leitor assumir o papel do sujeito da enunciação fica claro, pois ao arrastar os fragmentos do texto pela tela altera a intenção que o direciona, ou melhor, a intenção do sujeito da enunciação. Neste caso há, então, a reformulação ao mesmo tempo do enunciado (conteúdo) e da enunciação (intenção), resultando na reconstrução do discurso pelo leitor, que passa a narrar a história.

4.3.1.3 *Take 3_2: Déjà vu*

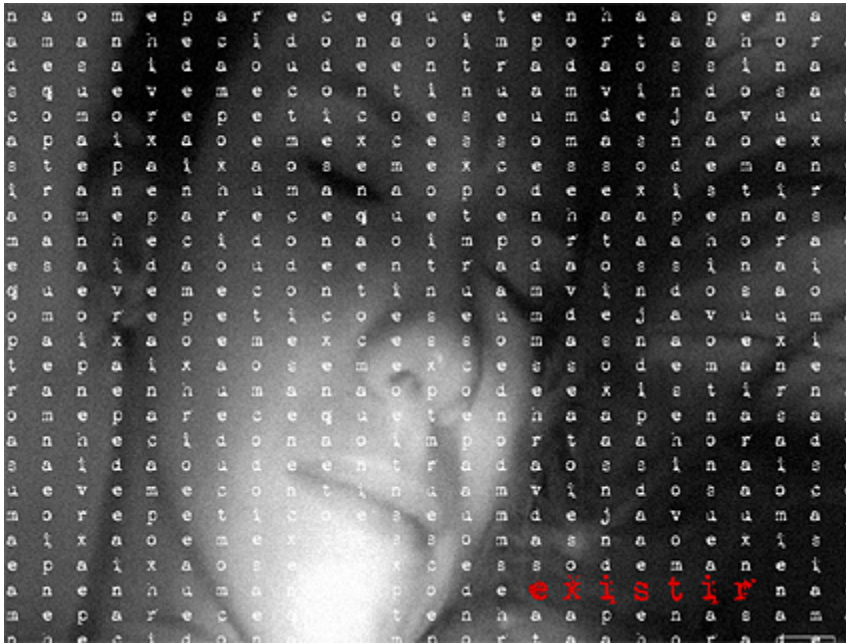


Ilustração 46: *Atame: Angústia do Precário*, 2006, Wilton Azevedo.
Take 3_2: Déjà vu

Neste *take* além das diversas opções de caminhos para outras telas, descritas anteriormente, é possível controlar a execução do vídeo da personagem (controle da linha do tempo), que ao movimento do mouse mexe-se de um lado a outro. Esse controle está diretamente relacionado ao comando da temporalidade (linha do tempo) do discurso, pois ao interagir com a obra o leitor faz escolhas que alteram o posicionamento da linha do tempo, definindo o tempo do discurso como um "agora" em que a enunciação é criada no instante da interação.

Para que fosse possível esse controle temporal, o vídeo foi convertido em um clipe de filme, que é acionado ao mover do mouse sobre os botões que contém a seguinte programação⁹⁰:

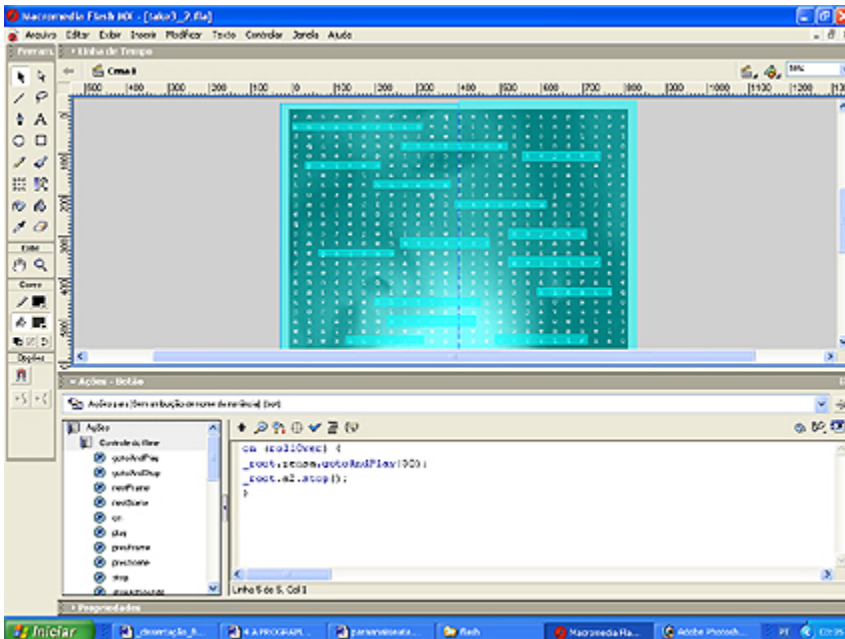


Ilustração 47: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 3_2*, com programação à mostra, aberto no software Flash, da Adobe

```

on (rollOver) { // quando o mouse rolar sobre o clipe de filme a ação seguinte será executada.
    _root.pensa.gotoAndPlay(30); // vai para o quadro 30 e executa a animação.
    _root.a2.stop(); // o usuário será direcionado a uma outra cena.
  
```

Ao mover o cursor pela tela o usuário passa a controlar a linha do tempo em que está inserido o vídeo, direcionando-o a quadros específicos a partir dos quais o vídeo será executado. Dessa forma o leitor passa a controlar a

⁹⁰ Por serem iguais as programações dos dois botões será apresentada de apenas um, sendo que a única diferença reside no fato do outro botão direcionar para o início do vídeo, no quadro 1.

temporalidade, assumindo também o domínio sobre elementos semânticos (como será visto mais à frente), como é o caso do controle da personagem presente neste *take*.

4.3.2 A semântica discursiva na hipermídia

Antes de iniciar a análise individual de cada *take*, faz-se necessária a definição de uma estrutura que norteará a explicação do processo de controle gerado pela programação.

Para que se fuja da superinterpretação⁹¹ (ANAZ, 2006), que não condiz com a proposta de um trabalho aberto a inúmeras interpretações, serão definidas premissas para o levantamento de efeitos de sentido de forma a encontrar a isotropia, que é “(...) um complexo de categorias semânticas múltiplas que possibilitam a leitura uniforme de uma história.” (GREIMAS apud ANAZ, 2006, p. 79)

As análises serão iniciadas pela seleção de pontos de partida de sentido presentes nos trechos do Interprosa, texto que orientou a criação das telas hipermidiáticas, conforme o procedimento oferecido por Anaz (2006). Esta seleção será realizada a partir de uma análise textual do trecho segundo a significância, não o significante ou o significado, conforme a proposta de Barthes (ANAZ, 2006), onde o objetivo é encontrar a pluralidade de sentidos, mas sem defini-los tal como acontece com a superinterpretação.

⁹¹ A superinterpretação ou “interpretação paranóica” é “(...) uma busca desenfreada de segredos e ‘enigmas’ por baixo da superfície textual (...)”

Cada *take* retirado do texto Interprosa será recortado em unidades de leitura (lexias), que serão os pontos de partida de sentido, aos quais serão associados efeitos de sentidos que mantiverem relação com o contexto geral da obra, pois “(...) a significância identificada em determinado ponto do texto, por conta da polissemia de uma palavra ou frase, deve ser encontrada também em outros pontos (...) a fim de criar uma interpretação sustentável.” (ANAZ, 2006, p. 78-79).

Após a definição dos pontos de partida de sentido e dos efeitos de sentido a eles associados, serão indicadas as relações estabelecidas com os elementos pertencentes à semântica do discurso, assim como a forma de controle estabelecida pela programação.

4.3.2.1 *Take 1_2: Scanner*

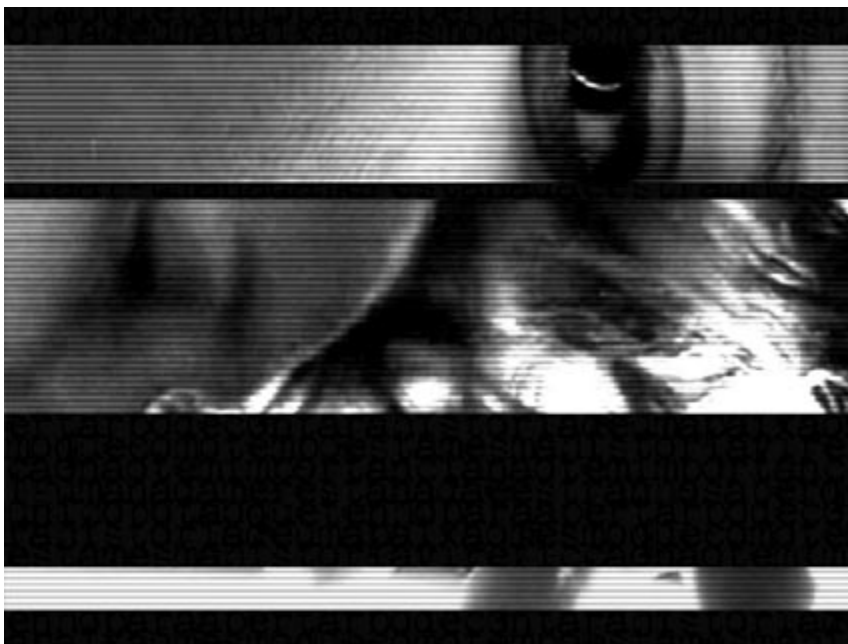


Ilustração 48: Atame: *Angústia do Precário*, 2006, Wilton Azevedo.
Take 1_2: Scanner

- 1 Nada me resta!
- 2 Nada.
- 3 É estranho saber que o único botão que tenho para apertar, pode contar a história de uma paixão.
- 4 Mesmo que com o tempo, esta mesma história vire ficção... Não tem importância!
- 5 Não tem importância alguma!⁹²

O take 1_2 reflete a temática de sofrimento vivido pela personagem, que resolve registrar sua história através captação visual de seu corpo pelo scanner. Para tal representação, foram acrescentadas à interface três faixas móveis que contém vídeos da personagem.

⁹² Texto referente à trilha utilizada no *Take 1_2*. O texto completo da narrativa encontra-se no anexo B.

a) Pontos de partida de sentido

Pontos de partida de sentido	Efeitos de sentido	Tematização	Figurativização	Programação
Frases 1, 2 e 5	Sentimento de sofrimento e vazio. Só resta o registro da história.	Auto-registro como fixação dos momentos vividos.	Vídeos da personagem registrando imagens de si mesma.	Os vídeos foram inseridos nas faixas móveis.
Frases 3 e 4	Referência ao botão do scanner (3). Registro da história (4).	A interface foi dividida em faixas que simulam o scanner.	O scanner.	As faixas podem ser arrastadas pelo usuário.

Tabela 2: Pontos de partida de sentido do *Take 1_2*.

b) Programação

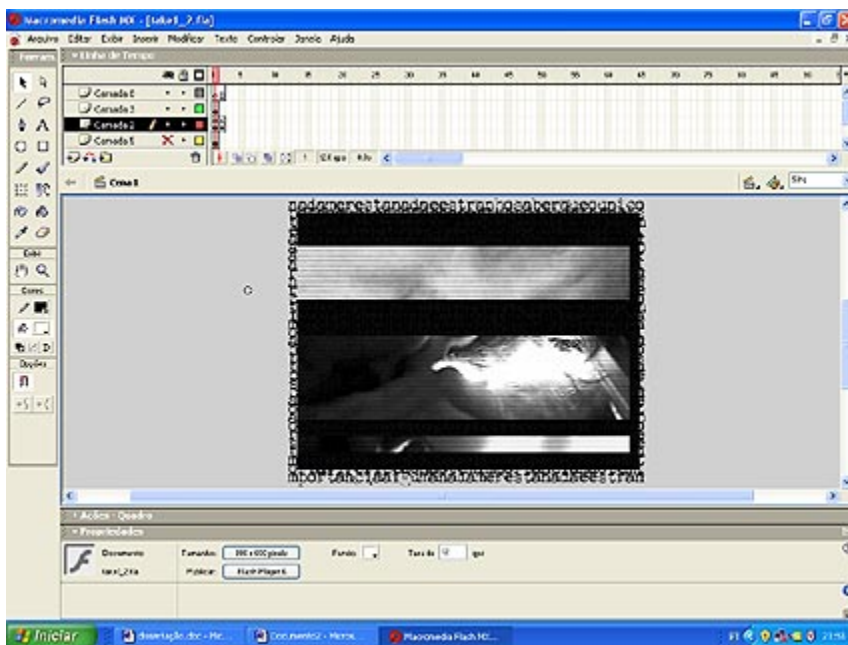


Ilustração 49: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 1_2*⁹³, aberto no software Flash, da Adobe.

Nesta tela cada vídeo foi inserido em um clipe de filme (nomeados como 'sc1', 'sc2' e 'sc3') para que fosse possível a utilização de máscaras⁹⁴ independentes, com o intuito de visualizar áreas diversas do vídeo ao arrastar as faixas que os contém. As máscaras também foram convertidas em clipes de filme, sobre as quais foram aplicadas as programações.

A programação abaixo controla o comportamento das faixas horizontais, oferecendo ao usuário a possibilidade de arrastá-las ao clicar sobre elas. Além disso, quando o cursor é sobreposto a uma das faixas, ela sobe de nível, ficando à frente das demais, o que facilita a seleção.

⁹³ Layout e programação de Savana Pace.

⁹⁴ A máscara é um tipo de camada especial que permite ocultar ou mostrar áreas pré-determinadas de uma outra camada vinculada a ela. Para determinar-se a região mascarada basta inserir um elemento visual na camada que será utilizada como máscara, esse elemento funcionará como uma janela através da qual é possível ver-se o conteúdo da camada vinculada.

Eis a programação aplicada sobre o clipe de filme 'sc3'⁹⁵:

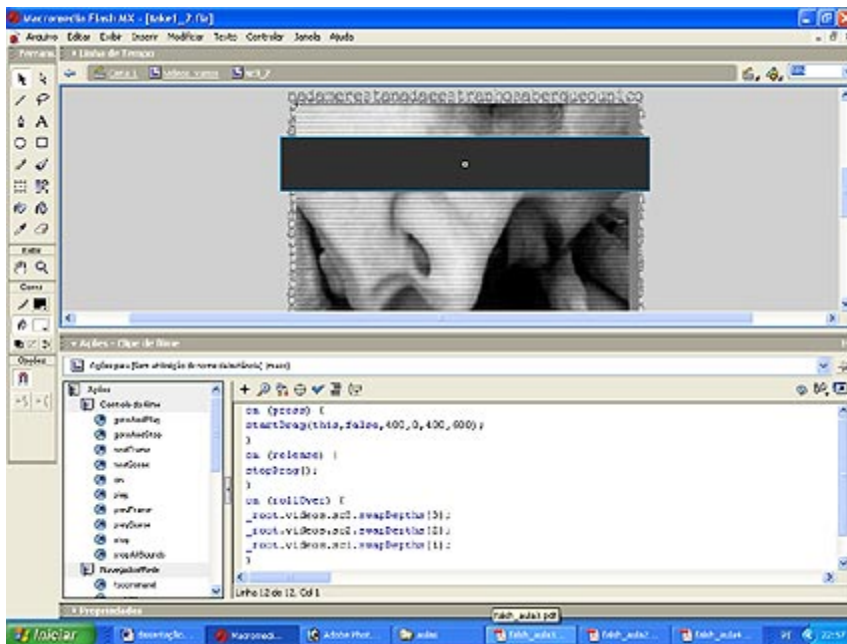


Ilustração 50: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 1_2*, com programação à mostra, aberto no software Flash, da Adobe.

on (press) { // indica que ao ser pressionado o clipe de filme executará a ação seguinte.

startDrag(this,false,400,0,400,600); } // aciona o arrastar o clipe de filme na tela (800x600).

on (release) { // quando o botão do mouse for solto a ação seguinte será executada.

stopDrag();} // pára o arrastar do clipe de filme.

on (rollOver) { // quando o mouse rolar sobre o clipe de filme a ação seguinte será executada.

_root.videos.sc3.swapDepths(3); // desloca o clipe de filme sc3 acima dos demais.

_root.videos.sc2.swapDepths(2); // desloca o clipe de filme sc2 entre os demais.

_root.videos.sc1.swapDepths(1);} // desloca o clipe de filme sc1 para baixo dos demais.

⁹⁵ Por serem iguais as programações dos três clipes de filme, será apresentada apenas uma.

A programação acima descrita define o grau de interatividade que o usuário terá sobre os elementos da interface, ou melhor o controle sobre o arrastar das faixas, numa metáfora do scanner que cumpri com o conceito e com narração idealizados para a cena.

4.3.2.2 *Take 2_1*: Pedacos



Ilustração 51: Atame: *Angústia do Precário*, 2006, Wilton Azevedo.
Take 2_1: Pedacos

- 1 Não há nada de cruel nisso.
- 2 Apenas tenho percebido, que meu corpo desde o fio de cabelo até a ponta dos meus pés,
- 3 Passam a impressão de que sou feita de pedaços
- 4 Registros de pedaços.

- 5 Acredito que
- 6 As pessoas se amam em pedaços,
- 7 Se tudo acontecesse por inteiro
- 8 Não haveria paixão,
- 9 Somente amor⁹⁶

O *Take 2_1* é um bom exemplo da tematização do discurso na hipermídia através da estruturação da interface. Este *Take* traz como temática o sentimento de fragmentação vivido pela personagem após a separação. Neste caso, para

⁹⁶ Texto referente à trilha utilizada no *Take 2_1*. O texto completo da narrativa encontra-se no anexo B.

representar esse sentimento, a tela foi dividida em diversas faixas móveis que contém fragmentos de imagem da personagem. Ao leitor é dada a oportunidade de tentar reconstruí-la, tal como num quebra-cabeça.

a) Pontos de partida de sentido

Pontos de partida de sentido	Efeitos de sentido	Tematização	Figurativização	Programação
Frases 2 e 3	Sentimento de fragmentação.	As imagens da personagem foram divididas em faixas verticais.	Quebra-cabeças.	As faixas verticais podem ser movidas pelo usuário para uma tentativa de reconstrução da personagem.
Frase 4	Corpo como registro dos momentos vividos.	Cada faixa apresenta diversos fragmentos de registro do corpo (profusão de registros)	Imagens da personagem registradas por scanner.	A animação dos fragmentos imagéticos de cada faixa foi realizada individualmente, em velocidades diferenciadas.

Tabela 3: Pontos de partida de sentido do *Take 2_1*.

b) Programação

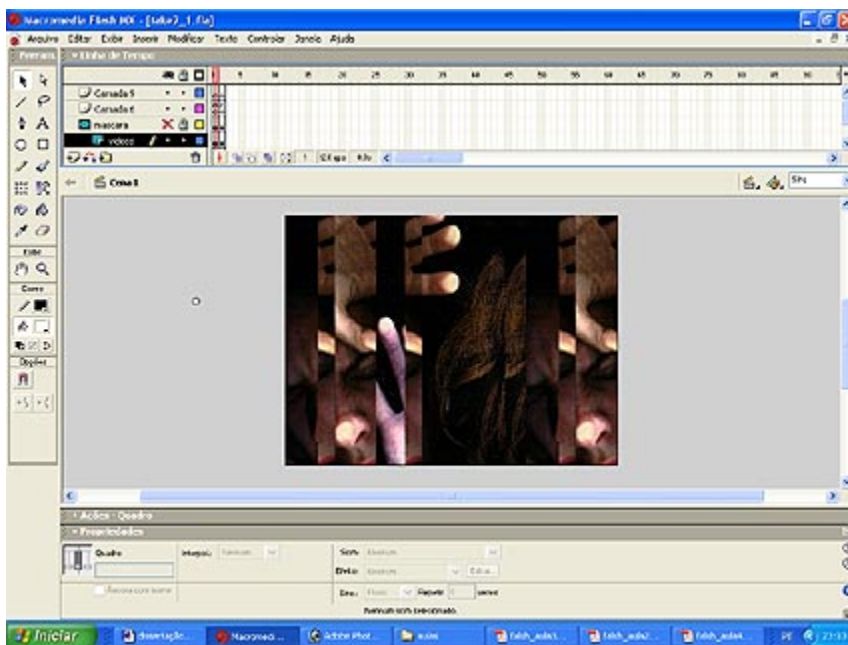


Ilustração 52: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 2_1*, aberto no software Flash, da Adobe.

Este *take* é dividido em faixas verticais, que são clipes de filme contendo fragmentos de imagens registradas por scanner, sobre as quais foram aplicadas programações. Essas programações alteram o comportamento dos clipes de filme, possibilitando ao usuário arrastá-los pela interface.

Eis a programação retirada de um dos clipes de filme⁹⁷:

⁹⁷ Por serem iguais as programações de todas as faixas, será apresentada apenas uma.

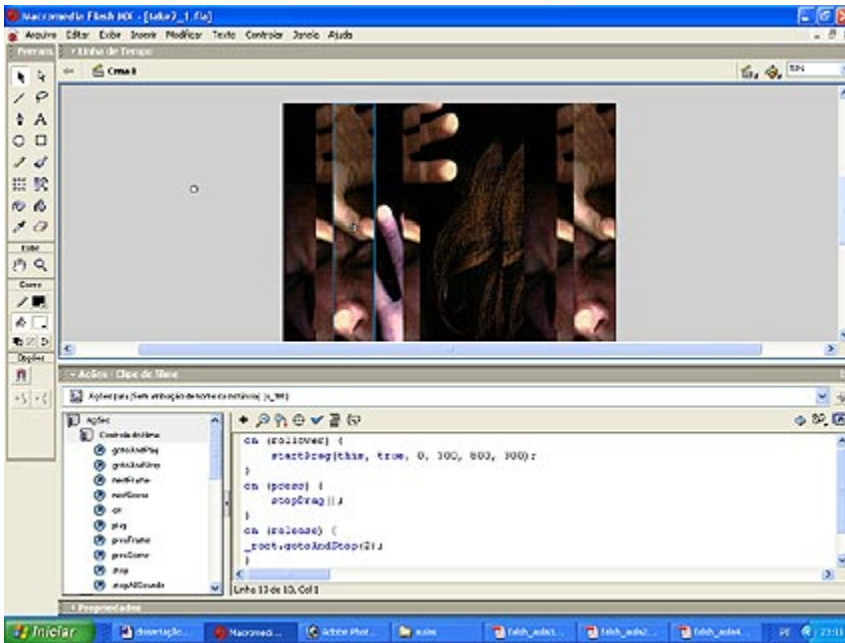


Ilustração 53: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 2_1*, com programação à mostra, aberto no software Flash, da Adobe.

on (rollover) { // quando o mouse rolar sobre o clipe de filme a ação seguinte será executada.

startDrag(this, true, 0, 300, 800, 300);} // aciona o arrastar do clipe de filme pela tela.

on (press) { // indica que ao ser pressionado o clipe de filme executará a ação seguinte.

stopDrag();} // para o arrastar do clipe de filme.

on (release) { // quando o botão do mouse for solto a ação seguinte será executada.

_root.gotoAndStop(2);} // vai para o próximo quadro da linha do tempo principal, ou seja, para a próxima fase da mesma tela.

Neste *take* a programação coloca nas mãos do usuário o controle sobre os elementos que compõem a tematização (faixas) e a figurativização (corpo da personagem), a partir da possibilidade de arraste das imagens fragmentadas, numa tentativa de reconstrução da personagem despedaçada.

4.3.2.3 *Take 3_1*: Sentidos

Ilustração 54: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo.
Take 3_1: Sentidos

- 1 O cheiro sempre nos lembra alguma coisa, mas não tem cópia, não se simula...
- 2 A condição de um perfume é ser simulação, por isso precisa estar em uma pessoa...ou em algum lugar.
- 3 Um perfume de quem você amou muito...não dá para copiar.
- 4 Você pode até comprar o mesmo perfume, mas falta alguém nele.
- 5 Os lingüistas diriam que falta o *SUJEITO*...(risos)⁹⁸

Neste *take* a temática faz referência aos sentidos como indutores da memória. Na interação com o sistema o leitor tem a oportunidade de controlar um elemento de figurativização (a personagem) através dos movimentos realizados pela interface.

⁹⁸ Texto referente à trilha utilizada no *Take 3_1*. O texto completo da narrativa encontra-se no anexo B.

a) Pontos de partida de sentido

Pontos de partida de sentido	Efeitos de sentido	Tematização	Figurativização	Programação
Frase 1	Os sentidos como portas de acesso às lembranças.	Os sentidos foram representados pela boca da personagem.	A boca da personagem.	Ao usuário é oferecida a oportunidade de controlar o movimento da língua da personagem.
Frase 1	O perfume como um elemento de resgate da memória.	O texto que surge e dissolve-se simula o perfume como resgate da lembrança.	A palavra lembrança.	A palavra se forma ao movimento do cursor.

Tabela 4: Pontos de partida de sentido do *Take 3_1*.

b) programação

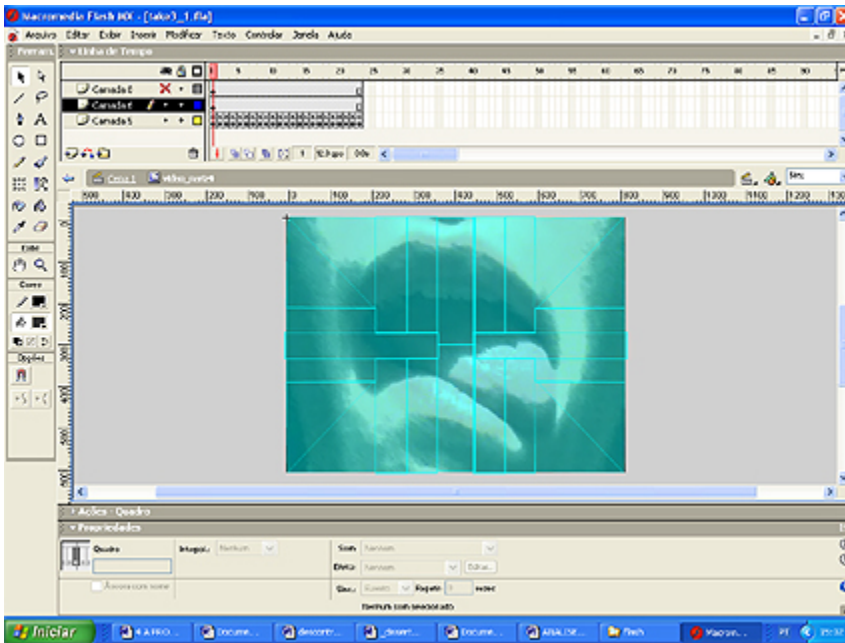


Ilustração 55: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 3_1*, aberto no software Flash, da Adobe (botões de controle do vídeo).

A programação desta tela é dividida em 2 fases: I) O controle do vídeo através do movimento do cursor; II) A formação de um rastro composto pela palavra “lembança”.

I) Controle do vídeo:

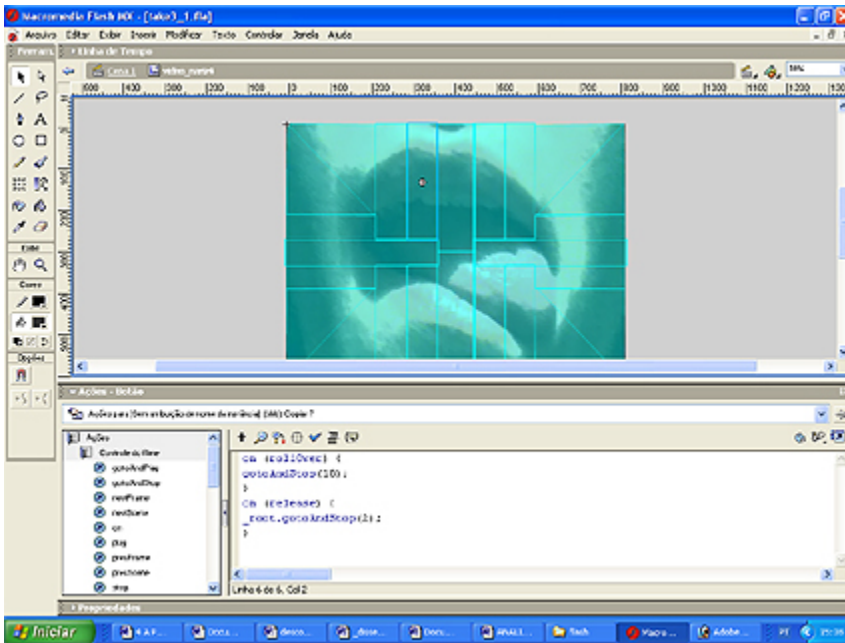


Ilustração 56: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoria do *Take 3_1* (botões de controle do vídeo), com programação à mostra, aberto no software Flash, da Adobe.

O vídeo que contém boca da personagem foi inserido num clipe de filme. A interface foi mapeada com botões que quando acionados levam à visualização de determinados quadros do vídeo que se referem ao posicionamento do cursor. Cada um desses botões recebeu a seguinte programação⁹⁹:

`on (rollOver) { // quando o cursor rolar sobre o botão a ação seguinte será executada.`

`gotoAndStop(18); // vai para o quadro que contém a imagem referente à posição do cursor na interface.`

`on (release) { // quando o botão do mouse for solto após o clique a ação seguinte será executada.`

`_root.gotoAndStop(2); // o usuário será direcionado a uma outra cena.`

⁹⁹ Por serem iguais as programações dos botões, será apresentada apenas uma.

II) Controle do rastro

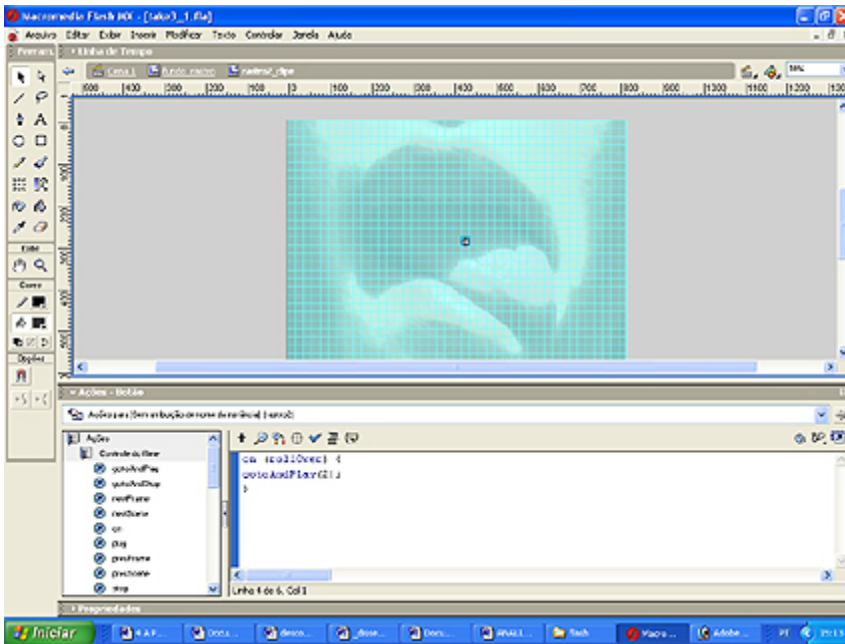


Ilustração 57: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoria do *Take 3_1* (botões de controle do rastro), com programação à mostra, aberto no software Flash, da Adobe.

Foi inserido na tela um grande número de instâncias (cópias) de um mesmo clipe de filme, que contém no primeiro quadro um botão invisível, e nos quadros seguintes a animação do texto “lembrança”. Esse clipe de filme fica parado no botão invisível até que este seja sobreposto pelo cursor, quando a animação quadro-a-quadro do texto é iniciada, dando a sensação de rastro. A programação abaixo foi aplicada nos botões invisíveis:

```
on (rollOver) { // quando o cursor rolar sobre o botão a ação seguinte será executada.
gotoAndPlay(2); // vai para o quadro onde têm início a animação do texto-rastro
```

A programação deste *take* disponibiliza ao leitor a possibilidade de comandar o movimento da boca da personagem e da formação textual (elementos figurativos). Se não há interação a tela limita-se visualmente à exibição de uma imagem estática, à apresentação das letras que formam a palavra “lembança” e à execução da locução.

4.3.2.4 *Take 4_1*: Memória

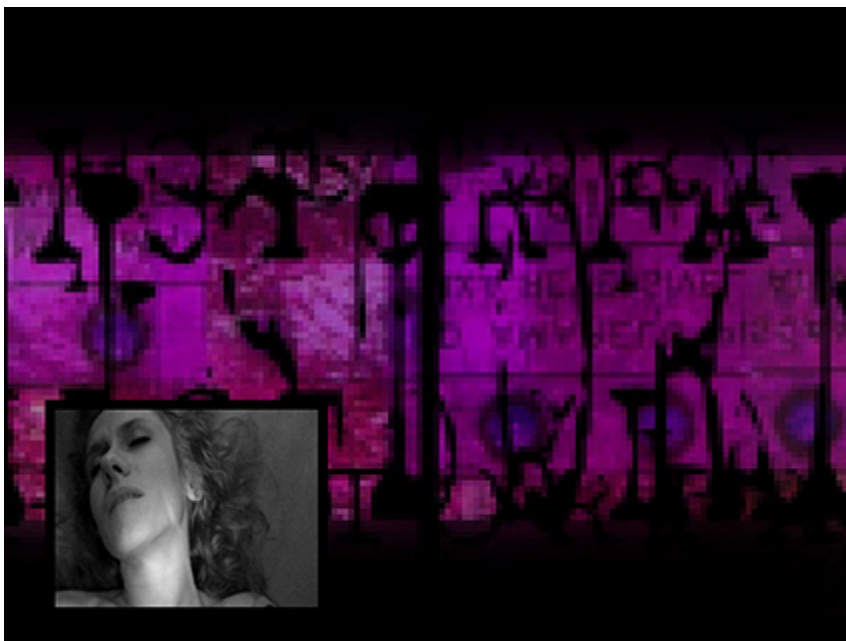


Ilustração 58: Atame: *Angústia do Precário*, 2006, Wilton Azevedo.
Take 4_1: Memória

- 1 Quero deixar as coisas que vivi em algum lugar
- 2 As memórias que me fazem chorar
- 3 Parecem que foram implantadas
- 4 Na minha história...
- 5 Quem tem uma história?
- 6 Quem?
- 7 Quem?
- 8 Ou melhor, quem não tem uma historia?
- 9 Quem?"¹⁰⁰

O *take 4_1* reflete o sofrimento da personagem gerado pelas lembranças, e oferece ao leitor a oportunidade de controle sobre o fluxo de memórias que a perturba.

¹⁰⁰ Texto referente à trilha utilizada no *Take 4_1*. O texto completo da narrativa encontra-se no anexo B.

a) Pontos de partida de sentido

Pontos de partida de sentido	Efeitos de sentido	Tematização	Figurativização	Programação
Frases 1	Necessidade de liberta-se das recordações.	A profusão de imagens da cidade representa as memórias da personagem.	As imagens da cidade como fragmentos do cotidiano (intersigno).	Animação das "imagens-memória" em grande velocidade.
Frase 2, 3 e 4	As memórias trazem dor e sofrimento.	A personagem em primeiro plano sofre com as lembranças.	Vídeo da personagem.	O movimento do cursor alterna o movimento entre a personagem e as recordações.

Tabela 5: Pontos de partida de sentido do *Take 4_1*.

b) Programação

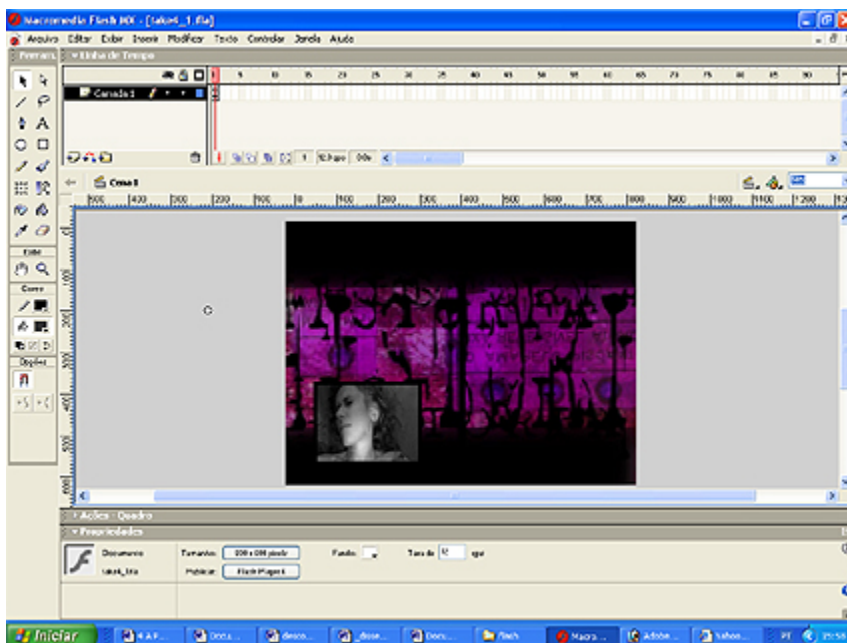


Ilustração 59: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoria do *Take 4_1*, aberto no software Flash, da Adobe.

Esta cena apresenta dois cliques de filme, sendo um o vídeo da personagem e o outro as imagens de fundo. A programação foi inserida apenas no clique de filme que contém o vídeo, controlando de uma só vez a execução dos dois cliques: quando o cursor está sobre o vídeo, este pára e é executada somente a animação de fundo; quando o mouse é deslocado para fora do vídeo, este é executado e a animação de fundo é interrompida.

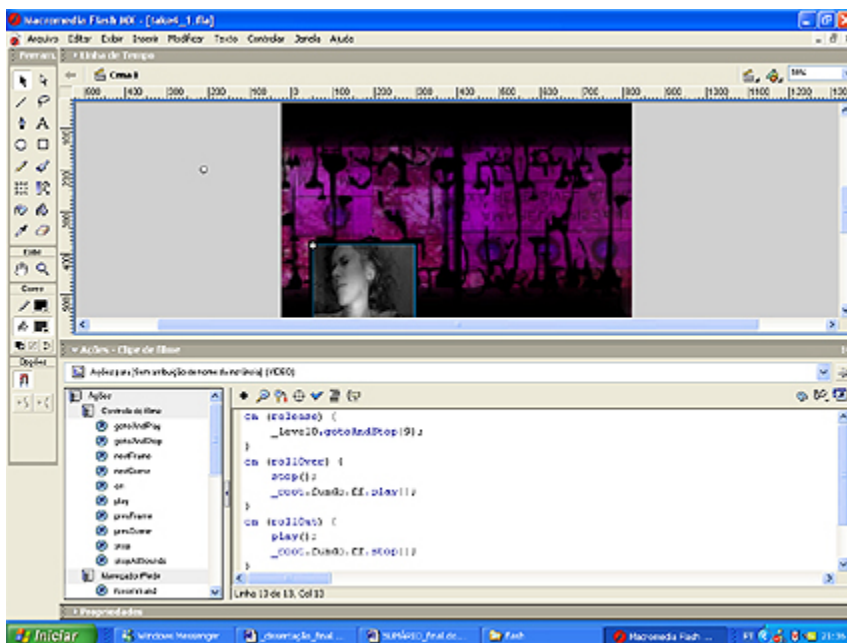


Ilustração 60: Atome: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 4_1*, com programação à mostra, aberto no software Flash, da Adobe.

on (release) { // quando o botão do mouse for solto após o clique a ação será executada.

_level0.gotoAndStop(9); // o usuário será direcionado a uma outra cena.

on (rollOver) { // quando o mouse rolar sobre o clique de filme a ação seguinte será executada.

stop(); // pára a execução do vídeo localizado em primeiro plano.


```
_root.fundo.ff.play();} // executa o clipe de filme que contém as imagens de fundo.  
on (rollOut) { // quando o mouse sair de cima do clipe de filme a ação seguinte será executada.  
play(); // inicia a execução do vídeo localizado em primeiro plano.  
_root.fundo.ff.stop();} // pára a execução do clipe de filme que contém as imagens de fundo.
```

Neste take, o movimento do cursor ativa as ações programadas, que oferecem ao usuário o controle da personagem e de seu fluxo de memórias, ou melhor, o leitor passa a atuar sobre a tematização e a figurativização do discurso.

4.3.2.5 *Take 7: Ecos*



Ilustração 61: *Atame: Angústia do Precário*, 2006, Wilton Azevedo.
Take 7: Ecos

- 1 Nada terá resposta enquanto copiarmos a nós mesmos.
- 2 Atarmos a esta memória em pedaços é o que me restou,
- 3 Sozinha, neste apartamento de imagens sem eco.¹⁰¹

Nesta tela a narração ocorre a partir da movimentação do cursor pela interface, pois cada vez que o mouse é sobreposto a uma das imagens (clipes de filme) ele chama à execução um clipe de filme que contém o áudio (locução), criando um efeito polifônico intersígnico.

a) Pontos de partida de sentido

¹⁰¹ Texto referente à trilha utilizada no *Take 7*. O texto completo da narrativa encontra-se no anexo B.

Pontos de partida de sentido	Efeitos de sentido	Tematização	Figurativização	Programação
Frase 1	Ecos de si mesmo.	Fotografias da personagem em movimento foram animadas e sobrepostas.	A imagem da personagem.	A animação quadro-a-quadro das fotografias da personagem em movimento.
Frase 1	Ecos de si mesmo.	Sobreposição da locução (efeito de eco).	A voz da personagem	Ao movimentar o cursor o usuário inicia instâncias da locução que se sobrepõem, gerando a sensação de eco – ocupação espacial.

Tabela 6: Pontos de partida de sentido do *Take 7*.

b) programação

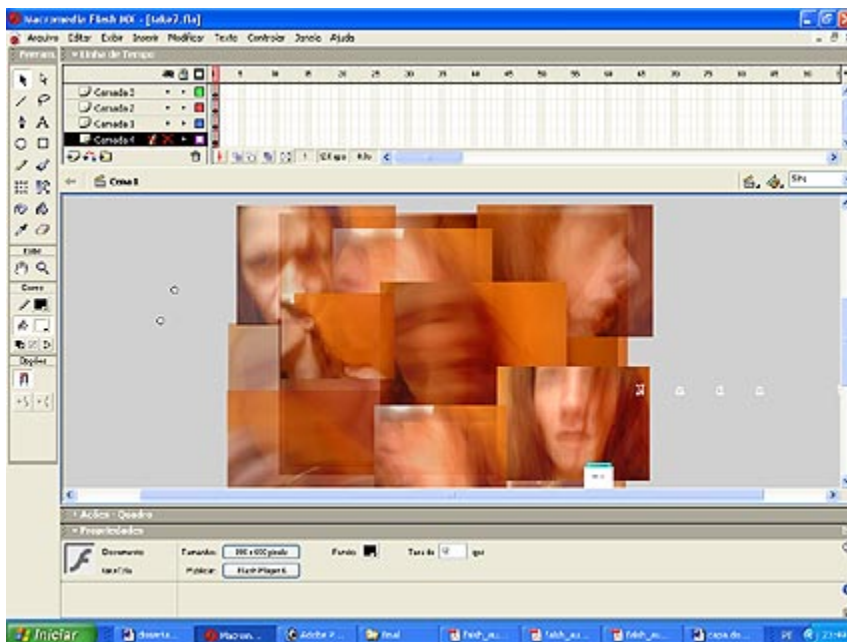


Ilustração 62: *Atame: Angústia do Precário*, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoria do *Take 7*, aberto no software Flash, da Adobe.

Cada seqüência de imagens foi convertida em um clipe de filme, que quando sobreposto pelo cursor inicia o áudio presente em outro clipe de filme, de nome “áudio”, sobre os quais foi aplicada a programação abaixo¹⁰²:

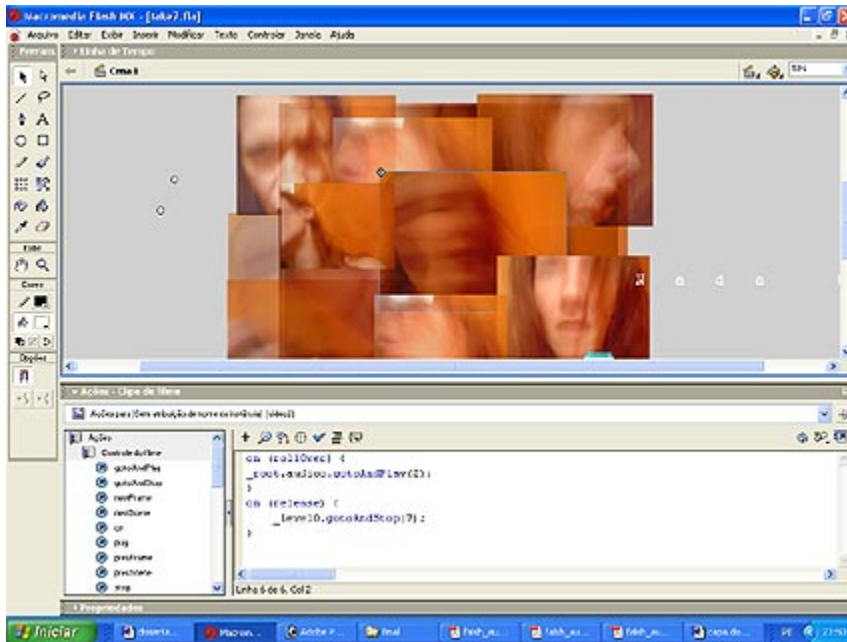


Ilustração 63: Atame: Angústia do Precário, 2006, Wilton Azevedo. Arquivo de autoriação do *Take 7*, com programação à mostra, aberto no software Flash, da Adobe.

on (rollOver) { // quando o mouse rolar sobre o clipe de filme a ação seguinte será executada.

`_root.audio.gotoAndPlay(2);` // executa o clipe de filme 'áudio' presente na linha do tempo principal, que contém o áudio.

on (release) { // quando o botão do mouse for solto após o clique a ação seguinte será executada.

`_level0.gotoAndStop(7);` // o usuário será direcionado a uma outra cena.

¹⁰² Por serem iguais as programações de todos os clipes de filme será apresentada apenas uma.

Nesta tela fica claro o controle que o usuário detém sobre os elementos figurativos, pois sua interferência sobre o sistema gera um efeito sonoro de integração sígnica, que segue o ponto de sentido indicado. Porém, a interação só ocorre graças à programação – escritura – indicada.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme visto no desenvolvimento dos capítulos, o discurso na hipermídia é plural e polifônico, pois integra diferentes códigos na composição da interface, de forma a oferecer ao usuário uma obra a ser decifrada, em que a leitura vai muito além do texto. O discurso é também fragmentado, não-linear, estruturado rizomática e hipertextualmente, o que possibilita ao leitor-fruidor a edição do conteúdo durante sua navegação. Ao escolher os caminhos percorridos, o usuário cria relações de significado únicas, assumindo um papel co-criativo sobre a obra, pois reformula o conteúdo oferecido pelo sistema. Assim o navegar pela obra hipermídia desconstrói a estrutura sintática discursiva, já que há a reformulação do enunciado, fazendo com que este leitor assuma o papel de sujeito da enunciação. Como sujeito da enunciação, o leitor passa a controlar elementos componentes da semântica discursiva, através de processos interativos presentes na obra.

O que possibilita ao leitor-usuário-fruidor a intervenção sobre a obra, que resulta na desconstrução da sintaxe e no controle sobre a semântica do discurso, são os elementos de interatividade possibilitados pela programação, ou melhor, a potencialidade de reconstrução da obra interativa é definida pela da programação. Isso não significa que todas as manifestações possíveis de interação e leitura possam ser previstas e idealizadas pelo autor e por sua equipe, já que a obra hipermídia é potencial, realizada somente no momento da leitura-intervenção, e aberta a inúmeros os caminhos e as associações de significado.

Durante a realização da análise discursiva da narrativa hipermídia “Atame: Angústia do Precário” foi possível perceber-se algumas questões que envolvem o potencial oferecido pela hipermídia ao leitor durante a fruição da obra:

- Na hipermídia é a programação que possibilita a existência dos elementos interativos, pois ela define através de eventos e ações o comportamento dos símbolos e das linhas de tempo perante a intervenção do leitor, como exemplificado nos *Take 6_2* e *Take 1_2*, onde os clipes de filme contendo fragmentos de texto ou vídeos podem ser arrastados pela interface;

- No controle programático descrito não houve diferenciação dos códigos pela programação, pois o texto, a imagem e o som podem ser convertidos em símbolos e então controlados em sua execução, como ocorre nos *Take 7* e *Take 13_2*, onde a programação controla o surgimento de vídeos, textos e sons;

- Durante a fruição da obra é possível alterar as relações existentes entre os códigos através do controle das linhas de tempo (principal e secundárias – que compõem os clipes de filme) por elementos programados de interatividade, como acontece nos *Take 3_1* e *Take 7*, em que ao movimento do cursor faz surgir elemento intersigno no rastro de mouse, integra o signo imagético ao textual, e no eco sonoro, onde o verbal é convertido em um efeito sonoro;

- Na hipermídia só há leitura a partir da intervenção do leitor sobre o sistema, através da escolha de caminhos semânticos, já que todo o conteúdo e

todos os caminhos são potenciais e se realizam no momento da leitura-fruição. Um bom exemplo desta questão é o *Take 13_2*, iniciado em uma tela negra, que ao movimento do usuário faz surgir, e ocultar, vídeos e fragmentos textuais.

- Com relação ao discurso o leitor assume o papel de sujeito do enunciado, pois ao navegar pela obra constrói relações únicas de conteúdo (enunciado) e controla elementos pertencentes à semântica discursiva, conforme demonstrado nas análises de todas as telas.

Todas estas especulações teóricas aqui desenvolvidas foram realizadas com base em teorias do discurso existentes, revistas sob a ótica das transformações oferecidas pelo ambiente hipermidiático. Porém, este estudo não tem a pretensão de encerrar o assunto e definir parâmetros para o desenvolvimento do discurso na hipermídia. A intenção que norteou tal pesquisa foi a de abrir os caminhos para a discussão do assunto e para a realização de estudos mais complexos, que aprofundem as relações aqui indicadas.

Por ser um meio novo, que apresenta um amplo potencial ainda a ser investigado e desbravado, a hipermídia requer um estudo do funcionamento e do comportamento das relações discursivas ali estabelecidas, para que haja uma correta e profunda utilização do potencial oferecido. Eis a importância deste trabalho. Afinal, na hipermídia são abertas possibilidades que vão além das relações dialógicas (autor x leitor; emissor x receptor; enunciador x enunciatário) oferecidas pelo outros meios, e ainda muito vigentes no meio digital. Essas

possibilidades levam à desconstrução do modelo discursivo, idealizado há muito para a interpretação e construção do texto, já que o discurso impresso apresenta-se pronto à interpretação do leitor, enquanto na hipermídia ele é potencial.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

AMARAL, Aracy A. (org). *Projeto Construtivo na Arte: 1950-1962*. São Paulo: Secretaria da Cultura, Ciência e Tecnologia do Estado de São Paulo, 1977.

ANAZ, Sílvio. *Pop brasileiro dos anos 80: uma visão semiótica da poética das canções mais cultuadas*. São Paulo: Mackenzie, 2006.

APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS: Guia para alunos da universidade Presbiteriana Mackenzie. 3. ed. São Paulo: Editora Mackenzie, 2004.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio César Santoro. Campinas: Papirus, 2004.

AZEVEDO, Wilton. Migração virtual: uma escritura em trânsito. In PEREIRA, Helena Bonito Couto; ATIK, Maria Luiza Guarnieri (orgs). *Língua, literatura e cultura em diálogo*. São Paulo: Mackenzie, 2003. p. 209-217.

BAINES, Phil; HASLAN, Andrew. *Tipografia: función, forma y diseño*. México: Ediciones Gustavo Gili, 2002.

BAIRON, Sergio. *Multimídia*. São Paulo: Global, 1995.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 1999.

BARTHES, Roland. *O grau zero da escrita*. Trad. Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CESAR, Newton. *Direção de arte: em propaganda*. São Paulo: Futura, 2000.

CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. Trad. Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: Unesp, 2002.

CHION, Michel. *El sonido: música, cine, literatura...* Trad. Enrique Folch González. barcelona: Paidós, 1999.

CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. São Paulo: Abril Cultural, 1985.

COSTA, Mario. *O sublime tecnológico*. Trad. Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1995.

DAMASCENO, Anielle. *Webdesign: teoria e prática*. Florianópolis: Visual Books, 2003.

DISCINI, Norma. *Comunicação nos textos*. São Paulo, Contexto, 2005.

DOMINGUES, Diana (org). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação editora Unesp, 1997.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes: 1997.

DOWBOR, Ladislau. *Tecnologias do conhecimento: os desafios da educação*. Petrópolis: Vozes, 2001.

EISENSTEIN, Elizabeth L.. *A revolução da cultura impressa: os primórdios da Europa Moderna*. São Paulo: Ática, 1998.

FARINA, Modesto. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. São Paulo: Edgard Blücher, 1997.

FIORIN, José Luiz. *Elementos de Análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 1997.

FIORIN, José Luiz; SAVIOLI, Francisco Platão. *Para entender o texto: leitura e redação*. São Paulo: Ática: 1999.

FRANKLIN, Derek; PATTON, Brooks. *Macromedia Flash 5!: animação criativa na web*. Trad. Edson Furmankiewicz e Joana Figueiredo. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

GOMBRICH, E.H. *A história da arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GOMES FILHO, João. *Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma*. São Paulo: Escrituras, 2000.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa*. São Paulo: Senac, 2003.

GRIGAR, Dene. Literatura eletrônica. In MACIEL, Kátia; PARENTE, André. *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003. p. 77-88.

GUIMARÃES, Luciano. *A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores*. São Paulo: Annablume, 2000.

HUYGHE, René. *O poder da imagem*. Trad. Helena Leonor Santos. Lisboa: Edições 70, 2000.

JÂNIO QUADROS: novo dicionário prático da língua portuguesa. São Paulo: Rideel, 1976.

JOURDAIN, Robert. *Música, Cérebro e Êxtase: como a música captura nossa imaginação*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1998.

KOCH, Ingedore G. Villaça. *Argumentação e Linguagem*. São Paulo: Cortez, 1999.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinema & pós-cinema*. Campinas: Papirus, 2002.

_____. Hipermissão: o labirinto como metáfora. In DOMINGUES, Diana (org). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação editora Unesp, 1997. p. 144-154.

MANGUEL, Alberto. *Um história da leitura*. Trad. Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

_____. *Lendo Imagens: uma história de amor e ódio*. Trad. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MATUCK, Artur. *O potencial dialógico da televisão: comunicação e arte na perspectiva do receptor*. São Paulo: Annablume: ECA-USP, 1995.

MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Editora Nacional, 1977.

_____. *Os meios de comunicação: como extensões do homem*. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2002.

MENEZES, Philadelpho. *A crise do passado: modernidade, vanguarda, metamodernidade*. São Paulo: Experimento, 2001.

MENEZES, Philadelpho; AZEVEDO, Wilton. Interactive Poems: Intersign Perspective for experimental poetry. In: ROELEN, Nathalie e JEANNERET, Yves (Org.). *L'Imaginaire de L'Ecran*. New York; Amsterdam: Rodopi: 2004. p. 199-206.

NIELSEN, Jakob. *Projetando websites*. Trad. Ana Gibson. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000.

O'DONNELL, James J. *Avatares de la palabra: del papiro al ciberespacio*. Trad. Santiago Alcoba Rueda. Barcelona: Ediciones Paidós Ivérica, 2000.

OLSON, David R. *O mundo no papel: as implicações conceituais e cognitivas da leitura e da escrita*. Trad. Sérgio Bath. São Paulo: Atica, 1997.

PEDROSA, Israel. *Da cor à cor inexistente*. Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial; Rio de Janeiro: Fename – Ministério da Educação e da Cultura, 1982.

PELLEGRINI, Tânia. *A imagem e a letra: aspectos da ficção brasileira contemporânea*. Campinas: Mercado das Letras; São Paulo: Fapesp, 1999.

PELLEGRINI, Tânia et al. *Literatura, Cinema e Televisão*. São Paulo: Editora Senac São Paulo; São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.

PRADO, Gilberto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. *A teoria geral dos signos: semiose e autogeração*. São Paulo: Editora Ática, 1995.

_____. Panorama da semiótica geral. In TOMÁS, Lia (org). *De sons e signos: música, mídia e contemporaneidade*. São Paulo: Educ, 1998.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Leitura de nós: ciberespaço e literatura*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SEKEFF, Maria de Lourdes. Música e semótica. In. TOMÁS, Lia (org). *De sons e signos: música, mídia e contemporaneidade*. São Paulo: Educ, 1998.

VIEIRA, Eduardo. A web é coisa do passado. *Revista Época*. São Paulo, Editora Globo, n. 46, p. 94-95, mar. 2007.

VOUILLAMOZ, Núria. *Literatura e Hipermissão*. Barcelona: Paidós, 2000.

WIENER, Norbert. *Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix, 2000.

WILLIAMS, Robin; TOLLET, John. *Webdesin para não designers: Um guia objetivo para você criar, projetar e publicar o seu site na web*. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna, 2001.

WILSON, Stephen. Ruído na linha: questões emergentes na arte baseada nas telecomunicações. In DOMINGUES, Diana (org). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação editora Unesp, 1997. p. 325-331.

ZUMTHOR, Paul. *Escritura e Nomadismo: entrevistas e ensaios*. Trad. Jerusa Pires Ferreira; Sonia Queiroz. Cotia: Ateliê Editorial: 2005.

Internet

ADOBE. Disponível em <<http://www.Adobe.com.br>>. Acesso em 08 de nov. de 2006.

ALMEIDA, José Maria Fernandes de. *Para uma historia da informática*.1997. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/875>>. Acesso em 06 jun. 2007.

AZEVEDO, Wilton. Hiperdesign: Uma Cultura do Acesso. Disponível em: <<http://www.arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/wilton.htm>>. Acesso em 15 jun. 2006.

_____. *Poética das hipermídias*. 2003. Disponível em <<http://www.mackenzie.com.br/interacao/www2003/poeticadaship.pdf>>. Acesso em jun. 2006.

_____. *Poética das hipermídias: uma escritura expandida*. Revista Texto Digital. Santa Catarina, v.2, n. 01, 2006. Disponível em <<http://www.textodigital.usfc.br/num02/wilton.htm>>. Acesso em 16 de out. de 2006.

ECMAScript Language Specification. 1999. Disponível em <<http://www.ecma-international.org/publications/files/ECMA-ST/Ecma-262.pdf>>, acesso em 08de nov. de 2006.

IMASTERS. 2001. Disponível em <http://www.imasters.com.br/artigo/4536/photoshop/tratamento_de_imagem/>, acesso em 12 de mai. De 2007.

MENEZES, Philadelpho. From Visual to Sound Poetry: the technologizing of the Word. 1998. Disponível em <http://www.pucsp.br/pos/cos/face/s1_1998/poesia2.htm>. Acesso em 15 jun. 2006.

_____. Poesia Intersignos: Do impresso ao sonoro e ao digital. s/d. Disponível em <<http://www.pucsp.br/pos/cos/epe/mostra/catalogo.htm>>. Acesso em 15 jun. 2006.

PACE, Savana. *Escritura hipermidiática*: um novo formato literário. 2006. Disponível em <<http://www.estudiounderlab.com>>. Acesso em 30 de nov. de 2006.

PORTAL GLOBO.COM. Disponível em <<http://www.globo.com>>. Acesso em 05 de set. de 2006.

PORTAL TERRA. Disponível em <<http://www.terra.com.br>>. Acesso em 05 de set. de 2006.

PORTAL UOL. Disponível em <<http://www.uol.com.br>>. Acesso em 05 de set. de 2006.

PUC. 1998. Disponível em <www.pucsp.br/pos/cos/epe/mostra/phila1.gif>. Acesso em 07 de nov. de 2006

SILVA, Michele Tancman Candido da. *A territorialidade do ciberespaço*. Disponível em <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/geografia/geo09c.htm>>. Data de acesso em ago. de 2006.

YAHOO MESSENGER. Disponível em <<http://br.messenger.yahoo.com/emoticons.php>>. Acesso em 05 mai. de 2006.

ANEXOS

ANEXO A

ASSINTE | BANDA LARGA | BATE-PAPO | CENTRAL DO ASSINANTE | FOLHA ONLINE | UOL Fone | E-Mail grátis | Barra UOL | UOL K

UOL
10 ANOS
O MELHOR CONTEÚDO

LIGUE AGORA 0800 703 3000

BATE-PAPO | UOL BUSCA | Web | Freqs | Imagens | Vídeos | Notícias | E-MAIL | @uol.com.br | SENHA | OK

Album de Fotos | Aplicativos | Ferramentas | Bate-papo | Biblioteca | Bichos | Blog | Fofology | Busca | Camas | Cartões | Central de Segurança | Central do Assinante | Cinema | Corpo e Saúde | Crianças | Diversão e Arte | Economia | Educação | Eleições | E-Mail | Emprego | Esports | Estúdio | Folha Online | Gay | Horizonte | Humor | Índices | Jogos | Jornais | Lição de Casa | Música | Personalidades | Rádio UOL | Revistas | Serviços | Classificados | Sexo | Shopping | Sites Pessoais | Tecnologia | Televisão | Tempo | Trânsito | Mapas | TV UOL

Últimas Notícias | UOL K | UOL News | Vestibular | Viagem

ASSINANTE UOL | Descartar UOL | Atividade | AntiSpam | Troque sua senha | UOL Fone

SERVIÇOS GRATUITOS | Bate-papo UOL | E-Mail grátis

LINKS PATROCINADOS | Se pagar quando seu anúncio for clicado

Quinta-feira, 05 de outubro de 2006

Economia
Greve envolve 190 mil bancários de todo o país
UOL News: líder explica paralisação

Operação Grandes Lagos da PF realiza prisões em 5 Estados
Frigoríficos suspeitos

Eleições
PT acusa PFL de distribuir santinho com número de Lula errado em PE
Mata Suplicy diz que Alencar é "bandido"

Tenente Garibaldi é bom para Alencar

Acidente: funcionários da Gol fazem minuto de silêncio

Cláusula de barreira PTB incorpora PAN para fugir de restrições
Caso TRT STJ concede habeas corpus ao ex-senador Luiz Estevo
Vestibular Unesp e Unifesp pedem que candidato pague taxa em lotéricas

Vôo 1907 da Gol
Vítimas
Gol corrigiu lista e número de mortos cai para 154

Moda
ESTILO | REVISTAS
Semana de Paris
Givenchy traz referências étnicas e detalhes geométricos

Para coronel, jato descolou-se logo após decolagem
Agência do EUA investiga acidente

Educação
Enade
Exame deste ano reúne alunos de 1.680 faculdades

Ap melhores do mundo
109 107 mil a subseguir

Bienal
Oscar sem do panfletos e vão ao parque e à cidade

Música
No Rio
Justiça revoga liminar e libera show do RBD

Richard: "É vergonhoso"
Um ano de TV Níve
Buna volta do Beatles

UOL também: Estudo da unidade do pica-pau à dor de cabeça leva IgNóbil
Bate-papo agora: Discuta técnicas de segurança usadas por empresas

Esporte
CIDADE DO FUTEBOL | MÁQUINA DO ESPORTE | TÊNIS BRASIL | SUPERLIFE
Jogo beneficente
Demis comanda seleção do resto do mundo na Alemanha

São Paulo faz 5 a 1, assim aos gols
Peste Fretta demite Mano Aurélio
Nã ou máquina, diz Ronaldinho Gaúcho
Alencar se diz abandonado pela Realist

Jornais e Revistas
FOLHA 20 | JORNAL DO COMÉRCIO
Folha de S. Paulo
Escolas americanas têm de ser "seguras" e "agradáveis"

Ex-Novopapers
Descoberta segora abundância de planetas

Contigol
Du Moscovis anuncia casamento com Cynthia Howlett

Trp: Após guerra civil, revista Caras conquista espaço na miserável Angola
Der Spiegel: Sons de macaco no estádio e o racismo no futebol
Jornal do Comércio: Estado cria grupo para estimular inovação tecnológica
oz: Ditem os invejosos que comem enfeite', afirma Fernanda Young

UOL Negociare
Compre online e gaste um MFD player

Quando Acaba uma Paixão
Dinial

Blame It on the Moon
Kate Melus

Off the Hook
Canal de Tar Saxy

COMPRAR | COMPRAR | COMPRAR

BUSCA | OK

Shopping UOL
Compare e pague o menor preço

Caminhões com controle remoto
a partir de R\$ 21,90

Fantoches
encontre a partir de R\$ 7,50

DVDs RDS
encontre a partir de R\$ 29,90

COMPARE PREÇOS DE | digite produto ou marca | OK

ASSINTE | BANDA LARGA | BATE-PAPO | CENTRAL DO ASSINANTE | DISCADOR | FOLHA ONLINE | ÍNDICE

Assine UOL - Anúncio no UOL - Assine UOL - Relações com Investidores - Segurança e privacidade - Sobre o UOL - Trabalhe no UOL - UOL Argentina
RSC: O que é isso? | © 1995-2006 UOL - O melhor conteúdo. Todos os direitos reservados | Faça do UOL a sua casa

Venha para a maior comunidade do Brasil

10-45 - Rádio
O-CELL Desktop 1100x HD de 80GB + 256MB
PROCURANDO EMPREGO? Crie seu perfil
Shopping UOL
Notebook Para crianças a partir de R\$ 40,90
Magazine Luiza LCD 15" R\$ 500 grátis por div. 512MB
MercadoLivre.com ryanair.com e a partir de 6 de R\$ 119. Confira aqui!
Anuncios.com Monitor 17" LCD 10 + mouse sem fio R\$ 799
Notebook Dell 1281 Combo + 512MB Em. 12 sem juro de R\$ 200,25!
Submarino Nokia 6101 por R\$ 404,10 à vista ou 12 de R\$ 46,75
Shoptime.com Evolução! Por div. 200MB a R\$ 60!
Permanências.com Refrigerador inox Brastemp 12 de R\$ 332,25 sem juro!
Portofolio.com Copier em 12 vezes ou até 12% de desconto!
156.818 empregos estão seu currículo na Catho por 7 dias grátis!
Fast Shop Câmera digital SFP M428 MP por R\$ 599 em 10!
Extra.com.br Minissider Brastemp 18L Clix a R\$ 330 em 12
www.terra.com.br Vão informações e nacionais + de 20 destinos
Sack's Perfumaria DuBren em oferta por apenas R\$ 99,90!
MercadoLivre.com Filmes em a partir de 6 de R\$ 147. Confira aqui!
Submarino Ormehosa MP3 player a partir de R\$ 79!
Notebook Dell D520 512MB + wireless + grátis combo DVD + CO-PHY

CRAR O SEU UOL K AGORA!

Submarino Monitor LCD 19" + pen div. 12 de R\$ 99,08
Extra.com.br Personal Media Player 2000: a R\$ 100,58
Desktop Dell 5118 Ótimo DVD-RW Adicione LCD 17" em 12
Fast Shop Gravador de DVD Slim Samsung R\$ 500 em 12!

CRAR ANÚNCIO

Links Patrocinados
Anúncio e faça bons negócios. Para empresas de todos os tamanhos.
CRAR ANÚNCIO

Página principal do portal UOL

Fonte: http://www.uol.com.br

ANEXO B

Interprosa de Wilton Azevedo 2004



TAKE 1

Nada me resta!

Nada.

É estranho saber que o único botão que tenho para apertar, pode contar a história de uma paixão.

Mesmo que com o tempo, esta mesma história vire ficção... Não tem importância!

Não tem importância alguma!

Vivemos os grandes amores

De duas maneiras:

Quando a presença é inevitável

E quando falamos sobre ela.

Convivemos para se fazer história.

TAKE 2

Não há nada de cruel nisso.

Apenas tenho percebido, que meu corpo desde o fio de cabelo até a ponta dos meus pés,

Passam a impressão de que sou feita de pedaços

Registros de pedaços.

Acredito que

As pessoas se amam em pedaços,

Se tudo acontecesse por inteiro

Não haveria paixão,

Somente amor

Quem disse que em um álbum de retratos se guarda a memória de nossas vidas?

Ali há somente poses, sorrisos, lugares, hierarquia...dias nublados, sol, noite , dia, mas não tem odor nem cheiro...aquilo que aguça a lembrança , mas que ainda não se registra.

Cheiro da roupa sem ninguém. Do chão secando quando se deitou sem hesitar para amar.

O cheiro da mala desfeita que por mais países que se vá, lembramos apenas da vontade de voltar.

Como o cheiro me faz recordar.

TAKE 3

O cheiro sempre nos lembra alguma coisa, mas não tem cópia, não se simula...

A condição de um perfume é ser simulação, por isso precisa estar em uma pessoa...ou em algum lugar.

Um perfume de quem você amou muito...não dá para copiar.
Você pode até comprar o mesmo perfume, mas falta alguém nele.

Os lingüistas diriam que falta o *SUJEITO*...(risos)



Não me parece que tenha apenas amanhecido
Não importa a hora de saída ou de entrada
Os sinais que vêm e continuam vindo
São como repetições,
É um Déjà vu
Uma paixão em excesso...
Mas não existe paixão sem excesso.
De maneira nenhuma, não pode existir.

POEMA 1

*A verdadeira paixão
Não para nem pra pensar*

*É distante se há saudade
E muito perto
Quando é questão de idade*

*A verdadeira paixão
É barroco por fora
E maneirista por dentro
Entranhas sem metragens concebidas
E denso sem peso regulado*

*A verdadeira paixão
Está a um palmo sempre de acontecer
E duas bocas para ter acontecido*

*A verdadeira paixão
Briga,
Grita,
Chama a atenção dos vizinhos
Porque quer estar perto
E não perder nenhum momento...*

*Depois é saudade
E se o amor foi verdadeiro
Bastará apenas
Memória e imagens
Para valer
O que ficou por fora
O que antes estava por dentro.*

TAKE 4

Quero deixar as coisas que vivi em algum lugar
As memórias que me fazem chorar
Parecem que foram implantadas
Na minha história...
Quem tem uma história?

Quem?

Quem?

Ou melhor, quem não tem uma historia?

Quem?

Só se quer esquecer, quando temos a impressão de que

Vamos durar para sempre...

Os vampiros não refletem no espelho porque são eternos

Não precisam de registros.

A paixão que ATA deixa marcas.

Por um instante, pensamos que vamos ser eternos durante a paixão e o gozo,

Quando tudo então finda...vimos que é efêmera.

O que fica é uma história,

Minha com ele.

TAKE 5

Apenas um rosto deixa marcas nesta luz atada

O passado a limpo.

Como me disse o poeta uma vez

POEMA 2

O que faço

Comigo

Aqui

Renuncio-me

Até o último

Fio de cabelo

*Aos pelos de
 Meu corpo
 Sem que eu
 Contamine
 A aquisição
 De meus desejos
 De me conformar
 Tão triste
 De ver você
 Olhando
 Em mim.*

TAKE 6

Meu rosto e corpo por mais que gelado,
 Não têm consciência do que ele reproduz
 Apenas passa o tempo
 Tempo...
 Tempo...e marca com um beijo no ventre o que nada foi compreendido.

Compreendido
 Pela última vez

A compaixão da renúncia se faz na benevolência dos versos.
E a poesia que a gente não vive, fica impressa em um testamento da memória.

Recortar a própria história é uma lição das mais duras
 Exige disciplina de cirurgião
 E um amante sempre pronto para limpar a testa suada durante a operação.

TAKE 7

Nada terá resposta enquanto copiarmos a nós mesmos.
 Atarmos a esta memória em pedaços é o que me restou,

Sozinha, neste apartamento de imagens sem eco.

TAKE 8

A cama desarrumada,

Os sinais do vício marcados no estofado

A tua voz na secretaria eletrônica dizendo que não estamos

O tempo precisou passar para eu acreditar que nunca estava

Dei razão à secretaria eletrônica

Leave your message after the beep!!!

Só percebi agora no meu corpo portando óvulos

Que não possuo BIP.

TAKE 9

O amor feminino fica atado como súplica ...

Deito minha cabeça neste vidro frio e passo horas fazendo foto de mim mesma,

me copiando piedosamente sem compaixão apenas para ver se recupero a

memória pela exaustão.

POEMA 3

Olhei para o chão

E por um instante

Você não estava mais aqui

Ir pra lá

Foi a opção

*A distância surgiu como
Um ponto de fuga*

*A intenção de não mais
Nos vermos
Foi acredito
A mais cega*

*Experiência cruel a nossa
De nos seduzirmos
Invadirmos
E sedarmos
Diante da conquista*

TAKE 10

Lembra disso?

Lembra daquilo?

Lembra daquele dia...lembralembramos e passeamos nas gavetas que tentamos arrumar por desculpa da idade.

Atar ...Atar

TAKE 11

Já foi atado por alguém de verdade alguma vez?

Não queira saber como é

Os seios endurecem

As pernas são poucas,

Apenas duas para laçar,

Os lábios incham, crescem e ficam mais vermelhos,

O brilho dos olhos não deixam duvidas de quem está

Atada



POEMA 4

*Cabe a ti
A mão que corre
E passa
Pela boca
E cala
Pelas pernas
E abre
Pelos olhos
E revira
Pelos dedos
E os molha
Pelos poros
E os transpira
Pelas mãos
Que suplica
Em sussurros
Cardíacos
De não caber mais
A mim
O desejo de correr
Pela boca
pernas
olhos
dedos*

*poros
mãos
E dizer
Pare.
Suplicando
O
Outro.*

TAKE 12

Sabe de uma coisa?
Eu já pedi socorro quando isso me aconteceu.
E por incrível que possa parecer,
Não apareceu ninguém
Era eu e ele sempre
Pura distração da minha vaidade

É muito masculino usar o corpo para a escritura.
É sadismo.
Não consigo escrever com o meu próprio sangue
Nas paredes da minha própria casa
A melancolia me faz ser criativa
Se fosse o contrário, eu me mataria
E Freud diz que a vantagem de Demócrito, era a melancolia se fosse depressão
não sobraria nem a escrita para contar história.

Não, não dá.

Já tentei escrever com a matéria de meu corpo...
Mas não era dor quando tentei fazê-lo
Percebi que o que eu sentia
Era paixão...

TAKE 13

Porque os sentidos são chamados de sentidos?

Será porque vem de sentimento?

Sensação?

Sensato...

Estranho porque nenhuma destas palavras me faz entender a paixão.

Estes movimentos que me coloco a fazer para cada vez mais as imagens se tornarem fixas

Desdobram as partes do meu corpo em saudade...

Os *flashes* que ficam acompanhando a memória para convencê-la de desistir de lembrar.

Uma mulher quer sempre ter ao seu lado alguém que diga algo sobre a vida,

Nem que seja mentira,

Para passar o tempo

Até que ela possa estar pronta para ser mulher... mãe.

Não que mãe seja uma condição,

Não,

Não mesmo!

Mas é preciso saber o que dizer a ela...

TAKE 14

Para cada parte do corpo feminino deveria ter o que dizer:

Para os cabelos, o cheiro sem compromisso

Para a nuca, o que é oculto

Para os lábios, a afirmação,

Para os seios, as conclusões em dobro,

Para as pernas, os desenleios,

Para os pés a prontidão.

TAKE 15

Não me resta dúvida sobre esta condição...

Levei poucos anos para saber disso

E muito mau trato de quem passou na minha vida.

É interessante saber que um dia se estive com alguém

Que para não sermos refém da memória , copiamos a nós mesmos

Em busca de nada

Narciso quando olhou a sua face, morreu...afogou-se

Eu já pensei várias vezes nisso.

Não em me matar,...Pelo menos ainda,

Mas em fazer justamente o contrário,

Deixar de olhar para os espelhos,

Quaisquer que sejam.

Não dá.



TAKE 16

O que fazemos hoje em que somos olhados por nós mesmos por várias espécies de câmeras que inventamos?

Trocamos de roupa?

Vemos onde será a nova cirurgia?

Tiramos os pelos com pinça...

Nada disso...(silêncio)

Não conseguimos evitar a nós mesmos.

Nem se quiséssemos

Provavelmente quando o outro vai embora

O que nos dói mais,

É ficarmos com nós mesmos

Junto à Angústia do Precário

TAKE 17

É ..., mas esquecemos...

Esquecemos sim,

E às vezes nem conseguimos mais ver a nossa imagem junta

De quem me teve por dentro,

Se eu pudesse parar de copiar a mim mesma

E ao invés de imagens usasse as palavras como

Solução...

A única coisa que me vem são estas imagens

A única coisa... (silêncio)

Às vésperas de me fazer adulta

Tive duvida se vale a pena

Não há nada que me convença que estou em plena evolução...

Isso é para o Darwin, que provavelmente não sabia nada sobre as mulheres

E se soubesse, não viajaria tanto.

POEMA 5

Estou triste

A história que tanto

Ensinou-me

Deu cabo de nós

Ontem estávamos sozinho

E não era coincidência

A arte que tanto indagamos

E nos ferimos

Não representava

Nada

*Era silêncio
O que fizemos juntos
Só cabe a nós
Amei-te muito
E foi a performance
Mais difícil
De toda a minha vida
Estar ao teu lado ontem*

*Contou-me um dia
Que o artista tem dez anos
E que eu estava apenas no terceiro*

*Não sei em que ano
Encontro-me agora
Mas sinto tua falta
Fiquei muito tempo
Com uma pintura sua
E quando devolvi,
Você falou que podia
Jogar fora*

*Retomei a minha pintura
Ali estava o meu caminho*

*Compreendi-te tanto
Que você passou
A ser parte da minha história*

*Silêncio.
Leia Cage
Ouça Cage – Você disse:
Ele fala sobre o silêncio*

*“Sabia que o silêncio
Não existe”*

*Existe sim
Era apenas eu e você
Como sempre.*

*Não vou te esquecer
Enquanto puder esboçar
Um pensamento sobre arte
Enquanto puder
Pintar o que penso
Sobre a vida*

*Sabia que nós dois
Sobrevivemos literalmente?
Ontem eu estava lá*

TAKE 18

Não tenho nenhuma vocação para Penélope,
Nenhuma.
Gostaria que ele ficasse aqui
Ao meu lado.
Dizendo coisas,
Aguçando a minha imaginação
Os meus fetiches

POEMA 6

PARTE 1

*Não tenho coragem
Para me matar
Já sei onde diabos
Deixei meu significado
E mesmo significando pouco
Já vivo
O que significo
E faço*

PARTE 2

*Quem eu amo
Passa
Quem eu olho
Passa
Quem eu pari
Passa
Quem eu beijo
Passa
Por quem me apaixono
Passa*

PARTE 3

Ver os diabos a quem pertença

Tenho comigo

A falta de coragem

Da morte

Mesmo que Deus não queira

Até por falta

De sorte

TAKE 20

Não quero duvidar da minha sanidade

Em nome de quem amei,

E muito menos por estar fazendo algo que só compete

À minha vaidade,

Mas há horas que eu tenho dúvidas do que vivi.

TAKE 21

Às vezes até acredito que ele deva estar

Andando por aí...

Em algum lugar,

Me observando de longe

Se me avistasse nesta situação também duvidaria de minha sanidade.

Ele só não terá dúvidas,

Se realmente um dia me amou...

E se por um minuto teve a mesma sensação que eu tive.

POEMA 7

*Cúmplice de um diálogo
 Seguirá o serialista
 Sério de si
 Em pensar no efeito
 Da perda da linguagem
 Sem referência
 Sobrou-o sozinho
 Como uma catedral
 Sob o mar de Debussi*

*Não vou fazer objeções
 Quanto à solidão
 Mas pertencerei a estes
 Hiatos de pensamentos
 Andrades*

*Não me compete
 A intenção de repetir
 Signamente a solidão*

*Andamos súbito de si
 Que ao meu ver
 As respostas não comportam
 O espaço em branco
 Do que estudei*

*Não vale a pena
 Nem na palavra*

TAKE 22

A palavra só tem valor quando não temos nada a dizer,
 Quando ela nos falta,
 E neste caso não precisa ser por ninguém.
 Nem por alguma coisa.

Apenas a falta, a ausência de uma situação...
Quando alguém diz que te ama.

TAKE 23

Tentei prever o que poderia me acontecer
No momento que você me deu as costas
É como um vulto que pensamos estar
Presente.

TAKE 25

As coisas não acontecem assim.
Quando estamos juntos
Apenas estamos...estamos...

Guardar as fotos dos momentos bons,
É querer esquecer os momentos ruins.
Eu prefiro me registrar
Criar um alfabeto próprio
A escrita superior

Um A, E,I,O,U ...
Em preto e branco
Como o passado que aprendi a ver
Nos filmes.

TAKE 26

Uma lei só é obtida pela insistência da duração...
Esta é a melhor definição para um casamento.

Nunca pensei no quanto deve durar esta minha atitude.
De me repor em recortes
Montando a minha memória através das imagens em partes
De meu corpo

TAKE 27

A cada ida de minha imagem
Retirada pela luz que apalpa meu corpo de baixo para cima,
Subtraio a matéria dele
Impregnada em mim

TAKE 28***Performance... e mais performance***

Redesenhando todo o meu corpo
Em cada parte que você tocou
Eu agora faço o mesmo
Apenas apertando um botão.

Um homem quer entrar em alguém
A mulher quer estar em alguém

POEMA 8

*Ceguei,
E li um bilhete seu
Que parecia dizer amém
A cada irreabilidade
Que eu tinha te contado*

*Superei,
Aquele ar de espanto
E espremi meu cérebro
Até que a última vertigem
Se contaminasse
Do que eu havia
Dito e feito*

*Não é sempre
Que me encontro
Neste celibato inóspito
Que contrai
Todo meu teor humano
Em remorso*

*No bilhete
Acreditei estar ali
Razão suficiente
Para que eu
Esperasse você suspirar
De dor e prazer*

*Amor pra sempre
Não era apenas um bilhete
Era o passado a limpo
Que me garantia
Mais dois anos de vida
Boca a boca
De respiração plena*

*Paciência – eu pensei
Paciência...*

*Este bilhete
Faz-me transpor
A fronteira sem passaporte
Mais astuto que existe,*

*O da dignidade
Entre eu
E o que você deixou escrito
Afixado no desespero
Do acaso*

*Um encontro duradouro
Que só coube ao passado
Mesmo antes de qualquer bilhete
Na pior parede que seja
No pior cômodo de minha casa*

TAKE 29

Sempre se corre risco nestas situações
Não existe o homem perfeito
Nem na Grécia antiga
Naquelas esculturas de cor de salitre
E com crenças nos pálidos lábios...

Não posso me sentir um ser
Privado de corporeidade
Meu corpo clama por alguns sentidos seus.

Quando estávamos perto,
Um do outro.
Eqüidistante da ética
Que me fez prisioneira,
Não sei direito,
Se era a mesma pessoa que me lembro agora.

As pessoas que nos viam
Tinham até a solução para minha neurose
Em relação à vaidade dele.
Onde estão estas pessoas que

Antes me vigiavam pela quantidade de paixão que eu tinha?

Em algum lugar...

Na certa escondidos porque não demos certo.

Estou apaixonada por esta minha imagem,

Acho que foi este o meu engano,

Não me apaixonar por mim mesma

Antes de colocar alguém dentro de mim

TAKE 31

Se por um minuto eu pudesse pensar como ele,

Mais que isso,

Sentir como ele me sentia

Eu me beneficiaria da influência

De sua infantilização...

Disso eu garanto.

Como demorou para que eu entendesse

Que para estar com alguém

Tem que se tirar raios-X

De seus pulmões,

Depois de um grande beijo cedido pelos lábios

Para ver se há um pingo do meu ar

Ou de minha saliva dentro dele.

Teve até um artista que certa vez

Guardou o ar de sua cidade dentro de uma caixa de madeira...

TAKE 32

Parece engraçado,
Mas se eu tivesse o ar dele dentro de uma caixa desta.
Talvez sentisse mais o seu hálito do que
Qualquer tipo de brisa

TAKE 33

Não...não vale a pena

Qualquer texto posto na boca,
Depois de uma grande paixão
Corre-se o risco de virar uma tragédia,
E neste caso é bem melhor
Que vire memória,

Imagem...



POEMA 9

Quando estamos
Não há
Maridos
Esposas
Homens
Mulheres
Garotos
Garotas
Namorados
Namoradas
Filhos
Filhas
Menino
Meninas
Amigos
Amigas
Alunos
Alunas

Mas há
Quando estamos

O sentido
De sermos consumido
Pelo que
Não existe
Dentro de nossas
Paixões

Atame
Com a vida
Na garganta
E dissimula
Um sussurro frouxo
Que diz
Morte para
Os que tem prazer

Venha aqui
E corte meus
Pulsos com teus
Lábios
Se cobras
Tanto assim

*Ajuda-me a desfazer
O leito que
A pouco jaz excitado
Quase morto
Por você não compreender
Que sou humano*

*Dei margem ao outro
Dissimulei o ódio
E o ciúme
Esta pena de morte
Dos covardes
A força dos abruptos
A gilete dos fracos
E a indiferença
De quem não te olhou*

*E me sentei
Em um sofá
Antes de voltar para casa
Dissimulei novamente o ócio
Da semente atada*

*Atame
E não me digas
Que me ama
Porque quero
Voltar sem remorso
Do pouco que
Resta na mira
Dos fracos
Aponte-me uma saída
Com os dedos
Dos teus pés
Lânguidos dos caminhos
Raros como
Atar a si mesmo
Significados frouxos*

*Atame
Do que não significo
Faça amor comigo
Só por intelecto
Cuspa no prato
Que não comemos
Por falta de sinceridade
Léxico da escritura*

*Que te pertence
Analfabeta
Por atar
Apenas
Sedução
Charme
E
Compaixão
Dos
Inofensivos*

TAKE 34

A lembrança tem ossatura
Tem consistência...
A memória tem que se
Constituir em
Palavras

A minha mente está cheias delas

Só as palavras podem fazer
Durar e reviver
E apenas as imagens podem
Fazer do luto de uma alma viva
Se tornar companhia

E deixar que fique atado para sempre

Como uma tatuagem às avessas

Em que meu corpo, atado a uma lembrança, passe a marcar essas imagens

ANEXO C

Cd-rom "Atame: Angústia do Precário".

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)