

DE ESTRATÉGIAS DE LEITURA AOS DESAFIOS PARA MEDIR A ASTÚCIA DO VIAJANTE

Maria Zilda da Cunha/USP

Resumo:

Neste trabalho, valemo-nos do labirinto como metáfora para nos acercar de textos literários para jovens e crianças. Selecionamos produções contemporâneas (entre livros e telas) cujas arquiteturas, projetam, à semelhança dos caminhos de Borges, desafios de modo a fazer o leitor mergulhar em intrincado espaço textual e percorrê-lo como um todo sem se perder. Nesse percurso, depara-se o viajante com caminhos, que a cada bifurcação, engendram múltiplas possibilidades. A regra básica dessa exploração é, portanto, não chegar rapidamente ao final, mas visitar o maior número possível de lugares.

Palavras-chave: literatura para crianças e jovens, leitura, leitor, formas expressivas da contemporaneidade.

1. A questão da leitura

Alvo de estudos de diferentes campos, a leitura ocupa parte muito significativa da preocupação educacional contemporânea. Em seu conjunto, estudos explicitam a complexidade do processo, as estratégias cognitivas mobilizadas, a mediação para investidas críticas e criativas em vários gêneros e também em obras literárias. Considera-se a leitura envolvendo situações de produção de sentido, pois permeia o imaginário do leitor, estabelecendo relações voltadas para o contexto-histórico, uma vez ser condição de produção discursiva.

Práticas de leitura, sob tal orientação, oferecem ao leitor possibilidades de estabelecer relações com seus próprios conhecimentos e experiências prévias, com outros textos já lidos, com o contexto histórico, em exercício do pensamento e de adequação ao meio em que vive. Ler nessa perspectiva envolve um trabalho ativo do leitor e envolve busca das marcas do enunciador para representar o mundo, projetadas no texto, nas relações que estabelece com outros textos, outras épocas e outros lugares, e com outras vozes. O texto, assim, é sempre tessitura das condições de produção (do sujeito e seu mundo) e suas práticas de linguagem. Tessitura que face a revoluções que vivemos adensa-se.

A utilização cada vez mais intensiva de redes hipermediáticas, de computadores na produção artística e intelectual de nosso tempo introduz problemas novos que se oferecem como enigmas as novas gerações. Que elementos diferenciais estariam se interpondo à imaginação criadora, ao pensamento investigativo e à indagação estética que se opera em nosso tempo; que respostas perceptivo-cognitivas são dadas ao hibridismo promovido pelas novas criações, enfim, que outras atividades estariam agora implicadas no ato de leitura, posto que todo esse contexto consolida condições de produção (do sujeito e seu mundo) e suas práticas de linguagem.

Evidentemente, o desafio é sempre maior que qualquer resposta. Para os limites deste trabalho, breves considerações sobre o assunto e a seleção de algumas poucas obras para exemplificar modos construtivos que parecem marcar nas formas expressivas contemporâneas o lugar do leitor. As escolhas devem-se ao fato de a obra oferecer-se como metáfora para a leitura.

2. A literatura e formas expressivas contemporâneas

LITERATURA [...] – uma espécie de ‘fio de Ariadne’ que poderia indicar caminhos, não para sairmos do ‘labirinto’, mas para conseguirmos transformá-lo em ‘vias comunicantes’ que a concepção do mundo atual exige.

Nelly Novaes Coelho

Uma nova consciência de linguagem, da materialidade do signo artístico manifestou-se na literatura infantil e juvenil a partir dos anos 70, consolidando vetores muito expressivos da criação literária, dentre os quais a intertextualidade, metalinguagem, confluência de códigos, resgate de formas, de problemáticas, diálogos entre palavra e imagem em produções que se constroem questionando ou explicitando o próprio processo de sua construção (Coelho, 1998). Esses recursos ficcionais promovem uma produção textual que se faz como tecido, jogo, urdidura de linguagens na configuração do objeto literário a ser disponibilizado para crianças e jovens, como se estivessem preparando seus leitores para as próximas metamorfoses.

Práticas significantes vem delineando modos construtivos, pela inserção de novas tecnologias na produção, recepção e consumo, pela hibridização de linguagens verbais, visuais e sonoras, pelo estreitamento do tempo e espaço ao homem contemporâneo face ao desenvolvimento das telecomunicações. Estas motivações associam-se a outras de caráter cultural mais amplo, como: a consciência de uma complexidade cada vez maior do pensamento e da vida, a descoberta do comportamento instável e caótico do universo, o esfacelamento dos valores tidos como morais, universais, e, das dicotomias clássicas da divisão social e política do planeta.

Tomando como ponto de partida a observação concreta dos trabalhos literários para crianças e jovens produzidos nos últimos anos, temos procurado detectar algumas formas de representação, e algumas formas de expressividade que, abarcando essa complexidade, refletem novos conceitos estéticos.

A multiplicidade, complexidade e metamorfoses aparecem como características essenciais de muitas obras, bem como a disponibilidade instantânea de possibilidades articulatórias que o texto permite para a participação do leitor. Enfim, as obras contemporâneas passam a ser espaço de potencialidades tanto de sujeitos que a integram (leitor e autor), como dos componentes materiais de significação indeterminada que entram em sua discursivização. As obras admitem o instável, a imaterialidade sintonizando-se com a física quântica, a teoria do caos, das fractais, da cibernética.

Há obras concebidas de forma não necessariamente “acabadas”, que existem em estado potencial, pressupondo, assim, o trabalho de “finalização” provisória por parte do leitor ou espectador ou usuário. Arquitetadas de modo não-linear (semelhante a das memórias de computador), são compostas de textos em fragmentos que estariam ligados, entre si, por elos móveis e probabilísticos.

Nestes termos, a metáfora do labirinto é bastante apropriada, em primeiro lugar porque a arquitetura do texto reproduz a estrutura intrincada e descentrada daquele, bem como, a complexidade que lhe é inerente. A complexidade, como diz Morin (1991:17-18) é um *tecido* (*complexus*: aquilo que é tecido em conjunto) cujos constituintes heterogêneos e contraditórios encontram-se inseparavelmente associados. Por suas bifurcações e proposições múltiplas em função das ligações ambíguas entre as partes, a forma labiríntica permite representar, lembrando Bakhtin, uma verdade que tem sempre uma expressão polifônica.

O labirinto cretense em sua forma é considerado representativo da complexidade que a imaginação do homem da Antiguidade poderia atingir. Ele foi concebido também como um espaço para as festas e jogos. De qualquer forma, o labirinto possui uma estrutura que implica em uma participação muito intensa do leitor/visitante. Rosenstiehl (1988:252-3), aponta três traços que seriam definidores do labirinto: o convite à exploração (a fascinação do percurso está em tentar

esgotar a extensão de seus locais e voltar a pontos percorridos para obter alguma segurança); a exploração sem um mapa previamente elaborado, uma vez que não se tem a visão global; a exigência de uma inteligência astuciosa para que o viajante prossiga e progrida sem cair em armadilhas, permanecendo em constantes circunvoluções.

A beleza e a astúcia do labirinto estão na multiplicação das possibilidades e na vivência dos tempos e espaços simultâneos.

Arlindo Machado (2002:254-5) considera a metáfora do labirinto perfeita para a hipermídia, mas respeitadas as especificidades, tal imagem pode ser tomada para textos impressos e videográficos cujos traços constitutivos assemelham-se.

3. Literatura para crianças e jovens e as estratégias para medir a astúcia do viajante

(por entre livros e telas)

“para dizer do novo é preciso criar o novo e, na busca de novas formas de feitura do texto, a eficácia estará em romper com o estereótipo e fabricar o inédito. Um dis-fazimento, um dizer que faz o dito e desfaz o repetido”.

Samira Chalhub

Realizado em um momento da literatura infantil e juvenil, ao qual Nelly Novaes Coelho atribui forte consciência crítica e muita energia inventiva para a configuração de novos vetores estilísticos - ao que já fizemos referência - *O Problema do Clóvis* de Eva Furnari, lançado pela Vale Livros, constitui um trabalho bastante original de metalinguagem e intertextualidade. A obra retoma o conto dos Irmãos Grimm, *O Príncipe Sapo*, na tradução de Monteiro Lobato. Pela originalidade no resgate, constitui um metatexto, uma narrativa que arquitetada de forma labiríntica perfaz um caminho que é sua própria construção.

Os elementos dispostos na capa colocam o leitor, mesmo antes de sua entrada no espaço textual - tramado por diversas linguagens - diante de uma situação de combatividade interpretativa, uma vez que as pistas ali dispostas bifurcam-se em possibilidades. Há micro informações endereçadas ao olhar do leitor, mas as pistas não estão em consonância com uma memória repertorial sobre o conto retomado. Assim, o encontrar a chave para a entrada no texto, não está facilitado por nenhum processo de identificação. Desse modo, dependendo da escolha, a surpresa, ou o encontro com o enredar da estória é diverso.

Seja qual for a opção interpretativa do leitor, o convite à exploração é irrecusável e seu percurso acaba por ser o de um explorador com vista desarmada, sem mapa de orientação.

A página está vazia. Isto provoca, há um deslocamento do referente para o incógnito, uma vez que ainda não se tem visão global desse espaço que se vai percorrer. O que dizer de um livro que começasse com páginas brancas, vazias, com margens bem definidas que denotam a ausência de algo? Dotado de percepção local, o agora viajante/ leitor avança com atenção para não cair em mais armadilhas. E, mais adiante, depara-se com alguém que, trêmulo de espanto (?), aflição (?) pergunta: “Ué! Cadê a estória? O que aconteceu?” Ambos, personagem e leitor compartilham o espaço e as aflições, a decisão, no entanto, será do leitor, em avançar ou não.

Ao folhear o livro, o leitor vai seguindo, por trilhas do estranhamento, uma estória, no lúdico da página e no lúdico do olhar, cruzam-se campos intertextuais. A atenção redobra para a decifração de pistas e tomada de decisões, agora, quanto a predição de sentidos. Cria-se um campo para o leitor no espaço imaginário, pois os significantes ocultos estão à disposição de uma memória repertoriada. Estória de amor (?) De um homem? (?) Estória de fadas (?) De um redator(?) Talvez de alguns problemas do editor (?), melhor ainda, a estória de uma estória, ou dos bastidores de uma história de como se faz um livro de estórias (?). Bem, em todos os casos, o leitor vai encontrando pluralidade de

enfoques, com ocorrências paralelas, em diagramas de espaço e tempo. As sinalizações acionam a memória e provocam confrontação e possibilidades de representar para chegar ao reconhecimento.

Em uma paródia formal e temática, tal livro faz o resgate do conto, borrando fronteiras entre técnica e arte, magia e trabalho construtivo, desnuda o percurso criativo do maquinar, desenhar, escrever, editar, até mesmo coordenar a produção de arte de um livro, convocando-o a participar desse percurso trabalhoso, sujeito a muitas aflições, mas divertido. Mas é somente ao final que o leitor tem a visão dessas múltiplas ocorrências.

Em 2007, *Zubair e os labirintos* foi lançado pela Companhia das Letrinhas. A obra tem texto verbal, ilustrações e concepção gráfica de Roger Mello.

Tempo e espaço, verbal e não verbal ganham aspecto conceitual na fusão imagética de uma ampulheta na sinopse:

“Bagdá, abril de 2003. Mísseis sem rumo atingiam ruas e mercados. Feridos e mortos em uma confusão de bombardeios. Prédios públicos como a Biblioteca Nacional e a universidade pilhados. Durante três dias o Museu de Bagdá foi saqueado diante dos olhos das forças americanas e britânicas, que ignoravam o apelo dos funcionários do museu e dos arqueólogos do mundo todo. Entre os artefatos roubados, relíquias da civilização mesopotâmica de até 7 mil anos de idade, levadas de maneira organizada para ser vendidas no mercado de arte clandestino. Quando o menino Zubair encontra um objeto entre os destroços depara com enigmas que o conectam a antiga Mesopotâmia, onde surgiram a escrita, o cálculo e o conceito de tempo. Por caminhos tortuosos como labirintos. Zubair alcança o tempo dos sumérios, acádios, assírios e babilônicos, antigos povos que agora têm seu legado comprometido, da mesma maneira que os atuais iraquianos em meio a guerra.” (Mello, Roger, in *Zubair e os labirintos*, 2007)

Roger Mello, por meio da ficção, chega a um mundo demasiado real e que carece de sentido, à semelhança de Borges, ele cria fantasmagorias tão coerentes que nos faz duvidar a princípio do que seja linguagem e do que seja realidade. O artista desenha, no espaço (texto), um diagrama temporal e nos lança de tal forma em um labirinto sem começo e nem fim, rasurando origens.

O leitor ao deparar-se com a obra está prestes a entrar em um enorme labirinto. Já de início uma dúvida: “por onde começar?” Essa é a primeira reação do leitor diante das possibilidades que se desdobram à tentativa de sua entrada a esse espaço textual. Dotado da arte adivinatória, própria do ser humano, o leitor deve decidir por uma - entre os vários portais que se desdobram. Já no interior do livro, é preciso encontrar e inteligir as pistas. Estas, no entanto, conduzem o leitor por outras encruzilhadas, ao percorrer cada uma delas, isoladamente, faltam alguns nexos. Esses devem ser estabelecidos entre os dados oferecidos no percurso, a memória repertoriada e novas informações a serem buscadas. Ao chegar ao centro do livro, que seria o final, é necessário retornar ao ponto de partida para que a compreensão se efetive.

“*Zubair e os labirintos*” oferece um percurso na integração da escrita, da imagem e do projeto gráfico do livro em três camadas de significação, dialogando entre si, para formar um texto autônomo.

A capa com ilustração que figura à direita do título integra-se ao interior do livro. Texturas e formas recortadas e organizadas em um *papier-collé*, sobre o qual o autor pinta figuras, comunicam-se com a substância que lhes suportam. Uma imagem imponente observa as ruas de uma cidade, a face serena não permite entrever a ação seguinte, mas emoldura o cenário em que ela ocorrerá. Ao virar a página, não há ficha catalográfica, nem folha de rosto, sequer são mostrados os

números das páginas, surge nova ilustração - o caos bélico parece explodir, estilhaços, destroços, figuras correm. Ao lado desse quadro (se o livro for desdobrado), surge um texto escrito que narra em terceira pessoa o percurso da figura fugidia correndo minúscula pelo labirinto de colagens.

O efeito do texto impresso, durante a leitura, é de um labirinto moldado de curvas visuais e paredes lexicais; uma sensação de desmoronamento é criada pela panorâmica apresentada pelo narrador, ao mesmo tempo em que as orações conduzem, linearmente, o leitor através da estória de Zubair. Essas ocorrências concentram-se nas duas primeiras páginas do livro, arquitetadas pelo entrecruzar de discursos: o visual das ilustrações, a camada de sentidos da escrita e o engendrar do projeto gráfico, que traz o objeto livro à condição de elemento narrativo.

Para ser lido, o livro precisa ser desenrolado como um antigo papiro ou como um embrulho. Assim como o faz Zubair na narrativa, “desembrulhando uma, duas, três vezes, o tecido espesso abraçava um livro em que se lia: *Os treze labirintos*. Verifica-se então neste momento o livro dentro do livro e leitura dentro da leitura. Roger Mello consegue cimentar, ao redor do leitor, camadas labirínticas que o prendem à história, por meio da escrita, das imagens e do construto do próprio livro como objeto.

Assim como as *matryoshkas*, o aparecimento desse livro secundário traz à tona uma intrincada relação de internarratividade. O narrador, em *Os treze labirintos*, anuncia a estória de um “quarto emissário” que precisava entregar uma mensagem ao rei e para atravessar as esquinas enganosas do labirinto contava apenas com ajuda do mencionado livro. Assim, como o quarto emissário e os seus antecessores, Zubair se aventura pelos corredores de *Os treze labirintos* e com ele acompanha os leitores do livro *Zubair e os labirintos*, que também tentam decifrar as enigmáticas ilustrações de mapas e as suas igualmente obscuras descrições.

O leitor ao chegar ao final de “Zubair e os labirintos” não o encerra, a página do labirinto perdido é o livro que se encontra em nossas mãos, a saída do protagonista é a entrada do leitor para essa estória. Zubair, o quarto emissário do rei, o terceiro, o segundo, o primeiro e outros que vieram antes são absorvidos pelo labirinto-livro, tornam-se personagens dele.

É necessário resolver o labirinto para conhecê-lo, o livro, ele mesmo, coloca-se como um desafio para medir a astúcia do leitor/viajante.

Em um projeto de videoarte, Arnaldo Antunes realiza uma epopéia multimídia - **Nome**. Trata-se de um projeto conceitual que expõe, em espaço e tempo simultâneos, discussões sobre metalinguagem, filosofia ciência, tecnologia, história, cultura, em diálogo relacional por meio micro clipes.

A consciência de linguagem e da materialidade do signo ganha visualidade e operacionalidade. O próprio autor, em certo momento, aparece no vídeo deslizando a mão eroticamente sobre a pele de vogais e consoantes, explorando a dimensão plástica da escrita, em toque apaixonado pela fisicalidade da letra. No “*abc*” festeja eletronicamente o nascimento do calígrafo informático. Nos remete à literatura infantil via qualidades elementares, lúdicas e analógicas; ao selecionar como referentes: terra, água, ar, bichos, o corpo humano, pode deixar entrever o poeta-informático-ambientalista-eco-urbanista-místico-interestelar. Mas é na vertigem dos signos que se criam as próprias referências. É aí, na auto referencialidade, que convergem as temáticas modais da complexidade sistêmica, das questões éticas, do ambiente, da percepção, da racionalidade, da centralidade do corpo, da criação da vida, entre o natural e o artificial. Aí, nessa vocação especulativa geral, insere-se a dimensão social, no interior da qual uma coletividade informacional, assume-se como parte de um grupo sistêmico mais amplo, mais articulado e global. A centralidade da obra e do artista, labirinticamente, substitui a centralidade desse mundo.

A multiplicidade e a imprevisibilidade aparecem como dados a serem decodificados. O leitor deve encarar o texto permutativo como obra em movimento. São fragmentos, poesia visual,

computação gráfica, minimalismo, música eletroacústica, coreografia e recursos cênicos, luz, formas, som e imagens se entrecrocavam, intercambiam sentidos, desafiando as interpretações lineares.

Cada texto assim é tecido, labirinticamente, e expõe um enigma a ser decifrado. É a sensibilidade, a disposição lúdica e inteligência astuciosa que não fará o leitor / ouvinte / expectador saltar para fora dos sentidos ali potenciais.

Em *Agora* tem-se um diagrama temporal, um labirinto no tempo, encapsulando presente, passado, futuro em rede vertiginosa de tempos convergentes, divergentes e paralelos, formando uma imagem incompleta, mas não falsa do movimento do universo. No mesmo clipe, o tartamudeio da voz que acompanha os flashes das palavras escritas e vão remetendo ao frágil da representação face a miríade de possibilidades que o real pode apresentar.

O que pensávamos estar separado, ali, aparece num jogo urdido de linguagem e realidade: nós próprios e as questões de todos os tempos que engendram o homem. Uma arte, típica da produção estética da modernidade. *Cultura* e *Agora*, por considerarmos com maior adequação para o público infantil, estarão no alvo de nossas análises mais atentas.¹

Para concluir, **OH !** ²uma experiência em hipermídia, realizada por Ângela Lago, endereçada para crianças e jovens.

Antes de entrarmos na animação, vale considerar que a hibridização permitida pela digitalização e pela linguagem hipermidiática, do ponto de vista do suporte, consiste em dados eletromagnéticos transcodificados numericamente num espaço a n dimensões. Esse suporte físico, de caráter eletrônico, é espaço de representação infinito, visto que sua existência só acontece em telas de luz e sons codificados, pressupondo o conceito de interação do autor com o meio e com o interlocutor. Do ponto de vista da linguagem e da comunicação, a hipermídia se define como o acesso simultâneo a determinados textos utilizando-se telas eletrônicas.

Como a definição da Hipermídia está no confluir das linguagens, na hibridização de mídias e mistura de sentidos receptores (o receptor interage, co-operando na sua realização), necessita de criação de hiper-sintaxes que sejam capazes de reter e recombinar as linguagens em uma mesma malha multidirecional. Vínculos não lineares entre fragmentos textuais associativos interligam-se por conexões que remetem, ao clicar de um botão, de um percurso de leitura a outro.

A digitalização permite o reticular de fluxos informacionais num desenho estrutural para a inserção interativa do leitor imersivo, que ao escolher um percurso, entre muitas possibilidades, estabelece sua co-participação na produção das mensagens. A forma labiríntica da hipermídia reproduz com perfeição a estrutura intrincada do labirinto (Machado, 2002:254).

Na verdade, a forma labiríntica da hipermídia repete a forma labiríntica do chip, ícone por excelência da complexidade em nosso tempo. (idem)

Uma dessas produções hipermidiáticas, é **OH!** Um misto de desafio, mistério e humor, uma narrativa que é um jogo assombrado.

Entrando na animação (flash) vê-se a silhueta de um rato, a ossada de um cachorro (a abanar o que, um dia, foi rabo) e um esqueleto segurando uma vela; vê-se também um piano de meia-cauda e, no canto inferior direito da tela, um pedaço de papel com um rato (o rato?) desenhado. Apenas passeando com o apontador do mouse, sem clicar em qualquer das figuras, o rato põe-se a

¹ Para evitar possíveis inquietações por estarmos nos referindo ao vídeo de Arnaldo Antunes, quando falamos de textos para crianças, cumpre lembrar da complexidade e densidade dos seus escritos em *As Coisas*, Ed. Iluminuras. Textos lidos para Rosa Mureau Antunes, sua filhinha, que de acordo com o seu modo de entender, na sua idade, ilustrou os poemas / prosas do pai.

² <http://www.angela-lago.com.br/oh.html>

movimentar, para frente e para trás, como um bandeneón; o cachorro coloca-se sobre suas patas traseiras, cantando (ou uivando?) ooooooh, com ares de cantor lírico — sua coluna chega mesmo a dobrar-se completamente a fim de possa estufar o peito, ou melhor, as costelas... a caveira, por sua vez, entoia um aviso e, quando o cursor é arrastado para o alto da tela ou fundo da cena, soam trovões.

Nesse clima de mensagens cifradas, entre mortos, vivos e moribundos, não há quem resista a dedilhar o piano. Ao observarmos bem, notaremos que, as teclas aparecem quase ao modo do instrumento convencional, intercalando-se entre brancas e pretas — mas há uma a mais. Por simples convenção, diríamos Dó-Ré-Mi, quarta tecla, Fá-Sol-Lá-Si... e notamos que a tecla Dó faz com que a caveira requebre a cintura e mexa os olhos rapidamente para a direita; Ré apenas geme-range em um tom mais agudo; a tecla Mi faz o cão abrir a boca, mostrar a língua e as pernas do esqueleto se mexem, como se livrando de sua mordida; a quarta tecla existente faz com que o esqueleto cruze as pernas, abaixo do joelho, os ossos formando um X -- evidentemente, solta outro gemido de "Ai!"; Fá e Sol fazem com que o boneco-de-ossos dobre o tronco para a direita (em direção do piano) e para a esquerda, respectivamente; com a tecla Lá, o corpo do esqueleto parece assumir uma posição de defesa ao cachorro, ao mesmo tempo que poderia correr... e, finalmente, a tecla Si acaba por desmontar o esqueleto em um amontoado de ossos ao chão.

Mas é passando o cursor sobre a cauda do piano que ela se abre e duas mãos-fantasma surgem, de dentro: uma segura a tampa, a outra dedilha de forma persistente a tecla que chamamos de Fá, enquanto se ouve uma risada. Nesse instante, o ratinho se move, indo parar sob as pernas do cão-esqueleto.

Se o internauta-leitor-autor não decide o que fazer, os olhos da caveira se movem para os lados, ao mesmo tempo em que suas costelas arfam... uma possibilidade é [1] tocar mais um pouco de piano e veremos o ratinho se movimentando sob os possíveis pés do esqueleto... ou então [2] clicar sobre o desenho do rato e o rato irá saltar sobre o esqueleto humano, guinchando...

Apenas passando o mouse, o esqueleto rebola e treme na tentativa de livrar-se do pequeno animal. A decisão imediata pode ser um clique: não adianta, os remexos continuam sem solução. Pode-se solicitar auxílio do cachorro, clicando sobre sua imagem. De fato, o cão abocanha o rato e o inevitável acontece: ficar engasgado com um rato, nem muito vivo, nem morto, a entrar e sair de sua boca. O esqueleto humano cruza os braços sobre o rosto, recusando-se a olhar a regurgitação do cão com roedor semi-devorado em sua boca...

O internauta pode intervir — e o rato é içado/salvo pelo mouse. No entanto, passeando com o mouse, os trovões permitem que se veja até o esqueleto do rato. Um detalhe: raio caindo duas vezes, sobre o mesmo rato, faz com que ele recupere suas carnes. O mesmo acontece se dermos um clique na imagem de rato carregada pelo o cursor. E agora? Como se livrar do roedor que parece não querer mais largar o mouse do internauta? Onde jogar o rato fora?

Nem cão, nem anfitrião... a única alternativa parece ser levantar a tampa do piano e clicar para ver o que acontece: fantasma que nada... Ali dentro, parece morar um monstro que papa o rato para júbilo dos dois expectadores: o cachorro põe a entoar mais um prolongado OH, com a pose de cantor lírico, enquanto o esqueleto aplaude a decisão do internauta.

Então era tudo uma armação para o rato, uma "mouse trap"... o papel onde há um desenho do rato é rapidamente riscado com um X vermelho: então, relemos esse pedaço de papel, como um mapa, ou o retrato de alguém que está condenado a ser morto-devorado pelo monstro do piano (ou seria o pianista, ou o próprio piano?). Fim de caso. Fim de caso?

Há um som, como guincho de rato que persiste em soar, enquanto nada se faz. Os olhos da caveira se inquietam, movendo-se de um lado para o outro... É necessário reparar bem e ver que o desenho-retrato agora é de um cão — e a folha tem o número 2. Mais uma estória... já podemos

imaginar o que fazer: servir o cachorro para o piano, mas há um inconveniente: ele é apenas ossada... o menor deslize do cursor faz, por exemplo, uma revoada de morcego preencher a cena, saídos do piano... temos que fechar sua tampa.

O cão começa a lamber a perna do esqueleto. Seria um mimo? Clicando no desenho do cão, no papel, ou na imagem do personagem, pode-se conferir: sua intenção é fazer uma refeição... o próximo clique, faz com que o cachorro destaque o osso da perna do esqueleto — e este pega o cão pelo rabo, fazendo-o de sanfona, enquanto segura a vela com a boca...

Mais um clique e o cão vai pelos ares espatifando-se sobre o piano: é o fim do instrumento e do animal. Só resta um: aplaudindo-se. É o fim, último clique sobre o esqueleto .-- que, então, se aproxima da tela do internauta, com seus olhos móveis...

Olha bem para quem o olha. Registra-se uma simultaneidade comunicativa através do olhar, pois o internauta que olha para a cena é quem assusta a caveira que agora o espia...

O esqueleto recua para a cena; o cão, por sua vez, levanta-se, e, ambos correm apressados, saindo pela esquerda. O piano, que também cria pernas, sai pelo lado oposto. O espetáculo, enfim, termina.

O enredo é construído visual e sonoramente. Sendo destinado a crianças o encadeamento vai se dando na medida em que se movimenta o mouse. Desse modo, a narrativa monta-se com a intervenção de seu receptor munido de um instrumento de comando — o mouse. A constituição sonora dessa hipermídia é feita de samplers³ onde os arquivos de áudio não se encontram disponíveis. Se a predominância do visual é indiscutível, o papel da linguagem sonora é fundamental para marcar a sintaxe e a temporalidade da narrativa. O receptor é colocado no jogo da sintaxe dos corpos sonoros, e pelo apagamento das marcas referenciais não detecta se a natureza sonora é real ou sintetizada.

O autor, nestes casos, concebe não exatamente a obra, mas seus elementos e seu algoritmo combinatório e cabe a o leitor realizar a obra. Com base em um arquitetura não linear das memórias do computador, pode-se conceber a obra com os elementos ligados entre si por elos probabilísticos e moveis. Com a obra combinatória os pólos leitor/autor, ficam trocados de forma operativa.

Para concluir, indicamos o site: www.angela-lago.com.br . para que o leitor possa exercitar o seu potencial imaginativo e sua astúcia de viajante navegador na rede virtual.

Considerações finais

Distintas marcas históricas singularizam as formas artísticas, as várias migrações e reinvenções de imagens. Os distintos trânsitos e diálogos observados nos textos em análise atestam uma ecologia cultural de complexas semelhanças, que se traduz por via do imaginário, fertilizado pela própria inventividade de que o texto artístico é portador.

Nas obras, inscrevem-se em metalinguagem elementos como absorções, diálogos e transformações. A multiplicidade e a intertextualidade aparecem como dados a serem decodificados. O leitor depara-se com um espaço labiríntico de traços permutativos que requer disposição lúdica e inteligência aventureira para retecer os sentidos ali potenciais. Cada obra assim passa a ser espaço de travessia, potencialidades tanto de sujeitos que as integram (leitor e autor), como dos componentes materiais de significação que entram em sua discursivização.

A apreciação estética é lúdica, ao mesmo tempo que utópica e reflexiva, tornando-se capaz de regenerar sentimentos e engendrar pensamentos críticos a respeito do concreto histórico, posto que, entram em jogo re-leituras da História, do concreto social, da herança cultural, da literatura por

³ LAGO, Angela (angelago@zaz.com.br) Re: *técnicas usadas em seus livros*. 12 de fev. 2002. Enviado às 15h48 min. Mensagem para: Maria Zilda Cunha (anacarol.lopez@ig.com.br)

meio de vozes dissonantes na apresentação de uma verdade agora polifônica. Se os códigos verbais e não verbais tornam-se essenciais para a construção dos sentidos, códigos de sistemas sociais, culturais e literários também constituem estratégias discursivas.

Fragmentação, colagem, montagem conceitual e fusão presidem a composição das obras. Com a desritualização e dessacralização das formas canônicas, faz-se a entronização de formas ancestrais de experiências narrativas, por conseguinte, mais caóticas. No entanto, pela consciência de linguagem com que entram em operação esses elementos, engendram-se, pelas vias da arte, em novas ordenações, formas mais rebuscadas.

Nesta época de poderosas tecnologias comunicacionais, a sociedade humana conecta-se por redes interplanetárias de telefonia e de sensores óticos, desenvolvendo formas de socialização ciberculturais. Começamos a nos deslocar por paisagens híbridas, desterritorializadas que estão sendo colonizadas por um capitalismo perverso e cuja extensão pode abarcar e moldar culturas sob a égide de um modelo hegemônico. É exatamente diante dessas constatações e dos enigmas que dos fatos derivam que pensamos a importância de nos colocarmos perto dos artistas, pelo simples fato de que eles "sabem sem saber que sabem", como diria Lacan. Esses têm sido hoje os responsáveis pela humanização das tecnologias. Daí, lembramos que, se por um lado, os artistas tomam para si a tarefa de reconfigurar a sensibilidade humana em regeneração contínua, o intelectual deve tomar para si o trabalho de modelagem de novos conceitos mais aptos aos enigmas que tem de deslindar.

Como intelectuais das letras, devemos aguçar nosso olhar crítico para rotas de sensibilidade e inteligibilidade, exploradas pelo artista. Essas garantem tessituras mais criativas e responsáveis para o desenvolvimento do imaginário, um território de múltiplas sínteses e tendências.

Bibliografia

- [1] ANTUNES, Arnaldo. *Nome*. BMG Ariola, 1993.
- [2] BORGES, Jorge.Luiz. *Ficções*. Abril Cultural, 1972.
- [3] COELHO, Novaes Nelly. *A Literatura Infantil*. 7. ed., São Paulo: Moderna, 2000.
- [4] CUNHA, Maria Zilda. *A literatura infantil e o nascimento de uma nova linguagem: a hipermídia*. Anais do 29th IBBY World Congress: Books for África, 2005.
- [5] FURNARI, Eva. *O problema do Clovis*. Vale Livros, 1992.
- [6] MACAHADO. Arlindo. *Pré –cinema & pos-cinema*.Papirus, 2002.
- [7] MELLO, Roger. *Zubair e os labirintos*. Companhia das Letrinhas, 2007.
- [8] MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.
- [9] ROSENSTIEHL, Pierre. *Labirinto*. Enciclopédia Einaudi. Lisboa:Imprensa nacional, 1988, v.13.

Maria Zilda da Cunha Doutora em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade de São Paulo. Professora de Literatura Infantil e Juvenil na Universidade de São Paulo nos cursos de graduação e pós-graduação em Letras - São Paulo, Brasil. Email:mariazildacunha@hotmail.com.br