

AS VIAGENS DE ORIÁCA A REMEDIAÇÃO DO LIVRO INFANTIL

Pedro Augusto Ribeiro Dias

**Trabalho de Projecto de Mestrado em Ciências da Comunicação
Área de Especialização em Comunicação e Artes**

AGOSTO 2010



Trabalho de Projecto apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, área de especialização Comunicação e Artes, realizado sob a orientação científica do Prof. Dr. José Augusto Mourão e do Prof. Dr. Rui Torres.

A Bimba Landmann

AGRADECIMENTOS

São muitas as pessoas a quem tenho de agradecer, pois, directamente e indirectamente, tornaram possível a realização deste projecto.

Ao Prof. Dr. José Augusto Mourão e ao Prof. Dr. Rui Torres, agradeço a confiança e o incansável apoio na realização de *As Viagens de Oriáca*.

Aos incontáveis artistas e técnicos que permitiram dar vida à história, os meus agradecimentos por acreditarem nas minhas ideias, pela disponibilidade e pelo brilhante trabalho que desenvolveram. Sem a equipa profissional e artística, a materialização do projecto não seria de todo possível.

Aos meus pais, ao Tiago, à Madalena, à tia Inês, à Bimba Landmann, à Isabel, e a todas as pessoas importantes da minha vida, agradeço a compreensão pela minha falta de disponibilidade e, sobretudo, a paciência ao longo de meses a fio.

Agradeço a partilha e a motivação dos meus colegas de mestrado, Cristina Novo e Pedro Suspiro, que estiveram sempre presentes e disponíveis para me ouvir.

Devo também um agradecimento às minhas chefias, Eng. Vítor Pinto e Eng. Carlos Ruivo, pela compreensão e incentivo na concretização deste trabalho. Aos meus colegas de trabalho, Ana Cascais, Joana Costa, Joel Ferreira, João Blattmann, Miguel Casimiro, Rogério Zacarias, Sofia Almeida e Vera Baptista, agradeço o apoio nos sucessivos desabafos acerca deste projecto.

Um incansável obrigado a todos!

RESUMO

As Viagens de Oriáca: A remediação do livro infantil

Pedro Augusto Ribeiro Dias

PALAVRAS-CHAVE: livro, narrativa, computador, hipertexto, hipermedia

Com a proliferação dos novos meios o mundo mudou e o suporte livro ajusta-se, inevitavelmente, a essa nova realidade. O formato de livro é assim condicionado pelo impacto do meio digital, que mudou profundamente a narrativa, os processos de escrita e os hábitos de leitura. Neste contexto tecnológico, marcado pelo computador, o livro sofreu uma mutação, evoluindo e tomando forma no hipertexto e na hipermedia, que, no seu conjunto, se afirmam como a remediação do livro impresso e, conseqüentemente, como um novo meio. É este o referencial do projecto: *As Viagens de Oriáca*; uma história para crianças na era do digital.

As Viagens de Oriáca, projecto que inclui uma componente teórica sustentada por uma revisão bibliográfica de autores relevantes na área, é um livro infantil interactivo, em que convergem meios diferentes. Essa convergência acontece na medida em que são agregados uma multiplicidade de discursos artísticos, pela interpretação de diferentes artistas que lhe dão forma. A fusão de diferentes linguagens permite ao leitor uma experiência multi-sentidos, um conjunto de possibilidades de interpretação e múltiplos pontos de vista, multiplicadas em função das diferentes áreas artísticas envolvidas.

Nesta aventura hipermediática, que requer um alto nível de participação, a criança estrutura o enredo e traça o seu próprio percurso ao longo de um labirinto narrativo não linear, com várias portas. As suas escolhas vão determinar o entendimento e a percepção da história, construindo assim novos significados para o conto que lhe é apresentado.

Este é um livro ergódico, onde o lugar do autor é variável, implicando um leitor activo que completa a obra com a sua experiência. A narrativa permite a intervenção directa do leitor, uma vez que se assume como uma obra aberta, e o livro deixa de ser objecto para ser acção. O livro transforma-se então num dispositivo para uso e o leitor assume assim um papel criativo, encontrando-se com a ideia moderna de todo o homem ser criador.

ABSTRACT

As Viagens de Oriáca: Children's book remediation

Pedro Augusto Ribeiro Dias

KEYWORDS: book, narrative, computer, hypertext, hypermedia

The spread of new media has brought world changes to which the printed book format inevitably tries to adjust itself. The book format is therefore bounded by the overall impact of the digital media which has deeply transformed the narrative, the writing processes and reading habits. Moreover, in the current technological context framed by computers, the book has faced both permutation and evolution and now draws its shape amidst the hypertext and hypermedia. As a whole these are assuming an alternative to the printed book format and therefore a new media. The study reference is *As Viagens de Oriáca*, a children's story of the digital-media age.

As Viagens de Oriáca, a project including a theoretic component supported by a literature review crossing key authors on the theme, is an interactive children's book where different media come together. This convergence is made possible by using multiple artistic languages and by each artist's interpretation. Through the fusion of distinct languages, the reader is able to reach a multi-sensitive experience, as well as a variety of points of view which multiply according to each artistic area in place.

In this hypermedia adventure, where a high participation level is required, the child sets up the story line and draws their own path along a non-linear narrative labyrinth with several gateways. The child's particular choices will determine how the story is understood and perceived, building and bringing new meanings into the storytelling.

We can say this book has an ergodic property, where the author's palce is variable implying the reader's action and completion of the workpiece through is own experience. To the extent this work totally assumes itself as an open workpiece – *obra aberta* –, the book therefor ceases to be an object and instead becomes action. Hence, the book is transformed into a user's tool reaching out the reader's creativa take, and this utterly grasps the *creative-man* concept of modernity.

ÍNDICE

Introdução	1
Parte I – <i>A remediação do livro infantil</i>	3
I. A remediação do livro.....	4
II. O hipertexto e o labirinto.....	8
III. A reconfiguração da narrativa pela não linearidade	11
IV. O computador como meio do hipertexto.....	15
V. A hipermédia como arte total.....	18
VI. A narrativa interactiva e a reformulação do espaço de escrita.....	22
VII. Activação do leitor.....	26
VIII. Um novo espaço de leitura.....	29
IX. Interface: transparência e reflexividade.....	33
X. Literatura electrónica ou jogo	36
XI. A literatura infantil	38
Parte II – O projecto: <i>As Viagens de Oriáca</i>	45
I. Descrição	46
II. O entorno e argumento	48
III. Modo de funcionamento	49
IV. Bancos iconográficos	51
V. Áudio.....	52
VI. Software.....	53
Conclusão.....	54
Bibliografia	56
Anexo 1: História.....	i
Anexo 2: Fluxograma.....	ix
Anexo 3: Storyboard.....	x
Anexo 4: Ficha Técnica.....	xxix
Anexo 5: Biografias.....	xxxix
Anexo 6: Orçamento	xxxviii
Anexo 7: Protótipo	xxxix

Ts'ui Pên teria dito uma vez: Retiro-me para escrever um livro. E outra: Retiro-me para escrever um labirinto. Todos imaginaram duas obras; ninguém pensou que o livro e o labirinto eram um único objecto. (Borges 1998, 87)

Introdução

Com a proliferação dos novos meios, e pela forma como estes moldam percepções, impõe-se pensar no formato de livro adequado às necessidades da cultura tecnológica do nosso tempo: “[c]hanges in the media environment are altering our understanding of literacy and requiring new habits of mind, new ways of processing culture and interacting with the world around us” (Jenkins 2005). Por outras palavras, a mudança no panorama literário pelos novos meios implicou uma adequação do suporte livro ao formato digital. Apresentam-se, assim, o hipertexto e a hipermédia como a remediação contemporânea do livro.

A partir da definição de remediação, apresentada por Jay David Bolter e Richard Grusin (2000), o trabalho de projecto que aqui se apresenta procura abordar a evolução do suporte livro até ao patamar último do hipertexto e hipermédia. A tecnologia transformou a forma como as histórias são contadas, passando estas a dispor de uma multiplicidade de meios e áreas artísticas, numa simultaneidade tão própria da era do digital. *As Viagens de Oriáca* surge, neste contexto, como uma proposta de livro infantil, que esboça a remediação do livro.

A ideia de elaborar o trabalho de projecto *As Viagens de Oriáca* remonta ao atelier de e-textualidades, em 2009, não só pela vontade de escrever um conto infantil, mas sobretudo pelo apelo interior de apresentar, no mercado português, um exemplo contemporâneo da remediação da narrativa infantil, para fazer jus à afirmação de que “[a] literatura infantil reflecte com clareza e nitidez a época a que pertence” (Magalhães e Alçada 1990).

Este trabalho de projecto divide-se em duas partes. A primeira inclui uma componente teórica, que se desdobra ao longo de onze capítulos, sustentada na revisão bibliográfica de autores relevantes para o tema. A segunda parte, apoiada por um conjunto de anexos, apresenta o corpo metodológico e prático de *As Viagens de Oriáca*.

No capítulo I da primeira parte, apresentamos a definição de remediação e a evolução histórica do livro até ao formato contemporâneo, associado à tecnologia digital e aos novos meios: o hipertexto e a hipermédia. O conceito de hipertexto é aprofundado no capítulo II, bem como a aproximação à forma de labirinto pela sua não linearidade e pelos múltiplos percursos que oferece ao leitor. No capítulo III, define-se a narrativa e a maneira como esta é afectada pela ruptura da temporalidade provocada pelo hipertexto.

No capítulo IV, o computador é apresentado como meio, por excelência, do hipertexto, enquanto dispositivo vocacionado para a mediação e integração multimediática e de diferentes

discursos artísticos. Essa convergência de discursos conduz à definição de hipermédia, no capítulo V. Neste capítulo, em que se aproxima a hipermédia à ideia de obra de arte total, são ainda apresentados conceitos como a interdisciplinariedade, intermedialização e transmedialização, que remetem para a fusão das diferentes formas e meios.

A sobreposição dos diferentes discursos e da interactividade na narrativa, que vai implicar a existência de um leitor activo, é tema do capítulo VI. No seguimento deste último, o capítulo VII recai sobre a activação do leitor e como este completa a obra pela sua experiência, antecipada pela logicidade do dispositivo digital. Já no capítulo VIII procuramos perceber de que forma o computador mudou o processo de leitura e, conseqüentemente, como o hipertexto e a hipermédia abalam a materialidade do livro.

O capítulo IX recai na abordagem do livro enquanto interface, que articula estratégias de imediácia e hipermediácia, definindo a experiência do utilizador na narrativa hipertextual. No capítulo X é abordada a distinção entre a literatura digital e o jogo, através dos aspectos em que estas duas formas de narrativa se afastam e se aproximam.

A componente teórica do projecto é finalizada, no capítulo XI, pelo percurso histórico do livro infantil, que acompanhou as sucessivas remediações do livro até ao culminar na hipermédia.

Por fim, a parte II, ao longo dos seis capítulos que a constituem, aborda a componente prática do projecto *As Viagens de Oriáca*, nas suas várias vertentes. Da história, passando pelo fluxograma e storyboard, até ao protótipo em CD-ROM, os anexos complementam esta segunda parte, proporcionando uma viagem pelos mundos hipermediáticos deste conto em particular.

Parte I

A remediação do livro infantil

I. A remediação do livro

Podemos chamar remediação a cada uma das mudanças do meio ou suporte narrativo e, numa definição simples, o meio é aquilo que remedeia (Bolter e Grusin 2000, 65). Sempre que um meio toma o lugar de um outro, estamos perante uma remediação do meio anterior: “[r]emediation is the making of new media forms out of older ones” (Bolter e Gromala 2005, 83). O novo meio não elimina o meio anterior, antes imita, reformula, potencia e intensifica as suas características: “[a] culture does not progress by erasing the past, but by weaving it into its future” (Vandendorpe 2004). O meio remediado compete com o meio “original”, afirmando-se como mais inovador e, ao mesmo tempo, numa aparente contradição, como um hóspede que é acolhido pelo meio anterior, na medida em que imita algumas das suas características.

A história e a remediação do livro estão intrinsecamente associadas à tecnologia e à inovação técnica: “[r]emediation is a process of cultural competition between or among technologies” (Bolter 2001, 23). Da pedra ou argila ao papiro; do papiro ao códice; do códice à impressão em série; e, finalmente, da máquina de escrever ao hipertexto: “[t]echnology has always played a role in the creation of reading material” (Gomez 2008, 137), isto é, a cultura tecnológica tem um papel fundamental na evolução do livro e, conseqüentemente, na escrita e na leitura.

Na Antiguidade os primeiros suportes eram tábuas de argila ou pedra e a primeira inovação ou remediação do suporte de escrita surge com o uso do papiro, no terceiro milénio antes de Cristo:

Books in Egypt, in classical Greece and Rome were made of papyrus. Sheets of this material are easy to roll, but break when they are folded; hence, it naturally favored the medium of the roll. (Roemer 2007, 84)

O papiro é progressivamente substituído por uma invenção que acontece na cidade de Pérgamo: o pergaminho, que por ser mais flexível que o papiro, favoreceu o desenvolvimento do códice (Finkelstein e McCleery 2005, 35).

No século I depois de Cristo, a transição do papiro e do pergaminho para o códice representa um dos marcos mais significativos da história do livro. Essa mudança é acompanhada pelo crescimento do movimento cristão e foram esses os primeiros a adoptar o códice pelas várias vantagens inerentes ao novo formato: mais económico, porque permitia ser escrito nos dois lados, mais compacto e mais fácil de transportar (Vandendorpe 2004). Com a ascensão do Cristianismo,

de religião proibida a religião dominante em Roma no século IV, o códice torna-se cada vez mais comum:

The codex assumed respectability along with Christianity during the fourth century, when it became the state religion of the Roman Empire. Books were no longer a cheap alternative favored by a persecuted underclass, but honored receptacles of sacred text. (Brown 2007, 179)

Este meio, como todos os outros que marcaram uma evolução no suporte narrativo, teve um forte impacto na forma como os textos eram lidos: o códice libertou as mãos do leitor; tornou mais fácil localizar uma determinada parte do texto: “[i]t gave more visibility to the content of the book and allowed artists to illuminate sacred manuscripts in order to foster a reverential attitude among believers” (Vandendorpe 2004).

A mudança do códice escrito à mão para o livro impresso marcou outra etapa fundamental na história do livro:

Before the printing press, the various versions of books or recorded information (the illuminated manuscripts of the Middle Ages, the codex of the Roman Empire, the papyrus sheets of the Egyptians and, where it all began, cuneiform pressed into clay tablets in 5000 BC) consisted of handmade, one-of-a-kind objects. (Gomez 2008, 137)

Este momento marca a transição da criação manual do objecto livro para a reprodução técnica e em série. Com esta evolução tecnológica inicia-se a massificação do livro, deixando este de ser exclusivo de determinadas classes sociais, perdendo o cariz de peça única, para se assumir enquanto cópia. A invenção da imprensa, por Johannes Guttenberg, no século XV, permitiu assim a impressão em série: “[b]y the middle of the fifteenth century, readership and ownership of books by men and women were no longer a privilege of the very few” (Hellinga 2007, 207) e, com isso, promoveu a democratização do conhecimento e a distribuição de informação de um para múltiplos indivíduos ao mesmo tempo.

A invenção da máquina de impressão e as inovações que vão acompanhando progressivamente a configuração do texto numa página, como é o exemplo da numeração de páginas, títulos, subtítulos, tabelas, etc., dotam o leitor de um maior controlo sobre o processo de leitura, sobretudo no que toca à releitura de um parágrafo, ou passagem particular de um texto, e à partilha com outros: “[t]he book thus became ideally suited as a vehicle for the revolution in knowledge that characterized the Renaissance and ushered in the modern era” (Vandendorpe 2004).

Mais tarde, a invenção da máquina de escrever representa outro ponto de viragem, e a tecnologia é usada a favor de quem escreve e vai influenciar a forma como os livros são escritos:

With the appearance of the typewriter (...) technology finally had a hand in the way that books were written. Before then, all of the major technological innovations were on the publishing side, while the innovations in terms of writing had mainly to do with new ways of telling stories (stream of consciousness etc.). But fifty or sixty years ago, when most writers began to use typewrites, there was finally a (...) shift in the way writers thought about and composed their work. (Gomez 2008, 137)

Com a invenção do computador e sobretudo com a era do computador pessoal e dos programas de processamento de texto, que se iniciou nos anos 80, a escrita digital propagou-se rapidamente. O processo de escrita tornou-se mais fluido, pela facilidade de correcção, formatação e distribuição do texto. É neste contexto tecnológico que surge o hipertexto, assumindo-se desde logo como a remediação da impressão e do livro; um intensificador do meio antigo. Jay David Bolter afirma que: “[h]ypertext in all its electronic forms (...) is the remediation of print” (2001, 42). A remediação do livro culmina assim num documento híbrido e hipermédia, na medida em que mistura interactivamente texto, som e imagem. Essa mutação, a partir do simples texto no ecrã, comum desde o aparecimento da World Wide Web, corresponde ao espaço contemporâneo da escrita:

The Internet and the Web, CD-ROMS and DVDs, and computer RAM constitute a field for recording, organizing, and presenting texts – a contemporary writing space that refashions the earlier spaces of the papyrus roll, the codex, and the printed book. (Bolter 2001, 12)

Com a generalização dos novos meios, o mundo mudou e o suporte livro ajustou-se, inevitavelmente, a essa nova realidade: “[a]s novas tecnologias dos media estão a mudar algo que todos tínhamos por garantido: como lemos e escrevemos” (Mourão 2001a). Nos dias de hoje, o evento da multimédia veio mudar definitivamente a forma como as histórias nos são contadas, já que “it is possible to combine the aural, written and pictorial means of storytelling in one so-called multimedia event. We can also expect to discover possibilities beyond the linear form of stories in the more complex form of the hyperdocument” (Engeli 2000, 51). Esta mudança crucial dos meios, que afecta profundamente as percepções do ser humano, impôs a necessidade de um formato de livro digital, associando-se a este, naturalmente, um novo processo de escrita:

The digital medium is a real and present form of writing, one that has changed the idea of writing itself (...) this change is not just about writing but about how writing is made. Word processors, image manipulating programs, animation tools, and HTML generators, among other tools, witness the implications of this change in writing: it has shifted from latent to hyperactive that quality of writing we can call “making” - or poesis. (Glazier 2004)

Por outras palavras, o meio digital é, em si mesmo, uma forma de escrita que mudou não só a forma como escrevemos, mas também o próprio processo de escrita.

Este capítulo procurou contextualizar historicamente a evolução do suporte livro pela cultura tecnológica do seu tempo, numa sucessão de marcos que afectaram profundamente o processo de escrita e leitura, culminando, por fim, no hipertexto e na hipermédia. Não seria possível chegar a esta nova forma de livro sem a herança histórica e as sucessivas mediações que foram potenciando as características do meio seguinte.

II. O hipertexto e o labirinto

No capítulo anterior referimos que o hipertexto surge depois de um longo percurso histórico que se iniciou com tábuas de pedra e argila e que culminou nessa forma digital, integradora de diferentes meios em simultâneo. Este capítulo aborda com maior profundidade esse conceito, associado à tecnologia digital, que se assume como o remediador do livro.

O termo “hipertexto” nasce no início da década de 1960 com Ted Nelson, que o define como um corpo de material escrito ou pictórico interligado de uma forma tão complexa, que não poderia ser apresentado ou representado convenientemente em papel (Nelson 2003, 144). Assume-se assim como um sistema complexo de documentos ou fragmentos interligados. Por outras palavras, podemos definir hipertexto como um texto composto por nós ou elementos diferentes, ligados entre si por hiperligações. Esses elementos podem ser palavras, parágrafos, imagens estáticas e vídeo. Todos esses elementos podem conviver dentro de um só documento: “the links constitute a path through a virtual space and the reader becomes a visitor or traveller in that space” (Bolter 2001, 29).

No entanto, de acordo com Douglas e Hargadon, o significado de hipertexto não se restringe a meros nós ou ligações. Para estes autores, o hipertexto é uma estrutura de possibilidades narrativas (2004, 203) e a intersecção de muitos caminhos, isto é, uma rede de narrativas interligadas, que constituem uma nova forma de escrita. No hipertexto, uma página individual, que faz parte dessa rede ou estrutura, é vestida com a mesma importância que o texto na sua totalidade.

O hipertexto, como estrutura de possibilidades que é, permite assim a criação de redes de informação multidimensional e multimidiática. Neste sentido, e de acordo com Bolter: “[a] hypertext can narrate the same events from different points of view” (2001, 129), ou seja, o hipertexto permite ao leitor percorrer diferentes caminhos e diferentes pontos de vista.

Jay David Bolter torna mais genérica a definição de hipertexto:

We can think of hypertext as a genre or series of genres, including interactive fiction, applications for education and entertainment, Web sites (which themselves constitute many different genres), and so on. (...) Hypertext is intimately associated with digital technology. Without technology, hypertext would never been recognized as a set of genres. Without the genres of hypertext, however, electronic writing (which would be mere word processing) would not assert itself as distinct from linear writing for print. What defines hypertext is the way that it distinguishes itself from other genres, in particular, those of print. (Bolter 2001, 41-42)

Este autor define o hipertexto como um conjunto de géneros associados à tecnologia digital, numa interdependência que o faz distinguir dos géneros impressos.

No entanto, retomando a definição mais restrita, isto é, o hipertexto como sistema complexo de documentos ou fragmentos interligados, é de referir que as conexões que nele habitam constituem percursos quer para o autor quer para o leitor. Por outro lado, o significado de determinado texto, que pode estar localizado simultaneamente em diferentes pontos do percurso, depende do caminho que o leitor percorreu até ali chegar e, assim, como Bolter sugere: “hypertext constitutes a labyrinth of possible reading paths” (2001, 131).

Esta definição de hipertexto encontra-se com a visão de narrativa de Espen Aarseth. Segundo este autor, a narrativa é encarada como: “a labyrinth, a game, or an imaginary world, in which the reader can explore at will, get lost, discover secret paths, play around, follow the rules, and so on” (Aarseth 1997, 3).

O hipertexto está a mudar o modo como se lê porque será necessário um esforço, que ultrapassa a própria leitura, para percorrer toda a informação nas diferentes perspectivas em que é apresentada. A narrativa perspectiva-se assim como ergódica, porque, de acordo com Aarseth “[a] non trivial effort is required to allow the reader to traverse the text” (1997, 1). A ergodicidade exige assim do leitor um esforço adicional de atenção para as ligações que coexistem com o texto, mais do que um entendimento das palavras:

Each «node» of text carries within it variable numbers of links that take the reader to different successive nodes, and so on. Thus the reader is offered a «non-linear» or perhaps more accurately, a «multilinear» experience (Following a link is a linear process; however the variable number of links on offer in any given text produce high numbers of possible pathways). (Lister, et al. 2003, 27)

Consequentemente, o leitor, sempre que se depara com uma ligação nessa experiência multilinear, é obrigado a tomar uma decisão relativa ao caminho a seguir, implicando que só uma direcção pode ser seguida e que outros caminhos não vão ser percorridos.

Na narrativa hipertextual, pelas múltiplas bifurcações presentes no percurso, a orientação torna-se também um desafio para o leitor, uma vez que este pode deslocar-se numa variedade de ordens de leitura e, se não existir forma de se orientar, poderá ficar perdido no complexo narrativo:

A hyperdocument – a collection of linked information nodes – forms a structure, so that every piece of information can be accessed in a least one way. Such an information space is multidimensional, since there are many different aspects that can serve as coordinates. When represented on a screen, it is reduced to two dimensions. (Engeli 2000, 77)

Nesta perspectiva, pelas coordenadas que podem ser encontradas no hiperdocumento, o leitor deverá ser um Teseu dos dias de hoje, que se aventura num labirinto, mas com acesso a um sistema GPS, ou a um mapa da aplicação, que um Dédalo, que se configura como autor da obra, partilha com o leitor. No livro *First Person*, J. Douglas e Andrew Hargadon afirmam que a

desorientação no hipertexto é potencialmente mais desconcertante do que os momentos de desconforto que experimentamos com outros meios (2004, 202), mas, com esse mapa que é fornecido na aplicação, torna-se possível a orientação, exploração e apreensão da estrutura da mesma, eliminando o perigo de se perder para sempre no seio do labirinto hipermedial. Kevin Lynch refere que não pode haver perigo de ficar perdido dentro do labirinto; este deve permitir ser explorado e apreendido com o tempo:

It must be granted that there is some value in mystification, labyrinth, or surprise in the environment. (...) This is so, however, only under two conditions. First, there must be no danger of losing basic form or orientation, of never coming out (...). Furthermore, the labyrinth or mystery must in itself have some form that can be explored and in time apprehended. Complete chaos without hint of connection is never pleasurable. (1960, 5-6)

A exploração desse labirinto hipertextual vai ao encontro de um perfil de leitor normalmente associado às crianças: a criança lê sem uma ordem pré-estabelecida; faz uma outra leitura a partir das imagens, criando uma nova narrativa; pede para ouvir continuamente as suas partes favoritas e procura entender o texto como um jogo entre palavras e imagens. Para Jay David Bolter e Diane Gromala, as crianças, que abordam o livro de forma complexa e variada, sabem ler hipertextualmente: “[c]hildren have known for decades (since the flourishing of children’s literature in the nineteenth century) how to read hypertextually” (2005, 81-82). Estes autores referem ainda que a criança encara o livro impresso de uma forma reflexiva, porque não se limita a olhar exclusivamente para o seu conteúdo e significado:

There is a long tradition of experimental interfaces in children’s books – pop-up books, books in odd shapes, books with holes in the page so that the reader can see a portion of the image of the next page. In other words, children treat the book as a reflective interface. (2005, 81-82)

A criança interage com o objecto e aprende desde muito cedo a manipulá-lo. As interfaces experimentais que Jay Bolter e Diane Gromala referem só vieram potenciar a reflexividade do objecto livro, porque obrigam a uma maior interacção. Nos dias de hoje, para além dos exemplos de interfaces experimentais que estes autores referem, encontramos nas livrarias, não só os livros clássicos para colorir, mas alguns exemplos de produção livreira complexa, em termos de materiais, com recurso a texturas diferentes, sons e até mesmo mecanismos para criar movimento nas próprias ilustrações.

Neste capítulo definimos o conceito de hipertexto e como este se aproxima da ideia de labirinto. O hipertexto como um sistema de fragmentos digitais, interligados por hiperligações sob variadas formas, oferece uma variedade de caminhos, escolhas e perspectivas possíveis, tornando fundamental a existência de um mapa que permita que o leitor se oriente ao longo do percurso.

III. A reconfiguração da narrativa pela não linearidade

No capítulo anterior, verificámos que o hipertexto oferece uma experiência não linear ao leitor, pelas múltiplas possibilidades que lhe são apresentadas sob a forma de hiperligações. Neste capítulo vamos analisar de que forma a narrativa é afectada pelo hipertexto, precisamente pela ruptura da linearidade na perspectiva temporal da construção dos acontecimentos.

A humanidade foi desde sempre acompanhada de narrativas: “[g]iven the presence of narrative in almost all human discourse, there is little wonder that there are theorists who place it next to language itself as the distinctive human trait” (Abbott 2008, 1), por outras palavras, a capacidade de contar histórias pode ser considerada um traço distintivo do ser humano.

Muito antes de a escrita nascer, as narrativas eram transmitidas e transportadas, de geração em geração, por contadores de histórias e bardos: “[s]tories have a long tradition as a means of revealing and transporting information” (Engeli 2000, 51).

Para H. Porter Abbott, a narrativa é uma representação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos (2008, 12). Por outras palavras, trata-se de uma apresentação verbal ou imagética de uma sequência, ficcional ou não, de acontecimentos. Já Donald Polkinghorne refere-se à narrativa como uma forma de “meaning making” (1988, 36). Supõe-se assim que a narrativa estrutura, organiza e dá significado à realidade: “narrative is one of the forms of expressiveness through which life events are conjoined into coherent, meaningful, unified themes” (Polkinghorne 1988, 126). Para além disso, a sua função é dar sentido à vida humana e ao mundo que nos rodeia: “narrative is so much a part of the way we apprehend the world in time that it is virtually built in to the way we see” (Abbott 2008, 6), ou seja, é também pela narrativa que apreendemos a realidade.

A nossa existência gravita em torno de narrativas porque esta é a forma como entendemos que a informação nos deve ser apresentada: “[n]arrative is central to human experience” (Madej 2003), e a nossa própria vida traduz-se numa sequência de eventos estruturados pela própria narrativa: “[i]f humanity were a building, each author would be a window. The view from that window would be the picture each author paints. (...) A narrative is an individual’s perspective of the surrounding landscape” (Meadows 2002, 2).

Essa centralidade, ou universalidade, da narrativa é tema para Roland Barthes. Segundo este autor, existem incontáveis formas de narrativa no mundo (1975, 237):

There is a prodigious variety of media, as if all substances could be relied upon to accommodate man's stories. Among the vehicles of narrative are articulated language, whether oral or written, pictures, still or moving, gestures, and an ordered mixture of all those substances (...). Moreover, in the infinite variety of forms, it is present at all times, in all places, in all societies; indeed narrative starts with the very history of mankind; there is not, there has never been anywhere, any people without narrative. (Barthes 1975, 237)

Ao definirmos a narrativa como um discurso que representa um ou mais acontecimentos (Prince 1987, 58), torna-se implícita uma sequência em que as acções ocorrem e, conseqüentemente, uma ideia de organização temporal. De acordo com Abbott, a narrativa é a forma principal pela qual a nossa espécie organiza o seu entendimento do tempo (2008, 3) e, de acordo com este mesmo autor, “we have always been shaping and reshaping time as a succession of events, that is, as narrative” (2008, 5). A organização temporal de acontecimentos pela narrativa, que Abbott aborda, transporta o tempo para uma dimensão humana, como explica Paul Ricoeur: “[t]ime becomes human time to the extent that it is organized after the manner of a narrative; a narrative, in turn, is meaningful to the extent that it portrays the features of temporal experience” (1984, 3). Em síntese, a narrativa é uma forma de ordenar, representar e criar temporalidade.

O conceito de tempo na narrativa, associado à apresentação e organização de uma sequência de eventos, é necessariamente um tempo linear. Sob o mesmo ponto de vista, Crispin Sartwell afirma que o tempo da narrativa é um tempo linear, ao fim do qual as coisas estão diferentes do que estavam no início e, neste tempo linear, a narrativa é um princípio de ordem (2007, 190). Na perspectiva de Mark Stephen Meadows este caminho linear está associado à tradição verbal: “narrative has traditionally followed a linear path. Because narration comes from a verbal tradition, linguistic communication is necessarily bound in linear time” (2002, 51).

A mudança do papel para o ecrã de computador, isto é, da impressão para o digital, mudou substancialmente a nossa relação com o tempo linear que referimos no parágrafo anterior. A remediação do livro em hipertexto implicou uma ruptura do tempo na progressão das histórias, surgindo assim a não linearidade como factor de reconfiguração da própria narrativa: “[a]s narrative shifts from the linear progressions of text and speech to a more nonlinear (...) communication, new methods of narrative are emerging” (Meadows 2002, 3).

Antes do aparecimento da World Wide Web e do CD-ROM, o escritor escrevia tendo em mente um suporte linear, à excepção de alguns autores como Jorge Luís Borges, Italo Calvino e Julio Cortázar que, numa atitude transgressora face a convenções dominantes, procuraram uma originalidade nos métodos de composição de narrativas, usando técnicas literárias e artifícios

visuais para um leitor activo. Nos dias de hoje é possível criar estruturas narrativas mais líquidas ou fluidas, usando as palavras e imagens como blocos de legos que o leitor vai construir.

A narrativa tradicional está associada sobretudo ao texto impresso estático e à linearidade, enquanto que a narrativa hipertextual remete para o digital, para a não linearidade e para o princípio de interacção com o texto: “[w]here printed genres are linear or hierarchical, hypertext is multiple and associative. Where a printed text is static, a hypertext responds to the reader’s touch” (Bolter 2001, 42). Mais do que o percurso em que a obra linear se transforma em não linear, pelo advento dos meios digitais, o hipertexto apropria-se dessa própria linearidade, tornando-a uma entre muitas trajectórias que podem ocorrer dentro de uma obra de hipermédia: “[a] traditional linear narrative is one among many other possible trajectories” (Manovich 2001, 227).

Espen Aarseth afasta a imobilidade e a linearidade na sua definição de texto não linear:

A nonlinear text is an object of verbal communication that is not simply one fixed sequence of letters, words and sentences but one in which the words or sequence of words may differ from reading to reading because of the shape, conventions, or mechanisms of the text. (Aarseth 1997, 41)

Por outras palavras, o tempo da narrativa no hipertexto é variável e dinâmico, porque até mesmo a sequência de letras, palavras e frases poderá não ser fixa. Torna-se implícito que cada leitura poderá ser uma nova leitura.

De qualquer forma, é de referir que, mesmo no hipertexto, o leitor procura uma certa linearidade de forma a construir um significado da história: “[e]ach reading of a hypertext must be a linear experience, because the reader must move from episode to episode, activating links and regarding the text that is presented” (Bolter 2001, 128). Analogamente, o condicionamento cognitivo da recepção, mesmo em enunciados de significação aberta, empurra o leitor para uma interpretação linear do progresso da narrativa: “we always imagine stories on a time axis and even if a narrative has neither beginning nor end, we as readers always imagine them” (Balpe 2005). Mas esta estrutura linear é puramente virtual e assenta unicamente na construção que o leitor faz no processo de leitura: a narrativa deixa de ter princípio e fim, porque a história é construída por cada leitura do texto.

A não linearidade no hipertexto, quando traduzida na forma de hiperligação, tem um impacto directo na lógica de progressão das histórias que são contadas: “[t]he hyperlink does not only change words and the way texts are structured, it also modifies the basic modalities of progression through texts, transforming it from a logic of discovery to one of revelation” (Gervais 2004). O livro metamorfoseado em dédalo cibertextual, em que o leitor traça o seu próprio percurso, é não linear, ou então não estaríamos na presença de um labirinto, mas de um simples caminho sem encruzilhadas; porém, são essas encruzilhadas, sob forma de hiperligações, que vão

implicar escolhas e, conseqüentemente, caminhos que não vão ser percorridos pelo leitor: “[w]hen you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard” (Aarseth 1997, 3).

Jay David Bolter refere que a narrativa linear já não se adequa ao que o escritor e leitor hipertextual procura: “[f]or hypertext writers and their readers, the single narrative line is no longer adequate to capture the reality that they wish to pursue” (2001, 129); e a não linearidade abre novos e diferentes caminhos. Como Aarseth afirma, a perspectiva da não linearidade é mais útil como ponto de partida; como uma forma de identificar direcções possíveis (1997, 42).

O livro como artefacto digital é efectivamente não linear e, como José Augusto Mourão explica: “[h]oje as formas tecnológicas de vida são (...) demasiado rápidas para a linearidade” (2002). O hipertexto reflecte, para este mesmo autor, as características das redes em que se movimenta (Mourão 2002), ou, por outras palavras, caracteriza-se pela ligação, fluxo e velocidade; pelo fragmento e pela interconexão.

O modelo clássico de narrativa que perdurou durante mais de dois milénios contou com uma contrariedade que não esperava: o digital, que inaugurou toda uma nova natureza de narrativa e novas possibilidades para o escritor e para o leitor.

Este capítulo abordou o conceito de narrativa como uma apresentação linear de um ou de vários acontecimentos. O surgimento dos meios digitais e a remediação do livro impresso pelo hipertexto veio impor uma não linearidade à narrativa porque, pelo desdobramento de possibilidade de caminhos a seguir no percurso narrativo, possibilitou ao leitor a organização da ordem dos próprios acontecimentos.

IV. O computador como meio do hipertexto

Não podemos falar de hipertexto sem abordarmos o meio digital em que este habita. Neste capítulo vamos apresentar o dispositivo central da nossa cultura e, simultaneamente, o meio do hipertexto: o computador.

O meio é aquilo que remedeia (Bolter e Grusin 2000, 65): “[i]t is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real” (Bolter e Grusin 2000, 65), ou seja, o meio rivaliza com outros meios, apropriando-se das suas características. Nesta perspectiva, o computador surge como dispositivo técnico cuja vocação é mediar, estabelecendo-se, por exemplo, como elo de ligação da arte e da literatura com a cultura tecnológica.

Marshall McLuhan, numa entrevista realizada em 1969, aborda o meio como remediação, referindo que os meios eléctricos, como a rádio, o telefone, a televisão e o computador, expandiram as funções dos meios mecânicos (McLuhan 1969). No entanto, este autor vai mais longe abordando o meio numa perspectiva simbiótica, isto é, definindo-o como extensão do homem: “[b]ecause all media, from the phonetic to the computer, are extensions of man that cause deep and lasting changes in him and transform his environment” (McLuhan 1969), acrescentando que as sociedades são moldadas pela natureza do meio, mais do que pelo conteúdo do mesmo (McLuhan 1969). Por outras palavras, o meio, enquanto dispositivo técnico, tem um profundo impacto no indivíduo, na sociedade e na realidade que o envolve.

O computador, como meio por excelência do hipertexto e da hipermédia, medeia não só a nossa forma de comunicar, mas sobretudo o mundo que nos rodeia. Através desse dispositivo, o homem é dominado por uma natureza artificial imersiva, ou o seu simulacro, que o prende por braços invisíveis. O computador, como meio central da nossa cibercultura, é hoje uma máquina capaz de simular qualquer fenómeno, na perspectiva em que a simulação se define por uma imitação de determinado fenómeno através do uso de outro dispositivo (Ohnari 1998, 1).

O autor Berit Holmquist aborda o computador como um meio de integração, isto é, numa perspectiva de “collage medium” ou, por outras palavras, como um meio que integra outros meios: “the computer has developed into a medium (...) that incorporates many other media” (1993, 143).

Com o hipertexto, a literatura autonomiza-se do livro impresso, e é com o computador, como integrador de outros meios, que se desdobram novas possibilidades de narrativa. O computador é o meio que permite a expressão da criatividade humana e a construção de mundos

próprios, estimulando o desenvolvimento das capacidades do indivíduo e, conseqüentemente, a sua personalidade:

The computer's chameleonlike quality (...) makes it an ideal medium for the construction of a wide variety of private worlds and through them, for self-exploration (...) computers enter into the development of personality, or identity. (Turkle 1984, 6)

O computador é o meio integrador e um suporte por excelência de todas as artes, estabelecendo-se, por exemplo, como elo de ligação da arte com a cultura tecnológica: “[t]he computer could textualize all the arts: that is, it could incorporate sound and images into hypertext as easily as words” (Bolter 2001, 184). Para Jay David Bolter, o computador é o meio que permite remediações de diferentes suportes, do cinema, televisão e fotografia: “[f]or our culture today, the computer is not only a new kind of book, but also a site for the refashioning of film, television, and photography” (2001, 158). Lev Manovich vai ao encontro desta visão de Jay David Bolter, apresentando também o computador como um mediador da produção cultural e artística: “[t]he role of the digital computer shifted from being a particular technology (...) to a filter for all culture, a form through which all kinds of cultural and artistic production were mediated” (2001, 64).

O computador acaba por moldar um suporte agregador dos diferentes meios, a que podemos chamar “o livro hipermédia”, isto é, a integração da multimédia na narrativa hipertextual: o computador não é um livro em si mesmo, mas metaforicamente uma máquina digital que integra muitos outros meios remediados num único suporte. Assim, a literatura electrónica, como digital que é, não pode ser dissociada do seu meio: “[m]ore than being marked by digitality, electronic literature is actively formed by it” (Hayles 2008, 43).

É líquido pensar que se o computador é o meio por excelência do hipertexto, e se o hipertexto é a remediação do livro, o livro impresso não é mais que um pastiche dos nossos dias. A ideia do livro está a mudar pela tensão entre as formas impressas e as formas digitais (Bolter 2001, 3), e falar do hipertexto como a remediação contemporânea do livro obriga-nos a reflectir sobre o formato do suporte impresso, que se mantém como referência desde a invenção de Guttenberg.

A verdade é que nunca se falou tanto do futuro do meio como agora, com a proliferação de dispositivos que são basicamente uma espécie de livros digitais, como é o exemplo do iPad, produzido pela Apple Inc., e do Kindle, criado pela Amazon. Estes dispositivos Tablet PC, ou seja, computadores de ecrã táctil, procuram revolucionar o suporte de leitura e a transição progressiva do papel para o digital: “old media can find much to cheer about with the arrival of the Tablet Age, which promises to smooth old media's transition from paper to digital” (Quittner 2010). Da mesma forma que publicar uma obra num papiro ou códice seria desadequado nos dias de hoje, o mesmo se

poderá dizer do livro impresso no futuro. Milan Kundera, no ensaio “The Curtain”, exemplifica essa ideia, que podemos transpor para o suporte livro:

Let us imagine a contemporary composer writing a sonata that in its form, its harmonies, its melodies resembles Beethoven's. Let's even imagine that this sonata is so masterfully made that, if it had actually been by Beethoven, it would count among his greatest works. And yet no matter how magnificent, signed by a contemporary composer it would be laughable. At best its author would be applauded as a virtuoso of pastiche. (Kundera 2007)

Por outras palavras, na era do digital a construção de uma obra contemporânea sob forma de livro impresso poderá ser encarada como deslocada do seu tempo na era do digital.

O computador veio reformular o espaço de escrita e leitura, como vamos ver mais adiante, e o texto tornou-se uma obra aberta (Eco 2009), para utilizar a terminologia de Umberto Eco, tornando a experiência de leitura simultaneamente um espaço de escrita:

The computer gives the reader the opportunity to intervene in the text itself, an intervention not possible in print, where text lies on a plane inaccessible to the reader... in the electronic medium, however, readers cannot avoid writing the text itself, because every choice they make is an act of writing. (Bolter 2001, 152)

Ao contrário do formato impresso, o computador veio permitir a acessibilidade e a intervenção do leitor no texto, até porque, como o próprio Bolter afirma, cada escolha é em si mesmo um acto de escrita.

Este capítulo abordou o computador como meio por excelência do hipertexto e como meio integrador de outros meios. A sua característica mediadora, não só dos diferentes meios remediados, mas também de formas artísticas, mudou a natureza do livro.

V. A hipermédia como arte total

No capítulo anterior referimos que o computador molda um suporte agregador dos diferentes meios, a que podemos chamar hipermédia. A definição de hipermédia e a multiplicidade de discurso artísticos que nela convergem são objecto deste capítulo.

A hipermédia pode ser definida como a combinação entre hipertexto e multimédia, geralmente integrados num *software* ou aplicação informática ou, como Wardrip-Fruin define: “human-authored media that ‘branch or perform on request’” (Wardrip-Fruin 2004). Como vimos no capítulo dedicado ao hipertexto, a sua definição consiste num texto composto por nós, que podem ser palavras, parágrafos, imagens estáticas e vídeo. Na perspectiva de Simon Biggs, o termo multimédia refere-se especificamente ao meio digital e implica a coexistência de um ou mais meios para produzir um trabalho final:

Multimedia can be seen to include a range of media, such as text, image, video, film, light, Kinetics (...) where two or more of these media are used together to produce a final work (...) Multimedia should be seen to refer specifically to digital media where the content of a work in the digital domain has source material deriving from more than one of the media (...) and features a non-linear (navigable) or interactive to the reader. (2004, 183)

Em suma, o termo multimédia é usado para descrever a integração de diferentes meios numa aplicação, que apelam para múltiplos sentidos ao mesmo tempo, potenciando, desse modo, a concentração.

A definição de Simon Biggs vai ao encontro da definição de hipermédia segundo George Landow. Este autor defende que pela inclusão de informação visual, som, imagem e outro tipo de dados, a definição de hipertexto é tornada mais ampla, desvinculando-o simplesmente do verbal: “[s]ince hypertext, which links one passage of verbal discourse to images, maps, diagrams, and sound as easily as to another verbal passage, expands the notion of text beyond the solely verbal, I do not distinguish between hypertext and hypermedia” (Landow 2006, 3). Isto é, a integração da multimédia no hipertexto transforma-o em hipermédia, remetendo-nos para a definição inicial apresentada.

A tecnologia, na forma do meio computador, veio permitir a mutação das narrativas, ou seja, a nossa forma de contar histórias deixou de se restringir a palavras, mas passando a dispor de uma multiplicidade de formas e meios que organizam e dão sentido ao mundo através de linguagens e discursos. Para Jay David Bolter a tecnologia electrónica pode ajudar a quebrar as fronteiras entre literatura e outras artes (2001, 184), inaugurando assim uma renovação criativa da narrativa pela imagem e outras formas artísticas.

Quando Peter Hunt se refere ao livro infantil como um suporte que agrega diferentes formas de arte: “it involves and integrates words and pictures, it overlaps into other modes – video, oral storytelling – and other art forms” (1994, 1); e acrescentando a componente hipertextual a essa quase definição, podemos ter como resultado uma aplicação hipermédia e, nessa mesma lógica, uma obra de arte total com diferentes camadas artísticas que se sobrepõem e que oferecem simultaneamente uma experiência mediadora com as artes envolvidas: “the medium can promise a more elaborate hypermediacy, as World Wide Web sites do in combining painting, photography, graphic design, film, audio, and video into a sort of popular *Gesamtkunstwerk*” (Bolter 2001, 26).

O primeiro modelo para a integração das diferentes formas de arte surge no século XIX, com o compositor Richard Wagner (Packer e Jordan 2000), no ensaio *Das Kunstwerk der Zukunft* (A obra de arte do futuro), a que chamou obra de arte total, no original *Gesamtkunstwerk*: “are there no more arts and no more boundaries, but only art, the universal, undivided” (Wagner 1895, 29). Com a fusão totalizadora das artes plásticas e visuais, teatro, ópera, dança, narrativa e poesia, Wagner procurava a imersão do espectador na sua obra. Este conceito wagneriano de um ambiente multimédia imersivo, que mergulhe os sentidos na obra, integra-se na visão hipermedial do livro.

A multiplicidade de discursos e visões da própria história, que residem na fusão de diferentes linguagens tais como a narrativa textual, visual e musical, apresenta-se como fundamental numa obra hipermédia, permitindo ao leitor um conjunto de possibilidades de interpretação: “[t]he more text choices available to the reader the greater the possible interpretative responses” (Lister et al. 2003, 50). Essas possibilidades são multiplicadas em função das diferentes áreas artísticas envolvidas, potenciando novos significados para as histórias e múltiplos pontos de vista: “[t]o occupy multiple points of view (...) becomes a new positive good and perhaps the major freedom that our culture can now offer” (Bolter e Grusin 2000, 245).

Em obras com as características referidas, a convergência de discursos artísticos, que fornecem informações diferentes da mesma narrativa, “ajudam a criar várias camadas de leitura e a ampliar a percepção estética (...). A noção de que uma história não tem uma única interpretação é essencial para que cada um aprenda a descobrir, por esforço próprio, uma visão do mundo mais adequada ao seu universo emocional e cognitivo” (Necyk 2006). Essas várias camadas, segundo Umberto Eco, validam esteticamente a própria obra; a forma originária imaginada pelo autor: “a forma é esteticamente válida na medida em que pode ser vista e compreendida segundo múltiplas perspectivas, manifestando uma riqueza de aspectos e de ressonâncias sem nunca deixar de ser ela própria” (Eco 2009, 68). Isto é, o uso de diferentes meios numa só obra, para além de a tornarem mais ostensiva, proporcionam diferentes e novos percursos interpretativos e, para além disso, uma maior possibilidade de o leitor se identificar com um dos caminhos oferecidos.

A multiplicidade de discursos artísticos envolvidos na obra reside na interdisciplinaridade, isto é, a interacção entre duas ou mais disciplinas (Moran 2002, 16). Essa sobreposição de saberes é conseguida pelo envolvimento de diferentes artistas: ilustradores, designers, compositores, locutores e programadores. Surge-nos assim o conceito de intermídia que, de acordo com Christiane Paul, é usado para descrever “mixed forms of media and constitutes a formal category that describes the blending of different media with each other” (2005, 37), apontando para a síntese de vários meios que transformam a obra num ser híbrido: “[w]e are not dealing with a transformation of form and content from one medium to another, but instead with a sort of synthesis. In such an intermedial form, individual components complement one another but could not stand on their one” (Wenz 2004, 159). O autor Dick Higgins aponta a intermídia como uma irreversível inovação histórica (2001, 52), que permanece como uma possibilidade sempre que exista o desejo de fundir dois ou mais meios (2001, 53).

Em suma, a intermídia reside na convergência de vários meios, que são combinados e incorporados numa só entidade.

Este conceito de intermídia associado à hipermídia conjuga-se com a definição de transmedialização; isto é, a obra hipermídia pode assumir-se como transmedial, na medida em que o texto é interpretado pelos vários artistas que coexistem na construção da obra, envolvendo assim os diferentes meios que a constituem: “transmedialization describes the transfer of text from one medium to another” (Wenz 2004, 157), ou seja, é pela transmedialização que são produzidas as várias camadas da obra, na medida em que o texto interage com os diferentes meios, sendo interpretado por cada meio envolvido.

Assiste-se assim à contaminação da literatura enquanto meio “que faz dela simultaneamente uma técnica e uma tecnologia do imaginário” (Mourão 2001b), não exclusivamente para o indivíduo que assume o papel de escritor, mas para uma comunidade artística que se reúne à volta do objecto híbrido a que se pode chamar livro.

É de referir, por fim, que a hipermídia pode assumir-se como um novo meio, enquadrando-se na definição proposta por Lev Manovich: “[t]he new media object consists of one or more interfaces to a database of multimedia material” (2001, 227). A hipermídia não é mais que uma interface de uma base de dados multimédia que, como já tivemos oportunidade de referir, inclui diferentes meios com um referente digital como texto, imagem, vídeo, entre outros, sendo que as hipernarrativas criadas nestes parâmetros são uma soma de múltiplas trajectórias que atravessam a base de dados (Manovich 2001, 227). Os *inputs* fragmentários são organizados, alojados e agrupados no centro da base de dados: “an important function of narrative is the creation of organized constructs out of unorganized data fields” (Almog 2002), ou seja, a narrativa é um factor de ordem nessa base de dados.

Em suma, a tecnologia e a multimédia transformam o hipertexto em hipermédia, desvinculando-o simplesmente da forma verbal, conduzindo-a ao papel de novo meio. A fusão dos diferentes discursos, através da interdisciplinariedade, da intermedialização e da transmedialização, vieram permitir o desdobramento de interpretações, tornando a obra em ser híbrido.

VI. A narrativa interactiva e a reformulação do espaço de escrita

Os diferentes discursos que, como já tivemos oportunidade de referir, coexistem em simultâneo na obra, juntamente com a interactividade que a maquinaria digital permite, ampliam a definição da narrativa e a intervenção do leitor na própria obra. São estas questões que vamos abordar neste capítulo.

A narrativa interactiva é a forma de arte mais ambiciosa dos dias de hoje porque combina a narrativa tradicional com arte visual e interactividade (Meadows 2002, 2). O seu potencial deriva precisamente da sobreposição de diferentes formas e perspectivas artísticas, que passam, a título de exemplo, pela escrita, imagem e interface.

Para Lev Manovich uma narrativa interactiva é constituída por um número de registos numa base de dados multimédia de forma a permitir mais do que uma trajectória: “a number of database records linked together so that more than one trajectory is possible is assumed to constitute an ‘interactive narrative’” (2001, 228). Esses fragmentos interligados, alojados em base de dados multimédia e acedidos por hiperligações através da interface de uma aplicação, definem e estabelecem trajectórias; mas essas diferentes trajectórias, ligadas entre si, não constituem por si só uma narrativa:

[M]erely to create these trajectories is of course not sufficient; the author also has to control the semantics of the elements and the logic of their connection so that the resulting object will meet the criteria of narrative. (Manovich 2001, 228)

O autor deve ser o arquitecto do edifício narrativo, desenhando e configurando a lógica das ligações para garantir o cumprimento dos critérios que definem a narrativa enquanto tal.

Enquanto Lev Manovich se refere à narrativa interactiva na perspectiva da hipermédia e no controlo por parte do autor, Mark Stephens Meadows orienta-a para as possibilidades de interacção que oferece ao leitor. Para este autor, “na ‘interactive narrative’ is a narrative form that allows someone other than the author to affect, choose, or change the plot” (Meadows 2002, 2) ou seja, o leitor pode intervir no enredo da própria história. Ao integrar a interacção na narrativa, esta exige um papel activo do leitor, porque lhe é permitido alterar a própria história, originando desde logo um maior interesse e empenho. Desta forma, e de acordo com Aarseth: “interactive fiction is perhaps best understood as a fiction: the fiction of interactivity” (Aarseth 1997, 51).

O enredo é definido por Aristóteles como a estruturação dos acontecimentos (Aristóteles 2008, 48) isto é, um desenho que dá forma à história e lhe confere uma certa direcção (Brooks 1984, XI). Assim, através da interactividade que constitui esta forma de narrativa, o autor cria

condições que permitem a co-autoria, a mudança do rumo da narrativa e a integração de novos sentidos.

A interactividade, que é a forma básica de expressão do meio computador (Holmquist, 144), define-se pela extensão em que os utilizadores podem participar na modificação da forma e conteúdo, num ambiente mediado, em tempo real (Steuer 1995, 46). Consequentemente, o termo interactividade pode ser usado em trabalhos que revelam alguma forma de resposta ao leitor e onde essa resposta provoca uma alteração do conteúdo do trabalho (Biggs 2004, 187). Esta terminologia corresponde a uma forma de interactividade funcional que Eric Zimmerman define por uma participação evidente como clicar em ligações não lineares de um romance hipertextual (2004, 158).

Para Pedro Barbosa, “[a] introdução da interactividade no momento de recepção do texto ergódico (...) pode conduzir a uma relação simbiótica nas funções tradicionais do autor e do leitor” (Barbosa 2006, 38). Para este autor, essa interactividade reside na participação do leitor na navegação ou na co-criação do texto num processo simultâneo de escrita/leitura, transformando-o em *escreitor* (Barbosa 2006, 38-39). Quer isto dizer que a interactividade acomoda uma relação entre autor e leitor, na medida em que fractura a perspectiva de um autor individual e permite integrar novas perspectivas por parte dos leitores:

In developing interactive narrative, the plot has to accommodate a more flexible structure that allows for multiple perspectives into multiple viewpoints, each of which work together to assemble an overall and cohesive world view, or opinion. (Meadows 2002, 62)

A narrativa interactiva implica assim um enredo flexível, porque o autor tem de oferecer possibilidades de integração das múltiplas perspectivas do leitor, que se irá assumir co-autor da obra: a escrita torna-se assim um processo interactivo.

Mark Bernstein afirma que o hipertexto oferece a promessa de escrita não sequencial, de histórias que podem ser contadas numa certa sequência hoje e numa outra sequência amanhã (2004). A narrativa interactiva, pela sua natureza não linear, pode assim ser encarada como um sistema de conexões, porque acabará sempre por se traduzir numa série de caminhos cruzados, não sequenciais, na medida em que acomoda, na perfeição, blocos de informação introduzidos pela dupla dinâmica: autor-leitor.

É também de referir que a interacção implícita na narrativa não tem de passar exclusivamente por alteração de enredo, mas também pela oferta de diferentes modos de narração e, logo, diferentes perspectivas da acção:

In electronic writing space can accommodate other literary strategies. It can offer the reader several different perspectives on a fixed set of events, in which case the reader would not be able to affect the course of the story, but she could switch back and forth among narrators, each with his or her own point of view. (Bolter 2001, 123)

Por outras palavras, o leitor pode não interferir nas diferentes perspectivas sobre a acção, mas pode alternar entre diferentes narradores e, conseqüentemente, entre os seus pontos de vista.

A escrita funcionou desde sempre como uma interface entre o escritor e o leitor, aliada à capacidade do ser humano de transformar símbolos em significado. Com o aparecimento do computador, essa interface é partilhada com o espaço electrónico:

Writing as been and is a visual interface between readers and ideas expressed in language. Prior to the computer, it was an interface powered by the individual human reader... With the computer, the task of powering the interface is now shared among the writer, the reader, and computing system itself. (Bolter e Gromala 2005, 167-168)

Associa-se aqui um conceito de literatura quântica que, segundo Pedro Barbosa, consiste em todo o tipo de textos programados em computador segundo estruturas generativas (Barbosa 2006, 16), isto é, textos automáticos gerados pelo computador. Mas os aspectos quânticos não se restringem apenas a textos generativos; também no hipertexto podemos encontrar essa correspondência. Pedro Barbosa defende que podemos imaginar um modelo quântico para a comunicação literária em ambiente hipermediático na transição entre o estado virtual da estrutura do hipertexto e a passagem a estado actual mediante o acto de leitura (Barbosa 2006, 17). Por conseguinte, a escrita no meio digital não é assim possível sem a trindade autor-computador-leitor.

A participação do leitor é ainda evocada na *reader-response theory*, uma teoria da literatura que diz que o sentido do texto é construído através do relacionamento com um leitor activo (Waugh 2006, 174), ou seja, não há acção sem leitor. Para Julian Kücklich, o prazer do texto, no modelo da *reader-response theory*, deriva do balanço entre o sentido do texto e as tentativas do leitor de lhe dar um sentido:

[A] text is regarded as the site of a playful struggle between the text itself and the reader. Just as the pleasure of digital games derives from losing and regaining control, in this model the pleasure of the text derives from maintaining a balance between the meaning embedded within the text and the reader's attempts to make sense of it. (2006, 109)

É evidente a transposição desta teoria para a realidade do hipertexto, porque o leitor tem um papel activo na construção da história e do seu sentido; e este torna-se, como já vimos, um espaço comum ao autor e ao leitor.

Para concluir, a interactividade é uma das qualidades que o computador introduziu e que distingue o livro impresso do livro electrónico, remediando assim a própria experiência de leitura:

The qualities that distinguish electronic writing from print, flexibility and interactivity, becomes the bases of the enthusiasts' claim that the computer can improve on the printed book. For the enthusiasts, these qualities can make the experience of reading sometimes more transparently real, sometimes more hypermediated, but always more immediate. (Bolter 2001, 26)

O espaço de escrita digital, caracterizado pela flexibilidade e interactividade, reside basicamente no ecrã em que o texto é apresentado e na memória do computador, em que o texto é guardado. Este mesmo espaço de escrita acabou por se tornar o espaço de leitura contemporâneo, numa simultaneidade tão característica da era digital, onde o leitor é também autor.

Neste capítulo abordámos a integração da interactividade na narrativa que, para além de a diferenciar do meio impresso, implicou uma intervenção directa do leitor na construção das histórias e na forma como estas são contadas. Ao integrar um leitor activo na narrativa foram abolidas as fronteiras tradicionais entre autor-leitor, compactando num só o espaço de leitura e de escrita.

VII. Activação do leitor

No capítulo anterior foi possível estabelecer uma ligação entre a interactividade a intervenção do leitor na construção da narrativa. Este capítulo recai sobre a logicidade da obra e como esta depende da experiência do receptor para ser completada.

Na cultura moderna, nos seus vários patamares, da economia à política e da sociedade aos meios, uma estranha afinidade emerge: o peso do receptor. Como já vimos, o livro ergódico trabalha para activar esse receptor, numa mutação constante, em que o lugar do autor, ou produtor, é variável: “digital technology enables readers to become authors (...) and the reader is allowed to create his or her own ‘story’ by ‘interacting’ with the ‘computer’” (Aarseth 1997, 14). O livro transforma-se então num dispositivo para uso; a obra como dispositivo destina-se a um receptor que a completa e, como Umberto Eco afirma, “a obra (...) realiza-se de cada vez que é carregada com os contributos emotivos e imaginativos do intérprete” (Eco 2009, 74), isto é, a obra é completada pela percepção e criatividade do leitor. Este assume assim um papel criativo encontrando-se com a ideia moderna de todo o homem ser criador e, como afirma Joseph Beuys (cit. in Woods 1999, 153), de todos sermos artistas. O nosso principal papel no mundo é expressar a nossa criatividade. Somos leitores e criadores ao mesmo tempo num espelho mágico que nos bipolariza; estamos dentro e fora do livro:

No hipertexto, o leitor pode fazer escolhas e essa é, na verdade, a sua grande utopia: permitir ao leitor tornar-se autor, ou pelo menos co-autor, na medida em que é ele quem pede e requisita a informação, tendo por isso um papel activo na sua selecção e transformação. (Torres 2006)

Uma vez que a obra se torna uma espécie de dispositivo a ser completada pelo receptor e em que este “colabora no fazer da obra” (Eco 2009, 78), esta deve ter uma partitura virtual a comandá-la, ou seja, um desenho que o autor faz da própria plataforma. Nesta perspectiva, Umberto Eco afirma:

O autor oferece (...) ao fruidor uma obra para acabar: não sabe exactamente de que modo a obra poderá ser terminada, mas sabe que a obra terminada será sempre, porém, a sua obra, (...) e que no final do diálogo interpretativo ter-se-á concretizado uma forma que é a sua forma, embora organizada por um outro de um modo que ele não podia prever completamente. (Eco 2009, 90)

Por outras palavras, é o autor que define as condições de interpretação ou fruição da obra, para que no final a obra não perca a sua singularidade.

Para Janet Murray, na narrativa dita electrónica, o autor é “a choreographer who supplies the rhythms, the context, and the set of steps that will be performed” (Murray 1997, 153); o leitor surge então como um funcionário do livro, porque o faz funcionar dentro das possibilidades que foram

estabelecidas pelo escritor e programador. O livro só faz sentido se o indivíduo interagir com ele: “All stories imply subject positions for readers to occupy” (Nodelman 2005, 75), isto é, se as posições de subjectividade que oferece, na interpretação das palavras e das imagens, forem ocupadas pelo leitor.

Para Bolter e Gromala, a obra digital caracteriza-se também por essa logicidade: “[t]o design a digital artifact is to choreograph the experience that the user will have” (Bolter e Gromala 2003, 22), ou seja, a obra apresenta-se como programável na medida em que um desenho da experiência do leitor/receptor é antecipado. Essa experiência é condicionada pela vivência de cada indivíduo, como Umberto Eco refere:

[N]o acto de reacção à rede dos estímulos e de compreensão da sua relação, cada fruidor leva uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, propensões, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma imaginária apareça segundo uma perspectiva individual. (Eco 2009, 67-68)

Em suma, a obra programável, que está cada vez mais relacionada com o desenho antecipado da experiência do receptor, consubstancia-se numa dimensão conceptual e numa partitura que a comanda, que um operário ou funcionário da arte vai executar, isto é, o conceptual e a experiência, que é antecipada, acontecem na mesma obra.

Para John Dewey: “the actual work of art is what the product does with and in experience” (2005, 1), ou seja, a obra consiste na sua recepção, e os objectos deixam de valer por si mesmos, mas sim enquanto experiências. Hoje a arte corresponde a uma forma de experiência específica; a uma dada relação com ela e ao centramento do sujeito. Essa centralidade deve-se ao facto de a arte trabalhar para activar o receptor; numa mutação constante, em que o lugar do emissor, ou produtor, é variável. Para Jay David Bolter, a tecnologia digital reduz a distância entre o autor e o leitor, ao tornar o leitor no próprio autor (2001, 4).

A arte é assim um acontecimento aberto no qual o receptor vai entrar, dissolvendo-se na relação entre as duas instâncias: autor/emissor – receptor. Por outras palavras, a obra depende do receptor e da sua percepção para ser completada, isto é, a obra é conscientemente produzida para introduzir esse papel do protagonista activo, deixando a obra de ser objecto para ser acção.

O discurso de activação e mobilização do receptor é o discurso da cultura tecnológica do nosso tempo. Há que pensar a acção/interacção como operações marcadas pela dimensão relacional. Para Duchamp, a obra não pertence completamente ao criador, sendo que a arte só pode existir com um receptor, que vai completar o que o emissor não colocou cabalmente na obra: “the creative act is not performed by the artist alone; the spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualification and thus adds his contribution to the creative act” (Duchamp 1957).

Também a literatura electrónica deixa espaço para que esse receptor activo acrescente, decida e seleccione, aspectos dessa obra, sendo que os modos de arte ganham um carácter generativo e algorítmico mediante um conjunto de instruções que dotam a obra de uma dimensão programada, que prevê a participação do receptor ou leitor.

A arte dos dias de hoje está compaginada não só com a cultura actual da acção e interacção, como já vimos pela questão do relacional, mas também com as operações tecnológicas do nosso tempo, isto é, não podemos afastar os meios dessa experiência em que o receptor vai perceber e agir. Fazer arte hoje significa produzir algo que proporciona uma certa experiência.

Anne-Marie Duguet alicerça as artes num chamado *apparatus*, ou interface da obra com os participantes que com ela interagem: “an apparatus defines the conditions of a given experience, that is to say the range of possibilities and constraints governing relations between subject, technology, image, environment and participants” (1996). Por outras palavras, as artes tecnológicas dissolveram-se num indutor de experiências.

Cabe ao autor desenhar uma experiência para o receptor; desenhar um sistema aberto, retroactivo, que possa ser alterado por um receptor criativo. O leitor deixa de ser observador, para ser actor no palco mediado por uma interface, que acaba por ser protésica, ou seja, funde-se com o leitor performativo; deixa de existir separação entre o meio e o próprio indivíduo:

When we perform our interaction with other kinds of media instantiated as art forms — with a book or a television, for example — we are very aware of the fact that we insert ourselves into it as its audience, and that we choose to interact with it. With the new born-digital forms of narrative, however, there is no such conscious separation between us and them. It is harder to say where we end and they begin. When a medium becomes responsive, as interactive computer games and environments can be, we are no longer observers. Instead, we become performers on the stage of its interface. (Guertin 2004)

Em suma, para concluirmos este capítulo, não há uma separação clara entre o autor e o receptor; ao interagirmos com o meio deixamos de ser observadores, para nos tornarmos actores. A percepção activa tem uma tradução directa nesse dispositivo tecnológico retroactivo; numa maquinaria de experiência de recepção. Nos dias de hoje não nos limitamos a interagir com o computador; e, mais do que para serem usadas, as obras digitais são coreografias desenhadas para a experiência de um leitor, apelando à sua participação e reacção.

VIII. Um novo espaço de leitura

Em capítulos anteriores, o espaço de escrita foi considerando também o espaço de leitura, não somente pela intervenção do leitor na obra, mas pela centralização desses papéis no computador e no ecrã. Este capítulo aborda o modo como o computador e o hipertexto vieram mudar o processo de leitura e contribuíram para a desmaterialização do livro.

Ler é uma actividade complexa e a sua prática integra uma série de variáveis que se relacionam e se complementam, desde interpretação, compreensão e manipulação (Gervais 2004). A leitura é uma actividade de criação espacial e, como refere Jay David Bolter e Diane Gromala: “[to] read is to be transported to a world that the reader can see with her mind’s eye” (2005, 80). Ler é uma capacidade que depende da natureza do texto a ser lido e do meio em que o texto está escrito, e acompanha naturalmente a evolução do livro (Vandendorpe 2004).

De acordo com a definição de Katherine Hayles, a literatura electrónica é para ser lida no computador: “[e]lectronic literature, generally considered to exclude print literature that has been digitized, is by contrast ‘digital born’, a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer” (2008, 3). Desde o seu surgimento, o computador mudou a nossa forma de leitura e a relação com os textos, uma vez que a própria actividade de leitura é moldada pelos constrangimentos do meio (Vandendorpe 2004). O estudo “Young Adults Revealed: The lives and motivations of 21st century”, efectuado pela Microsoft, indicia que este está a emergir como o centro do mundo dos meios para os jovens e, como Bertrand Gervais argumenta, os textos não existem mais para serem “lidos”, mas para serem “vistos”:

[T]he text itself is no longer given to be read, but to be seen, to be contemplated as a figure. It's the iconic value of the words that becomes significant, their formal aspects, their disposition on the page, their accumulation or the treatment they have received. It is the figure they constitute in their totality that now commands our attention. (2004)

Nos anos 80, pela fraca qualidade dos monitores da altura, o computador ainda não se apresentava como rival do livro impresso (Vandendorpe 2004), mas nos dias de hoje, com essa questão ultrapassada, o ecrã é o espaço contemporâneo de leitura: “the screen is rapidly becoming the main mean of accessing any kind of information, be it still images, moving images, or text” (Manovich 2001, 94).

A leitura no ecrã deve muito ao aparecimento da World Wide Web, mas tal como o jornalista Josh Quittner refere no artigo “The future of reading”: “The web is for scanning, not deep reading: People typically spend two minutes or less on a site” (2010). A World Wide Web

generalizou o monitor como um lugar de leitura, mas este é ainda preterido pelo livro impresso, no que se refere a uma leitura mais profunda. As características do equipamento tecnológico, pela rigidez imposta através do uso do rato ou do teclado, impedem o leitor de imergir na experiência de leitura. Steve Jobs, com a invenção do iPad, procura transformar essa realidade, que Jeff Gomez já antevia no seu livro *Print is dead*:

Portability, searchability, and the fact that you can carry around every book you own at once, these are the real hallmarks of a digital reading experience. It's not about the page versus the screen in a technological grudge match. It's about the screen doing a dozen things the page can't do. What's going to be transformed isn't just the reading of one book, but the ability to read a passage from practically any book that exists, at any time you want to do, as well as the ability to click on hyperlinks, experience multimedia, and add notes and share passages with others. All of this will add up to a paradigm shift not seen in hundreds of years. (2008, 162)

Ao criarem um texto electrónico, como entidade fechada e linear, os autores serviram-se do livro impresso como metáfora na criação da interface de leitura. Mas a flexibilidade do livro impresso no controlo visual do seu conteúdo, por exemplo ao folhear páginas ou a comparar páginas de um capítulo com as páginas de outro capítulo, contrapõe-se ao objecto de duas dimensões, visível no ecrã, em que, no sentido meramente espacial, só é possível ver uma página de cada vez, impedindo o leitor de criar uma imagem mental de todo o texto (Vandendorpe 2004). Hoje em dia os suportes de leitura e escrita electrónica, como é por exemplo o formato pdf, procuram aproximar-se da experiência de leitura de um livro impresso. Esta espacialidade do formato vem justificar por que razão o livro impresso continua a ter sucesso, mas que o hipertexto começa a mudar. De acordo com Jay David Bolter:

[H]yperfiction would seem to give the fullest expression yet to the spatiality of writing. The electronic reader is encouraged to think of the text as a collection of interrelated units floating in a space of at least two dimensions. Her movement among units does not require flipping pages or consulting the table of contents; instead, she passes instantly and effortlessly from one place to another. It is a key element in hypertext's remediation of print that references and allusions should work more easily in this new medium. (2001, 175)

O hipertexto pode ser pensado como uma estrutura lógica e, como afirma Christian Vandendorpe, “introduces a new metaphor for the representation of text, since it is conceptualized as a hierarchy or an arborescence of textual nodes linked together” (2004). Espera-se assim que cada leitura seja diferente pela multiplicidade de caminhos que nos são apresentados.

O hipertexto, enquanto um conjunto de fragmentos, ligados entre si por hiperligações, substitui a visão do livro como um todo: “[h]ypertext links give an incredible lightness to the reader, who can easily jump from one idea to another one, shifting contexts as easily as in a conversation” (Vandendorpe 2004). No chamado “livro tradicional”, o leitor pode perceber

facilmente o seu avanço na história pela espessura do conjunto de páginas da parte lida e da não lida; no hiperdocumento é quase impossível perceber o avanço na história e até mesmo memorizar a localização de determinado fragmento, a não ser, como refere Engeli, que sejam disponibilizados mecanismos para o fazer: “[t]o retrieve a certain passage in a hypertext, either the path to get there has to be remembered or special retrieval mechanisms have to be provided” (Engeli 2000, 72).

Para além da experiência da leitura, os jovens adultos procuram o acesso instantâneo a informação, e nada melhor que um documento electrónico e hipertextual para servir esse propósito: “[r]aised to expect instant, sortable, searchable, savable, portable access to all information in the world” (Quittner 2010). As novas gerações não colocam reticências em pagar por um documento digital, pela mobilidade inerente, desde que possa ser lido em qualquer suporte tecnológico. Para atingir estas novas gerações, e apelar ao consumo da literatura em formato digital, o mercado livreiro terá de ter presente a centralidade da tecnologia na vida dos jovens. O Kindle da Amazon para o iPhone é já um exemplo de como o mercado se está a adaptar a novas modalidades e aos livros nascidos já em ambiente digital. O estudo “Young Adults Revealed: The lives and motivations of 21st century”, promovido pela Microsoft, aponta o seguinte:

Most everyday items of technology are considered essential items by 18-24-year-olds (...). Ownership of mobile phones stands at 92 per cent globally and as high as 98 per cent in many countries. PCs and laptops are owned by 76 per cent and 52 per cent respectively (...). Amongst those not already owning one, laptops were highest on the agenda for next purchases, with 71 per cent intending to buy one. (2008)

O espaço virtual, que se tornou o lugar em que comunicamos e partilhamos experiências, permite, para além de muitas outras coisas, a partilha de livros e textos. Jeff Gomez aponta esta fluidez como a chave do futuro do negócio da publicação: “[a]s people become geographically spread out, and are always online, the age of handing a friend a physical book will disappear but the impulse will remain. Publishers need to give the consumers this ability” (2009, 165).

O espaço contemporâneo da escrita e da leitura, que reside no hipertexto, abala a materialidade do livro e a sua aparência física: “the text can no longer be examined in its entirety, at least not in the same way the book has conditioned us, with its weight, volume, and forms” (Gervais 2004); a materialidade do livro é substituída assim pela virtualidade ou imaterialidade, mas também pela ubiquidade, e um qualquer documento pode ser acedido, em qualquer lugar, a partir de um computador, desde que tenha uma ligação à rede. Os textos deixam de habitar exclusivamente o suporte rígido e fixo, deslocando-se para esse dito universo virtual: o local, ou o servidor, onde se encontra o documento deixa de ser relevante. Como refere Friedrich Kittler: “inside the computer themselves everything becomes a number: quantity without image, sound, or voice” (1999, 1) e,

seguindo este raciocínio, o texto é agora nada mais que um bombardeamento de fótons no computador (Gervais 2004).

Em suma, o computador mudou a nossa relação com os textos e a forma como os interpretamos, compreendemos e manipulamos. As características do meio e a centralidade da tecnologia condicionam a nossa experiência de leitura e a espacialidade do conteúdo, apesar de ser ainda o livro impresso que serve de referente à interface de documentos electrónicos. O hipertexto vem mudar a forma como os textos são representados e a visão do livro como um todo, através de uma espacialidade que permite um acesso mais rápido e fluido à informação. Por fim, a remediação do livro impresso e o espaço virtual vieram demolir a aparência física e a materialidade do livro e, conseqüentemente, os textos deixam de ser fixos para se tornarem virtuais e ubíquos.

IX. Interface: transparência e reflexividade

Ao longo desta dissertação fomos abordando a interface em várias perspectivas, desde o livro à hipermídia e, até mesmo, como mediadora entre o escritor e o leitor no espaço simultâneo de escrita e leitura. Este capítulo, para além de definir a interface no contexto digital e do livro, vai focar as estratégias de transparência e reflexividade nela presentes.

Para Lev Manovich, a interface é o meio do computador (2001, 92), que molda a forma como o utilizador concebe o próprio computador e os meios acedidos por ele (2001, 65). Por outro lado, de acordo com Bolter e Gromala, a interface é a componente mais importante em qualquer aplicação digital, não porque é a face da aplicação, e logo a parte mais visível, mas porque define a experiência de quem visualiza (2003, 11).

Com o advento da literatura digital, ou electrónica, que já definimos como objectos digitais criados em computador e com a intenção de serem lidos nesse mesmo meio (Hayles 2008, 3), nunca foi tão importante pensar no livro como uma interface. Metaforicamente, o leitor está perante o livro digital, como a Alice no “outro lado do espelho”; ora está consciente de que está a olhar para um espelho, ora mergulha nele e entra no reino do País das Maravilhas. Isto para referir que o livro dito contemporâneo, remediado pelo hipertexto e hipermídia, bem como qualquer outro meio da era digital, deverá articular estratégias e criar uma interface simultaneamente transparente e reflexiva: “text can be transparent or opaque, and it can oscillate between transparency and opacity, between asking the reader to look through the text to the ‘world beyond’ and asking her to look at the text itself as a formal structure” (Bolter 2001, 185). Por outras palavras, o objecto digital tende a oscilar entre imediácia e hipermediácia (Bolter e Grusin 2000, 19), ou seja, entre transparência, em que o utilizador imerge na obra e o meio tende a desaparecer, e opacidade, em que tomamos consciência da interface. Para Richard Lanham, essa possibilidade é um dos atributos mais poderosos do texto electrónico: “an oscillation between looking AT the expressive surface and THROUGH it seems to me the most powerful aesthetic attribute of electronic text” (Lanham 1993, 43).

Numa narrativa hipertextual, a transparência é o mundo imaginário em que o leitor mergulha. Através da interface, o leitor/jogador imerge no universo da plataforma. Na imersão e no diálogo cibernético que se estabelece com o computador, as fronteiras definidas entre a consciência

do utilizador e os mundos que visita no cibertexto diluem-se, contribuindo para a transparência da obra:

The perpetual feedback between a player's choice, the computer's almost-instantaneous response, the player's response to that response, and so on – is a cybernetic loop, in which the line demarcating the end of the player's consciousness and the beginning of the computer's world blurs (Friedman 1999).

Quanto à reflexividade, esta materializa-se na estrutura formal, que se revela nas ligações, sejam elas blocos de texto, imagem ou outro tipo de informação. A estratégia reflexiva é um género de apeadeiro, em que o passageiro do comboio hipertextual é obrigado a decidir se entra, sai ou muda de linha, nessa viagem pelo “mundo mágico” que se revela ao longo do percurso:

In exploring a hypertext, the reader oscillates between looking through the prose of each episode and looking at the junctures or links between episodes. Whenever the reader comes to a link and is forced to make a choice, the illusion of an imagined world must break down, at least momentarily, as the reader recalls the technical circumstances of the electronic medium. (Bolter 2001, 137-138)

Para Jay David Bolter, a interface deve ser reflexiva, pelo menos para que o leitor possa fazer escolhas. Mesmo que a estrutura formal esteja bem camuflada, há momentos em que não é possível avançar sem o acesso à interface, isto é, aos menus e a ícones que nele possam existir:

There are times (...) when the user should be looking at the interface, not through it, in order to make it function (...). At such moments, the interface is no longer a window, but a mirror, reflecting the user and the relationship to the computer. (Bolter e Gromala 2003, 26)

Qualquer aplicação da era digital deve funcionar ora como um espelho, que reflecte o utilizador, ora como uma janela, que permite olhar *para* a interface umas vezes, para a fazer funcionar, e outras, *através* dela, para entrar na ilusão de um mundo diferente do real:

Screens are windows onto a variety of different themes. Although they can show very little at a time, the more you travel the more you can discover of the endless world behind the screen. It is a multifaceted, colorful, perpetually changing universe full of ideas and life. (Engeli 2000, 9-10)

Um desenho de aplicação deve oscilar entre a ocultação e a revelação, ou seja, entre estados controlados de transparência e reflexividade, para evitar determinados perigos associados ao seu uso. Por outras palavras, a aplicação digital oferece uma experiência de explorar novos mundos, mas sempre que há uma quebra na experiência imersiva, a interface e as operações do sistema não devem estar ocultos, acabando também por servir de ajuda no conhecimento da própria interface. O utilizador deve estar consciente da interface quando necessária a correcção de problemas ou mesmo para reiniciar a aplicação, sempre que há uma quebra da ilusão de transparência. No entanto, como afirmam Jay David Bolter e Diane Gromala: “[i]f we only look through the interface, we cannot

appreciate the ways in which it shapes our experience. We should be able to enjoy the illusion of the interface as it presents us with a digital world” (2005, 27).

Mesmo quando se mergulha na janela digital, existem elementos reflexivos camuflados na forma de hiperligações que consciencializam o leitor da forma do meio e da sua interacção com ele. Essas ligações, que apelam a seguir outros caminhos, são opacas porque não conseguimos ver através delas, e há sempre que fazer escolhas. O contexto temporal e espacial pode sugerir qual o destino, mas a decisão do viajante será sempre intuitiva:

There are two possible approaches to make the reader feel comfortable when having to choose one link instead of another. One is to construct the whole document in a way that people feel safe when moving around. They need to know that they cannot get lost, that they will not miss anything important, and that they can get back easily to a part they liked. (...) The second way to help the reader with making a choice is by creating meaningful links. (Engeli 2000, 67-68)

Por outras palavras, o programador tem de criar estratégias reflexivas para que o utilizador, ao imergir na obra, esteja ciente dos mecanismos que o podem ajudar na navegação sempre que se confrontar com uma ligação.

Concluindo este capítulo, ao desenhar a interface de qualquer aplicação hipertextual ou outro artefacto digital, há sempre que ter presente as estratégias de transparência e reflexividade, ou imediácia e hipermediácia, com o objectivo de proporcionar a melhor experiência possível ao utilizador.

X. Literatura electrónica ou jogo

O jogo é um sistema narrativo e reparte o meio computador; como tal, é evidente a partilha de afinidades com a literatura electrónica. Este capítulo visa clarificar as suas diferenças e aproximações.

A fronteira que separa a literatura digital e o jogo poderá ser muito ténue: “The demarcation between electronic literature and computer games is far from clear; many games have narrative components, while many works of electronic literature have game elements” (Hayles 2007). De acordo com esta citação de Katherine Hayles, essa distinção pouco clara deve-se ao facto de a narrativa digital e o jogo partilharem características entre si.

As narrativas podem assumir diferentes formas, sendo o jogo uma delas, uma vez que pode ser considerado um sistema narrativo; mas encarar o jogo como uma aplicação de contar histórias não é apenas uma simplificação, mas uma visão distorcida do meio (Kücklich 2006, 95).

Torna-se então relevante a definição de jogo, para clarificar a sua diferença relativamente à literatura electrónica e para distinguir a linha onde esta acaba e em que começa o jogo. De acordo com Eric Zimmerman, “[a] game is a voluntary interactive activity, in which one or more players follow rules that constrain their behavior, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome” (2004, 160). Desta forma, a definição de jogo implica sempre um conjunto de regras que são desenhadas desde logo no processo de criação: “[i]n the case of hypertext fictions, we are explorers, but without recognizable rules, there is no real game” (Aarseth 2004, 53), ou seja, o hipertexto sem regras claras e reconhecíveis não pode ser considerado jogo.

A literatura hipertextual enfatiza o enredo, ou o encadeado de acções interligadas, executadas ou a realizar pelas personagens. O jogo enfatiza a acção do jogador, limitado por um sistema de regras, e a recompensa quantificável por essa acção:

In a game, the player is given a well-defined task - winning the match, being first in a race, reaching the last level, or attaining the highest score. It is this task that makes the player experience the game as a narrative. (Manovich 2001, 222)

Uma outra diferença fundamental entre literatura e jogo é a estrutura de jogador. Para Markku Eskelinen, “player structure, reminds us (...) certain fundamental differences between literature and games” (2004). Para este autor, a literatura implica um esforço de interpretação individual, sem adversários, enquanto que o jogo combina a estrutura de adversário ou uma estrutura de equipa (Eskelinen 2004). No entanto, quando o jogador é o protagonista da história, a sua acção e o enredo cruzam-se, e a narrativa dilui as suas fronteiras com o jogo. A propósito dessa

simbiose, Shuen-Shing Lee refere alguns riscos para o texto e para leitura verbal provocados pelo objectivo inerente ao jogo: “the binary goal of games can easily corrupt the seriousness of text as gamers may wield all possible means to achieve their goal and subsequently degrade the verbal reading” (2002). Apesar da linha entre a narrativa e jogo se diluir, continuam a existir obras puramente literárias, como *Afternoon – a story*, de Michael Joyce, que pelo facto de serem digitais e escritas para hipertexto, não deixam de ser literatura; e a palavra jogo não faz aqui sentido.

O jogo e a literatura electrónica sobrepõem-se por muitas das características que o meio computador apresenta. Este é um meio que após o seu nascimento permitiu contar histórias com múltiplas possibilidades e modalidades de narração, que não eram possíveis até aí, imergir noutros mundos e assumir novas formas:

The computer is procedural, participatory, encyclopedic, and spatial. This means it can embody rules and execute them; it allows us to manipulate its objects; it can contain more information in more forms than any previous medium; and it can create a world that we can navigate and even inhabit as well as observe. All of those characteristics are appealing for gaming; all of those characteristics are appealing for storytelling. (Murray 2004, 8-9)

Por outras palavras, o computador oferece um espaço comum ao jogo e à literatura. O computador e a sua interface juntam na irmandade a literatura electrónica com o jogo digital, pela paternidade que exerce, mas é sempre a narrativa que nasce primeiro, associada a uma característica ancestral do ser humano, que é a de contar histórias: “it is always the story that comes first, because storytelling is a core human activity, one we take into every medium of expression, from the oral-formulaic to the digital multimedia” (Murray 2004, 3).

Independentemente das suas diferenças e aproximações, Julian Kücklich aponta um dos aspectos fundamentais de ambos os sistemas narrativos: “both provide the pleasure of immersing us in a world different from our own” (2006, 110), ou seja, o prazer da imersão reúne, num só plano, a literatura e o jogo. Como refere Marie-Laure Ryan: “of all the pleasures of literature, none is more fulfilling... than immersing itself in a fictional world” (2004). Na lógica de Julian Kücklich podemos afirmar que esse prazer aplica-se também ao jogo.

Este capítulo apresentou como principal diferença entre a literatura digital e jogo um conjunto de regras e uma recompensa quantificável que o definem enquanto tal. No entanto, o espaço comum que o computador oferece e o prazer que ambos proporcionam pela imersão em mundos diferentes do nosso, aproximam os dois sistemas narrativos, esbatendo fronteiras entre um e outro.

XI. A literatura infantil

Um trabalho de projecto sobre a remediação do livro infantil obriga a abordar o percurso evolutivo desta classificação literária, que culminou na remediação do livro impresso pela tecnologia digital, na forma da hipermédia. Este capítulo vai focar a história do livro infantil desde a tradição oral aos ambientes digitais e, paralelamente, entre as funções de educação e entretenimento.

A literatura infantil é definida em função da sua audiência, isto é, representa uma categoria de livros cuja existência depende da estreita relação com o seu público: as crianças (Leskin-Oberstein 1999, 15). Para Karin Leskin-Oberstein, a literatura infantil consiste fundamentalmente em livros que são bons para as crianças em termos afectivos e valores morais (1999, 15-16) e o seu objectivo varia entre o didáctico e o entretenimento: “children’s books were always the scene of a battle between instruction and amusement, between restraint and freedom, between hesitant morality and spontaneous happiness” (F. J. Harvey Darton cit. in Hunt 1994, 27).

O percurso histórico deste género literário, que vamos apresentar pela perspectiva dos autores Seth Lerer (2008), Peter Hunt (1994) e Krystina Madej (2003), mostra fundamentalmente que desde que existem crianças, existem histórias infantis. Como afirma Peter Hunt, as crianças já usavam livros muito antes de os livros infantis serem produzidos especificamente para crianças (1994, 27).

Na Antiguidade Clássica, a literatura infantil era orientada fundamentalmente para a instrução das crianças gregas e romanas: “[f]or ancient Greece and Rome, the progress of the child was measured through the book” (Lerer 2008, 17), que desde muito cedo eram preparadas para a vida pública, especialmente nas classes mais altas. Os textos neste período não eram escritos para crianças, mas sim adaptados a partir de textos clássicos, como a *Ilíada*, *Odisseia* e as *Fábulas de Esopo*, para memorização e recitação: “education was performance” (Lerer 2008, 19). Uma ilustração de *Os Doze Trabalhos de Hércules*, encontrada em pequenos fragmentos de papiro, revela que as crianças liam alguns dos seus livros com imagens (Lerer 2008, 320).

Na Idade Média, as crianças ouviam histórias por bardos, menestrelis e trovadores, ou seja, pela via da oralidade. Os textos clássicos continuavam a ser lidos, mas as alegorias orientavam-se agora para a moral cristã. Neste período, o adulto e a criança eram vistos como semelhantes, e a literatura infantil na Europa medieval estava intrinsecamente ligada à literatura para adultos, sendo inseparável de novos ideais de vida familiar, do sucesso comercial, do crescimento da literatura vernácula e do comércio livreiro. A literatura infantil era sobretudo encontrada em manuscritos com

iluminuras, escritos em rima, que eram usados exclusivamente para a educação das crianças mais abastadas: “[m]edieval children learned to read and write from alphabets and prayer books, Psalters and primers” (Lerer 2008, 61).

Com as cruzadas do século XI e XII e com a abertura de novas rotas comerciais, novos textos foram introduzidos na Europa, mas foi na Renascença que aconteceu um dos mais significativos avanços para a disseminação do conhecimento e da alfabetização: a invenção da máquina de impressão, que permitiu a produção de livros de forma progressivamente massiva. Entre os primeiros livros infantis impressos na Europa estão as *Fábulas de Esopo*:

His Fables have been accepted as the core of childhood reading and instruction since the time of Plato, and they have found their place in political and social satire and moral teaching throughout medieval, Renaissance, and modern cultures. (Lerer 2008, 35)

À medida que as crianças se iam tornando mais letradas, mais livros, sobretudo dedicados à aprendizagem e à educação moral, eram impressos exclusivamente para este público. Em 1641 foi impresso o primeiro livro infantil na América, *John Cotton's Spiritual Milk for Boston*, que, como o nome indica, era dedicado à temática religiosa. E foi em 1658 que foi publicado o primeiro livro infantil ilustrado, com o título *Orbis Sensualium Pictus*. Este livro, da autoria de Johann Amos Comenius, consistia numa obra puramente didáctica, organizando temáticas, como sons de animais, virtudes e vícios, por ordem alfabética:

Comenius's innovation was to strip the alphabet of its overt religious aura (A is not for Adam here) and stress how it was a graphic system for representing the sounds of human speech. By organizing knowledge alphabetically, Comenius could illustrate how the order of letters mimed the order of the world. (Lerer 2008, 84)

No século XVII, com o crescimento do Protestantismo e com o conceito de tábua rasa, de John Locke, autor que teve um papel fundamental na progressiva implementação da literatura infantil enquanto género, o conceito de infância é redefinido. No seu livro *Some Thoughts Concerning Education*, publicado em 1692, John Locke argumenta que a criança não nasce corrompida, mas sim passível de ser moldada (Lerer 2008, 104). Com esta filosofia, a educação, sobretudo religiosa, assume um papel mais importante na vida dos jovens.

Juntamente com o Protestantismo, que enfatiza a salvação da alma e a vida espiritual das crianças, e em que estas eram incitadas a ler a Bíblia para serem salvas da condenação eterna pelas chamas do Inferno, o conceito de infância assumiu assim um novo posicionamento. Não podemos

chamar ainda literatura aos primeiros textos distribuídos às crianças, escritos sobretudo por protestantes e que tratavam temáticas como a morte e o Inferno, mas antes um conjunto de regras escritas, ou princípios normativos, para as crianças:

Under the aegis of the Puritans, children's books became a new and separate kind of literature. They emerged as an expression of Puritan culture itself, an extension of larger publications projects keyed to spiritual education and moral growth. There were stories of redemption and conversion, tales designed to teach that, even during childhood, life has a spiritual goal. (Lerer 2008, 81)

Em 1744, que corresponde à década em que o romance nasceu em Inglaterra, John Newbery criou oficialmente o género da literatura infantil, com o livro *A Little Pretty Pocket Book*, um best-seller londrino que se assumiu como a primeira publicação que se destinava não somente à educação, mas também ao prazer da criança, apesar de reflectir ainda conteúdos associados ao comportamento social e à salvação. Este livro apresentou-se, de certa forma, como o primeiro livro comercial, em termos do negócio da publicação, inaugurando a presença de vários meios na construção da narrativa, na medida em que incluía simultaneamente texto e imagem, articulando também jogos e rimas: “Newbery's *A Little Pretty Pocket Book* (...) is most notable not for its combination of 'instruction and delight' but because it was a commercial, mixed-media text” (Hunt 1994, 42). John Newbery foi também o primeiro a estabelecer uma gráfica dedicada a livros infantis e a desenvolver o negócio da publicação, através de financiamentos, que até ali eram sobretudo orientados para outros géneros literários.

Em 1719 é publicado o livro de Daniel Defoe, *Robinson Crusoe*, que teve um enorme impacto na literatura infantil e se generalizou por todas as escolas da Europa: “*Robinson Crusoe* did something new, as it gave voice to the childhood of the English novel itself. And indeed, this is a novel about children” (Lerer 2008, 129). Esta obra é central na visão que o francês Jean-Jacques Rousseau tinha sobre a educação, traduzida na obra didáctica em cinco volumes, *Émile ou sur l'Éducation*, publicado em 1762. Rousseau estava mais interessado na sinceridade e autenticidade, do que nas virtudes e vícios, e o *Robinson Crusoe* mostra o indivíduo num estado natural, auto-suficiente, sem condicionamentos sociais: “[f]or Rousseau, importantly, Robinson (...) offers a model for particular experience, and in experience lies education” (Lerer 2008, 130).

A influência de Rousseau na literatura infantil é comparável à de John Locke, mas enquanto o primeiro defende uma aproximação educativa mais natural, em que o desenvolvimento da criança deve prender-se com a sua vontade, o segundo apoia uma educação moral mais racional para moldar a tábua rasa. Em qualquer dos casos, mesmo nesta oposição, ambos as filosofias sublinharam o papel importante dos livros infantis na educação das crianças.

O século XIX marca uma viragem na literatura infantil, uma vez que o foco orienta-se para o divertimento da criança, em detrimento da componente didáctica e moralizadora: “the books become more complex, and any didactic intent (...) is a poor second to entertainment” (Hunt 1994, 59). Estes livros apagam o bastião do conservadorismo e a carga excessiva da moralidade e virtuosidade, imposta até aí:

European and American attitudes towards children had changed to such a degree that the puritanical resistance to works of the imagination fell away before a deluge of entertaining adventures and fantasies written purely to give pleasure to children and without any notion of providing lessons. (Madej 2003, 6)

Não deixam, no entanto, de reflectir valores morais e os padrões sociais da altura, tal como o papel da mulher na sociedade. O livro *Little Women* (1869), de Louisa May Alcott, é um bom exemplo, ao traçar um retrato fiel de uma família de classe média.

Apesar da compilação de Charles Perrault ter sido bastante popular no início do século XVIII, em França, é no século XIX que os contos de fadas atingem o seu auge, com a recolha de contos dos Irmãos Grimm. Jacob e Wilhelm Grimm, que compilam histórias no primeiro manuscrito em 1810, não se limitam a recolher histórias da tradição oral, mas a editá-las. Para Seth Lerer, “the Grimms (...) shaped their tales around a set of family themes that would reflect the changing nature of the European family in their time” (2008, 213), enfatizando os códigos morais dominantes, com uma camada de moral cristã, e eliminando elementos de cariz sexual e erótico.

As compilações dão lugar a contos de fadas originais, com destaque para Hans Christian Andersen e as suas *Histórias e Aventuras* que publicou entre 1835 e 1872. As suas histórias têm a forte presença de uma narrativa essencialmente pessoal: “Andersen made a fairy tale out of his life” (Lerer 2008, 217).

O crescimento da alfabetização favorece e é favorecido por uma forte indústria associada à literatura popular, o que leva a um maior investimento nas edições para crianças: a partir de 1840 os livros infantis são já impressos a cores e as ilustrações tornam-se mais dominantes. Para Peter Hunt: “[a]s far as book design is concerned, it is only in the mid-century that contemporary artistic motifs begin to appear in children's books, such as rococo frames, neo-classical motifs, and romantic backgrounds” (1994, 54).

Neste período surgem edições exclusivamente para raparigas e rapazes, com características diferentes no que se refere aos valores e padrões de comportamento. Sobre os livros para o jovem público feminino, Seth Lerer afirma: “[s]uch books teach many things (social decorum, personal care, moral virtue); but what they teach most of all is cultivation of the imagination” (2008, 251).

Os livros, escritos em inglês e orientados para o público masculino, exaltavam sobretudo o imperialismo: “literature exalted the warrior-explorer-engineer-administrator-imperial paladin” (Hunt 1994, 57).

No final do século XIX, o livro *On the Origin of Species by Means of Natural Selection*, que Charles Darwin publica em 1859 afecta significativamente o universo da literatura infantil. Neste contexto, Seth Lerer afirma: “[a]s much as evolution or development, as much as social change or species growth, it is the tone of the Darwinian imagination that helps shape the children’s literature of the late nineteenth and twentieth centuries” (Lerer 2008, 175). O impacto deste autor nos livros infantis reside nos ideais de ficção, empirismo, pedagogia e na metáfora que oferece para entender a vida social e o desenvolvimento. O mundo de Darwin molda o imaginário de autores como Rudyard Kipling, Lewis Carroll, Júlio Verne, Charles Kingsley e Dr. Seuss.

Peter Hunt aponta o período entre a publicação de Charles Kingsley, *The Water Babies* (1862) e a Primeira Guerra Mundial como a idade do ouro dos livros infantis (Hunt 1994, 59) que, pela publicação de obras emblemáticas, tem uma forte influência no imaginário das crianças, mesmo nos dias de hoje: *The Adventures of Tom Sawyer* (1876), *The Merry Adventures of the Robin Hood* (1883), *Heidi* (1884), *Pinocchio* (1891), *The Jungle Book* (1894) e *The Wizard of Oz* (1900). Nesta idade do ouro é de destacar a era Eduardiana, no início do século XX, em que emergem um conjunto de trabalhos literários importantes, tais como: *The Tale of Peter Rabbit* (1901), *Wind in the Willows* (1908) e *Peter Pan* (1911):

Edwardian embodies something about childhood itself. All children live on such a cusp: between the memories of their comfortable youth and the fears of the future; between machines that work as playful toys and those that morph into weapons; between a natural world through which they romp and the demarcation of that world by the fences, walls, rails, roads, and bridges of adult administration. (Lerer 2008, 273)

A partir de 1930, a invenção da impressão off-set veio permitir a integração completa do texto e de ilustrações, a produção a cores de uma forma mais económica e a impressão em grandes quantidades. Esta nova tecnologia veio permitir uma colaboração entre escritores e artistas, na medida em que os artistas se juntaram aos escritores como contadores de histórias. Pela exploração de novas possibilidades e técnicas, os livros infantis adquiriram assim uma outra forma (Madej 2003).

Outra grande mudança acontece cinquenta anos depois, na década de 1980, com a introdução da multimédia no mercado livreiro: “[b]y the 1980s a book might have a ‘multimedia mix’ to expand its market reach, including an accompanying audio tape, a television show, and a video” (Madej 2003). Nesta década, as aplicações informáticas permitem já a introdução de texto e

imagem na narrativa e, com a introdução do *HyperCard* em 1987, uma aplicação informática que tornou a hipermédia uma realidade, surge a primeira história hipermédia para crianças: *Inigo Gets Out* de Amanda Goodenough (Moulthrop 2002).

Em suma, esta é a década em que o livro infantil se torna intermédia, esbatendo as fronteiras entre os diferentes meios. É também em 1980 que o livro infantil culmina e é remediado pelo hipertexto e hipermédia.

Na década de 1990 começam a surgir histórias para crianças em CD-ROM com animação, que tiram todo o partido do ambiente digital: “[d]igital technology gave authors the opportunity to enhance their stories through image, sound, and movement” (Madej 2003). Para Krystina Madej, este primeiro estágio do ambiente digital interactivo é particularmente vocacionado para a aprendizagem (2003).

No final da década de 1990, o Web design estava já ao alcance de todos e o hipertexto evoluiu para hipermédia: “[t]he World Wide Web, in particular the introduction of the graphical web browser, opened a new avenue in the way narrative could be conceived, produced, and delivered to children” (Madej 2003). A World Wide Web veio permitir novas formas de produção e distribuição de conteúdos para crianças e a publicação directa de histórias digitais por parte dos autores. Um exemplo, em rede desde 1996, é o *Children’s Storybooks Online* (<http://www.magickeys.com/books>) que agrupa um conjunto de histórias com animação, som e interactividade.

Em “Towards Digital Narrative for Children”, Krystina Madej argumenta que o ambiente digital veio combinar educação com entretenimento (2003). De acordo com esta mesma autora, a narrativa digital está a direccionar-se para a interactividade e, até à data, a hipermédia em CD-ROM, ou em ambiente Web, é o formato mais usado nas narrativas digitais para crianças (2003). É neste sentido que nasce o entretenimento educacional, ou *edutainment*, podendo ser definido por uma categoria de programas para computador, que incluem vídeo, animação e música (Johnke et al. 2001). Para Jegers e Wiberg: “[the] design of edutainment includes the design of both entertainment and educational aspects in a design artifact” (Jegers e Wiberg 2005, 124), por outras palavras, trata-se de um software em que converge o pedagógico e o entretenimento.

Como exemplos de narrativas digitais, que ilustram a integração dos aspectos educacionais e lúdicos com hipermédia, podemos apontar títulos como *Just Grandma and Me* e *The Tortoise and the Hare*, publicados pela editora Broderbund no formato CD-ROM. Mais recentemente, com o surgimento do iPad, exemplos como *Thumbelina* e *I little boy*, publicados pela editora Touchoo, ou *Toy Story 3 Read-Along* e *The Princess and the Frog Read-Along*, da Disney Publishing Worldwide, ilustram a remediação do livro infantil na década de 2010.

Em conclusão, este capítulo procurou ilustrar a evolução do livro infantil que, de certa forma, acompanhou a evolução do suporte livro. O livro infantil é resultado da cronologia histórica que foi apresentada e culminou na remediação pela hipermédia, proporcionando ao leitor uma experiência que apela a todos os sentidos pelos vários meios que integra. Surge, neste contexto, o projecto *As Viagens de Oriáca*: uma história que pretende ilustrar a remediação do livro infantil pela hipermédia, com todas as potencialidades que esse meio digital permite.

Parte II

O projecto: *As Viagens de Oriáca*

I. Descrição

O projecto *As Viagens de Oriáca* é uma proposta de remediação do livro, num suporte hipermédia, que combina o hipertexto com multimédia, na medida em que convergem meios diferentes para contar a história: texto, som e imagem, numa interface, reflexiva e transparente, que integra interactividade e diferentes percursos narrativos. *As Viagens de Oriáca* pretende tornar-se *Gesamtkunstwerk*, ou obra de arte total, como apresentado no capítulo V da primeira parte, uma vez que agrupa literatura, música, canto e artes plásticas.

Trata-se de uma ficção interactiva, na medida em que é um retrato, na forma de prosa, de personagens imaginárias, em que todos os elementos convidam à participação do leitor. Assume-se assim como uma aplicação híbrida de contar histórias, que requer um alto nível de participação.

As Viagens de Oriáca, escrito pelo autor desta dissertação, baseia-se no mito do Ícaro, mas em ambiente futurista. A história é sobre uma criança de sete anos chamada Oriáca: um menino do futuro oriundo de um planeta Terra em ambiente pré-apocalíptico. Um dia, movido pela curiosidade e pela vontade de ajudar a mãe, o menino veste umas asas especiais que levariam o Homem ao sol frio, mas estas avariam-se e levam Oriáca a três planetas diferentes, onde conhece Prudência, Justiciano e uma personagem sem nome, da raça dos Balimidas. No final, que nesta versão hipermediática pode acontecer apenas se a criança escolher esse caminho, Oriáca é engolido por um buraco negro e acorda na sua cama, ficando na dúvida de se tudo não teria passado de um sonho. No conto, esta é apenas uma das organizações possíveis da ordem dos acontecimentos, porque nesta aplicação a história é construída em cada leitura e são muitos os caminhos que o leitor tem à sua disposição.

Esta aplicação integra a visão de Jay David Bolter e Espen Aarseth, na medida em que se assume como um labirinto de escolhas narrativas. O desenho de *As Viagens de Oriáca*, como meio digital que é, não se centra apenas na imersão da criança no fantástico, isto para dizer que esta plataforma não ambiciona ser totalmente transparente; até porque, como já vimos, a interface deixa a sua marca de opacidade.

É de referir que *As Viagens de Oriáca* procura ser uma obra literária digital e não um jogo. Nesta narrativa, o leitor não é o protagonista e não existe um conjunto de regras que sejam obrigatórias; existe antes uma ênfase na estrutura ou encadeado de acções que é implícita no desenho da aplicação. Não há recompensas, nem a exploração do universo é imposta; existe antes uma pretensão em deixar as diferentes possibilidades em aberto, na escolha do rumo a seguir e na

construção do entendimento da narrativa pelos diferentes mundos que podem ser visitados pela criança.

Este é um livro infantil, que não vive na forma de documento impresso, mas que se materializa num dos formatos que se assume como espaço contemporâneo do livro: o DVD-ROM. É nesse formato que vai residir a aplicação, mas é no computador que a história tomará forma e que os mundos virtuais da aplicação vão ganhar vida.

II. O entorno e argumento

Em “Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital” (2006), Sérgio Bairon apresenta uma proposta de classificação de estruturas digitais, nomeadamente para trabalhos científicos em hipermédia. Essa taxinomia proposta, na forma do argumento e entorno, serve de guia ao projecto que aqui se apresenta.

O argumento define-se pela direcção temática que delegamos ao lugar (Bairon 2006, 55). No caso particular de *As Viagens de Oriáca*, o argumento concentrou-se nas quatro virtudes cardinais: coragem, prudência, justiça e temperança, que cada personagem representa individualmente. Estas foram as premissas fundadoras de toda a história que, metaforicamente, assumem uma forma corporal. Essa personificação de virtudes pretende transmitir um conjunto de valores morais de forma amigável e uma aproximação afectiva à realidade do leitor, uma vez que as personagens são também crianças.

A construção do entorno é “baseada em momentos que relacionam o universo multimidiático com as condições de interatividade oferecidas por um ambiente” (Bairon 2006, 56) ou, por outras palavras, o lugar onde se vai traduzir o argumento. Neste projecto, o entorno ganha forma no universo em que o protagonista plana, bem como nos vários planetas, onde se assiste à integração de texto, que apresenta a história; de som, na forma da locução, banda sonora e solos operáticos e, por fim, de imagem, na forma de ilustração estática ou animada.

III. Modo de funcionamento

A aplicação inicia-se com uma pequena introdução, que é o mote para o início de uma viagem narrativa passada no futuro: “Será uma vez”. Da introdução passamos para a janela principal da aplicação que consiste no universo, em que podemos encontrar quatro planetas, o sol frio, o buraco negro e um conjunto variado de estrelas. O utilizador, ao passar o rato por cima de alguns elementos, transforma o ponteiro em ícone, que indicia o tipo de acção a que o clique irá dar origem.

A partir do universo, a criança pode escolher para que planeta a personagem Oriáca deve voar, gerando uma animação; activar o coro aleatório de estrelas, clicando nas estrelas por ordem diferente; ou ouvir a descrição do sol frio. Na janela principal da aplicação existem ainda três ícones diferentes: descrição e ficha técnica, legenda acerca da navegação e, por fim, um mapa, para dotar o utilizador de toda a informação que evite uma desorientação no labirinto narrativo. O mapa contém as múltiplas hiperligações, que funcionam como um atalho, para permitir uma deslocação rápida para cada um dos planetas e para os múltiplos modos de narração da história: locução, solo operático ou simples leitura do texto.

A escolha do planeta, que na prática é uma hiperligação, pode variar em cada acesso ao livro interactivo e condicionar o entendimento da história. A opção do utilizador na definição do percurso implica uma alteração do enredo e da dimensão temporal da narrativa, uma vez que a ordem em que a história é contada assume um papel variável. Em cada planeta, o conto assume o formato de texto, locução ou canto lírico, acompanhado por animação gráfica, isto é, são oferecidos diferentes modos de narração. É neste conjunto de meios que reside o carácter de obra intermédia e a pretensão a obra de arte total pelas áreas artísticas envolvidas. É ainda de destacar que, em cada planeta, a criança pode interagir com vários elementos da ilustração através do seu arrastamento. Através desta interacção com os elementos do planeta, o cenário acaba por ser personalizado, de acordo com a vontade da criança.

Para além das possibilidades multimédia, a criança pode encontrar ainda uma forma de intervir: através da criação de uma história sobre a personagem de cada planeta. Nesta componente, juntamente com a organização do enredo, a criança apropria-se do papel de autor acrescentando a sua própria visão dos acontecimentos ou mesmo uma abordagem totalmente nova, isto é, uma nova possibilidade narrativa.

O planeta Terra veste uma forma diferente. Enquanto os outros três planetas remetem para um ambiente onírico, este, através do estilo de ilustração, torna-se mais realista e sublinha a solidão

do protagonista. Nas divisões do apartamento é possível o arrastamento de objectos, ouvir descrições sonoras e gerar animações. É de referir que ao clicar no buraco negro, presente na janela principal da aplicação, a criança é direccionada para o quarto de Oriáca, onde o protagonista dorme, criando a dúvida entre o sonho e a realidade. O texto que se pode aceder neste planeta contém um início e um fim, isto é, uma versão linear dos acontecimentos; mas sem referência a outros planetas, para deixar para o leitor a interpretação da viagem interplanetária como um sonho do protagonista e não condicionar a forma como a criança vai construir o enredo.

Nos planetas que Oriáca visita, é sempre possível interromper a viagem imersiva e activar não só outras perspectivas da história, através do simples clique nos ícones presente nas janelas da aplicação, bem como aceder ao mapa ou, simplesmente, à janela principal. A reflexividade da aplicação reside nesta iconografia: uma espécie de canivete suíço com várias ferramentas, de que o viajante se abstrai, mas que está lá sempre, em caso de necessidade.

Para complementar o modo de funcionamento aqui explanado, o fluxograma (ver anexo 2), representa esquematicamente os processos e as hiperligações presentes na aplicação. Por outro lado, o *storyboard* (ver anexo 3) funcionará como esquema gráfico da interface.

IV. Bancos iconográficos

A composição imagética da aplicação integra imagens reticulares, ou “imagem caminho” de acordo com Bairon (2006, 57), porque assumem o papel de hiperligações, que é o caso dos planetas com que Oriáca se depara quando flutua no universo, ou mesmo os ícones, que se assumem como a interface para os diferentes modos de narração e como pontos de partida para outras janelas.

São também integradas imagens citadas, isto é, imagens que mantêm a integridade do seu referente original (Bairon 2006, 57), que, neste livro interactivo, consistem em toda a ilustração que dá forma aos diferentes mundos visando a imersão da criança na obra.

Encontramos também ilustrações que cumprem o papel de imagens manipuladas, ou seja, imagens para justaposição: diferentes ilustrações são sobrepostas sobre a ilustração-base que serve de cenário. Todos os elementos visuais animados ou passíveis de serem arrastados são imagens manipuladas.

Para o desenvolvimento da componente ilustrativa existiu uma colaboração entre artistas diferentes. A ilustração do apartamento de Oriáca foi desenvolvida por Ricardo Bonacho e Carlos Rei, do estúdio de design Flúor, a quem foi pedido um estilo vectorial, de forma a permitir uma leitura mais realista da imagem. As restantes ilustrações ficaram a cargo de Bruno Gaspar, que interpretou os diferentes mundos que constituem *As Viagens de Oriáca* através de uma técnica *mixed-media*, isto é, as imagens foram pintadas, digitalizadas e compostas digitalmente. O texto foi interpretado livremente pelos diferentes artistas, para que a obra integrasse o carácter transmedial.

V. Áudio

A componente sonora e musical assume uma grande importância neste projecto, porque se traduz no uso de diferentes meios, através da intervenção de vários elementos que se associaram a este projecto.

São várias as intervenções sonoras que podemos encontrar na aplicação. Por um lado, está presente uma textura sonora, composta por Luís Soldado, que varia em cada janela, servindo também como transição de ambientes. Esta composição procura traduzir o ambiente do universo e de cada planeta, funcionando também como mais uma interpretação da narrativa.

Por outro lado, uma micro-ópera infantil assume forma através de três solos e o coro aleatório das estrelas. O compositor José Bruto da Costa adaptou pedaços e fragmentos do texto para criar colagens sonoras ou cacos, de acordo com a definição de Bairon (2006, 58). A aleatoriedade sonora toma forma no coro de estrelas, em que a criança acciona cada voz manualmente, permitindo a convivência das várias vozes em simultâneo. Esta composição foi interpretada por elementos do Coro Gulbenkian: Isabel Jacobetty, João Moreira, Manuel Rebelo e Patrícia Mendes.

Por fim, estão presentes as locuções que se associam à tradição oral de contar histórias e dão vida a cada personagem. A narradora e as quatro personagens foram interpretadas por quatro pivôs da SIC Notícias e um poeta: Madalena Augusto, Miguel Franco de Andrade, Susana André, Luís Costa Branco e Pedro Sena-Lino. É ainda de referir que a recolha, gravação e edição foi efectuada pelo editor de som Sérgio Duarte no estúdio VS 2.0 – Digital Media.

VI. Software

O programa que permitiu o desenvolvimento de *As Viagens de Oriáca* foi o Adobe® Flash® Professional CS4, um software para criação de animações interactivas, com um ambiente de desenvolvimento que permite a integração multimédia. É simultaneamente uma base de dados da aplicação, na medida em que aloja os ficheiros de texto, som e imagem, bem como todas as animações, botões e ícones produzidos com este software.

Para edição das imagens recebidas pelo ilustrador, o Adobe® Photoshop® CS4 foi o programa utilizado e, para edição de desenho vectorial, o Adobe® Illustrator® CS4, usado sobretudo para trabalhar todos os elementos do apartamento de Oriáca.

Conclusão

As Viagens de Oriáca é um exemplo de remediação do livro infantil impresso, na medida em que é um livro hipermédia que vive e depende do meio digital. O conto infantil, que aqui se apresenta, define-se por um sistema complexo de fragmentos multimédia ligados entre si por hiperligações, ou, por outras palavras uma rede de narrativas interligadas, que constituem múltiplos percursos para o leitor.

A hipermédia rompe com a linearidade da narrativa e veio permitir a intervenção do leitor através das suas escolhas, implicando a organização da sequência dos próprios acontecimentos e o acréscimo de novos sentidos para a obra. Este papel activo atribuído ao receptor, que vai completar a obra pela sua experiência, contribui para a dissolução de fronteiras entre autor e leitor e para a reformulação, simultânea, do espaço de escrita e leitura.

As Viagens de Oriáca é um conto interactivo que aproveita as potencialidades da tecnologia, usando como veículo o computador, meio esse que agrega muitos outros meios remediados, permitindo que esta obra em particular integre outras formas, tais como o texto, ilustração e música. O computador veio permitir a simultaneidade de meios numa só interface e a fusão de linguagens diferentes na mesma plataforma, permitindo aproximar *As Viagens de Oriáca* do conceito wagneriano de obra de arte total.

Construir um projecto hipermédia implica o envolvimento de uma vasta equipa, sobretudo no que se refere às formas artísticas envolvidas na obra. Gerir a intervenção de um conjunto de artistas e técnicos, que apoiam o trabalho de composição, seja gráfica ou musical, apresenta-se como um desafio. Enquanto na edição de um livro impresso, a equipa resume-se, em termos genéricos, ao escritor e ilustrador, no livro hipermédia o número de intervenientes é largamente superior, implicando dificuldades logísticas e um acréscimo substancial de custos, podendo tornar o projecto literário num fracasso comercial, em termos de rentabilidade.

O storyboard e o protótipo, em anexo, não pretendem ser um produto pronto a publicar, mas antes um esboço para a versão CD-ROM e iPad, que irá para o mercado a médio prazo. Este esboço, no futuro próximo, vai ser melhorado ao nível da interface, incluindo desenho de botões e tipografia; ao nível da ilustração, com o acréscimo de mais elementos gráficos para os vários ecrãs; ao nível da interactividade, aumentando o número de objectos que exijam a acção do utilizador e incluindo desenhos para colorir. Por fim, serão conduzidos testes junto de um grupo de crianças, para detectar e corrigir aspectos que se apresentem como pouco funcionais ou apelativos.

Em Portugal o panorama de ficções interactivas para crianças é ainda escasso, mas, em comparação, é interessante assistir ao nascimento de editoras de livros digitais infantis para iPad, no mercado internacional, apenas poucos meses após o seu lançamento, comprovando a afirmação, apresentada na introdução deste trabalho, de que “[a] literatura infantil reflecte com clareza e nitidez a época a que pertence” (Magalhães e Alçada 1990).

Para colmatar a referida carência no mercado editorial português, é de mencionar que este projecto originou a criação de uma editora de narrativas interactivas, um projecto pessoal com marca já registada, em que *As Viagens de Oriáca* será um dos primeiros títulos a publicar.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- Aarseth, Espen. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation." In *First Person: New Media as story, performance and game*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 45-55. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- Abbott, H. Porter. *The Cambridge introduction to narrative*. 2.^a edição. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.
- Almog, Shulamit. "From Sterne and Borges to Lost Storytellers: Cyberspace, Narrative, and Law." *Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal*. Vol. 13 (2002): 1.
- Aristóteles. *Poética*. 3.^a Ed. Traduzido por Ana Maria Valente. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- Bairon, Sérgio. "Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital." *Cibertextualidades*, 1, 2006: 53-106. Disponível em https://bdigital.ufp.pt/dspace/bitstream/10284/853/1/cibertxt1_53-106_bairon.pdf.
- Balpe, Jean-Pierre. *Principles and Processes of Generative Literature - Questions to Literature*. 2005. <http://www.dichtung-digital.com/2005/1/Balpe> (acedido em 10 de Março de 2010).
- Barbosa, Pedro. "Aspectos quânticos do Cibertexto." *Cibertextualidades*, 1, 2006: 11-42. Disponível em https://bdigital.ufp.pt/dspace/bitstream/10284/863/1/cibertxt1_11-42_barbosa.pdf.
- Barthes, Roland. *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*. Vol. 6, in *New Literary History*, traduzido por Lionel Duisit, 237-272. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1975.
- Bernstein, Mark. "My Friend Hamlet: Thoughts on Sculptural Hypertext." In *p0es1s. The Aesthetics of Digital Poetry*, editado por Friedrich W. Block, Christiane Heibach e Karin Wenz, 133-153. Ostfildern: Hatje Cantz, 2004.

- Biggs, Simon. "On Navigation and Interactivity." In *p0es1s. The Aesthetics of Digital Poetry*, editado por Friedrich W. Block, Christiane Heibach e Karin Wenz, 181-192. Ostfildern: Hatje Cantz, 2004.
- Bolter, Jay David Bolter. *Writing Space: Computers, Hypertext and the Remediation of Print*. Mahwah, New Jersey: Erlbaum Associates Publishers, 2001.
- Bolter, Jay David, e Diane Gromala. *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2003.
- Bolter, Jay David, e Richard Grusin. *Remediation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.
- Borges, Jorge Luís. *Ficcões*. Traduzido por José Colaço Barreiros. Lisboa: Editorial Teorema, 1998.
- Brooks, Peter. *Reading for the plot: design and intention in narrative*. Cambridge, Massachusetts: First Harvard University Press, 1984.
- Brown, Michelle. "The Triumph of the Codex: The Manuscript Book before 1100." In *A Companion to The History of the Book*, editado por Jonathan Rose e Simon Eliot, 179-193. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- Cornelia, Roemer. "The Papyrus Roll in Egypt, Greece, and Rome." In *A Companion to The History of the Book*, editado por Jonathan Rose e Simon Eliot, 84-94. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- Dewey, John. *Art as experience*. New York: Penguin Group, 2005.
- Donald, Polkinghorne. *Narrative knowing and the human sciences*. Albany, New York: State University of New York Press, 1988.
- Duchamp, Marcel. "The Creative Act." *Convention of the American Federation of Arts*. Houston, Texas, 1957. Disponível em <http://www.wisdomportal.com/Cinema-Machine/Duchamp-CreativeAct.html>.
- Duguet, Anne-Marie. "Does Interactivity Lead to New Definitions in Art?" *Interact*, 1, Dezembro 2000. Disponível em http://www.interact.com.pt/interact1/flash/ensaio/ens_1.html.
- Eco, Umberto. *Obra Aberta*. 2.^a Ed. Traduzido por João Rodrigo Narciso Furtado. Lisboa: Difel, 2009.

- Engeli, Maia. *Digital stories: the poetics of communication*. Basel: Birkhäuser, 2000.
- Eskelinen, Markku. *Six Problems in Search of a Solution: The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory*. 2004. <http://www.dichtung-digital.org/2004/3-Eskelinen.htm> (acedido em 18 de Julho de 2010).
- Finkelstein, David, e Alistair McCleery. *An Introduction to Book History*. New York: Routledge, 2005.
- Friedman, Ted. *Civilization and its discontents: simulation, subjectivity and space*. 1999. <http://www.duke.edu/~tlove/civ.htm> (acedido em 22 de Setembro de 2009).
- Gervais, Bertrand. "Is there a Text on This Screen? Reading in an Era of Hypertextuality." In *A Companion to Digital Humanities*, editado por Susan Schreibman, John Unsworth e Ray Siemens. Oxford: Blackwell, 2004. <http://digitalhumanities.org/companion/>. Também disponível em formato impresso.
- Glazier, Loss Pequeño. "The Conditional Text: Siting the 'Poetry' in E-Poetry." In *p0es1s. The Aesthetics of Digital Poetry*, editado por Karin Wenz, Christiane Heibach e Friedrich W. Block, 57-77. Ostfildern: Hatje Cantz, 2004.
- Gomez, Jeff. *Print is Dead: Books in Our Digital Age*. New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- Hargadon, Andrew, e J. Yellowlees Douglas. "The pleasures of Immersion and Interaction: Schemas, Scripts, and the Fifth Business." In *First Person: New Media as story, performance and game*, editado por Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin, 192-206. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- Hayles, N. Katherine. *Electronic Literature: What is it?* Janeiro 2, 2007. <http://eliterature.org/pad/elp.html> (acedido em 2 de Junho de 2010).
- Hellinga, Lotte. "The Gutenberg Revolutions." In *A Companion to The History of the Book*, editado por Jonathan Rose e Simon Eliot, 207-219. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- Higgins, Dick, e Hannah Higgins. "Intermedia." *Leonardo*, 34, 2001: 49-54. Disponível em <http://muse.jhu.edu/journals/leonardo/v034/34.1higgins.pdf>
- Hunt, Peter. *An Introduction to Children's Literature*. New York: Oxford University Press, 1994.

- Jegers, Kalle, e Charlotte Wiberg. "Learning While Playing: Design Implications for Edutainment Games." In *The Interaction Society: Practice, Theories and Supportive Technologies*, editado por Mikael Wiberg, 122-137. Hershey: Information Science Publishing, 2005.
- Jenkins, Henry. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. White paper, Chicago: MacArthur, 2005. Disponível em http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/{7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E}/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF.
- Johnke, Katrin, Vesna Kaludjenovic, Margit Kopp, Wolf Rogowski, Matthias Leu, e Anke Unslet. "Edutainment." In *Implications of Digitizing, Miniaturization and Convergence in Media and Entertainment*, editado por Martin Huber, Andreas Franz e Sascha Vogel, 121-156. München: Center for Digital Technology & Management, 2001.
- Kittler, Friedrich. *Gramophone, film, typewriter*. Stanford, California: Stanford University Press, 1999.
- Kücklich, Julian. "Literary theory and digital games." In *Understanding Digital Games*, editado por Jason Rutter e Jo Bryce, 95-111. London: Sage Publications, 2006.
- Kundera, Milan. *The Curtain: An Essay in Seven Parts*. 2007. <http://www.nytimes.com/2007/03/04/books/chapters/0304-1st-kund.html> (acedido em 11 de Maio de 2010).
- Landow, George. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 2006.
- Lanham, Richard. *The electronic word: Democracy, technology, and the arts*. Chicago: University of Chicago Press, 1993.
- Lee, Shuen-shing. *Explorations of Ergodic Literature: The Interlaced Poetics of Representation and Simulation*. 2002. <http://www.dichtung-digital.com/2002/05-26-Lee.htm> (acedido em 18 de Julho de 2010).
- Lerer, Seth. *Children's Literature: A Reader's History from Aesop to Harry Potter*. Chicago: University Of Chicago Press, 2008.
- Leskin-Oberstein, Karin. "Essentials: What is Children's Literature? What is Childhood?" In *Understanding Children's Literature*, editado por Peter Hunt, 15-29. London: Routledge, 1999.

- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, e Kieran Kelly. *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge, 2003.
- Lynch, Kevin. *The image of the city*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1960.
- Madej, Krystina. "Towards Digital Narrative for Children: From Education to Entertainment: A Historical Perspective." *ACM Computers in Entertainment* I, no. 1 (Outubro 2003).
- Magalhães, Ana Maria e Isabel Alçada. "Literatura infantil, espelho da alma, espelho do mundo." *Revista ICALP*, 20 e 21, 1990: 111-123. Disponível em <http://cvc.instituto-camoes.pt/bdc/revistas/revistaicalp/litinfantil.pdf>.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- McLuhan, Marshall. *The Playboy Interview: Marshall MacLuhan* (Março 1969). Disponível em <http://www.digitallantern.net/mcluhan/mcluhanplayboy.htm>
- Meadows, Mark. *Pause & Effect - The Art of Interactive Narrative*. Indianapolis: New Riders Publishing, 2002.
- Moran, Joe. *Interdisciplinarity*. London: Routledge, 2002.
- Moulthrop, Stuart. *A subjective chronology of cybertext, hypertext, and electronic writing*. 2002. <http://iat.ubalt.edu/moulthrop/chrono.html> (acedido em 15 de Janeiro de 2010).
- Mourão, José Augusto. "A criação assistida por computador – a cibercultura." *Colóquio Internacional "A Criação"*. Lisboa, 2001. Disponível em <http://triplov.com/creatio/mourao.htm>.
- *Funambulismos: a narrativa e as formas de vida tecnológicas*. 2002. <http://triplov.com/semas/semiot/funambul.html> (accessed Setembro 15, 2009).
- *Para uma poética do Hipertexto*. 2001. <http://www.triplov.com/hipert> (accessed Setembro 15, 2009).
- Murray, Janet. "From Game-Story to Cyberdrama." In *First Person: New Media as story, performance and game*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 2-11. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press, 1997.

- Necyk, Barbara. "Imagem e narrativa no livro infantil contemporâneo." *V Simpósio LaRS - Ilicite Errore - Transgressão ou Impertinência?* Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica, 2006.
- Nelson, Ted. "A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate." In *In The New Media Reader*, editado por Nick Montford e Noah Wardrip-Fruin, 134-145. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2003. Publicado originalmente em *Association for Computing Machinery: Proceedings of the 20th National Conference*, 84-100. Ed. Lewis Winner, 1965.
- Nodelman, Perry. "Decoding the images: how picture books work." In *Understanding Children's Literature*, editado por Peter Hunt, 128-139. Oxon: Routledge, 2005.
- Ohnari, Mikihiko. *Simulation Engineering*. Tokyo: Ohmsha IOS Press, 1998.
- Packer, Randall, e Ken Jordan. *Multimedia – From Wagner to Virtual Reality*. 2000. <http://www.w2vr.com/overture/integration.html> (acedido em 31 de Maio de 2010).
- Paul, Christiane. "Intermedia in the digital age." In *Intermedia: enacting the liminal*, editado por Hans Breder e Klaus-Peter Busse, 36-50. Norderstedt: Dortmunder Schriften zur Kunst, 2005.
- Prince, Gerald. *A dictionary of narratology*. Nebraska: University of Nebraska Press, 1987.
- Quittner, Josh. "The Future of Reading." *Fortune*, no. 3 (2010): 38-44.
- Ricoeur, Paul. *Time and narrative*. Traduzido por K. McLaughlin e D. Pellauer. Vol. 1. Chicago: The University of Chicago Press, 1984.
- Ryan, Marie-Laure. "Fictional Worlds in the Digital Age." In *A Companion to Digital Humanities*, editado por John Unsworth, Susan Schreibman e Ray Siemens. Oxford, 2004. Blackwell. <http://digitalhumanities.org/companion/>. Também disponível em formato impresso.
- Sartwell, Crispin. "Frankie, Johnny, Oprah and Me: The limits of narrative." In *Narrative - state of the art*, editado por Michael Bamberg, 185-194. Philadelphia: John Benjamins Publishing, 2007.
- Steuer, Jonathan. "Defining virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence." In *Communication in the age of virtual reality*, editado por Frank Biocca e Mark R. Levy, 33-56. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1995.

- Torres, Rui. *Poesia em meio digital: algumas observações*. Junho 20, 2006. http://po-ex.net/ciberliteratura/index.php?option=com_content&task=view&id=94&Itemid=32 (accessed Outubro 14, 2009).
- Turkle, Sherry. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. London: Granada, 1984.
- Vandendorpe, Christian. "Reading on Screen: The New Media Sphere." In *A Companion to Digital Humanities*, editado por Susan Schreibman, Ray Siemens e John Unsworth. Oxford: Blackwell, 2004. <http://digitalhumanities.org/companion/>. Também disponível em formato impresso.
- Wagner, Richard. "Total Artwork." <http://users.skynet.be/johndeere/wlpdf/wlpr0062.pdf> (acedido em 11 de Novembro de 2009).
- Wardrip-Fruin, Noah. "What Hypertext Is." *Fifteenth ACM conference on Hypertext and hypermedia*. 2004. Disponível em <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.101.2870.pdf>.
- Waugh, Patricia. *Literary theory and criticism: an Oxford guide*. New York: Oxford University Press, 2006.
- Wenz, Karin. "Transmedialization: An Interact Transfer." In *p0es1s. The Aesthetics of Digital Poetry*, editado por Friedrich W. Block, Christiane Heibach e Karin Wenz, 155-167. Ostfildern: Hatje Cantz, 2004.
- Woods, Tim. *Beginning Postmodernism*. Manchester: Manchester University Press, 1999.
- Young Adults Revealed: The lives and motivations of 21st century*. Microsoft Advertising and Synovate, 2008.
- Zimmerman, Eric. "Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline." In *First Person: New Media as story, performance and game*, editado por Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 154-164. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

ANEXO 1: HISTÓRIA

As Viagens de Oriáca

Conto escrito por Pedro Ribeiro Dias

Parte 1

Será uma vez, um menino chamado Oriáca.

Oriáca sentava-se todos os dias junto à enorme parede de vidro, do seu apartamento no piso 514. Era essa a fronteira que o separava do labirinto emaranhado que se via lá em baixo, de ruas estreitas e apertadas que se estendiam por todo o planeta.

Lódida, mãe de Oriáca, cientista nascida numa constelação boreal, trabalhava no projecto secreto de asas especiais que poderiam levar o Homem ao Sol. As planícies vazias do astro eram a única esperança para a Humanidade, que se acotovelava como se os planetas onde viviam fossem pequenos quartos, frios e escuros.

E quando a noite ficava ainda mais densa, na sala ampla de paredes largas pintadas de branco escuro e cheiro a vazio, Oriáca jantava uma bisnaga de qualquer especialidade interplanetária e ia para o quarto pelo corredor sem geometria fixa, que mudava de forma várias vezes ao dia. Já na divisão onde a cama se esconde e a que regressa todas as noites, Oriáca sentava-se e pegava, com todo o cuidado, numa pequena caixa. Carregava no centro, e a tampa, num movimento lento, esfumava-se no ar. A voz da sua mãe saía com nitidez de uns altifalantes microscópicos, e Oriáca encostava a caixa ao ouvido como se a mãe lhe segredasse aquelas palavras. E nesta rotina nocturna, os seus olhos grandes e negros adormeciam lentamente, até o brilho no fundo esférico das órbitas se apagar. Era o momento dos seus pensamentos lançarem as âncoras no oceano escuro da saudade.

Um dia pela manhã, como era seu hábito, Oriáca corria pela casa recriando cada movimento de uma pequena asa da sua colecção. Envolto na fantasia de ser uma ave, tropeça num comando que acciona um monitor. Uma luz verde ilumina-lhe o rosto. Linhas azuis e brancas desenham as asas mais bonitas que alguma vez vira. Ao lado do modelo, a letra da mãe destaca-se em pequenas caixas de comentários que ele lê dividindo as sílabas em duas, juntando-as depois numa única palavra. Entre muitos dados e palavras difíceis de pronunciar, até mesmo para um adulto, consegue ler que as asas, concebidas pela mãe, não suportariam mais de 44 quilos e nunca poderiam resistir à força do buraco negro tão próximo do astro. E só faltavam quatro dias para apresentar o projecto ao Congresso Universal dos Planetas Unidos.

Oriáca, que tanto acreditava na mãe, decide ele próprio, naquela manhã fria, voar até ao Sol.

Assim, com os seus pequenos dedos, carrega num outro botão e as asas aparecem à sua frente. Aproxima-se e é agora um brilho lento que lhe cobre o corpo. Encosta as suas pequenas costas à base das enormes asas e estas elevam-no e envolvem-se com a sua pele numa espécie de abraço. Ele e as asas eram agora um só.

Ligeiramente dobrado pelo peso das formas aladas, dirige-se à imponente divisória de vidro que separa a sala do céu oco. Quando esta se abre e um vento lhe percorre a face, Oriáca pega na pequena asa da sua colecção e parte-a lentamente, como que analisando a forma de um frágil universo.

Um mecanismo é accionado por um som curto, e Oriáca, envolto agora numa bolha transparente, como se procurasse imergir num enorme oceano, viaja mais rápido que o impossível, em direcção ao topo do universo. Um nanossegundo depois, um outro som coincide com o abrandamento súbito e o desactivar da cortina que o engoliu por um quase instante.

À sua frente, um universo vasto; mar e um céu negro dentro de um só; e Oriáca sentia-se livre como um cavalo mágico de histórias antigas. O Sol era brilhante e claro, mas o buraco negro fascinava-o.

Parte 2

Estava na altura de voltar para casa. As asas funcionavam e o trabalho da sua mãe estava a salvo. Carrega num botão e as asas, em vez de se deslocarem em direcção à Terra, levam Oriáca para um planeta envolto numa gigante nuvem espessa que quase parecia um manto que a noite deitava em cima do pequeno planeta para o aquecer.

Aterra numa pequena colina no meio da escuridão. E estava tudo tão negro que, por momentos, Oriáca pensou estar de olhos fechados. Esfregou os olhos, mas tudo continuava escuro, como se todo o planeta estivesse dentro de um sono gigante. Nem sequer teve tempo para ficar assustado porque logo aparece uma menina, que pergunta numa voz fina e melodiosa:

– Olá, o meu nome é Prudência! E tu, como te chamas?

E antes de Oriáca conseguir pronunciar qualquer palavra, uma luz forte eleva-se no céu e ilumina uma cidade com casas feitas de vidro, que faziam lembrar copos antigos de cores vivas; e um castelo semelhante a uma jarra, em que as bandeiras cheiravam a flores.

Prudência, agora mais nítida, era uma menina com cabelo de louro luminoso e um corpo

transparente, mas que em vez de um coração, pulmões e outros órgãos que nos dão vida, víamos emoções e lindas paisagens.

– O meu nome é Oriáca. Mas porque é que de repente tudo ficou iluminado?

– Porque, nesta cidade, uma luz nasce na alma de quem pratica uma boa acção. Como fui bem-educada contigo, ao perguntar-te o nome, a minha boa acção foi recompensada.

Oriáca ficou bastante impressionado, mas ainda não estava satisfeito com as respostas de Prudência.

Parecendo que ouvia os seus pensamentos, a menina diz-lhe:

– Há muitos anos atrás este era um mundo onde não havia diferença entre o bem e o mal. As crianças eram mal-educadas e os adultos eram maus uns para os outros: e no interior da nossa alma só se viam longas batalhas. O nosso bondoso rei, apesar de cego, não deixava de sentir tanta maldade, por isso ordenou que se apagassem os faróis que davam luz à cidade. Agora, a única luz que temos é a que nasce nas nossas almas, mas basta que alguém pratique uma má acção para toda a cidade ficar às escuras.

– Quer dizer que quando eu cheguei a este planeta, alguém havia praticado uma má acção? – Pergunta Oriáca.

– Quando chegaste, um menino havia sido mal-educado para com a sua mãe. E todo o planeta ficou sem luz.

– Mas como é que sabem de quem foi a culpa de ficarem sem luz, se há más acções que acontecem sem ninguém ver, mesmo em casas de vidro? – pergunta Oriáca bastante desconfiado.

– Porque no nosso corpo transparente ficam gravadas as más acções. Com o passar do tempo as imagens quase que desaparecem, mas sabemos que elas estão lá.

E Prudência aponta para uma criança que por ali passava, cabisbaixa de vergonha. Na sua bochecha apareciam, em cores muito vivas, imagens do menino a responder mal à mãe. E todos os outros habitantes olhavam-no com um ar zangado pela falta de luz que ele lhes causara.

Oriáca pensou nas vezes que não quis ajudar a mãe, nas vezes que não quis comer a sopa toda ou, até mesmo, nas vezes em que não quis cumprimentar as pessoas mais velhas de visita à sua casa. Naquele momento, pensando na ideia luminosa do rei cego e nas más acções gravadas no corpo, prometeu a si mesmo, portar-se sempre bem.

As asas iluminaram-se, ao mesmo tempo que um sopro agitou os cabelos de Oriáca. Estava de novo na escuridão. Pensou por momentos que alguém havia praticado uma má acção e todo o planeta tinha ficado às escuras, mas ao olhar para baixo percebeu que flutuava no universo, onde o

chão é feito de estrelas. Naquele momento sentiu saudades de Prudência. Ainda acenou para lhe dizer adeus, mas era tarde demais.

Parte 3

O seu corpo começou a deslocar-se em direcção a um planeta de uma só cor. Ao longe parecia feito de canela, que o vento espalhava como que se o quisesse ocultar com um fino véu dourado.

Ao atravessar a fina atmosfera, pequenos ruídos desengonçados ecoaram aos ouvidos de Oriáca e as asas pararam no grande céu castanho que embrulhava todo o planeta, como se este fosse um grande presente de um gigante.

O nosso pequeno herói planou durante algum tempo, em que os seus pensamentos se refugiavam no sorriso da sua mãe, de quem tinha tantas saudades. O vento parecia ser seu amigo porque não era demasiado fraco, que o poderia fazer cair, nem demasiado forte, que o poderia levar para muito longe. E Oriáca pareceu reconhecer este velho vento pela voz, dos dias em que se sentava no seu quarto a tentar gravar o som do céu.

Ali do alto, tudo parecia um grande deserto, não de canela, mas de uma fina areia que rodopiava bastante aborrecida, aqui e ali, ao longo de todo o planeta.

Oriáca pairou durante algum tempo até que o seu amigo vento o ajudou a aterrar numa duna macia, sem se magoar. Sacudiu o pó que parecia querer vesti-lo, e logo começou a pedir ajuda, gritando o mais alto que conseguia. Mas ninguém o parecia ouvir.

Andou uns metros na areia macia até que, do meio do nada, apareceu um menino que lhe acenou. Parecia ter a mesma idade que Oriáca.

– Que gritaria! – diz a criança numa voz sonora e muito forte. Nem parecia sair da boca de um menino!!!

– Desculpa, mas preciso de ajuda! E como estava tudo tão silencioso, pensei que o melhor seria gritar.

– Eu estive sempre aqui! Mas a nossa cidade é muito tímida, e sempre que vem um desconhecido torna-se invisível e esconde todos os habitantes que aqui habitam.

E realmente uma cidade começa a ganhar forma. Do vazio surgem enormes colunas de pedra com casas em cima, ligadas entre si por bonitas pontes. Aquela cidade fazia lembrar as florestas muito antigas que Oriáca conhecia dos livros. Só que estas árvores de pedra subiam e desciam à vontade de cada habitante, como se fossem botões de um grande instrumento. E, na verdade,

criavam uma espécie de melodia, quando se movia mais de uma coluna ao mesmo tempo.

E Oriáca ficou mudo ao olhar para a impressionante cidade mágica. Mas a distração durou pouco, porque logo soou a voz triunfante do menino daquele planeta.

– Com toda a gritaria, nem te perguntei como te chamas.

– O meu nome é Oriáca e venho de um planeta distante!

– E eu chamo-me Justiciano! E vivo nesta cidade onde somos todos iguais.

– Iguais? – perguntou Oriáca.

– Sim, nesta cidade todos temos o mesmo nome; não há ricos, nem pobres; nem mais importantes, nem menos importantes. Aos olhos do nosso rei, não há diferenças.

– Como é que o rei não vê diferenças quando alguém faz alguma coisa de mal? – perguntou-lhe Oriáca bastante surpreendido.

– Há muito tempo atrás, para ser justo com todos, o nosso rei pediu aos cientistas do planeta para inventarem uns óculos especiais. Com esses óculos, o rei vê todos os habitantes como iguais.

– Mas com o mesmo nome, como é que se distinguem uns dos outros?

– Neste planeta somos conhecidos pelos nossos actos, porque são eles que dizem quem realmente somos.

No meio desta conversa, os ruídos enferrujados, vindos das asas, voltam a fazer-se ouvir. Justiciano voltou as costas a Oriáca. Quando este já começava a pensar na sua solidão, surge de novo o seu pequeno amigo com voz de gigante, trazendo consigo um estranho pincel feito de penugem dourada. Justiciano pincelou as asas com todo o cuidado e estas pareceram ganhar vida, movendo-se lentamente para o ar.

E já prestes a descolar, Oriáca ainda consegue despedir-se:

– Adeus, Justiciano! Como é que te posso encontrar aqui de novo?

Apesar de distante, conseguiu ouvir, ao longe, a resposta vinda da cidade onde todos são iguais:

– Basta perguntares por aquele que ajudou o pequeno Oriáca a voltar a voar.

Parte 4

As asas bateram sem parar durante tanto tempo, que Oriáca adormeceu de cansaço. Ao sentir o sono da criança, e sabendo que é assim que nascem as fantasias da humanidade, estas asas

sensíveis começaram a balançar-se, de um lado para o outro, como que querendo embalar os sonhos de Oriáca nos seus braços alados.

Era ainda noite, porque o universo fica muito longe para o dia lá chegar, quando um cheiro doce, que fazia lembrar o perfume da sua mãe, lhe beija o nariz. Oriáca acorda sobressaltado, mas logo uma expressão de desânimo lhe enche o rosto. Afinal o cheiro vem de um planeta, não muito longe dali.

O planeta era vermelho como uma maçã madura e estava embrulhado por uma atmosfera azul, que realçava ainda mais a cor viva e brilhante da superfície.

De mais perto, tornava-se nítido que o solo era um amontoado de crateras gigantes, de onde emergiam ilhas de pedra, delicadamente presas ao núcleo do planeta, em que se erguiam, verticalmente, cidades com torres vermelhas, de formas estranhas, em que muito dificilmente se reconhecia alguma forma geométrica.

Neste lento voo à volta do planeta, as asas balbuciam um verdadeiro labirinto de sons, que confundiram os ouvidos de Oriáca. Ainda para mais, esta música baralhada acompanhava cada movimento das asas, como um bailado que comanda as pernas do próprio bailarino. Assim, os sons longos eram acompanhados por movimentos planos; os sons graves por descidas que faziam cócegas na barriga, e os sons agudos por subidas velozes no ar. Até que o silêncio pôs o fim àquela fanfarra disparatada e obrigaram as asas a parar num patamar de nuvens que por ali passeava.

Felizmente, as nuvens daquele planeta eram em espiral e tocavam o chão do planeta. E Oriáca, para sua grande felicidade, usou esse longo escorrega em direcção a uma das ilhas de pedra vermelha onde vivia uma grande cidade.

No final da descida, uma enorme boca redonda alimentava-se destas nuvens, através de uma janela aberta, de uma das torres, também elas vermelhas, como aliás, quase todo o resto do planeta. Quando o homem-balão viu um objecto estranho a descer a nuvem, assustou-se e escondeu-se debaixo da janela.

Oriáca travou com os pedaços de nuvem que colocou frente aos pés e logo começou a olhar para dentro da janela, curioso com aquela espécie de homem, em forma de balão.

– Olá, eu chamo-me Oriáca. Quem és tu?

Levantando-se lentamente, o homem-balão, respondeu numa voz arranhada, profunda e tão triste que Oriáca quase chorou:

– Eu perdi o nome na minha grande barriga.

– Coitadinho de ti! Agora percebo por que tens uma voz tão dramática! Mas como é que o

teu nome foi acabar na tua barriga? – perguntou Oriáca.

E o balão sem nome começou a contar a sua história:

– Há muito tempo atrás, o povo deste planeta era feliz e magro e todas as famílias viviam em paz umas com as outras. Alimentávamo-nos do que o planeta nos dava, porque aqui tudo é comestível.

– Então é por isso que o planeta cheira tão bem! – exclamou Oriáca.

– Não digas isso, porque foi a comida a nossa ruína. Querendo sempre ter mais do que seria preciso, cada família começou a comer os jardins que envolviam a cidade, como pretexto para construir mais e mais casas. Mas não era essa a verdadeira razão.

– Então qual era? E como é que o teu nome foi parar à tua barriga?

O homem-balão resmungou porque estava sempre a interrompido. Oriáca decidiu não fazer mais perguntas, pelo menos até escutar a história toda.

– A verdadeira razão é que todos queríamos comer mais que qualquer outro. E, depois de destruirmos os jardins, para ninguém ver, começámos a ligar, ao umbigo, aspiradores de comida até ficarmos sem conseguir sair de casa por causa do tamanho das nossas barrigas. Por isso, o nosso povo é conhecido pela raça dos Balimidas, a mistura entre balões e comida.

Achando que devia interromper, Oriáca pergunta de novo:

– Então e o nome? Como é que foi parar à tua barriga?

– Sem conseguirmos sair de casa, acabámos todos por comer o nosso próprio nome que crescia nas árvores interiores destes enormes prédios.

“Compreendo agora porque é que toda a tua voz é triste”, pensou Oriáca em silêncio. Mas um tom mais alegre do homem-balão logo o fez voltar atrás no seu juízo.

– Ainda bem que tudo isso aconteceu. Agora, tal como todos os outros habitantes do planeta, faço uma dieta de nuvens que são saborosas e não engordam. Até emagrecer e conseguir sair de casa, vou tendo muito tempo para pensar no mal que é querer mais que os outros e não estar satisfeito com o que se tem.

As asas voltam a manifestar-se ruidosamente, no alfabeto de sons estranhos que Oriáca já ia percebendo.

– Então o melhor é mesmo deixar-te acabar de comer esta nuvem. Espero que um dia me consigas visitar e contes a tua história a todos os habitantes do meu planeta, antes que se transformem em balões sem nome.

No fim destas palavras, como que esperando o fim da frase, as asas elevam-se a grande velocidade, atravessando a atmosfera azul como o mar, mergulhando de novo no oceano escuro do universo.

Parte 5

E, para sua grande surpresa, Oriáca encontrava-se junto daquele enorme buraco que se alimentava de estrelas para crescer.

Ficou ali suspenso de pernas cruzadas, contemplando de perto o enorme cenário, que é o universo. Mas lentamente, sem se dar conta, foi puxado para a escuridão do vazio com os braços invisíveis do buraco negro.

Ao voar ainda mais rápido, o seu corpo fundiu-se com as asas. O interior do buraco negro era luminoso e reflectia o corpo esticado e as asas claras. À medida que se aproximava do fim do túnel, uma luz branca inundou o interior da espiral, precipitando-se para ele.

Lódida, a mãe de Oriáca, acende a luz do quarto.

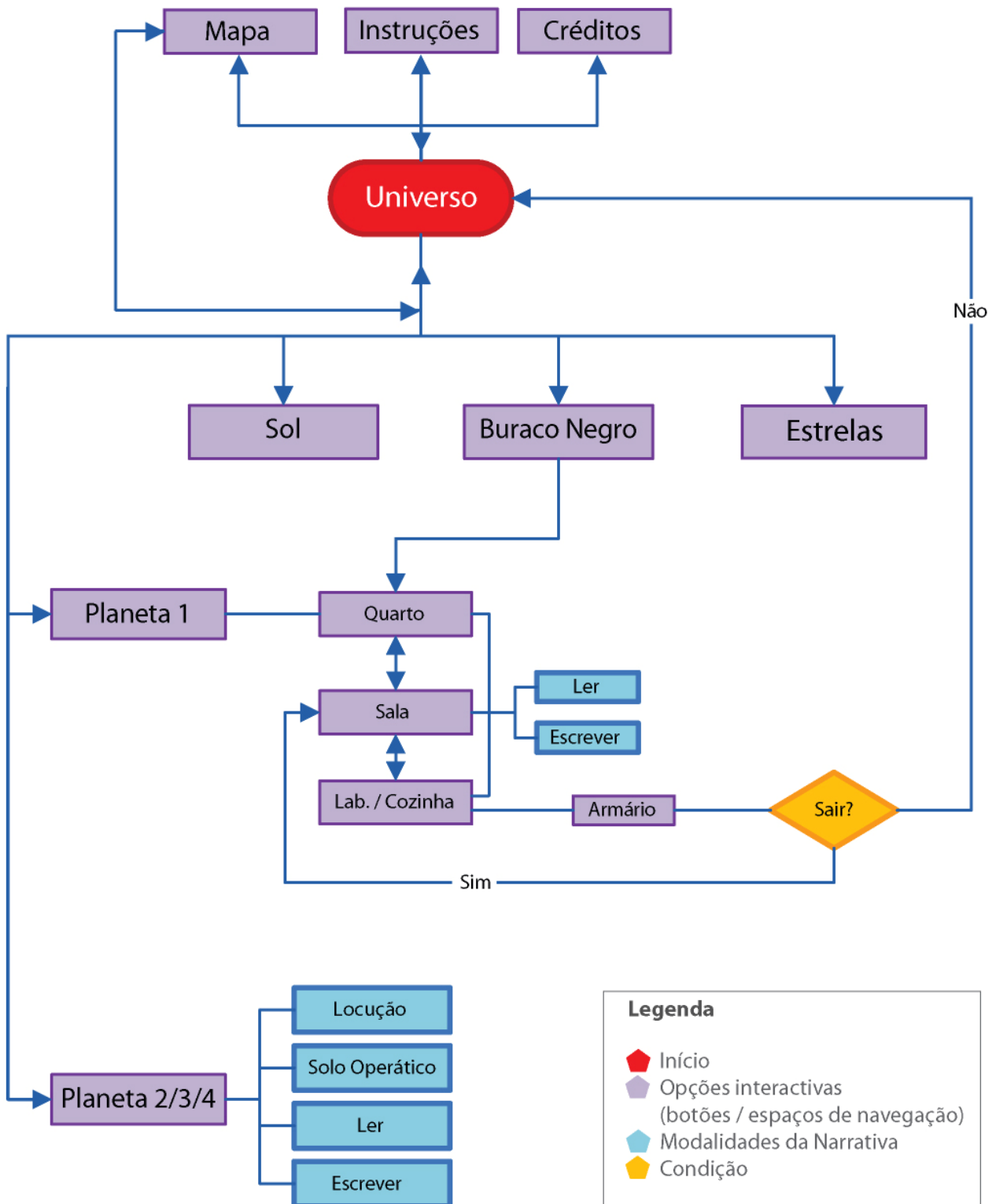
Oriáca, com os braços abertos numa configuração muito semelhante à estrutura das asas, parecia estar a desviar-se do Sol e dirige-se à porta com olhos fechados. O seu corpo cai nos braços de Lódida. A mãe beija-lhe a testa e Oriáca acorda de uma espécie de sonho.

De repente, os planetas e asteróides transformam-se em pequenas partículas invisíveis; o Sol frio transforma-se no candeeiro esférico de vidro e o buraco negro na enorme porta de entrada que entretanto se abria.

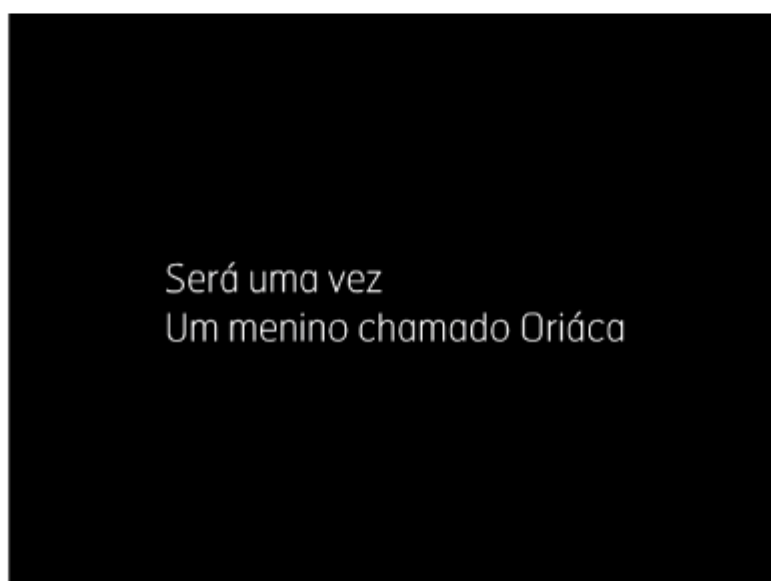
Mais tarde, Oriáca narrou o seu sonho. Contou a história de Prudência, em que as boas acções iluminam todo um planeta; a história do Justiciano em que as pessoas não são conhecidas pelo nome, mas pelos actos; e a história do homem-balão, que aprendeu, a muito custo, a não comer mais do que realmente precisa e a ser feliz com o que tem.

Adormeceram, por fim, as saudades um do outro, na noite mais longa da sua vida. Lá dos outros planetas, e muito tempo depois, os amigos dos seus sonhos contarão aos filhos, e aos filhos dos seus filhos, a história corajosa de Oriáca, que os cometas levaram pelo universo fora.

ANEXO 2: FLUXOGRAMA



ANEXO 3: STORYBOARD



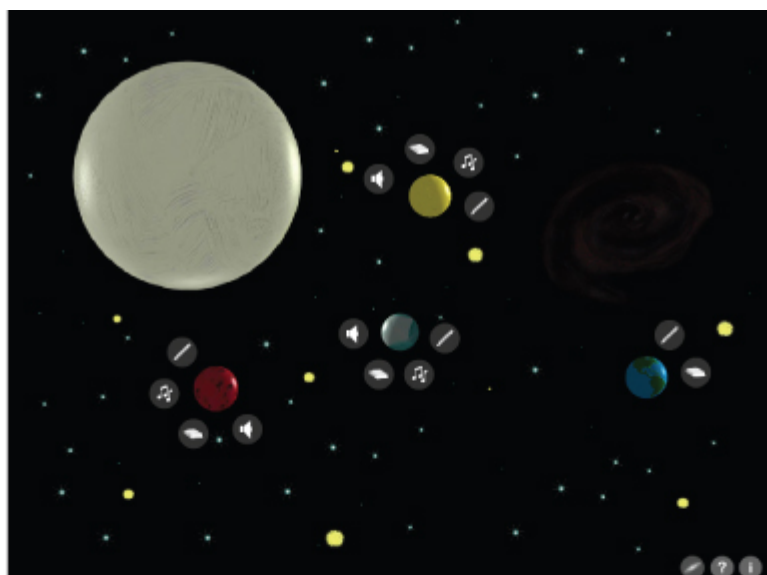
Ecrã introdutório

- | | |
|---------|--|
| imagem | - fundo preto com palavras a branco. |
| efeitos | - o efeito <i>fade-out/fade-in</i> faz a transição para o ecrã principal |
| som | - locução de Madalena Resina |



Ecrã principal

imagem	- fundo preto com ilustrações de Bruno Gaspar: quatro planetas, sol frio, estrelas e buraco negro - botões no canto inferior direito: mapa, instruções, créditos
ocultado	- hiperligações sob forma de planetas, que ao clique geram animação acompanhada da locução de Madalena Resina, que encaminham a personagem para o ecrãs atmosfera 1 dos planetas 1, 2, 3 e 4. - hiperligação no buraco negro, que ao clique gera animação, acompanhada da locução de Madalena Resina, que encaminha a personagem para o ecrã atmosfera 1 / planeta 1 - opção de interactividade no sol (locução de Madalena Resina); nas estrelas (vozes de Isabel Jacobetty e Patrícia Mendes)
efeitos	- o efeito <i>fade-out/fade-in</i> faz a transição para os ecrãs seguintes
som	- música de Luís Soldado



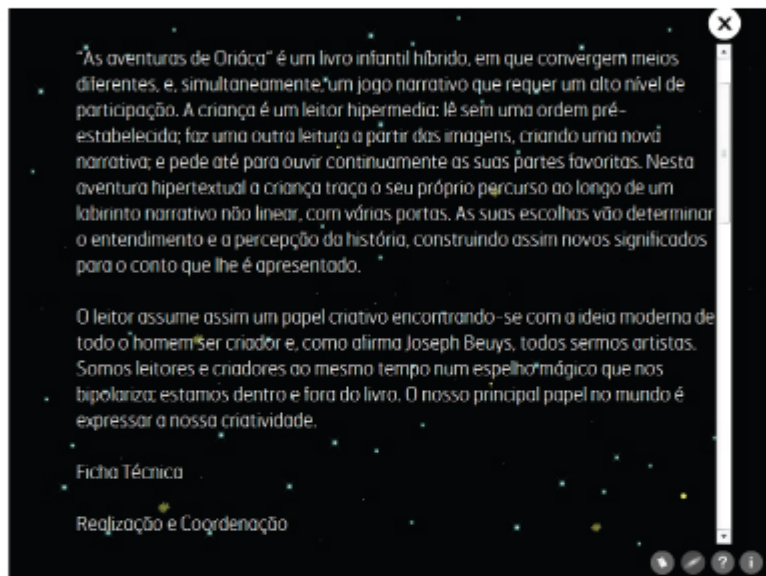
Ecrã mapa

- imagem - fundo preto que replica o ecrã principal, com ilustrações de Bruno Gaspar
- botões com hiperligações para as modalidades da narrativa em cada planeta
- ocultado - hiperligações e opções de interactividade no sol idênticas ao ecrã principal
- efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para os ecrãs seguintes
- som - música de Luís Soldado



Ecrã instruções

- imagem - fundo preto com estrelas
- texto a branco e caixas cinzentas com a legenda de toda a iconografia
- efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para os ecrãs seguintes
- som - música de Luís Soldado



Ecrã créditos

- | | |
|---------|--|
| imagem | - fundo preto com estrelas |
| | - caixa de texto com <i>scroll</i> |
| efeitos | - o efeito <i>fade-out/fade-in</i> faz a transição para os ecrãs seguintes |
| som | - música de Luis Soldado |



Ecrã atmosfera 1 / planeta 1

imagem - ilustração de Bruno Gaspar com animação

efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã seguinte



Ecrã quarto / planeta 1

- | | |
|----------|--|
| imagem | - ilustração de Carlos Rei, Ricardo Bonacho e Bruno Gaspar com animação
- botões no canto inferior direito: mapa, ecrã principal, modalidades da narrativa (ler e escrever) |
| ocultado | - hiperligação sob forma de porta
- opção de interactividade na cama e na caixa (locução de Madalena Resina); na bola (arrastar) |
| efeitos | - o efeito <i>fade-out/fade-in</i> faz a transição para os ecrãs seguintes |
| som | - música de Luís Soldado |



Ecrã sala / planeta 1

- | | |
|----------|--|
| imagem | - ilustração de Carlos Rei, Ricardo Bonacho e Bruno Gaspar com animação
- botões no canto inferior direito: mapa, ecrã principal, modalidades da narrativa (ler e escrever) |
| ocultado | - hiperligação sob forma de portas
- opção de interactividade no banco (arrastar) e na janela (movimento) |
| efeitos | - o efeito <i>fade-out/fade-in</i> faz a transição para os ecrãs seguintes |
| som | - música de Luis Soldado |



Ecrã lab. e cozinha / planeta 1

imagem	- ilustração de Carlos Rei, Ricardo Bonacho e Bruno Gaspar com animação - botões no canto inferior direito: mapa, ecrã principal, modalidades da narrativa (ler e escrever)
ocultado	- hiperligação sob forma de porta - hiperligação no armário do laboratório, que ao clique gera animação, acompanhada da locução de Madalena Resina, que encaminha a personagem pelo ecrã sala e saída - opção de interactividade nos frascos, comando e bancos (arrastar); na porta e armário da cozinha (movimento)
efeitos	- o efeito <i>fade-out/fade-in</i> faz a transição para os ecrãs seguintes
som	- música de Luís Soldado



Ecrã saída / planeta 1

- imagem - ilustração de Bruno Gaspar
- botões com opção de sair, ou não sair, do planeta. A opção “não” corresponde à hiperligação para o ecrã quarto. A opção “sim”, para o ecrã atmosfera 2.
- botões no canto inferior direito
- efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para os ecrãs seguintes
- som - música de Luís Soldado



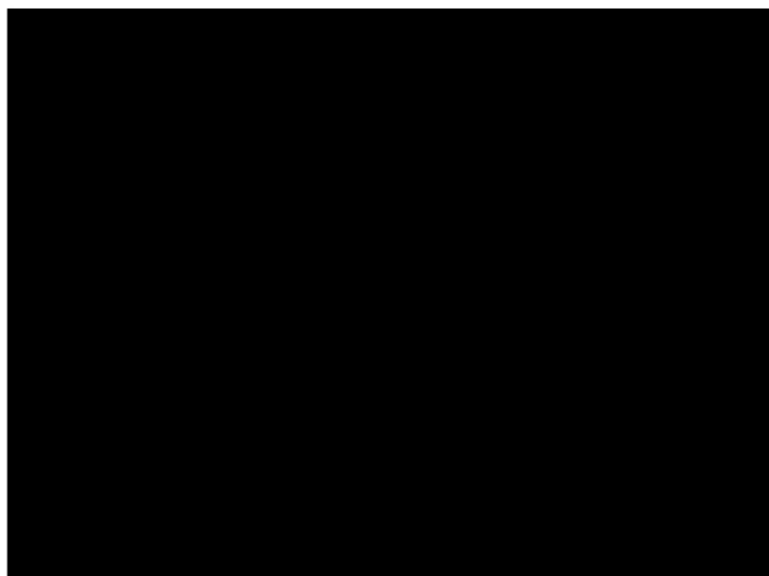
Ecrã atmosfera 2 / planeta 1

- imagem - ilustração de Bruno Gaspar com animação
- *fade out* da imagem para preto e *fade out* de preto para o ecrã principal



Ecrã atmosfera 1 / planeta 2

- imagem - ilustração de Bruno Gaspar com animação
efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã seguinte



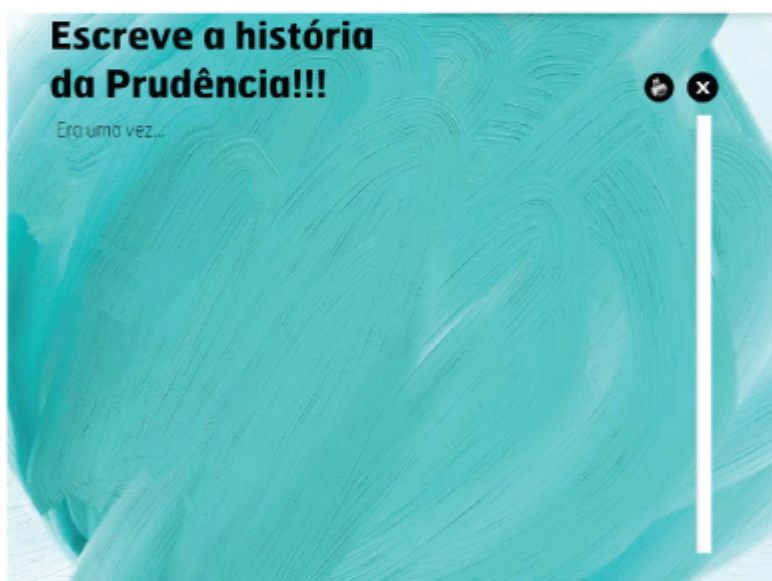
Ecrã entrada / planeta 2

- imagem - fundo preto
efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã seguinte
som - locução de Madalena Resina



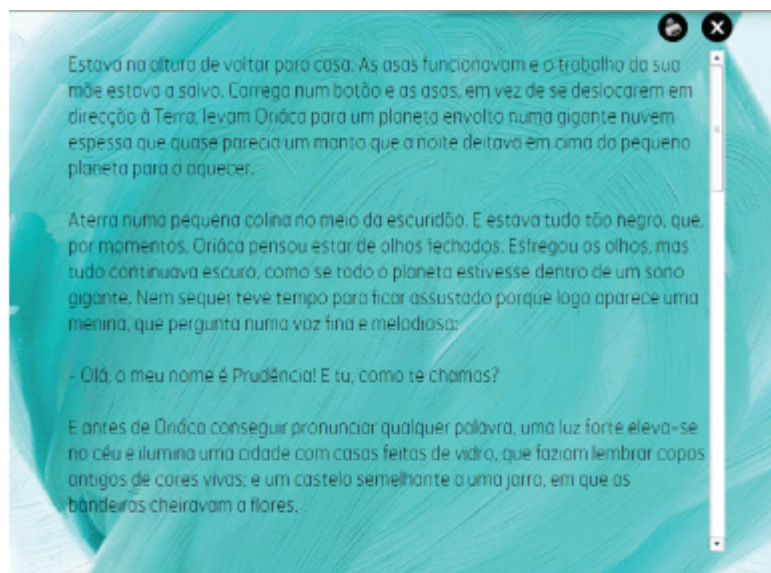
Ecrã planeta 2

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar com animação
 - botões no canto inferior direito: mapa, ecrã principal, modalidades da narrativa (solo operático, locução de Miguel Andrade e Susana André, ler e escrever)
- efeitos
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para os ecrãs seguintes
- som
- música de Luís Soldado



Ecrã escrever / planeta 2

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar a servir de fundo
 - caixa de texto editável com opção de impressão
 - botões de comando no topo superior esquerdo
- efeitos
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã planeta 2
- som
- música de Luís Soldado



Ecrã ler / planeta 2

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar a servir de fundo
 - caixa de texto com *scroll* e com opção de impressão
 - botões de comando no topo superior esquerdo
- efeitos
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã planeta 2
- som
- música de Luís Soldado



Ecrã saída / planeta 2

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar
 - botões com opção de sair, ou não sair, do planeta. A opção “não” corresponde à hiperligação para o ecrã planeta 2. A opção “sim”, para o ecrã atmosfera 2.
 - botões no canto inferior direito
- efeitos
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para os ecrãs seguintes
- som
- música de Luís Soldado



Ecrã atmosfera 2 / planeta 2

imagem - ilustração de Bruno Gaspar com animação

efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã principal



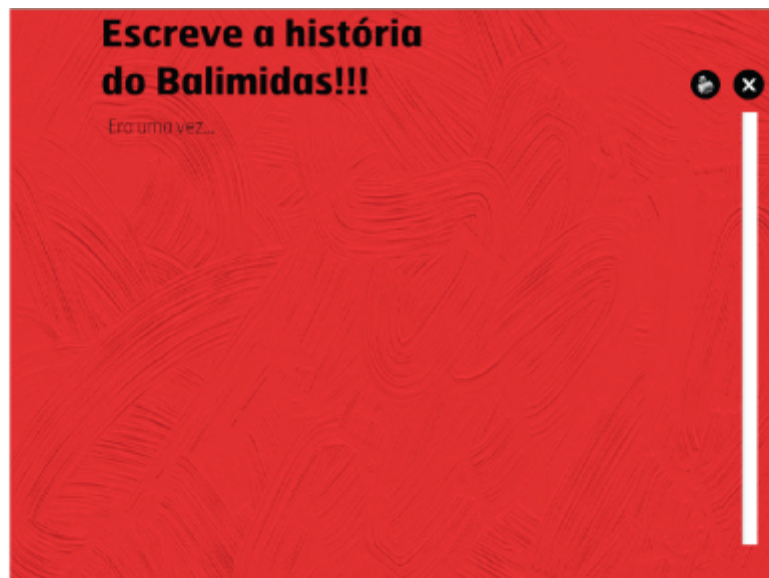
Ecrã atmosfera 1 / planeta 3

- imagem - ilustração de Bruno Gaspar com animação
- efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã seguinte
- som - locução de Madalena Resina



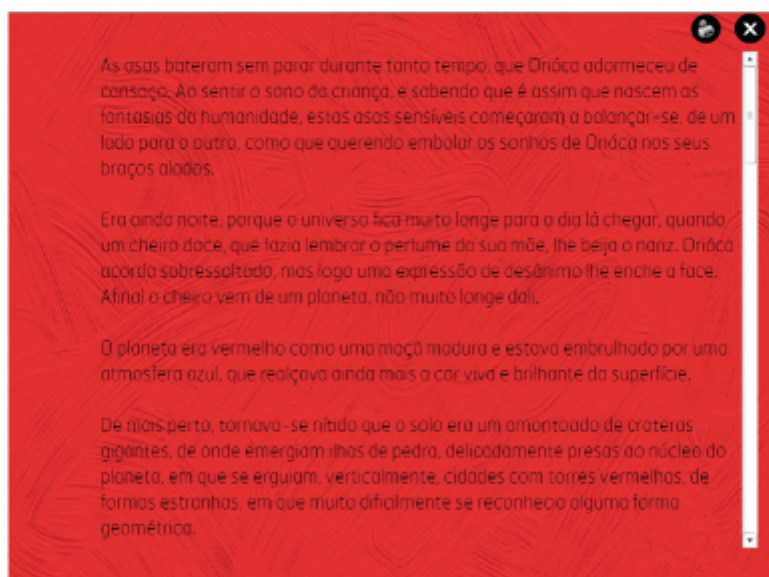
Ecrã planeta 3

- imagem - ilustração de Bruno Gaspar com animação
- botões no canto inferior direito: mapa, ecrã principal, modalidades da narrativa (solo operático, locução de Miguel Andrade e Pedro Sena-Lino, ler e escrever)
- ocultado - opção de interactividade na cidade (arrastar)
- efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para os ecrãs seguintes
- som - música de Luís Soldado



Ecrã escrever / planeta 3

- imagem**
- ilustração de Bruno Gaspar a servir de fundo
 - caixa de texto editável com opção de impressão
 - botões de comando no topo superior esquerdo
- efeitos**
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã planeta 3
- som**
- música de Luís Soldado



Ecrã ler / planeta 3

- imagem**
- ilustração de Bruno Gaspar a servir de fundo
 - caixa de texto com *scroll* e com opção de impressão
 - botões de comando no topo superior esquerdo
- efeitos**
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã planeta 3
- som**
- música de Luís Soldado



Ecrã saída / planeta 3

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar
 - botões com opção de sair, ou não sair, do planeta. A opção “não” corresponde à hiperligação para o ecrã planeta 3. A opção “sim”, para o ecrã atmosfera 2
 - botões no canto inferior direito
- efeitos
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para os ecrãs seguintes
- som
- música de Luís Soldado



Ecrã atmosfera 2 / planeta 3

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar com animação
 - *fade out* da imagem para preto e *fade out* de preto para o ecrã principal



Ecrã atmosfera 1 / planeta 4

- imagem - ilustração de Bruno Gaspar com animação
- efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã seguinte
- som - locução de Madalena Resina



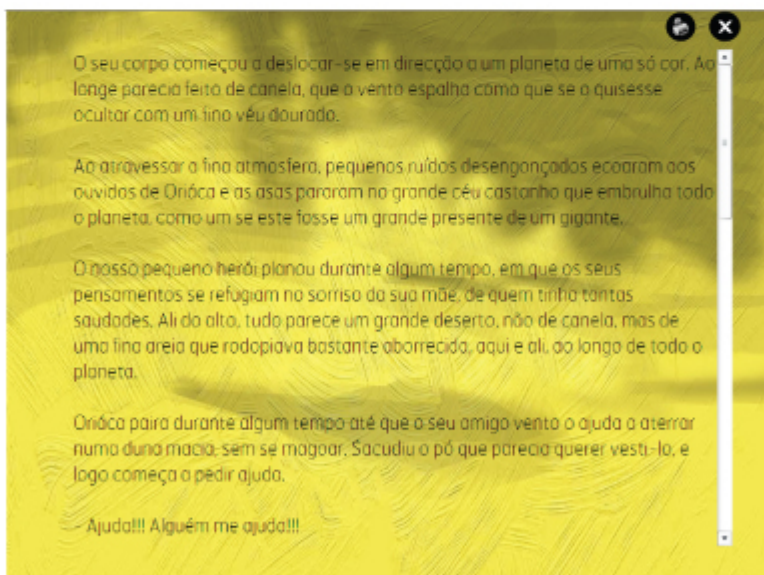
Ecrã planeta 4

- imagem - ilustração de Bruno Gaspar com animação
- botões no canto inferior direito: mapa, ecrã principal, modalidades da narrativa (solo operático, locução de Miguel Andrade e Luís Costa Branco, ler e escrever)
- ocultado - opção de interactividade nas árvores (arrastar) e nas torres (movimento)
- efeitos - o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para os ecrãs seguintes
- som - música de Luís Soldado



Ecrã escrever / planeta 4

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar a servir de fundo
 - caixa de texto editável com opção de impressão
 - botões de comando no topo superior esquerdo
- efeitos
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã planeta 4
- som
- música de Luís Soldado



Ecrã ler / planeta 4

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar a servir de fundo
 - caixa de texto com *scroll* e com opção de impressão
 - botões de comando no topo superior esquerdo
- efeitos
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para o ecrã planeta 4
- som
- música de Luís Soldado



Ecrã saída / planeta 4

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar
 - botões com opção de sair, ou não sair, do planeta. A opção “não” corresponde à hiperligação para o ecrã planeta 4. A opção “sim”, para o ecrã atmosfera 2.
 - botões no canto inferior direito
- efeitos
- o efeito *fade-out/fade-in* faz a transição para os ecrãs seguintes
- som
- música de Luís Soldado



Ecrã atmosfera 2 / planeta 4

- imagem
- ilustração de Bruno Gaspar com animação
 - *fade out* da imagem para preto e *fade out* de preto para o ecrã principal

ANEXO 4: FICHA TÉCNICA

Realização e coordenação

Pedro Ribeiro Dias

Texto, animação e programação

Pedro Ribeiro Dias

Ilustração

Bruno Gaspar

Carlos Rei

Ricardo Bonacho

Composição musical

José Bruto da Costa

Luís Soldado

Direcção vocal

José Bruto da Costa

Locução

Luís Costa Branco

Madalena Resina

Miguel Franco de Andrade

Pedro Sena-Lino

Susana André

Cantores

Isabel Jacobetty

João Moreira

Manuel Rebelo

Patrícia Mendes

Editor de som

Sérgio Duarte

ANEXO 5: BIOGRAFIAS

Pedro Ribeiro Dias

Nasceu em 1975. Licenciado em Comunicação pela Escola Superior de Comunicação Social, e actualmente aluno do mestrado em Comunicação e Artes, na Universidade Nova de Lisboa. Trabalha numa Companhia de Aviação, desde 1997, dedicando-se a várias áreas criativas no domínio da imagem. É paralelamente escritor de histórias infantis, com dois livros publicados: A Cidade Coração (Cosmorama, 2006) e Uma História Que Se Parte (Trinta Por Uma Linha, 2008); e participou com um conto no volume colectivo "Bicicletas para memórias & invenções", editado pela Companhia do Eu.

Bruno Gaspar

Nasceu em Paris em 1979. Vive em Portugal desde os 3 anos de idade. É licenciado em História da Arte pela Universidade Nova de Lisboa, e formado em Cinema de Animação pela Fundação Calouste Gulbenkian.

Como ilustrador conta com colaborações no Jornal Sol, Jornal Expresso e Jornal de Leiria, tendo publicado também diversos livros. Foi nomeado em 2007 para o Prémio Stuart de Desenho de Imprensa. Enquanto professor orienta ateliers nas escolas do concelho de Sintra e na Escola Companhia do Eu. Na pele de artista plástico já participou em diversas exposições colectivas e individuais, destacando-se a exposição Movimentos Perpétuos, na Cordoaria Nacional (2004), e no Clube Militar de Macau (2005), pela Galeria 57.

Foi um dos dez representantes de Portugal, em 2008, no DVD-Project, com um vídeo projectado na Electron Breda (Holanda), na Galeria Ex Teresa Arte Actual (México), nos Maus Hábitos e na Fábrica Braço de Prata (Portugal), e ainda na Gran Canária Espacio Digital (Las Palmas/Canárias/Espanha). Bruno Gaspar é também empresário, tendo desenvolvido um projecto na área da publicidade/informação digital para a sua empresa Mediabox.

Carlos Rei

Nasceu em Lisboa a 25 de Maio de 1972. Frequentou o Curso de Design de Comunicação na Faculdade de Belas Artes de Lisboa. É sócio da Flúor design, desde o ano de 2000, onde exerce actividade como designer sénior/director criativo.

Ricardo Bonacho

Nasceu no Alentejo, em 1983. Licenciado pela Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Portalegre, colabora actualmente com a Flúor design onde desenvolve diversos projectos na área do design de comunicação. Paralelamente exerce actividade como ilustrador e tem participado em vários concursos nacionais e internacionais.

José Pedro Bruto da Costa

Nascido em Lisboa, em 1978, iniciou os estudos musicais no Instituto Gregoriano de Lisboa. Ingressou em 1995 na classe de canto da professora Albertina Xavier, na Academia de Amadores de Música. Concluiu o curso geral de Canto em 2004, na classe da Professora Filomena Amaro, na Escola de Música do Conservatório Nacional de Lisboa, tendo ainda estudado Composição com Eurico Carrapatoso e Música de Câmara com Armando Vidal, Gabriela Canavilhas, José Manuel Brandão e Rui Pinheiro. Participou em Master-classes de Elisabete Matos, Jill Feldman, Liliane Bizinech, Peter Harrison e Tom Krause.

A sua actividade como solista abrange, sobretudo, o domínio da Oratória, destacando-se Pontifex I na Matthäus Passion, Magnificat e Missa em Sol menor de J.S.Bach, Historicus na oratória Jephthe de Carissimi, Stabat Mater de Caldara, Te Deum de Antoine Charpentier, Stabat Mater de João Rodrigues Esteves, Messiah de Händel, Lauda Sion de Mendelsshon, Missas KV 194, KV 220 e da Coroação de Mozart, Stabat Mater de Rossini e Stabat Mater de Domenico Scarlatti. No domínio da Ópera cantou os papéis de Orfeu (Orfeu e Euridice de Gluck), Buona Fede (Il mondo della Luna de Pedro Avondano, na estreia moderna desta ópera), Leporello (Don Giovanni de Mozart), Papageno (Die Zauberflöte de Mozart) e Riff (West Side Story de Bernstein). Destacam-se ainda dois recitais de Lieder na Estufa-Fria de Lisboa e no Palácio Fronteira, com o pianista Rodrigo Gomes.

Licenciou-se no Departamento de Ciências Musicais da Universidade Nova de Lisboa, onde prepara um doutoramento em musicologia histórica. É colaborador da Revista Portuguesa de Musicologia. Exerceu funções de docência no Instituto Superior de Educação e Ciências e na Escola de Música do Conservatório Nacional de Lisboa. Trabalhou para a Orquestra Metropolitana de Lisboa como produtor. Foi o autor da publicação comemorativa do 40º aniversário do Coro Gulbenkian, encomenda do Serviço de Música da Fundação Calouste Gulbenkian. Actualmente é docente na Academia de Música de Santa Cecília, em Lisboa, e no Conservatório Regional de Setúbal.

É elemento desde 1998 do Coro Gulbenkian. Foi elemento fundador do Grupo Vocal Officium. É, ainda, cantor residente do ensemble Banchetto Musicale, com o qual participou nos Encontros de Música Antiga em Loulé, no Festival de Música Antiga de Juíz de Fora, no Brasil, no Festival de Música de Haut-Jura, em França, e no Festival Internacional de Música de Mafra. Colabora, regularmente, com o coro Voces Caelestis.

Fundou, em 1998, o coro Opus21, do qual é director artístico, bem como os Lisbon Consort Players. Enquanto maestro dirigiu a missa em Sol maior de Caldara, a Missa a oito vozes de João Rodrigues Esteves, as Matinas de Natal de José Maurício Nunes Garcia, excertos do Messiah e o Gloria de G.F.Händel, as Litanias Lauretane kv.197, a Missa brevis kv220 e o Requiem de W.A.Mozart, o Magnificat de G.B.Pergolesi, excertos do Te Deum (1791) de Sousa Carvalho, o Stabat Mater de Domenico Scarlatti, o Gloria de Vivaldi e polifonia portuguesa dos séculos XVI-XVIII. Em 2008, deu em primeira audição em Portugal, na Basílica de Mafra, os Responsórios Fúnebres de João de Deus Castro Lobo com o coro Opus 21 e o quarteto Arabesco e em 2009 a Missa em Ré maior (1783) de Johann Georg Albrechtsberger (1736-1809), com o Opus21 e o organista Sérgio Silva, na Igreja da Encarnação, Mafra, inserido no Ciclo de Órgãos Históricas.

Luís Soldado

Luís Soldado nasceu em Lisboa em 1972. Após completar a sua licenciatura em composição, na Escola Superior de Música de Lisboa em 2006, ingressou no Royal College of Music em Londres, patrocinado pelo prémio Frederick Cox, onde concluiu o mestrado em composição em 2008. Ainda nesse ano iniciou o seu doutoramento em composição, igualmente no Royal College, como aluno bolseiro da Fundação para a Ciência e Tecnologia, tendo como principal orientador Colin Matthews.

A sua música, que inclui obras orquestrais, música de câmara e ópera, tem sido tocada com regularidade tanto em Portugal como no Reino Unido. Em Portugal destacam-se as colaborações com a Orquestra Gulbenkian, Orquestra do Algarve e a Ópera-Estúdio de Lisboa. No Reino Unido trabalhou recentemente com a RCM Sinfonietta e o Ensemble Disquiet.

Luís Costa Branco

Foi pivô na SIC Notícias durante vários anos. Actualmente dirige a delegação do Semanário Sol, em Angola.

Miguel Franco de Andrade

Miguel Franco de Andrade nasceu em 1974 e licenciou-se em Comunicação Social no Instituto de Ciências Sociais e Políticas da Universidade Técnica de Lisboa. Trabalha na SIC como jornalista da área cultural. Foi actor em grupos de teatro independente de Lisboa. Integrou as equipas fundadoras do CNL e depois da SIC Notícias.

Madalena Resina

Licenciada em "Comunicação Social e Cultural" pela Universidade Católica de Lisboa, Madalena Augusto trabalhou durante mais de dez anos em órgãos de comunicação social portugueses e internacionais como jornalista, repórter e produtora. Entre os locais onde trabalhou destacam-se as cadeias televisivas SIC-Notícias, EURONEWS (França) e CBS (EUA). Trabalhou ainda como freelancer para a revista Visão, Jornal Independente e para a televisão britânica BBC. Estudou Comunicação Audiovisual, Jornalismo e Cinema Documental na Katholieke Universiteit Nijmegen, na Holanda ao abrigo do Programa Erasmus. Nos últimos quatro anos, trabalhou como assessora de comunicação para a companhia aérea TAP Portugal. Actualmente colabora com a Editora Macmillan e está a fazer um curso de Tradução e Novas Tecnologias aplicadas à Linguística pelo Instituto Camões.

Pedro Sena-Lino

Licenciado em Estudos Portugueses pela FCSH da Universidade Nova de Lisboa. Mestre em Literaturas Românicas Modernas e Contemporâneas com uma tese sobre José Régio e o paradigma da identidade. É estudante graduado da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa onde prepara uma dissertação sobre Literatura Feminina do Século XVII que incluirá a edição crítica das obras conservadas de Feliciano de Milão. É membro do Centro de Estudos Clássicos da Universidade de Lisboa e investigador do Projecto Portuguese Women Writers 1500-1900 financiado pela FCT. Poeta, acaba iniciar-se no domínio da ficção e de publicar o seu primeiro romance, 333, em 2009 (Porto Editora).

Susana André

Susana André nasceu em Lisboa, em 1972. Fez o curso de Jornalismo no Centro Protocolar de Formação Profissional para Jornalistas (CENJOR) e trabalhou como editora na Rádio Baía, antes de entrar para a SIC, em 1995. Integrou as equipas do Primeiro Jornal e do Jornal da Noite. Durante quatro anos foi pivô na SIC Notícias e em 2003 apresentou o programa Rotas de Verão.

Deu aulas de Géneros Jornalísticos na Universidade Independente, em Lisboa. Desde 2005, integra a equipa da Grande Reportagem SIC. É autora do livro "Mitos Urbanos e Boatos", publicado em Março de 2010.

Isabel Jacobetty

Nascida em Lisboa. Completou o curso de piano na classe da Professora Melina Rebelo, na Escola de Música do Conservatório Nacional de Lisboa. Estudou, paralelamente, canto na classe da Professora Filomena Amaro, na mesma instituição. Ingressou na Escola Superior de Música de Lisboa, onde ultima uma licenciatura em Composição. O seu percurso musical têm-se regulado de grande versatilidade, quer no domínio da música erudita, em agrupamentos como Coro de Câmara da Universidade de Lisboa, Coro Ricercare e Grupo Vocal Officium, quer no domínio de música ligeira, em colaboração com a Disney ou grupos como os The Gift.

João Moreira

Nasceu em Évora em 1980 e iniciou os seus estudos musicais aos oito anos de idade na Academia de Música Eborense. Concluiu em 2000 o Curso Geral de Canto da Academia de Música Eborense, sendo aluno de Maria Repas Gonçalves. Estudou canto gregoriano com Filipa Taipina e, mais tarde, no Instituto Gregoriano de Lisboa, com Maria Helena Pires de Matos. Colaborou com o Coro Gregoriano de Lisboa de 2000 a 2002. Frequentou a Licenciatura em Canto da Escola Superior de Música de Lisboa, sob orientação da professora Sílvia Mateus.

É membro fundador do grupo vocal Officium, especializado em música portuguesa dos séculos XVI e XVII, com o qual trabalhou sob a direcção de Pedro Teixeira, Peter Phillips, Christina Pluhar e Enrico Onofri.

Integra a Capella Patriarchal, projecto vocacionado para a divulgação da música sacra portuguesa, dirigido pelo organista João Vaz.

Membro do Coro Gulbenkian desde 2000, integra frequentemente formações de câmara para interpretação de um repertório variado, desde o Renascimento português até à música contemporânea. Sob a direcção de Michel Corboz, actuou como solista no Stabat Mater a 10 vozes de Domenico Scarlatti, em território nacional e em Espanha (num concerto oferecido pela Sua Excelência o Senhor Presidente da República, Aníbal Cavaco Silva, aos Reis de Espanha) e ainda no Smithsonian Museum em Washington D.C.

Colabora desde Janeiro de 2009 em vários projectos do Nederlands Kamerkoor, em Amesterdão.

Manuel Rebelo

Iniciou os seus estudos musicais aos seis anos de idade e aos sete estreou-se em palco, inserido no coro infantil da Paixão segundo São Mateus de J. S. Bach, com o Coro e a Orquestra Gulbenkian, sob a direcção de Michel Corboz. É membro de vários grupos vocais de renome, como o Coro Gulbenkian ou o grupo Chapella Patriarcal, entre muitos outros. Concluiu o Curso de Canto do Conservatório Nacional, sob a orientação de Rute Dutra, com a classificação máxima, e é diplomado em Formação Musical pela Escola Superior de Música de Lisboa.

Estreou-se no domínio da ópera em 2006, tendo integrado o elenco de uma produção da Salomé de Richard Strauss, na Fundação Calouste Gulbenkian, sob a direcção de Lawrence Foster. Mais tarde, interpretou o papel para barítono Prof. Barroso na ópera Orquídea Branca, de Jorge Salgueiro, em estreia absoluta. Mais recentemente, interpretou e gravou, com o quarteto Tetvocal, a orquestra Sinfonietta de Lisboa e o coro Ricercare a obra In Paradisum de Eurico Carrapatoso. Em 2008 apresentou-se a solo no Grande Auditório do Centro Cultural de Belém (CCB) com a Orquestra Sinfónica Nacional, numa produção do Teatro Nacional de São Carlos, tendo interpretado A Sea Symphony de Vaughan Williams. Já em 2009, integrou o elenco do musical Deus. Pátria. Revolução., no CCB, com encenação de António Pires e direcção musical de Luis Bragança Gil.

Frequenta actualmente o Mestrado em Direcção Coral do Instituto Piaget, sob a orientação de Paulo Lourenço. Em 2007 dirigiu um concerto de solidariedade preenchido com obras de Eurico Carrapatoso, A. Scarlatti e J. S. Bach, para coro de câmara e contínuo. Em Junho de 2009, dirigiu a orquestra de alunos da Escola Superior de Música de Lisboa em repertório para orquestra sinfónica e solistas. Em Julho do mesmo ano, dirigiu o concerto de encerramento do Festival de Música da Cartuxa, com repertório polifónico para coro a cappella.

Patrícia Mendes

Nasceu em Lisboa em 1975. Iniciou os seus estudos musicais na Escola de Música N. Sra do Cabo de Linda-a-Velha, onde concluiu o curso de Violino, na classe do Professor Jorge Teixeira. Posteriormente concluiu o curso de Canto na Escola de Música do Conservatório Nacional, na classe da Professora Manuela de Sá.

É elemento do Coro Gulbenkian desde 2001. Foi elemento de diversos agrupamentos corais, entre os quais se destacam o Coro Ricercare, o Coro de Câmara da Universidade de Lisboa e o Grupo Vocal Officium. Desde 2003 colabora regularmente com o Coro Voces Caelestes.

Foi solista em diversas obras, destacando-se, missa BWV 236 de J.S.Bach, Matinas de Natal de Maurício Nunes Garcia, Responsórios Fúnebres de Castro Lobo, Litaniae Lauretane kv.197 de W.A.Mozart, Magnificat de G.B.Pergolesi e Stabat Mater de Domenico Scarlatti.

É licenciada em História pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Frequenta actualmente o Mestrado em Ensino de Música no Ensino Básico na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal.

Sérgio Duarte

Nasceu em 1977. Tirou o curso de Técnico de Som na Escola Técnica de Imagem e Comunicação (ETIC) em 1998. Ainda no decorrer do curso foi convidado pelo professor, o técnico de Som Paulo Abelho, para estagiar no seu estúdio. Durante esse período participou, como assistente de som, em várias produções, quer em estúdio, quer ao vivo. Em 2000 começa a trabalhar na empresa VS 2.0, Digital Media Services, no departamento de Pós-Produção Audio, onde se mantém. Tem sido responsável pela gravação, edição e mistura de variados trabalhos para cinema, televisão, rádio e DVD, para clientes como Lusomundo, Prisvideo, VC Multimedia, entres outros.

ANEXO 6: ORÇAMENTO

Simulação de custos

Animação e programação	
Pedro Dias	0,00 €
Texto	
Pedro Dias	0,00 €
Ilustração	
Bruno Gaspar	800,00 €
Carlos Rei e Ricardo Bonacho	350,00 €
Composição musical	
José Bruto da Costa	1.000,00 €
Luís Soldado	1.000,00 €
Locução	
Luís Costa Branco	100,00 €
Madalena Resina	150,00 €
Miguel Franco de Andrade	100,00 €
Pedro Sena-Lino	100,00 €
Susana André	100,00 €
Coro e solistas	
Isabel Jacobetty	150,00 €
João Moreira	150,00 €
Manuel Rebelo	150,00 €
Patrícia Mendes	150,00 €
Gravação e edição de Som	
Gravação em estúdio e edição (6h)	720,00 €
Concepção gráfica	
Concepção de embalagem, tríptico e CD	840,00 €
Artes finais	390,00 €
Produção (1000 unidades)	
Embalagem	960,00 €
Folhetos Trípticos	596,00 €
Gravação de DVD	460,00 €
TOTAL	8.266,00 €

ANEXO 7: PROTÓTIPO

