



Maria Zilda da Cunha¹

Resumo: Neste artigo, valemo-nos do labirinto, como metáfora, para análise de textos contemporâneos para crianças e jovens; propomos uma discussão sobre leitura. Para tanto, selecionamos produções - entre livros e telas -, cujas arquiteturas projetam, à semelhança dos caminhos de Borges, desafios, de modo a fazer o leitor imergir em intrincado espaço textual e percorrê-lo como um todo sem se perder. A regra básica dessa exploração seria, portanto, não chegar rapidamente ao final, mas visitar o maior número possível de lugares.

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

Abstract: In this paper we propose a discussion on reading, making use of the labyrinth as a metaphor for analyzing contemporary texts for children and young people. To this end, we selected productions - from books and paintings - whose architecture, similar to the ways of Borges, present challenges so as to immerse the reader into intricate textual space and visit it as a whole without getting lost. Thus the basic rule of this exploration would not reach the end quickly, but visit as many places as possible.

Keywords: children and young people literature; reading; contemporaneity expressive forms.

¹Professora na Universidade de São Paulo. Doutora em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa. E-mail: mariazildacunha@hotmail.com

Nota introdutória

As reflexões que aqui empreendemos fazem parte de um projeto maior que visa ao aprofundamento das reflexões sobre leitura e procura dimensionar a produção artística contemporânea para jovens e crianças, verificando em que medida as experiências, que emergem na relação com novos ambientes hipermidiáticos, tornam-se capazes de articular a pluralidade em enlaces complexos, não se submentendo a padrões unilaterais e hegemônicos.

Neste artigo, valemo-nos do labirinto como metáfora para nos acercar de alguns textos literários (entre livros e telas) para jovens e crianças; textos cujas arquiteturas projetam desafios, de modo a fazer o leitor imergir em intrincado espaço textual, percurso em que o viajante pode deparar-se com caminhos que engendram múltiplas possibilidades, numa exploração em que a regra básica não é chegar rapidamente ao final, mas visitar o maior número possível de lugares para conhecer o labirinto como um todo.

Entendemos o viajante como aquele que busca conhecimento em uma aventura e que ao viver o trajeto de significações, ressignifica-as, substancializando sua existência. Nesses termos, quem viaja busca respostas e se depara sempre com novas perguntas. O viajante-leitor, assim, faz-se na espessura do texto e no diálogo com o contexto. Ao reencontrar-se com o mundo, na saída, sentir-se-á transformado.

O labirinto foi um tema pelo qual diversos autores revelaram sua predileção. Kafka, em sua genialidade, toma-o como favorito para retratar o ser humano angustiado na busca da identidade. Os caminhos labirinticos desse autor são construídos por medos, culpas, terror, paranóias. O labirinto de Kafka nos invade e só podemos vencê-lo se vencermos a ansiedade e só assim o mundo se oferecerá para ser mascarado (KAFKA apud BLOOM, 1994). Jorge Luiz Borges, em seus magníficos ensaios, arquiteta uma obra que se confunde com a imagem do labirinto. Tecidos de fios diversos e imagens sombrias, os labirintos de Borges nos falam de morte, mas também falam do acervo da espécie e da imaginação humana que se agregam ao mundo, adensando-lhe a complexidade. Julio Cortázar, em *O jogo*

da amarelinha, faz a revelação de labirintos virtuais que se escondem na escrita. Lewis Carrol, em uma produção para crianças, arquiteta, a partir do nonsense e de paradoxos, caminhos labirínticos na justaposição de mundos entre o real e a fantasia. Os labirintos em *Alice* desestabilizam noções de tamanho, tempo, espaço; corrompem as molduras da lógica aristotélica; na esteira de Deleuze, destroem paradigmas esclerosados.

Thomas Hanna (1970), em *Corpos em revolta*, comenta a rebelião cultural dos corpos humanos diante da complexidade crescente das sociedades tecnológicas e desenvolve uma hipótese explicativa, segundo a qual há o desenvolvimento de uma cultura somática. Para o filósofo americano, o ser humano como “soma” é fusão corpo/espírito, que em nossa época passa por novo estágio de evolução. “Soma” é matéria em contínua pulsação, ação, fluência, síntese e relaxamento. “Somos” somos nós, nesse lugar onde estamos, seres, cuja história evolutiva conduz ao momento revolucionário da percepção de que o mundo a ser explorado pelo século XXI é um imenso labirinto.

Os labirintos são imagens que persistem na história da humanidade e revelam profundas questões do imaginário e do pensamento humano. São inúmeras as definições e várias as simbologias que a ele se vinculam.

Os recentes trabalhos com a hipermídia também apresentam uma estrutura labiríntica, com uma construção intrincada, tortuosa, com estratégias que sinalizam múltiplos caminhos, bifurcações e múltiplos centros. Arlindo Machado (2002) considera a metáfora do labirinto perfeita para a hipermídia, a nova forma de linguagem que vimos nascer no alvorecer dessa nossa era. Respeitadas as especificidades, tal imagem pode ser tomada para textos impressos e videográficos, cujos traços constitutivos assemelham-se.

O espaço a percorrer em um labirinto sempre traz desafios e vai requerer uma percepção astuta, captação de pistas, inteligência sensível.

Enfim, uma inteligência capaz de retomar pontos e perceber novas direções. Um trabalho intelectual de leituras, o qual vai requerer um conjunto de estratégias interagindo com diferentes níveis de conhecimento e muita astúcia para

alcançar um distanciamento crítico para a compreensão desse espaço, percorrendo-o, senão como um todo, de modo a visitar o maior número possível de lugares.

Leitura: breves reflexões

A leitura, alvo de estudos de diferentes campos, ocupa parte muito significativa da preocupação educacional. Em seu conjunto, os estudos explicitam a complexidade do processo, as estratégias cognitivas e metacognitivas mobilizadas pelo leitor, a mediação para investidas críticas e criativas em vários gêneros e também em obras literárias.

Considera-se a leitura envolvendo situações de produção de sentido, pois permeia o imaginário do receptor, estabelecendo relações voltadas para o contexto-histórico, uma vez ser condição de produção discursiva.

Práticas de leitura, sob tal orientação, oferecem ao leitor possibilidades de estabelecer relações com seus próprios conhecimentos e experiências prévias, com outros textos já lidos, com o contexto histórico, em exercício do pensamento e de adequação ao meio em que vive.

Em se tratando do texto literário, cuja finalidade primeira é a fruição de uma mente criativa via sensibilidade e imaginação, é um universo que, muitas vezes, traz como desafio o recriar, de forma relacional, meandros da realidade e da ficção, possibilitando chegar-se ao grau de ficcionalidade do texto, à trama que as linguagens orquestram na composição da obra, ao grau de literalidade, procedimentos estilísticos, caráter lúdico e a interação que estabelece com o leitor.

A leitura assim processa-se no engendrar de sensações, imagens, diagramas de compreensão, hipóteses, experimentações e raciocínio, de forma a articular um complexo sógnico que consubstancia o texto literário em sua função social, ideológica e estética.

Ler nessa perspectiva envolve um trabalho ativo do leitor e envolve busca das marcas do enunciatador para representar o mundo, projetadas no texto, nas relações que estabelece com outros textos, outras épocas e outros lugares e com outras vozes. O texto, assim, é sempre tessitura das condições de produção (do sujeito e seu mundo) e suas

práticas de linguagem. Tessitura que face à revoluções que vivemos, adensa-se.

Leituras e leitores

Vivemos uma revolução da informação, da comunicação, das linguagens e do conhecimento sem precedentes; basta atentarmos para a velocidade das transformações históricas.

Há algum tempo, com a desmaterialização do texto eletrônico, passamos a ter um suporte dinâmico que distribui textos *on line*, possibilitando às mensagens circularem por dispositivos múltiplos, em arquiteturas hipertextuais; com a introdução da escrita nos meios hipermediáticos, surgiram novas formas de recepção.

Na verdade, em termos de leitura, há uma dinâmica que providencia, em diferentes sociedades e momentos históricos, em função das tecnologias de que dispõem, tipos específicos de leitores. Em estudo recente, sobre o perfil cognitivo do leitor contemporâneo, Santaella (2007) resgata propriedades do leitor contemplativo próprio do iluminismo, para quem o tempo não conta e que tem diante de si textos duráveis (livros) e que podem ser revisitados a todo e qualquer momento; ao sinalizar as diferenças entre esse e o leitor fruto da revolução industrial, do desenvolvimento do capitalismo, que recebe grande apelo de informações simultâneas, desafiado à decifração de textos híbridos em diferentes suportes, a autora chama a atenção para a inevitável convivência do leitor do livro, meditativo, com o leitor movente, leitor de formas, volumes, massas, movimentos, leitor cujo organismo mudou de marcha, sincronizando-se à aceleração do mundo.

A era digital surge com o poder dos dígitos para tratar toda e qualquer informação com a mesma linguagem universal: bites de 0 e 1 permitindo que todo e qualquer signo possa ser recebido, estocado, tratado e difundido via computador.

Essa era faz nascer o leitor imersivo – aquele que diante do texto eletrônico navega programando leituras, num universo de signos evanescentes e disponíveis. Um leitor que desenvolve um estado de prontidão num roteiro multilinear,

multissequencial e labiríntico (SANTAELLA, 2007). Esse leitor que está emergindo passa a conviver com leitor do livro, meditativo e com o leitor movente leitor de formas, volumes, massas, movimentos. Ao fim e ao cabo, temos, hoje, leitores múltiplos e, ao mesmo tempo, um leitor híbrido.

A utilização cada vez mais intensiva de redes hipermediáticas, de computadores na produção artística e intelectual de nosso tempo introduz problemas novos; outros elementos se interpõem à imaginação criadora, ao pensamento investigativo e à indagação estética que se opera em nosso tempo. Como discutimos em outro trabalho, outras respostas perceptivo-cognitivas são dadas ao hibridismo promovido pelas novas criações.

Enfim, há outras atividades agora implicadas no ato de leitura, posto que todo esse contexto consolida condições de produção (do sujeito e seu mundo) e suas práticas de linguagem. Num contexto como esse, qual será o lugar assinalado para o leitor contemporâneo? Seu ponto de vista, seu local de escuta?

Evidentemente, o desafio é sempre maior que qualquer resposta. Algumas obras foram selecionadas aqui a fim de exemplificar modos construtivos que parecem marcar, nas formas expressivas contemporâneas, o lugar do leitor. As escolhas devem-se ao fato de a própria obra oferecer-se como metáfora para a leitura.

○ lugar do leitor nas formas expressivas contemporâneas

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

(Samira Chalhoub)

Uma nova consciência de linguagem, da materialidade do signo artístico manifestou-se na literatura infantil e juvenil a partir dos anos 70, consolidando vetores muito expressivos da criação literária, dentre os quais, a

intertextualidade, a metalinguagem, a confluência de códigos, o resgate de formas, de problemáticas, o diálogos entre palavra e imagem em produções que se constroem questionando ou explicitando o próprio processo de sua construção e convocando o leitor a assumir um posicionamento menos ingênuo nos atos de leitura e fruição (COELHO, 1998).

Propõe-se a desmontagem ativa dos elementos da obra, para detectar processos de produção; isso a faz ganhar dimensão mais dinâmica, uma vez que nela ficam franqueados elementos que presidem sua gênese, os diálogos e as transformações. A recepção, por sua vez, também torna-se muito mais dinâmica, pois modifica, de forma constante, a leitura desses processos, desvelando processos de linguagem de que se reveste a realidade.

Os recursos ficcionais, dessa forma, promovem uma produção textual que se faz como tecido urdido com fios de realidade e ficção, como jogo de linguagens na configuração do objeto literário a ser disponibilizado para crianças e jovens - como se estivessem preparando seus leitores para as próximas metamorfoses.

A partir dos anos 90, vêm se delineando modos construtivos pela inserção de novas tecnologias na produção, na recepção e no consumo, pela interface das linguagens verbais, visuais e sonoras, pelo estreitamento do tempo e espaço ao homem contemporâneo face ao desenvolvimento das telecomunicações. Essas motivações associam-se a outras, de caráter cultural mais amplo, como: a consciência de uma complexidade cada vez maior do pensamento e da vida; a descoberta do comportamento instável e caótico do universo; o esfacelamento dos valores tidos como morais, universais; e das dicotomias clássicas da divisão social e política do planeta.

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

A multiplicidade, a complexidade e as metamorfoses aparecem como características essenciais de muitas obras,

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

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

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

O labirinto cretense em sua forma é considerado representativo da complexidade que a imaginação do homem da Antiguidade poderia atingir. Ele foi concebido também como um espaço para as festas e os jogos. De qualquer forma, o labirinto possui uma estrutura que implica em uma participação muito intensa do leitor/viajante.

Rosenstiehl (1988) aponta três traços que seriam definidores do labirinto: o convite à exploração (a fascinação do percurso está em tentar esgotar a extensão de seus locais e voltar a pontos percorridos para obter alguma segurança); a exploração sem um mapa previamente elaborado, uma vez que não se tem a visão global; a exigência de uma inteligência astuciosa para que o viajante prossiga e progrida

sem cair em armadilhas, permanecendo em constantes circunvoluções.

A beleza e a astúcia do labirinto estão na multiplicação das possibilidades e na vivência dos tempos e espaços simultâneos. Arlindo Machado (2002) considera a metáfora do labirinto perfeita para a hipermídia, respeitadas as especificidades; tal imagem pode ser tomada para textos impressos e videográficos, cujos traços constitutivos assemelham-se.

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

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

(Nelly Novaes Coelho)

Realizado em um momento da literatura infantil e juvenil, ao qual Nelly Novaes Coelho atribui forte consciência crítica e muita energia inventiva para a configuração de novos vetores estilísticos - ao que já fizemos referência -, *O problema do Clóvis*, de Eva Furnari, lançado pela Vale Livros, constitui um trabalho bastante original de metalinguagem e intertextualidade.

A obra retoma o conto dos Irmãos Grimm, *O príncipe sapo*, na tradução de Monteiro Lobato. Pela originalidade no resgate, constitui um metatexto, uma narrativa que, arquitetada de forma labiríntica, perfaz um caminho que é sua própria construção.

A narrativa de Eva Furnari revela a perícia com que cada detalhe carrega significados. Só leitores atentos compreenderão as pistas enganadoras. O jogo labiríntico é matéria constituinte do livro.

Os elementos dispostos na capa colocam o leitor, mesmo antes de sua entrada no espaço textual - tramado por diversas linguagens -, diante de uma situação de combatividade interpretativa, uma vez que as pistas ali

dispostas bifurcam-se em possibilidades. Há micro informações endereçadas ao olhar do leitor, mas as pistas não estão em consonância com uma memória repertorial sobre o conto retomado. Assim, o encontrar da chave para a entrada no texto não está facilitado por nenhum processo de identificação. Desse modo, dependendo da escolha, a surpresa, ou o encontro com o enredar da estória, é diverso.

Seja qual for a opção do leitor, o convite à exploração é irrecusável e seu percurso acaba por ser o de um explorador com vista desarmada, sem mapa de orientação, posto que a terceira página do livro (equivalente à primeira da estória) está vazia. Isso provoca um deslocamento do referente para o incógnito, uma vez que ainda não se tem visão global desse espaço que se vai percorrer.

Dotado de percepção local, o agora viajante/leitor avança com atenção para não cair em mais armadilhas, mas adiante depara-se com alguém que, trêmulo de espanto (?), aflição (?) pergunta: “Ué! Cadê a estória? O que aconteceu?” Ambos, narrador, personagem e leitor compartilham o espaço e as aflições; a decisão, no entanto, será do leitor, em avançar ou não.

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

Em uma paródia formal e temática, tal livro faz o resgate do conto, dessacraliza o cânone, borra fronteiras entre técnica e arte, magia e trabalho construtivo, desnuda

o percurso criativo do maquinar, desenhar, escrever, editar, até mesmo coordenar a produção de arte de um livro, convocando-o a participar desse percurso trabalhoso, sujeito a muitas aflições, mas divertido.

Em última instância, confronta-se o trabalho de criação com as determinações e exigências do mercado editorial. Mas é somente ao final que o leitor tem a visão dessas múltiplas ocorrências.

Em 2007, *Zubair e os labirintos* foi lançado pela Companhia das Letrinhas. A obra tem texto verbal, ilustrações e concepção gráfica de Roger Mello. Tempo e espaço, verbal e não-verbal ganham aspecto conceitual na fusão imagética de uma ampulheta na sinopse:

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

No âmbito da temática, evidencia-se uma perspectiva crítica a respeito da violência, da guerra e o impacto dessa

experiência para a destruição de legados da história e dos projetos humanos. Roger Mello, com uma visão muito aguda, por meio da ficção, chega a um mundo demasiado real e que carece de sentido; à semelhança de Borges, ele cria fantasmagorias tão coerentes que nos faz duvidar a princípio do que seja linguagem e do que seja realidade.

O artista reveste a realidade brutal por uma complexa trama de linguagens. A obra sugere a viagem pelos labirintos e o faz no deslocamento de espaços diversos, colocando os locais em confronto. Espaços que, como locais textuais, reverberam perspectivas, problematizam identidades.

A fragmentação dos múltiplos espaços e a intervenção do passado no presente, por meio da memória, leva à consciência da instância que narra, ora observador, ora imerso na narrativa.

A obra tece-se em camadas de sentidos. Produzida para crianças e jovens, reveste-se do caráter dinâmico e lúdico do labirinto.

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

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

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

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

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

A consciência de linguagem e da materialidade do signo ganha visualidade e operacionalidade. O próprio autor, em certo momento, aparece no vídeo deslizando a mão eroticamente sobre a pele de vogais e consoantes, explorando a dimensão plástica da escrita, em toque apaixonado pela fisicalidade da letra.

No “abc” festeja eletronicamente o nascimento do calígrafo informático. Remete-nos à literatura infantil via qualidades elementares, lúdicas e analógicas; ao selecionar como referentes terra, água, ar, bichos, o corpo humano pode deixar entrever o poeta-informático- ambientalista-eco-urbanista-místico-interestelar. Mas é na vertigem dos signos que se criam as próprias referências. É aí, na autorrefrencialidade, que convergem as temáticas modais da complexidade sistêmica, das questões éticas, do ambiente, da percepção, da racionalidade, da centralidade do corpo, da criação da vida, entre o natural e o artificial. Aí, nessa vocação especulativa geral, insere-se a dimensão social, no interior da qual uma coletividade informacional assume-se como parte de um grupo sistêmico mais amplo, mais articulado e global. A centralidade da obra e do artista, labirinticamente, substitui a centralidade desse mundo.

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

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

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

Em *Agora* tem-se um diagrama temporal, um labirinto no tempo, encapsulando presente, passado, futuro em rede vertiginosa de tempos convergentes, divergentes e paralelos, formando uma imagem incompleta, mas não falsa do movimento do universo. No mesmo clipe, o tartamudeio da voz que acompanha os *flashes* das palavras escritas e vão remetendo ao frágil da representação face à miríade de possibilidades que o real pode apresentar. O que pensávamos estar separado, ali, aparece num jogo urdido de linguagem e realidade: nós próprios e as questões de todos os tempos que engendram o homem.

Cultura, em feixes complexos de cores, desenhos estilizados, sons e brincadeiras verbais inscreve na tela, em palimpsesto a história da cultura humana, fazendo conviver em simultâneos nós a nossa concepção de mundo, a da criança e a de nosos ancestrais, reverenciando-as esteticamente.

Os labirintos aqui evocam a dinâmica da vida, o movimento de criação e a expansão do mundo, por meio de formas de espirais labirínticas que comportam dois sentidos: de pensamento e praxis, de evolução e involução. Em cada entrecruzamento adensa-se o caráter revelador.

Para concluir, comentamos uma experiência em hipermídia, realizada por Ângela Lago². Antes de entrarmos na animação, vale considerar que a hibridização permitida pela digitalização e pela linguagem hipermidiática, do ponto de vista do suporte, consiste em dados transcodificados numericamente num espaço a n dimensões. Esse suporte físico tem sua existência em telas de luz e sons codificados.

No caso dos textos em hipermídia, o autor não constrói propriamente a obra, mas concebe seus elementos e o algoritmo combinatório, ficando a cargo do leitor a

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

realização da obra, ainda que cada um o faça de forma diferente. O caráter não-linear das memórias de computador permite que os vários fluxos textuais estejam ligados entre si por elos probabilísticos e móveis e possam ser configurados pelos receptores, de modo a compor possibilidades instáveis. Isso permite ao autor e ao leitor intercambiarem polos de atuação de modo muito operativo.

O leitor trabalha com alternativas dadas, mas de forma a recolocá-las em circulação com as possibilidades virtuais do texto; por meio desse processo, devolve-se o texto a uma fase anterior à seleção final de seus elementos constituintes, restituindo-lhe variantes possíveis. Desse modo, o leitor opera com um número elevado de interações, o que exige dele interferências, diante de incertezas, indeterminações e de fatores aleatórios. Como o texto hipermidiático também não apresenta uma linha de raciocínio, ele se abre para a experiência da percepção, da imaginação, do raciocínio do leitor, como um processo que se modifica sem cessar, adaptando-se em relação ao contexto e jogando com dados disponíveis. A leitura aqui ganha esse caráter lúdico, mas exige esforço intelectual e a decisão de querer ou não imergir nesses meandros textuais, com o risco de retornar a pontos mais complicados.

Segundo Arlindo Machado (2002), a forma labiríntica da hipermídia repete a forma labiríntica do chip, ícone por excelência da complexidade em nosso tempo. Uma dessas produções é **OH!** Um misto de desafio, mistério e humor, uma narrativa que é um jogo assombrado.

Entrando na animação (*flash*), vê-se a silhueta de um rato, a ossada de um cachorro (a abanar o que, um dia, foi rabo) e um esqueleto segurando uma vela; vê-se também um piano de meia-cauda e, no canto inferior direito da tela, um pedaço de papel com um rato desenhado. Apenas passeando com o apontador do mouse, sem clicar em qualquer das figuras, o rato põe-se a movimentar; sua coluna chega mesmo a dobrar-se completamente, a fim de que possa estufar o peito, ou melhor, as costelas... a caveira, por sua vez, entoa um aviso e quando o cursor é arrastado para o alto da tela ou fundo da cena, soam trovões.

Nesse clima de mensagens cifradas, não há quem resista a dedilhar o piano. As teclas aparecem quase ao modo do instrumento convencional, intercalando-se entre brancas e pretas — mas há uma a mais. Cada qual vai desempenhar uma função. É passando o cursor sobre a cauda do piano que ela se abre e duas mãos-fantasma surgem, de dentro: uma segura a tampa, a outra dedilha de forma persistente uma tecla, enquanto se ouve uma risada. Nesse instante, o ratinho se move, indo parar sob as pernas do cão-esqueleto.

Se o internauta-leitor-autor não decide o que fazer, os olhos da caveira se movem para os lados, ao mesmo tempo que suas costelas arfam... uma possibilidade é [1] tocar mais um pouco de piano e veremos o ratinho se movimentando sob os possíveis pés do esqueleto... ou, então, [2] clicar sobre o desenho do rato e o rato irá saltar sobre o esqueleto humano, guinchando... Apenas passando o mouse, o esqueleto treme na tentativa de livrar-se do pequeno animal. A decisão imediata pode ser um clique: os remexos continuam sem solução. Pode-se solicitar auxílio do cachorro, clicando sobre sua imagem. De fato, o cão abocanha o rato e o inevitável acontece: fica engasgado com um rato, nem muito vivo, nem morto, a entrar e sair de sua boca. O esqueleto humano cruza os braços sobre o rosto, recusando-se a olhar a regurgitação do cão com roedor semidevorado em sua boca...

O internauta pode intervir e o rato é salvo pelo mouse. Passeando com o mouse, os trovões permitem que se veja até o esqueleto do rato. Um raio caindo duas vezes, sobre o mesmo rato, faz com que ele recupere suas carnes. Como se livrar do roedor que parece não querer mais largar o mouse do internauta? A única alternativa parece ser levantar a tampa do piano e clicar para ver o que acontece. Ali dentro, parece morar um monstro que papa o rato para júbilo dos dois expectadores: o cachorro põe a entoar mais um prolongado *OH*, com a pose de cantor lírico, enquanto o esqueleto aplaude a decisão do internauta.

Então era tudo uma armação para o rato, uma "mouse trap"... o papel onde há um desenho do rato é rapidamente riscado com um X vermelho: então, relemos esse pedaço de papel, como um mapa, ou o retrato de

alguém que está condenado a ser morto-devorado pelo monstro do piano (ou seria o pianista, ou o próprio piano?).

Há um som, como guincho de rato que persiste em soar, enquanto nada se faz. Os olhos da caveira se inquietam. É necessário reparar bem e ver que o desenho-retrato agora é de um cão — e a folha tem o número 2. Mais uma estória... já podemos imaginar o que fazer: servir o cachorro para o piano, mas há um inconveniente: ele é apenas ossada... o menor deslize do cursor faz, por exemplo, uma revoada de morcego preencher a cena, saídos do piano... temos que fechar sua tampa.

O cão lambe a perna do esqueleto. Seria um mimo? Clicando no desenho do cão, no papel, ou na imagem do personagem, pode-se conferir: sua intenção é fazer uma refeição... o próximo clique faz com que o cachorro destaque o osso da perna do esqueleto — e este pega o cão pelo rabo, fazendo-o de sanfona, enquanto segura a vela com a boca... Mais um clique e o cão espatifa-se sobre o piano: é o fim do instrumento e do animal. Só resta um: aplaudindo-se. É o fim, último clique sobre o esqueleto - que, então, se aproxima da tela do internauta, com seus olhos móveis. Olha bem para quem o olha.

Registra-se uma simultaneidade comunicativa através do olhar, pois o internauta que olha para a cena é quem assusta a caveira que agora o espia...O esqueleto recua para a cena; o cão levanta-se e, ambos correm apressados, saindo pela esquerda. O piano, que também cria pernas, sai pelo lado oposto. O espetáculo, enfim, termina.

O enredo é construído visual e sonoramente. Sendo destinado a crianças, o encadeamento vai se dando na medida em que se movimenta o mouse. Desse modo, a narrativa monta-se com a intervenção de seu receptor, munido de um instrumento de comando — o mouse.

A constituição sonora dessa hipermídia é feita de *samplers*, em que os arquivos de áudio não se encontram disponíveis. Há a predominância do visual, no entanto, a linguagem sonora é fundamental para marcar a sintaxe e a temporalidade da narrativa. O receptor é colocado no jogo da sintaxe dos corpos sonoros.

Considerações finais

Distintas marcas históricas singularizam as formas artísticas, as várias migrações e as reinvenções de imagens, concepções e estruturas se afirmam como metáforas para formulação de conceitos estéticos. Os espaços textuais retecem-se em fluxos operativos entre a participação do autor e do leitor.

Os distintos trânsitos e diálogos observados nos textos em análise atestam uma ecologia cultural de complexas semelhanças, que se traduz por via do imaginário, fertilizado pela própria inventividade de que o texto artístico é portador.

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

A apreciação estética é lúdica, ao mesmo tempo, utópica e reflexiva, tornando-se capaz de regenerar sentimentos e engendrar pensamentos críticos a respeito do concreto histórico, posto que entram em jogo re-leituras da História, do concreto social, da herança cultural, da literatura por meio de vozes dissonantes na apresentação de uma verdade agora polifônica. Se os códigos verbais e não-verbais tornam-se essenciais para a construção dos sentidos, códigos de sistemas sociais, culturais e literários também constituem estratégias discursivas.

Fragmentação, colagem, montagem conceitual e fusão presidem a composição das obras. A dessacralização das formas canônicas de narrar introduz, nas formas contemporâneas, aspectos ancestrais de experiências narrativas, por conseguinte, mais caóticas. No entanto, pela consciência de linguagem com que autores e receptores operam esses elementos, engendram-se, pelas vias da arte, em novas ordenações, formas mais rebuscadas.

Nesta época de poderosas tecnologias comunicacionais, em que a sociedade humana vem

desenvolvendo formas de socialização ciberculturais, começamos a nos deslocar por paisagens híbridas, desterritorializadas, que estão sendo colonizadas por um capitalismo perverso e cuja extensão pode abarcar e moldar culturas sob a égide de um modelo hegemônico.

É exatamente diante dessas constatações que pensamos a importância de nos colocarmos perto dos artistas. Estes têm sido hoje os responsáveis pela humanização das tecnologias. Daí lembrarmos que se os artistas tomam para si a tarefa de reconfigurar a sensibilidade humana, em regeneração contínua, ao intelectual cabe tomar para si o trabalho de modelagem de novos conceitos, mais aptos aos enigmas que têm de deslindar. No dizer de Nelly Novaes Coelho, a literatura é uma espécie de fio de Ariadne, que poderia indicar caminhos - não para sairmos do labirinto -, mas para conseguirmos transformá-lo em vias comunicantes que a concepção do mundo atual exige.

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

Com a profusão de processos sógnicos que derivam de misturas sem fim, em vertigem, essa forma cifrada de manifestação humana – a literatura - perpassa o tempo e atravessa diferentes culturas, muito à vontade, abrindo a possibilidade de se re-encantar o mundo, a vida, as relações humanas e a relações homem/máquina (por que não?).

Referências Bibliográficas

- ANTUNES, Arnaldo. *Nome*. BMG Ariola, 1993.
- BORGES, Jorge Luiz. *Obras completas*. São Paulo: Globo, 1995.
- BLOOM, H. *O cânone ocidental: os livros e a escola do tempo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1994.
- CARROL, L. *Alice no país das maravilhas*. São Paulo: Ática, 1982.
- COELHO, Novaes Nelly. *A literatura infantil*. 7. ed. São Paulo: Moderna, 2000.

- COTÁZAR, J. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- CUNHA, Maria Zilda. *Children's literature and the birth of a new language: hypermedia*. Anais do 29th IBBY World Congress: Books for África, 2005. p.30-37. Mimeo.
- FURNARI, Eva. *O problema do Clovis*. Aparecida-SP: Vale Livros, 1992.
- MACAHADO, Arlindo. *Pré -cinema & pos-cinema*. São Paulo: Papirus, 2002.
- MELLO, Roger. *Zubair e os labirintos*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2007.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.
- ROSENSTIEHL, P. *Labirinto*. Enciclopédia Einaudi. Lisboa: Imprensa nacional, 1988. v.13.
- SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2007.

Aceito: 03.06.2010