

Literatura e Cinema: diálogos na era da interatividade

Isa Mestre

CIAC/Universidade do Algarve, Portugal

Abstract

This paper aims to explore the way as the digital interactive book allow us to think new narrative paths where cinematographic and literary language converge, becoming a single language in the construction of a new hypermediatic narrative.

In this context we will present the project "Digital Media: New Scenarios for literature", a PhD project that aims to recreate a novel on paper to an interactive digital book, for iPad, using textual, sound, audiovisual and interactive languages.

We propose to think the hypermedia world as a common platform whereby literature and cinema closely dialogue and unite potential in the construction of a new object that seeks to explore the boundaries of all languages that compose him.

This books aims also to enrich the filmic/visual, textual and interactive literacies of the reader.

Keywords: Literatura Digital, Cinema, Literatura, Convergência, Narrativa

Introdução

La muerte de la literatura aparece como el crepúsculo de los dioses para los conservadores y como la caída de la Bastilla de la alta literatura para los radicales, pero yo arguyo, para decirlo sencillamente, que estamos presenciando las transformaciones complejas de una institución social en una época de cambios radicales en la política, la tecnología y la sociedad.
(Kernan, 1996, 9-17)

Falar de literatura digital implica necessariamente o esclarecimento de que falamos, acima de toda e qualquer outra coisa, de literatura. Dessa instituição secular que encontra no texto, enquanto sequência de signos linguísticos, uma razão para continuar a pensar a sua existência e o seu sentido numa perspetiva histórica que nos convida a viajar das tábuas de argila até às novas tecnologias digitais.

Mas porque falar de evolução é também falar de resistências, a mais recente história da literatura, encontra-se essencialmente entre dois grandes polos: aqueles que encaram o surgimento da literatura digital como possibilidade de explorar novos modos de criação e receção e aqueles que, olhando-a como uma ameaça à cultura do livro impresso, fazem uso de todos os seus argumentos para impedir a sua afirmação.

Em 1996, na obra "La muerte de la literatura", Alvin Kernan, fala-nos de uma literatura em declínio, na qual os valores do romantismo e do modernismo se desmoronam aos poucos dando lugar a um analfabetismo literário marcado pelo desaparecimento

do autor e da obra que, subjugados ao desinteresse do público, abrem espaço à televisão e a outras formas de comunicação eletrónica como principais fontes de conhecimento.

Para Birkerts (1994), esta substituição da cultura impressa pela cultura digital tem efeitos perversos que se traduzem em perdas culturais irreparáveis.

Todavia, e porque a batalha de renegociação entre impresso e digital parece estar ainda longe do seu fim, propomos ao longo deste artigo o abandono de uma visão antagonica que nos permita pensar o livro digital interativo enquanto plataforma de diálogo e convergência entre diversas artes, afirmando-se como mecanismo potenciador do surgimento de novas formas narrativas.

Desenvolvimento

Assim, propomo-nos a pensar a evolução da própria literatura e dos seus suportes à luz da evolução dos meios de comunicação que, gradualmente, foram atenuando – nomeadamente através do surgimento da fotografia e, posteriormente, do cinema - uma certa soberania da cultura do livro e do texto impresso, dando-nos a conhecer um panorama mais amplo no qual o texto que, em regra geral, no livro, valia por si próprio, passa a misturar-se e, sobretudo, a funcionar em complementaridade com outros elementos (nomeadamente a imagem).

Inicia-se assim uma era de convergência onde "texto, imagem e som já não são o que costumavam ser. Deslizam uns para os outros, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam-se, unem-se, separam-se e entrecruzam-se (...)" (Santaella, 2007:24).

Todavia, como explica Santaella (2007:288) "a perda de hegemonia do livro não significa que qualquer media possa substituí-lo. Se pudesse, o livro já teria desaparecido (...)". O que, implica, isso sim, é a sua reinvenção, a recriação das suas formas de expressão artísticas e comunicativas de forma a adaptar-se ao novo contexto cultural em que se insere.

Na realidade, quando surge um novo meio e comunicação, ele não substitui o anterior ou os anteriores, mas provoca uma refuncionalização no papel cultural que era desempenhado pelos meios precedentes. Via da regra, um período inicial de impacto é seguido por uma readaptação gradativa até que um novo desenho de funções se instale.
(Santaella, 2007: 288)

Com o advento da tecnologia digital o livro enfrenta hoje essa refuncionalização que se caracteriza essencialmente por uma hibridização do género. Assistimos hoje a uma literatura que não se limita ao papel, que o extrapola, que propõe novas poéticas de contemporaneidade e novas relações com o leitor, embora mantenha inequívocas relações com as práticas literárias previamente existentes.

Assim, o primeiro conceito que devemos convocar para pensar esta refuncionalização do livro e das formas narrativas é o conceito de hipertexto. Idealizado em 1945, por Vannevar Bush, no artigo *We May Think*, onde defendia que a mente humana funciona por associações e não de modo linear, apenas quinze anos mais tarde seria cunhado por Ted Nelson que confirmaria a visão de um universo no qual seria possível recuperar a informação de modo rápido, criando uma grande rede, acessível em tempo real.

O hipertexto funciona, assim, como um conteúdo “formado por texto e ligações (links) que podem abrir-se ou ativar-se para remeter para outros textos (ou outros tipos de informação visual ou auditiva) [os nós], que, por sua vez, contêm ligações que remetem para novos textos [ou nós] e assim sucessivamente” [tradução minha] (Vega, 2003:9).

São características do hipertexto a multilinearidade, a hipertextualidade, a interatividade e a acessibilidade, também partilhadas pelos livros digitais interativos.

Todavia, as potencialidades da narrativa digital vão hoje além do hipertexto incorporando elementos multimédia (vídeo, fotografia, áudio) que requerem algum tipo de interação por parte do utilizador e que compõem aquilo a que Laufer & Scavetta (1992) designaram por hipermedia. Em traços gerais a hipermedia resulta da junção entre o hipertexto (leitura não linear do discurso) e a multimédia (combinação de diversos meios digitais em ambiente eletrónico), atuando como elemento aglomerador com a finalidade de oferecer ao leitor uma nova experiência de leitura.

Falamos, por isso, de uma experiência “hiper” que acrescenta algo ao já existente, superando a multimédia no sentido em que lhe adiciona a capacidade de estabelecer relações entre os vários média utilizados, funcionando de modo associativo e não linear.

A chegada da hipermedia ao universo da literatura oferece-nos, portanto, um novo contexto de produção e receção literária no qual se materializa uma clara aposta na utilização de diversos média associados à palavra impressa (integração de vídeo, áudio, recursos hipermediático).

É neste panorama de convergência que nos proponho que pensemos a relação entre literatura e cinema através do processo de produção do livro digital interativo “Amar em Círculo”, da minha autoria.

Projeto Amar em Círculo



Figura 1 – Produtos a ser concebidos no âmbito do projeto *Amar em Círculo*

Criado em 2013, o projeto *Amar em Círculo* afirma-se, acima de tudo, como uma proposta para pensar a relação entre as novas tecnologias e a literatura, sob o viés da criação literária em ambientes digitais.

Criada inicialmente no papel, com o lançamento da versão impressa, em suporte livro, a narrativa de *Amar em Círculo* enfrenta hoje o desafio de recriação para o universo digital, através da produção de um livro digital interativo (para iPad) com recurso a vídeo, áudio e interação.

O processo de produção desta obra e a investigação de que pretendemos fazer acompanhá-lo ganham especial relevância se pensarmos que não existe até ao momento, no contexto literário português, qualquer obra deste género.

Assim, *Amar em Círculo*, pretende afirmar-se não apenas como um conteúdo literário relevante mas também como um paradigma daquilo que poderá vir a ser uma nova linha de criação, marcada pela utilização dos novos media e novos recursos digitais ao serviço da literatura e, mais especificamente, ao serviço da narrativa e da sua exploração em novos suportes e novos ambientes.

Produzido por uma equipa multidisciplinar, e desenvolvido no âmbito do Doutoramento em Comunicação, Cultura e Artes, da Universidade do Algarve, o livro interativo *Amar em Círculo*, afirma-se, na sua génese, como um desafio na medida em que representa um novo tipo de literatura que começa a irromper no meio digital. Numa profícua relação com o universo hipermediático esta obra propõe-nos que nos questionemos sobre as nossas próprias certezas e sobre as rígidas definições que nos são apresentadas pois promove, na sua globalidade, uma hibridização entre diversos géneros, que dialogam entre si, numa experiência que se revela lúdica, inventiva e criativa.

Tendo como base o romance *Amar em Círculo*, lançado em julho de 2011, pela Publídisa, o livro digital interativo para iPad sucede a produção do audiobook, em suporte cd, narrado pelo declamador e ator Afonso Dias. Completa-se assim a triade – livro, audiobook, livro digital interativo – mostrando como é possível, com a mesma história como pano de fundo trazer um novo fôlego à narrativa e convocar para o caminho da

literatura digital novos modos de narrar que se aliam ao mágico prazer da leitura.

Num momento em que muito se fala em perda de hábitos de leitura, sobretudo no que toca aos públicos mais jovens, foi também uma prioridade na criação deste livro digital interativo pensar em novos modos de captivar os leitores para um livro que, só por si, se assume com diferente da maioria dos livros que conhecemos. Essa diferença é marcada sobretudo pelo facto de não podermos olhar para este produto apenas como um livro (ou, pelo menos, como um livro tradicional) na medida em que ele representa mais do que que isso assumindo-se, ao mesmo tempo, como uma narrativa literária, fílmica, visual e hipermediática.

Focados na tarefa de contar histórias de um modo inovador, pretendemos criar com *Amar em Círculo* uma narrativa digital convergente que combina, em apenas um elemento – o livro interativo – uma curta-metragem, uma história de amor e uma aplicação interativa.

Amar em Círculo tem a sua origem na história de Daniel, um médico solitário que se vê subitamente arrebatado por um acontecimento que alterará toda a sua vida. A morte da sua esposa, Filipa, é o mote para um desencadear de memórias que se sucedem continuamente e que convidam o leitor a mergulhar no universo interior de um homem ferido pela dor da perda. Envolto em recordações e amarrado pela saudade Daniel inicia uma procura por si mesmo. Poderá ele arrumar a dor? Será a dor suficientemente fraca para um dia deixar de doer? Com o hospital como pano de fundo, personagens e vidas cruzam-se e entrelaçam-se no seio de um coração descompassado que deseja apenas encontrar uma razão para voltar a bater.

Em termos globais *Amar em Círculo* afirma-se essencialmente como uma obra que une dois meios de expressão – o cinema e a literatura – em apenas um objeto global a que chamaremos de obra hipermediática, que se concretiza com a produção do livro digital interativo.

a) A narrativa fílmica

Amar em Círculo trata-se de uma narrativa fílmica muda, composta por aproximadamente 18 fragmentos vídeo, filmados de raiz pela equipa audiovisual do projeto, que virão a integrar, juntamente com texto e som, o livro digital interativo.

A narrativa fílmica tem como espaço principal o hospital, local de trabalho da personagem principal, onde se desenrola grande parte da ação. Todavia, a própria narrativa é marcada por uma certa dispersão espaço-temporal que proporciona ao leitor a possibilidade de sentir-se parte da história, num espaço que não pertence verdadeiramente a lugar nenhum e num tempo da narração que se confunde, muitas vezes, com o tempo real.

Dividida em 18 cenas ligadas em sequência, de modo linear, por uma lógica temporal, a história parte-se essencialmente em dois grandes momentos: o passado, marcado pela recordação e associado à ideia de estabilidade e serenidade, onde predominam os planos mais longos e o presente, mais cru e factual,

marcado por uma sucessão de planos mais intensa que evidencia o tumulto que atravessa toda a narrativa a partir do acontecimento central: a morte de Filipa.

O processo de produção da narrativa fílmica passou, numa primeira fase, pela necessidade de repensar a história em termos visuais. Com um conteúdo literário que ao nível de dimensão ultrapassa em larga escala aquilo que, ao nível da narrativa fílmica, seria possível ser pensado para integrar o livro digital interativo, foi necessário selecionar alguns elementos-chave do livro que pudessem ajudar a compor a história no seu todo.

Assim, com base na narrativa em papel, foram selecionados determinados momentos cruciais de cada capítulo que poderiam servir, ao nível do livro digital interativo, de uma espécie de *preview* no qual o leitor pudesse rever através de uma sequência fílmica, aquilo que viria a encontrar, ao nível textual na página seguinte.

Assim, podemos afirmar que a narrativa fílmica funciona de modo complementar ao texto, ilustrando-o e servindo-lhe de espelho. Empréstando uma imagem aquilo que a literatura apenas nos permite imaginar. Oferecendo ao anonimato literário de Daniel uma personagem, a possibilidade de materializar-se diante do leitor, a impressão de realidade que o cinema, melhor que qualquer outra arte, consegue proporcionar.

Por outro lado, esta narrativa fílmica convida ainda o leitor a um consumo convergente, oferecendo-lhe através de um dispositivo digital, o iPad, e de uma única narrativa – a de *Amar em Círculo* – a possibilidade de ler um livro e assistir a um filme. O convite a uma experiência híbrida onde cinema e literatura se misturam e se confundem, um espaço onde não têm mais necessidade de disputar entre si a atenção do leitor/espectador, uma plataforma onde é possível estabelecer um frutuoso diálogo ao abrigo das potencialidades da interatividade e da nova narrativa digital.

b) O livro digital interativo

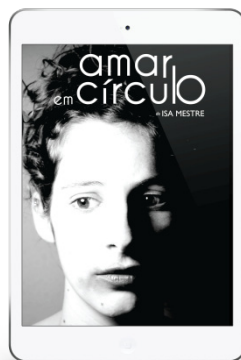


Figura 2 – Aparência do livro digital interativo *Amar em Círculo*

Ainda em fase de produção, o livro digital interativo para iPad *Amar em Círculo*, afirmar-se-á como uma extensão da narrativa a novos suportes e novas tendências. Com a mesma história como pano de fundo, o livro digital interativo tem como principal objetivo utilizar as novas ferramentas do meio digital, nomeadamente a aplicação gratuita *iBooks Author*, disponibilizada pela Apple em janeiro de 2012, para construir uma narrativa hipermediática com recurso às linguagens visuais, textuais, sonoras e audiovisuais, na qual serão explorados os conceitos de textualidade, hipertextualidade e interatividade.

A narrativa a ser produzida define-se por um sistema complexo de fragmentos textuais, sonoros e multimédia, unidos por hiperligações, que constituirão o percurso do leitor no interior da história. Aqui ele deixará de ser apenas aquele que lê para passar a ser o que atua sobre o conteúdo, unindo as peças do *puzzle* e conferindo-lhe um sentido.

O livro digital interativo atuará ainda como elemento aglomerador na medida em que albergará texto, imagem e som na construção de uma narrativa de raiz composta por cerca de 100 ecrãs, sendo que todos eles incluem elementos interativos com os quais o utilizador pode e deve entrar em contacto ao longo do processo de leitura.

Estes ecrãs/páginas são o resultado de um processo de montagem entre a narrativa literária, fílmica e digital, sendo a última construída em torno dos elementos-chave das outras duas.

Assim, e recuperando a conceptualização de Isa Mestre (2012) acerca da página-plano podemos falar na existência de 100 páginas-plano que cumprem estrategicamente, e em conjunto, o objetivo de contar através de vídeo, texto, som e interação uma mesma história.

Podemos, portanto, na generalidade, falar de um esquema global que cumpre, normalmente a seguinte lógica: imagem animada (excerto da narrativa fílmica) + imagem estática (fotografia) + texto.

Ao longo de todo o livro imagem fílmica/fotográfica e linguagem literária atuarão de modo complementar. A imagem fílmica fará o seu papel de “mostrar”, a fotografia dotar-nos-á do tempo necessário para observar e a literatura contar-nos-á a história daquilo que vemos.

Realçamos ainda que toda a estrutura do livro digital interativo é uma estrutura linear uma vez que não são propostos “saltos”, propiciados por ligações internas nem externas. O livro segue, desde o início até ao final uma estrutura lógica e contínua que funciona em consonância com o desenrolar da história. Ao entrar na primeira página-plano o leitor terá de percorrer todas as outras para chegar ao final da história. Embora seja dotado de uma série de interações este livro não nos propõe que escolhamos, por exemplo, entre dois caminhos. Ao nível do percurso ele será sempre executado de modo linear, sobrando apenas alguma não-linearidade para o modo como cada leitor interagirá com os conteúdos que lhe são apresentados.

c) O livro físico

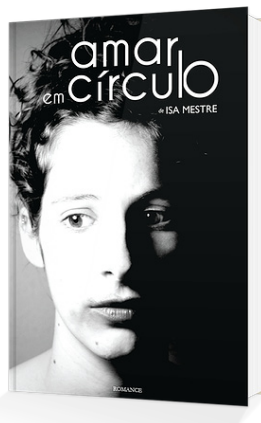


Figura 3 – Romance *Amar em Círculo*

Composto por 80 páginas e publicado em julho de 2012, pela editora Publidisa, o romance *Amar em Círculo* trata-se do suporte no qual toda a história nasce e, idealmente, no suporte ao qual o leitor terá curiosidade de regressar após tomar contacto com o audiobook e com o livro digital interativo. Na verdade, um dos grandes objetivos na construção do projeto *Amar em Círculo* é que todos os elementos que o compõem – livro, audiobook e livro digital interativo – funcionem de modo complementar e cumpram a função de remeter uns para os outros, permitindo uma ampliação da própria narrativa.

O processo de transcriação em *Amar em Círculo*

Da intraduzibilidade da obra de arte à tradução intersemiótica

Se tivermos em linha de conta que toda a obra de arte, seja ela literária ou fílmica, é regida pela função poética da linguagem, então teremos de considerá-la como um objeto plural e dotado de múltiplos significados, logo múltiplas possibilidades de leitura, e consequentemente, inúmeras possibilidades de tradução.

A função poética confere igualmente à obra de arte uma íntima e inestimável relação entre todos os seus elementos, ou seja, entre o plano do conteúdo e o plano da expressão. Estas duas características, por si só fazem com que o signo estético seja, na sua essência, intraduzível. É, na verdade, praticamente impossível traduzir os significados conotativos que um texto literário pode conter.

Perante esta impossibilidade de tradução Jakobson propôs, em 1969, a ideia de uma tradução ou transposição intersemiótica, isto é, traduzir signos de um sistema a outro, de um meio a outro.

Nos seus estudos o teórico propõe a existência de três tipos de tradução:

A tradução intralingual ou reformulação (“rewording”) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.

A tradução interlingual ou tradução propriamente dita consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.

A tradução intersemiótica ou transmutação consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais.

Esta última, e que nos interessa particularmente, pressupõe a tradução de signos verbais por signos não-verbais, ou, para simplificar, a tradução de um texto composto por palavras para um texto no qual “convivem substâncias da expressão heterogêneas” (Balogh, 1996:37), ou seja, elementos não-verbais como é o caso da imagem, do som, da palavra falada, etc.

Podemos considerar que a adaptação de um romance ao grande ecrã se trata de uma tradução intersemiótica, ou, como é identificada por alguns autores, como uma transmutação.

O mesmo acontece com a história de *Amar em Circulo* que nasce inicialmente no papel – antes da escrita do guião – é posteriormente transportada para a narrativa sonora (audiobook), da narrativa sonora é transcrita para a narrativa fílmica e desta para a narrativa digital, com a produção do livro digital interativo. Estamos então perante vários níveis de tradução: do código literário ao código sonoro, do código literário e sonoro ao código fílmico e do código fílmico ao código hipermediático.

Ao ser traduzida de umas linguagens a outras, e ao ser realizada de um modo diferente daquele em que foi originalmente concebida, esta história é imediatamente alvo de uma tradução intersemiótica na qual a informação é codificada por meio de um outro sistema de signos que, na produção do livro digital interativo, une o potencial da linguagem fílmica à interatividade e a potencia numa mistura de vídeo, texto, ligações e interações a que chamamos linguagem hipermédia.

Em termos práticos podemos afirmar, na produção do livro digital interativo, a existência de uma passagem da codificação original do texto de partida, ou seja, o código literário e fílmico, para a codificação do texto de chegada: o código hipermediático.

Esta tradução implica, naturalmente, que retomemos a teorização de Sérgio Basbaum (2007) acerca da relação entre cinema e hipermédia, sobretudo sob o viés da montagem. O autor brasileiro parte das ideias de realismo e pensamento para mostrar de que modo a obra de alguns cineastas, dos quais Godard é o mais destacado, está diretamente relacionada com algumas das ideias-chave da hipermédia. A primeira relação entre cinema e hipermédia é imediatamente realçada usando como base aquilo que André Bazin (1991) chama de mito do cinema total, ou seja, a ideia de que o cinema visa uma reprodução integral da realidade retratada. Analogamente, Basbaum propõe-nos para o universo hipermediático o mito da hipermédia total, ou seja, uma hipermédia “ainda não realizada, imaginada, projetada no tempo, que vem capturando a imaginação de teóricos e artistas (...) desde o momento em que as possibilidades das mídias digitais começam a tornar-

se mais concretas e acessíveis”. Na verdade, e de acordo com o autor, se o cinema ambiciona o retrato fiel e integral da realidade a hipermédia visa uma reprodução integral do pensamento, de que é exemplo a sua própria estrutura.

A transcrição

Criado em três suportes diferentes, *Amar em Circulo*, deixa a nu uma intrínseca relação entre literatura e cinema, explorada sobretudo pela perspetiva da transcrição, tendo em conta que estamos perante um processo de transcrição e tradução intersemiótica entre três elementos: livro físico, narrativa fílmica e livro digital interativo.

Em 1982, Johnson apresenta-nos algumas noções de equivalência entre cinema e literatura que se revelam particularmente pertinentes para compreender de que modo é feita a recriação da narrativa fílmica para o livro digital interativo, elemento híbrido no qual todas as linguagens convergem. Segundo o autor a grande diferença entre romance e filme passa pelo tipo de comunicação. Enquanto a literatura se serve da linguagem verbal, o cinema utiliza a linguagem visual. Se o primeiro meio proporciona a criação de imagens mentais o segundo dá-nos a imagem visual concretizando-se numa perceção direta e imediata.

Por sua vez, com o livro digital interativo *Amar em Circulo* o leitor não tem apenas acesso à linguagem do manuscrito nem à linguagem fílmica. São-lhe ambas oferecidas com um acréscimo: a interatividade. Como um produto que se serve das potencialidades do universo hipermediático o livro interativo *Amar em Circulo* oferece-nos uma mistura entre a linguagem verbal – proporcionada pelos conteúdos textuais que narrem a história- e a linguagem visual – que nos é oferecida pelos excertos fílmicos integrados na própria aplicação. Se, por um lado, o texto literário que acompanha a história poderia proporcionar a tal criação de imagens mentais identificada por Johnson o texto fílmico limita-as no sentido em que nos oferece em simultâneo a imagem visual do que está a ser narrado.

Temos então uma fusão que nasce essencialmente do conflito anunciado por Johnson (1982:12) entre a imagem, “representação analógica, contínua, icónica da realidade” e a linguagem verbal, “representação não-analógica, descontínua e basicamente simbólica da realidade”.

Esta fusão entre as duas linguagens – verbal e fílmica – num produto hipermediático abre-nos uma importante linha de pensamento: a ideia de que, embora não seja possível traduzir literalmente uma palavra em um plano fílmico, ou vice-versa, é possível que literatura e cinema partilhem o mesmo código narrativo e trabalhem na criação de um novo produto híbrido no qual as duas artes coexistem.

De acordo com Johnson (1982:22-23) o código narrativo apresenta-se como capaz de operar entre várias linguagens, sejam elas verbais ou não verbais. Na verdade, ele vale por si só ao nível do significado podendo ser isolado da linguagem que é utilizada para o transmitir - “dizer que a mesma história pode ser

narrada por meios diferentes não significa dizer que a mesma estrutura tem que ser mantida no caso de uma tradução fílmica de um romance”.

É precisamente o que acontece em *Amar em Circulo* onde literatura, cinema e hipermédia são convocados para contar a mesma história, ainda que, e pela natureza das suas linguagens, apresentem claras diferenças estruturais.

Conclusão

Em termos gerais, podemos afirmar que em *Amar em Circulo*, temos uma história em comum que é recriada, por intermédio da utilização de vários meios, em, pelo menos três tipos de discurso: o verbal, o fílmico e o hipermediático.

Esta recriação, que faz uso das potencialidades do meio digital, permite-nos olhar com maior clareza para os diálogos estabelecidos entre literatura e cinema à luz da uma nova realidade: a produção de livros digitais interativos que se assumem, na sua génese, como elementos híbridos que misturam elementos das mais diversas artes e permitem uma ampliação da narrativa tradicional.

Assim, e em jeito de conclusão, podemos afirmar *Amar em Circulo*, na sua globalidade, como uma plataforma comum através da qual, literatura, cinema e hipermédia dialogam de perto e unem potencialidades na construção de um objeto-novo que visa explorar as fronteiras de todas as linguagens que o constituem, permitindo simultaneamente um enriquecimento das literacias fílmicas/visuais, textuais e interativas, dos leitores que com ele contactam.

Bibliografia

Balogh, Anna Maria. 1996. *Conjunções, Disjunções, Transmutações: da literatura ao cinema e à TV*, São Paulo: Annablume, p.37.

Basbaum, Sérgio. 2007, “No meio do caminho tinha a imagem de uma pedra”. In S.Bairon & Ribeiro, José (Ed.), *Antropologia Visual e Hipermédia*, Lisboa, Apontamento, p.125-137.

Birkerts, Sven. 1994. *Elegia a Gutenberg. El futuro de la lectura en la era electrónica*. Espanha: Alianza Editorial.

Jakobson, Roman. 1969. “Aspectos linguísticos da tradução”, in *Linguística e Comunicação*. Tradução de Izidoro Blikstein e José Pedro Paes. São Paulo: Cultrix.

Johnson, Randal. 1982. *Literatura e Cinema – Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema novo*, São Paulo: T.A Queiroz.

Kernan, Alvin. 1996. *La Murte de la Literatura*. Espanha: Monte Avila Editores.

Laufer, Roger & Scavetta, Domenico. 1992. *Texte, hypertexte, hypermedia*. Paris: Presses Universitaires de France.

Santaella, Lúcia. 2007. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*, São Paulo: Paulus.

Vannevar, Bush. 1945. “As We May Think”, in *The Atlantic Monthly*.

Vega, María J. 2003. “Literatura hipertextual y teoría literaria”, in *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Organizado por María Jose Vega. Espanha: Mare Nostrum.