



UAlg

UNIVERSIDADE DO ALGARVE

UNIVERSIDADE DO ALGARVE

LITERATURA DIGITAL, UMA LEITURA REINVENTADA: ESTUDO DE CASO DO
LIVRO INTERATIVO *THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR.MORRIS LESSMORE*.

Ana Isa Bernardino Mestre

Dissertação em Produção, Edição e Comunicação de Conteúdos Multimédia

2012

UNIVERSIDADE DO ALGARVE

LITERATURA DIGITAL, UMA LEITURA REINVENTADA: ESTUDO DE CASO DO LIVRO INTERATIVO *THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR.MORRIS LESSMORE*.

Ana Isa Bernardino Mestre

Dissertação em Produção, Edição e Comunicação de Conteúdos Multimédia

Trabalho realizado sob a orientação de:

Profa.Dra.Adriana Nogueira

Profa.Dra.Gabriela Borges

2012

Declaração de autoria de trabalho

LITERATURA DIGITAL, UMA LEITURA REINVENTADA: ESTUDO DE CASO DO LIVRO INTERATIVO *THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR.MORRIS LESSMORE*.

Declaro ser a autora deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.

© Ana Isa Bernardino Mestre

A Universidade do Algarve tem o direito, perpétuo e sem limites geográficos, de arquivar e publicitar este trabalho através de exemplares impressos reproduzidos em papel ou de forma digital, ou por qualquer outro meio conhecido ou que venha a ser inventado, de o divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição com objetivos educacionais ou de investigação, não comerciais, desde que seja dado crédito ao autor e editor.

Índice

Introdução.....	1
PARTE I – DA POÉTICA DA OBRA ABERTA À CIBERLITERATURA	
I - A poética da obra aberta.....	4
A intraduzibilidade da obra de arte.....	11
II- Da Cultura de Massas à Cibercultura.....	15
III- Princípios dos Novos Media	17
Conceito de Hipermédia	20
Elementos básicos da hipermédia	22
a) Nós e <i>links</i>	
b) Interatividade	
c) Modularidade	
d) Estrutura aberta e não-linearidade	
Estrutura do universo hipermédia	28
a) A hipermédia e o labirinto	
b) A hipermédia e o rizoma	
c) A base de dados e a interface	
IV- Da poesia concreta à ciberliteratura	34
PARTE II – ANÁLISE DA OBRA <i>THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR.MORRIS LESSMORE</i>	
I - Análise da curta-metragem.....	39
a) O guião	
b) O tempo	
c) O espaço	
d) O conflito	
e) As personagens	
f) A banda sonora	
g) Intertextualidade	
II- Análise da aplicação hipermédia	65
III- A aplicação como elemento dos novos media	86
IV- <i>The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore</i> como obra hipermediática.	88
V- Análise do livro	92

VI- O processo de transcrição	97
-------------------------------------	----

PARTE III – CONSIDERAÇÕES FINAIS

<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore: uma leitura reinventada</i>	106
Conclusão	110
Bibliografia.....	113
Anexos.....	i

RESUMO

A dissertação que aqui se apresenta tem como objetivo propor uma reflexão acerca do livro infantil interativo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, analisando-o e identificando-o como produto cultural contemporâneo e percebendo de que modo, acompanhando a tendência de surgimento de novos meios e novos suportes no campo literário, este se afirma como um “objecto-novo”, aberto e fruto de um processo de transcrição. O trabalho pretende ainda cruzar os conceitos de obra aberta e tradução intersemiótica de modo a verificar como estes se concretizam na transcrição da obra em questão.

PALAVRAS-CHAVE: livro, hipermédia, transcrição, objecto-novo, cibercultura, ciberliteratura

ABSTRACT

The dissertation presented here aims to propose a reflection on the interactive children's book *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, analyzing it and identifying it as a cultural and contemporary product. Also intends realizing how, following the trend of emergence of new media in the literary field, this is stated as a "new-object", the result of a recreation process. The work also aims to cross the concepts of open work and intersemiotic translation to ascertain how these are realized.

KEYWORDS: books, hypermedia, transcreation, cyberculture, cyberliterature

Introdução

A proliferação de novos meios e a rapidez com que novos suportes se vão afirmando no universo comunicativo traz à tona a necessidade de uma reflexão acerca dos novos produtos culturais que agora nos são dados a conhecer e, mais concretamente, acerca das suas características.

Tendo com objeto de estudo o livro infantil interativo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, de William Joyce e Brandon Oldenburg, esta dissertação de mestrado visa refletir sobre o modo como o livro tem vindo a ser reinventado neste novo contexto tecnológico, com o auxílio do hipertexto e da hipermédia, que se afirmam como os principais pilares deste novo tipo de literatura.

Em traços gerais a dissertação pode ser dividida, tematicamente, em três partes distintas: uma primeira parte que se prende sobretudo com o prisma da criação (o autor); uma segunda parte associada à obra e uma terceira parte relacionada com o leitor/utilizador.

Ao longo do primeiro capítulo partir-se-á do conceito de obra aberta, de Umberto Eco, para contextualizar a obra de arte, a sua abertura, e a sua intraduzibilidade, que servirá de ponte teórica para compreendermos o processo de tradução intersemiótica que ocorre na obra em análise.

No segundo capítulo será traçada uma breve trajetória histórica da cultura e dos seus substratos de modo a introduzir o leitor no universo hipermediático, dando-lhe a conhecer a sua estrutura, características e elementos básicos.

Para finalizar a primeira parte introduzir-se-á a noção de poesia concreta por forma a contextualizar o aparecimento da ciberliteratura, sistema literário sob o qual nasce a obra literária em estudo.

No que diz respeito à segunda parte da dissertação esta é sobretudo marcada pela análise da obra. Embora o principal objeto de estudo seja efetivamente a aplicação, ou seja, o livro infantil interativo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, também curta-metragem e livro são analisados no sentido de completar a tríade e reunir

condições para refletir sobre o processo de transcrição ocorrido de uns elementos a outros.

A terceira parte pretende, relacionando toda a parte conceptual e analítica da dissertação, identificar a obra em análise como resultado de um novo tipo de literatura contemporânea, iniciada no último quarto do século XX, marcada por um novo modo de mediação comunicativa: a hipermédia.

Como resultado deste novo modo de mediação identificar-se-á o livro interativo infantil *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* como um objeto-novo, definição proposta por Lucia Góes para classificar uma literatura hipermediática, interativa, híbrida e que mistura diversos tipos de linguagem.

Em suma, esta dissertação de mestrado pretende cruzar os conceitos de obra aberta e tradução intersemiótica para ilustrar de que modo um produto cultural contemporâneo é transcriado, por meio da hipermédia, deixando a porta aberta a novas práticas de produção e receção.

Parte I

Da Poética da Obra Aberta à Ciberliteratura

A poética da obra aberta

Ao longo deste capítulo procurar-se-á introduzir teoricamente o conceito de obra de arte, o conceito de obra aberta, proposto por Umberto Eco, e a partir dele abordar a questão da intraduzibilidade da obra de arte como ponte para compreender o conceito de tradução intersemiótica, dado que consideramos que serão a base para entender a obra em análise, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, nas suas três dimensões – curta-metragem, aplicação e livro – e a conseqüente transcrição que ocorre de umas a outras.

Para que melhor possamos refletir e aprofundar o produto sobre o qual este projeto de dissertação se debruça, começemos por identificá-lo com aquilo que ele representa na sua génese.

The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore é, na sua génese, e acima de qualquer outra especificidade que melhor possa identificá-lo com o género a que pertence, uma obra de arte. Nesse sentido, cabe-nos refletir sobre o conceito de obra de arte. O que é afinal uma obra de arte? Partilharão todas as obras de arte das mesmas características? Serão elas meros produtos acabados que determinam a atuação do utilizador no momento do contacto?

Para responder a estas e outras questões e de modo a sustentar as reflexões que aqui serão feitas basear-nos-emos nos estudos de Umberto Eco (1962) que, com a poética da obra aberta, vem propor um outro olhar sobre a obra de arte, particularmente sobre o modo como esta se relaciona com o seu fruidor ou intérprete.

A primeira questão que se coloca neste sentido é: o que é afinal uma obra de arte? Pode um texto ser considerado obra de arte? E uma fotografia? Ou um simples desenho abstrato antes figurar em qualquer uma galeria?

Em primeira instância, e para que melhor se compreenda o que se pode identificar como obra de arte, torna-se importante que afastemos do nosso pensamento qualquer associação do conceito de obra de arte com a ideia de um produto distante, inacessível, intocável. Devemos olhá-la como aquilo que ela verdadeiramente é, ou seja, o resultado de um conjunto de pensamentos, experiências, emoções e sensações que a determinada altura atravessam a mente do criador e se materializam num produto.

(...) quando se fala de obra de arte, a nossa consciência estética ocidental exige que por «obra» se entenda uma produção pessoal que, apesar da variação das fruições, mantenha um aspecto de organismo, e apresente (...) a marca pessoal por virtude da qual é, vale e comunica. (Eco,1962:91)

Assim, podemos afirmar que uma obra de arte nasce ou concretiza-se quando, do ato criativo, surge algo tangível. Esse algo, esse produto, é aquilo a que passaremos a denominar de obra de arte.

Ora, se a obra de arte é precisamente o concretizar de um conjunto de ideias, sentimentos e emoções, então seria descabido acreditarmos que alguém produz algo sem o objetivo de transmitir alguma mensagem. A mensagem da obra de arte é precisamente a sua essência. Contudo, é neste ponto que, muitas vezes, acreditamos estar mais perto do criador e do seu pensamento. No contacto que mantemos diariamente com obras de arte acreditamos, erroneamente, conhecer a sua essência, acreditamos, na verdade, que a obra de arte contém em si uma mensagem de um só sentido. Ela é, na realidade, uma mensagem plural habitada por uma série de significados que dialogam entre si tendo por base o mesmo significante.

É precisamente deste ponto da teoria da obra aberta que vamos partir para entender aquilo a que Eco chama de “abertura” da obra de arte.

Como mensagem plural onde convergem uma série de significados, a obra de arte é, na sua essência, não um produto acabado, com apenas um sentido e apenas um significado, mas um produto por acabar, uma mensagem incompleta, uma obra constantemente aberta.

Aberta a quê? Aberta a quem? Essencialmente aberta ao mundo e muito concretamente aberta ao fruidor que, com a sua interação, a transforma, afirmando claramente o seu papel determinante: ao invés de fruir passivamente da obra de arte, ele tem a tarefa de a completar, de a reviver, de a reformular e de a compreender, no momento da interação, de acordo com a sua experiência.

Assim, podemos concluir que o fruidor ou intérprete completa a obra no mesmo momento em que frui esteticamente desta. Ele é a peça que completa o *puzzle*, a árvore da qual florescerão novas interpretações e novos significados. De cada vez que interage com a obra, mantém-na viva na sua essência, carrega-a com a sua perspectiva individual, i.e., com os seus sentimentos, pensamentos, emoções. O momento em que o fruidor interage com a obra representa, simbolicamente, o modo como, depois de entrar na teia,

no percurso desenhado pelo autor, vai movimentar-se de modo a interpretá-la e (re)compreendê-la na sua essência.

Nesse percurso, o fruidor vai obrigatoriamente captar não apenas os significados determinados ou previstos pelo autor da obra, mas vai também, ele próprio, tornar-se, através do processo de interpretação, um executante da obra que, tal como um músico que interpreta uma composição alheia, o fará do seu modo único e individual.

Esta questão é logo à partida justificada pelo facto de cada fruidor partir para a experiência de interação com um determinado *background*, ou seja, com uma determinada cultura, com um determinado conjunto de experiências, gostos, preconceitos, etc.

Se atentarmos em toda a pluralidade que este processo engloba, facilmente chegaremos à conclusão de que dele irão advir significados completamente diferentes. São precisamente esses significados que compõem a obra de arte, que, individualmente e tendo em conta os fatores subjetivos de cada fruidor, lhe vão instaurar uma forma.

É neste sentido que voltamos a questionar-nos: com significados tão díspares, atribuídos por cada um dos intérpretes, a conviver num mesmo significante, não correremos o risco de haver uma tal indeterminação comunicacional que a mensagem da obra de arte possa tornar-se indefinida, «qualquer coisa»?

Para isso, é importante esclarecer de que falamos quando abordamos o conceito de abertura. Na verdade, abertura, neste sentido, não significa que tudo seja possível, mas que toda a obra de arte, na sua essência, prevê a existência de uma série de caminhos e resultados possíveis previamente estabelecidos pelo autor da obra.

Ora esta questão vem precisamente dar resposta a outra das grandes questões levantadas pela abertura da obra de arte: a questão da autoria.

O papel determinante atribuído ao fruidor da obra acaba por trazer-lhe um poder que nos leva a questionar sobre quais serão, então, as verdadeiras funções do criador. Conseguiremos ainda distinguir autoria num processo onde ao fruidor é dada a liberdade de reformular e (re)compreender a obra ao seu bel-prazer?

Segundo Eco, a resposta é sim. O criador é, acima de tudo, o arquiteto que desenha e redesenha o percurso da sua obra. Chamamos-lhe sua, porque é ele que, efetivamente, organiza todo um conjunto de efeitos de modo a que o intérprete, o fruidor da obra, possa interagir com ela, resultando dessa interação uma reformulação, uma (re)compreensão da própria obra. Sem percorrer o percurso, ou os percursos, determinado(s) pelo criador, o utilizador não saberia como fruir a obra, como interpretá-

la. Assim, podemos considerar que é o autor que, em primeira instância, oferece a base, a teia na qual a aranha, ou seja, o fruidor da obra vai poder movimentar-se.

Importa esclarecer que esta abertura não se traduz numa mera aceitação do facto de que toda e qualquer obra de arte, quando colocada perante o olhar do fruidor, prevê uma relação interpretativa. Ela é mais que isso. Ela é não apenas um dado inevitável mas uma escolha do autor que procura conseguir que a obra seja o mais aberta possível. Aliás, esta questão atualmente tão discutida pelas sociedades contemporâneas leva-nos a um passo atrás, rumo à antiguidade. Em diversas obras antigas conseguimos perceber com clareza a abertura da obra de arte à relação com o fruidor e ao universo que a rodeia. Já o caso de Platão, no *Sofista* (*apud* Machado, 1997), nos mostra como os pintores pintavam as proporções, não de acordo com uma razão lógica mas ao encontro do modo como estas eram vistas por quem as observava.

Esclarecidos os conceitos de obra de arte e de abertura e introduzidas as noções de fruidor e criador, torna-se igualmente premente abordar a questão da obra de arte na sua relação com o tempo em que é produzida.

A primeira questão que se nos coloca imediatamente tem a ver com a obra de arte como metáfora epistemológica da época em que é produzida. Isto é, toda e qualquer obra de arte aspira ao conhecimento do mundo, atua como um complemento para esta compreensão, acabando por se tornar numa metáfora da realidade do momento. Uma obra de arte do século XVI espelha ao seu modo a realidade vivida na época, uma obra de arte do século XIX já espelhará uma realidade diferente. A obra de arte é, no fundo, o binóculo de realidade de que o criador se serve para olhar o mundo que o rodeia.

Aliás, se olharmos para as obras produzidas na época medieval, facilmente percebemos que se tratam de obras rígidas, fechadas, onde tudo está claramente pré-determinado, fixado, tal qual como na sociedade da época. Por sua vez, as obras do barroco são a perfeita metáfora da abertura e do dinamismo impostos por este estilo artístico e das consequências que este trouxe a nível social.

Contudo, mais do que metáfora da realidade, as obras de artes são, acima de tudo, um reflexo da cultura no seu todo, até porque o conceito de obra aberta tem profundas raízes nas tendências da ciência contemporânea que acentuam, por um lado, “uma renovada visão das relações clássicas de causa e efeito unívoca e unidireccionalmente entendidas” e, por outro lado, “o abandono de uma visão estática e silogística da ordem” (Eco, 1962:83).

Assim, o que a poética da obra aberta, à semelhança da ciência contemporânea traz é, em oposição à ordem, uma interação e dinamismo de forças que colocam em causa a ordem e a estabilidade, instaurando uma nova dinâmica baseada sobretudo nas decisões pessoais e no poder interativo de que estas dotam o fruidor da obra de arte.

Torna-se ainda importante que abordemos a questão da complementaridade. Se tivermos em linha de conta que cada fruidor da obra de arte é, ao mesmo tempo, seu executor, então em cada fruição a obra será executada sem nunca se esgotar. Deste ponto de vista, podemos afirmar que cada execução/leitura da obra é dotada de complementaridade pois, embora nos dê uma noção pessoal e subjetiva completa da obra, acaba por oferecê-la em toda a sua incompletude. Na verdade, após a execução da obra, o que temos em mãos é apenas uma das leituras possíveis, um dos caminhos percorridos.

Mais uma vez, o paralelo com a ciência contemporânea é praticamente inevitável. Tal como em uma situação experimental, na qual a incompletude é precisamente o ponto de partida para a formulação de algo, também aqui as experiências isoladas, as leituras ou execuções, funcionam de modo complementar, não representando o objeto completo na sua unicidade, mas dando-lhe um conjunto de possibilidades de significação.

Assim, torna-se legítimo entender a obra de arte como uma composição onde o fruidor dispõe de liberdade para construir as suas escolhas, sendo que todas elas são válidas e abrem caminho a um infindável leque de perspectivas.

A obra em análise, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, é composta por um conjunto de escolhas e intervenções por parte do fruidor, é aquilo a que Eco chama de obra em movimento e que consiste, no fundo, em entregar nas mãos do fruidor uma obra inacabada para que este, segundo a arquitetura base da obra que lhe é entregue em aberto, lhe dê a sua própria forma. Como Eco (1962:90) afirma:

O autor oferece, em suma, 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, não uma outra, 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 (...).

Deste modo, quando falamos em «obra aberta» e em «obra em movimento» falamos essencialmente da capacidade da obra de arte, enquanto elemento estético, se abrir a diversas possibilidades e integrações.

Vejam, em síntese, quais as características essenciais daquilo a que se chama de obra aberta. Segundo Eco (1962:91), a obra aberta é caracterizada essencialmente por ser uma obra que se apresenta ao fruidor como um convite a completá-la em conjunto com o criador, um convite à interação. Numa segunda perspectiva, podemos considerar a existência de obras que se consideram fisicamente acabadas ou fechadas; no entanto, também essas são obras abertas por manterem um contínuo fio de relações e percepções que estimulam o fruidor a (re)compreendê-las na sua essência.

Uma terceira perspectiva coloca em grande plano a ideia de que toda a obra é aberta a um conjunto infundável de compreensões e (re)compreensões o que significa que toda a obra é aberta a diversas leituras possíveis que fazem com que esta, na sua unicidade, reviva em cada execução pessoal, ou seja, de cada vez que é experimentada pelo fruidor, na medida em que o próprio criador determina.

Assim, podemos entender a obra aberta como uma árvore da qual florescem infinitas interpretações e infinitos pontos de vista que são, na verdade, fragmentos que se completam mutuamente naquilo a que podemos considerar de globalidade da obra. Isto equivale a dizer que uma interpretação da obra não nos dá a obra por completo, dá-nos apenas um determinado ponto de vista sobre a obra, a forma que um determinado fruidor lhe deu, esse sentido provisório em mutação constante.

É precisamente esta abertura que constitui a riqueza da obra de arte que, incompleta na sua génese, se vai alimentando desta relação de dependência com o fruidor que, a par do criador, lhe confere sentido e a coloca não apenas num promontório de onde pode ser observada e contemplada mas num local onde é acessível a todos os que com ela desejem interagir.

Deste modo, a obra de arte torna-se não apenas um objeto de fruição do belo, mas também um objeto de exploração, de desafio. Na verdade, podemos afirmar que a estrutura da obra de arte é uma estrutura em movimento, que exige do seu intérprete uma posição ativa que a conduza rumo a múltiplas perspectivas e a uma variedade de interpretações.

Podemos, portanto, concluir que toda a obra de arte, embora possa parecer encerrada, sobretudo devido à sua completude física e exterior, é, na verdade, um objeto aberto a um sem número de interpretações, uma nascente de onde brotam criativamente novos aspetos da obra de arte que acabarão por constitui-la no seu todo.

Todavia, a tamanha riqueza de significados de que a obra pode ser dotada e a sua essência de abertura levam-nos a um outro patamar que não poderíamos deixar de abordar: a questão da sua intraduzibilidade enquanto signo estético.

A intraduzibilidade da obra de arte

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 já vimos anteriormente, como um objeto plural e dotado de múltiplos significados, logo múltiplas possibilidades de leitura, e conseqüentemente, 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.

Neste sentido procuraremos introduzir, através da literatura de Julio Plaza (1987), baseada na obra de Jakobson, o conceito de tradução.

Colocando sobre a mesa o passado, o presente e o futuro, como metáforas do original, da tradução e da receção, Plaza (1987:8-14) introduz a ideia de que apenas podemos compreender o presente se conhecermos bem o passado, ou seja, apenas podemos compreender a tradução se compreendermos e conhecermos o original.

No fundo, o que Plaza nos quer dizer é que, no processo de tradução, o tradutor vai apoderar-se do passado e operar sobre ele, reatualizá-lo. Ao traduzir, ele vai dar à obra a sua própria forma, a sua própria “historicidade”. Na verdade, ele vai aproveitar-se do passado, como ícone, para dele e com ele, influenciados mutuamente, criar um presente e um futuro, criar algo novo – uma tradução com base no original.

Assim, e de acordo com Plaza (1987:8-14), podemos afirmar o passado como ícone, ou seja, como uma possibilidade, como um original pronto a ser traduzido; o presente como índice, ou seja, como momento no qual o tradutor vai atuar criativamente sobre a obra; e o futuro como símbolo, ou seja, o resultado da tradução, a criação de algo novo em busca do leitor.

Todo este processo faz um reaproveitamento diacrónico da história no sentido em que, em cada nova tradução, há uma reconfiguração da história, há um renascimento de sentidos, de significados.

Para sermos claros usaremos um exemplo bastante simples: pensar é traduzir. Ou seja, quando pensamos, viajamos de signo em signo, traduzimos interiormente uma determinada imagem ou sentimento que interiormente já existe como signo na nossa mente. É esse mesmo signo, ainda em formulação, que para ser conhecido pelos outros será exteriorizado pela linguagem, concretizando-se deste modo a derradeira tradução.

O mesmo acontece com a obra de arte, onde a impossibilidade de traduzir de modo literal a sua forma e o seu conteúdo fez com que muitos críticos se dedicassem vorazmente ao tema com objetivo de encontrar uma solução, ou seja, um caminho para contornar o problema da intraduzibilidade do signo estético.

Nesse sentido, Jakobson (1969) propõe a ideia de uma tradução ou transposição intersemiótica, isto é, traduzir signos de um sistema a outro, de um meio a outro.

Jakobson (1969) 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. No entanto, e no que diz respeito à obra de arte, esta tradução intersemiótica ou transmutação tem suscitado diversas questões, nomeadamente porque uma das primeiras questões que se levanta quando se fala de tradução intersemiótica é a abordagem ao conceito de fidelidade. Na verdade, praticamente todos os estudos de

adaptações tendem a centrar-se no conceito de fidelidade fazendo um levantamento exaustivo dos elementos que diferenciam o original da sua tradução.

Como iremos perceber mais adiante, este espelhamento ponto por ponto é desprovido de sentido, sobretudo se tivermos em conta que vivemos numa época em que o trânsito de linguagens é cada vez maior. O que a tradução pretende não é, verdadeiramente, traduzir o signo mas sim refletir o seu significado.

Partindo deste ponto, é fácil perceber por que razão não podemos considerar a fidelidade como um dos fatores-chave a ter em conta. Fabri e Bense (*apud* Plaza, 1987) apontam-nos uma das principais razões: é praticamente impossível separar o sentido da palavra e a informação estética que contém do modo como esta é realizada, ou seja, de toda a sua estrutura. Nesse processo, a que podemos dar o nome de tradução intersemiótica ou transmutação, haverá sempre perdas e ganhos que tornam a fidelidade um conceito praticamente obsoleto. Nesse sentido, Bense (*apud* Plaza, 1987) desenvolve o conceito de fragilidade da informação para nos mostrar que, ao codificar a informação de uma forma diferente daquela em que esta foi concebida pelo artista, estamos perante uma perturbação da sua realização estética. Por outras palavras, é impossível separar a informação, o conteúdo, do modo como este é realizado, ou seja, a forma que lhe é dada. Para este autor, a essência, o conteúdo de algo, está umbilicalmente ligado à forma como é realizado. Ao alterar-se a forma está a alterar-se o conteúdo e vice-versa. Daí que, mais uma vez, se possa afirmar a sua intraduzibilidade.

No entanto, partindo destes mesmos estudos de Bense (*apud* Plaza, 1987:27) relativos à informação estética, Haroldo de Campos (*apud* Plaza, 1987:27) formula uma outra hipótese. Aceitando a ideia de que efetivamente toda a tradução requer a existência ou a reformulação da informação estética, Haroldo de Campos propõe uma outra perspetiva para olharmos para o assunto. Sem negar a questão da intraduzibilidade, o autor encontra um importante elo de ligação: a própria informação estética.

No seu artigo “Da Tradução como Criação e como Crítica” Haroldo de Campos distingue os três tipos de informação estética propostos por Bense: informação documentária, informação semântica e informação estética, detendo-se na última. Assim sendo, o autor parte deste tipo de informação para afirmar que, embora original e

tradução difiram na linguagem utilizada, a sua informação estética está intrinsecamente relacionada, pois, em última instância, chega ao mesmo ponto.

Para Haroldo de Campos (*apud* Plaza, 1987:28) as suas informações estéticas “estarão ligadas entre si por uma relação de isomorfia, isto é, como corpos isomorfos, cristalizar-se-ão dentro de um mesmo sistema”.

Assim, a tradução atuará como um processo de recriação relativamente ao original. Nesse processo é anulada por completo a ideia de fidelidade e inclusive de tradução literal para se abrir espaço a uma dinâmica de recriação que vai traduzir, não apenas o signo, mas a sua própria fisicalidade e materialidade.

Quando falamos de tradução intersemiótica temos de ter em linha de conta que estamos a trabalhar com sistemas de partida muito diferentes dos sistemas de chegada, ou seja, estamos nomeadamente a trabalhar com linguagens distintas, na maior parte das vezes. Ora, assim sendo, existirão claras diferenças entre o original e a tradução. Como podemos aspirar a comparar dois produtos que, embora tenham uma matriz comum, a recriam à sua própria maneira e têm em linha de conta a própria forma com que se apresentam?

Como Walter Benjamin (*apud* Plaza, 1987:29) afirma “nenhum dado do conhecimento pode ser ou ter pretensões a ser objetivo quando se contenta em reproduzir o real, assim também nenhuma tradução será viável se aspirar essencialmente a ser uma reprodução parecida ou semelhante ao original”.

Assim sendo, podemos concluir que a tradução intersemiótica é avessa ao conceito de fidelidade, porque o que esta pretende fazer é, essencialmente, formar novos sentidos, novas estruturas, abrir janelas para que se possa reinventar a partir do original. A tradução representa, na verdade, uma desvinculação do original que, embora mantenha pontos de contacto com este, visa a criação de novas realidades e novas formas. A tradução tem o secreto desejo de o complementar, de seguir o seu próprio caminho autónomo, alargando os seus sentidos e tocando-o em pontos fulcrais do seu significado.

É precisamente neste alargamento de sentidos e no seguimento de um percurso autónomo onde a obra se concretiza que abrimos caminho ao nascimento de um novo tipo de cultura que, tal como a tradução, parte, não de um original, mas de uma cultura já imposta para a recriar no sentido de a atualizar e abrir caminho a novas possibilidades.

Da Cultura de Massas à cibercultura

Tendo como base esta analogia entre o universo da tradução e a rápida evolução que se tem vindo a verificar no panorama cultural, traçaremos, com base nos estudos de Lucia Santaella (2003), uma breve trajetória histórica da cultura e dos seus substratos para que melhor possamos contextualizar o aparecimento da hipermédia, pilar sob o qual é construída a obra em análise.

Centrando-nos em meados do século XIX, Santaella (2003) dá-nos conta da sobrevivência em comunhão de dois tipos de cultura: por um lado a cultura erudita, própria das elites, por outro lado, a cultura popular, identificada com as classes dominadas. Estes dois tipos de cultura eram estanques existindo entre elas uma rígida separação que impedia qualquer cruzamento entre ambas.

Até ao final do século XIX, as formas, os códigos e os géneros da cultura estavam bem definidos. Sabíamos e conseguíamos definir com precisão o que dizia respeito ao campo das belas artes (desenho, pintura, escultura), das artes do espetáculo (música, dança, teatro) e até mesmo às belas artes (literatura), e o que era considerado popular.

Com o surgimento dos chamados meios de comunicação de massas, como é o caso da televisão, da fotografia e do cinema, o panorama veio alterar-se profundamente, na medida em que anulou a divisão tradicional entre cultura erudita e cultura popular. Estes meios de comunicação vieram dissolver as fronteiras entre as culturas, produzindo produtos híbridos que passam a misturar elementos tradicionais e modernos, artesanais e industriais. Segundo Santaella (2003), não podemos afirmar estar diante do desaparecimento nem da cultura erudita nem da cultura popular, mas sim que estamos apenas diante de um momento em que os seus papéis começam a ser redefinidos com vista a uma união que se caracteriza por um apagamento de fronteiras que propicia a mistura.

Estamos, assim, perante o aparecimento de um novo tipo de cultura, a que Santaella (2003:68) chama de “cultura das mídias”. A “cultura das mídias” sucede à cultura de massas materializando-se numa intensificação do tráfego e do dinamismo entre os diversos meios de comunicação. A “cultura das mídias” é também a cultura do híbrido, da mistura, da diversidade de códigos, de tempos e de espaços. Esta vem trazer

não apenas um intercâmbio entre os meios de comunicação mas também algo mais profundo: uma alteração no modo de consumir cultura. A cultura é agora de todos e para todos. Há uma massificação que intensifica e dissemina a sua força. No entanto, e pese embora esta massificação a nível do acesso, abre-se espaço “ao surgimento de recetores mais seletivos, individualizados, o que foi, sem dúvida, preparando terreno para a emergência da cultura digital (...)” (Santaella, 2003:68).

A introdução dos computadores pessoais, nos anos 80, veio trazer definitivamente a possibilidade de que tudo (texto, som, imagem, vídeo) seja convertido em apenas uma linguagem universal. A esta união e a esta conversão dá-se o nome de convergência, uma vez que as quatro principais formas de comunicação humana (escrita, audiovisual, telecomunicações e informática) se encontram reunidas em apenas um local: o computador. De modo muito breve podemos assumir que assistimos, ao longo dos tempos, a uma passagem entre os vários tipos de substratos de cultura: da cultura popular e erudita à cultura de massas, da cultura de massas à “cultura das mídias” e da “cultura das mídias” à cibercultura. Porém, em qualquer uma das passagens não temos uma rutura definitiva nem uma linearidade a nível da transformação. Na verdade, estas culturas sobrepõem-se, misturam-se, tornam-se produtos híbridos que acabam por ter elementos de todos os substratos culturais em constante dinâmica.

Santaella (2003:60) mostra-nos como, em 1998, já Pierre Lévy vinha ao encontro desta ideia de convergência, afirmando que estamos perante “uma nova antropologia do ciberespaço” na qual todos os meios de comunicação se fundem com vista à criação de uma indústria unificada – a hipermédia.

É precisamente no interior desta indústria que nasce a obra que nesta dissertação nos propomos a analisar. Deste modo, e para que melhor a possamos compreender, torna-se necessário definir o conceito de hipermédia, apontando os seus elementos definidores e algumas das suas características mais relevantes.

Princípios dos Novos Media

Contudo, antes de partir para a definição de hipermédia torna-se importante encaixar este conceito na evolução histórica dos meios de comunicação, centrando-nos, deste modo, naquilo a que Manovich (2001:27) chama de novos media. De acordo com o autor os novos media nascem da fusão entre as tecnologias mediáticas já existentes e o aparecimento do computador que vem atuar como elemento determinante, na medida em que todas as formas de cultura passam a ser mediadas por este.

Esta é uma revolução com um cariz inteiramente diferente da proporcionada pelo surgimento da imprensa ou até mesmo da fotografia, pois trata-se de uma revolução mais abrangente, uma vez que envolve todas as fases do processo comunicacional: desde a criação à manipulação, passando pelo armazenamento, etc.

Para Manovich (2001:27) os novos media têm origem numa potente mistura entre a evolução das máquinas, neste caso a evolução da informática, e a evolução dos próprios media. O resultado desta junção são os novos media, que tornam possível o acesso a um conjunto de dados via computador. Esse conjunto de dados é marcado essencialmente pela diversidade, sendo que podem tratar-se de sons, formas, textos, imagens ou gráficos, etc.

De acordo com o autor o universo dos novos media pode ser resumido em cinco princípios definidores: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação.

O *primeiro princípio* apontado por Manovich (2001:27) é a representação numérica. Segundo este princípio todos os objetos dos novos media, sendo compostos por código binário, são convertíveis em uma fórmula matemática.

Como tal e decorrente desta característica assumimos uma outra particularidade, a de qualquer objeto dos novos media poder ser alvo de manipulação. Em termos práticos qualquer produto pode ser manipulado, através da aplicação do algoritmo correto, para desempenhar uma determinada função. Por exemplo, numa fotografia podemos aplicar um algoritmo para melhorar o contraste. Assim, podemos assumir os novos media como sendo programáveis.

O *segundo princípio* é a modularidade, que nos apresenta a ideia de que os elementos dos novos media, sejam eles imagens, sons, formas ou comportamentos, são representados como uma coleção de fragmentos. Embora se encontrem agregados, estes

fragmentos têm uma identidade própria, ou seja, valem por si. Neste sentido torna-se possível que se opere diretamente sobre eles sem mudar radicalmente o grande produto no qual estão integrados e a sua própria estrutura. Na verdade estes elementos tratam-se de objetos independentes que podem ser editados separadamente, sendo que cada um deles se assume como um pequeno átomo do produto final que no conjunto representam.

Se pensarmos no universo da internet perceberemos como a modularidade está claramente presente neste. Sendo a internet constituída por numerosas páginas, cada uma delas é ainda composta por um sem número de elementos independentes que as constituem e que podem ser acedidos individualmente. O mesmo acontece no universo da programação computacional onde diversos conjuntos independentes de código servem o propósito de integrar um programa.

O *terceiro princípio* apresentado é a automação que tem uma relação de dependência com os dois primeiros: representação numérica e modularidade. Na verdade estes dois princípios enunciados anteriormente abrem caminho à automação que, em traços gerais, é marcada por uma reduzida ação humana, ao nível criativo, em prol do poder da máquina. Manovich distingue (2001:32) dois tipos de automação: a baixa, proporcionada por um conjunto de funções pré-definidas que são oferecidas pelo programa ao utilizador com a finalidade de efetuar uma determinada tarefa (por exemplo *templates*, automatismos, *scripts*, etc) e a alta, marcada pela criação e acção da própria inteligência artificial.

O *quarto princípio* apresentado é a variabilidade, com o objetivo de afirmar que qualquer objeto dos novos media se trata de um objeto variável, ou seja, em constante mudança. Diferentemente de outro tipo de produtos que uma vez concluídos se encontram encerrados na sua essência, o objeto dos novos media enfrenta diariamente uma metamorfose, podendo deste modo apresentar infinitas versões. Esta variabilidade é também proporcionada pela representação numérica e pela modularidade que permitem que, de modo rápido e acessível, se possa trabalhar cada fragmento por forma a que este esteja constantemente a ser reformulado.

Por fim, o *quinto princípio* dos novos media, a transcodificação, baseia-se na ideia de que, com a introdução dos computadores, há uma transformação dos códigos da cultura e dos media. De acordo com o autor a cultura tradicional e a cultura

computacional misturam-se e influenciam-se mutuamente e criam uma nova cultura que reúne elementos de ambas.

Para ilustrar esta simbiose, Manovich (2001:45-47) propõe que os media continuam a exibir uma organização estrutural que vai ao encontro dos sentidos humanos, porém a sua estrutura segue agora um conjunto estabelecido de convenções para a organização de dados computacionais. Um claro exemplo desta lógica é a criação de variáveis, algoritmos e *arrays*, típicos da estrutura organizacional do universo informático.

Assim, por transcodificação, entende-se a tradução de algo para um outro formato. Neste caso, Manovich, sugere que os conceitos e categorias culturais estão aos poucos a transpor-se para o universo informático, atuando no sentido de uma reconceptualização cultural.

Com a explicação destes cinco princípios que, de acordo com o autor, definem de modo sumário as principais características dos novos media abrimos portas a uma nova fase no universo mediático, uma fase marcada sobretudo por uma reconstrução das relações entre criador, fruidor e produto como consequência de um reaproveitamento das tecnologias existentes, acrescentando-lhe um importante fator: a interatividade.

Para que melhor compreendamos as mudanças aqui apontadas traçar-se-á um breve percurso do conceito de hipermédia, definindo-o e clarificando alguns dos seus principais elementos definidores.

Conceito de Hipermedia

Quando se fala em hipermedia tendemos por vezes a encarar este conceito como uma das grandes novidades trazidas pelo advento das novas tecnologias de comunicação, no entanto, torna-se importante clarificar que a hipermedia não irrompeu com as grandes novidades do século XXI, na verdade, ela remonta à década de sessenta, altura em que o filósofo e sociólogo Ted Nelson criava o conceito de hipertexto. O hipertexto surge como forma de responder a uma necessidade que já em 1945, Vannevar Bush, havia sentido: a necessidade de encontrar uma máquina que se adaptasse de modo mais eficaz ao funcionamento da mente humana, ou seja, que operasse por associação. Com esta ideia em mente Bush criou o *Memex*, um aparelho que permitia armazenar diferentes tipos de dados relacionados associativamente entre si. No *Memex* a leitura era realizada a partir de elos de ligação podendo o utilizador construir a sua experiência de leitura de acordo com o seu interesse.

Todavia, este aparelho era ainda um rudimentar meio de comunicação entre homem e máquina, já que era essencial dotar o homem de ferramentas que tornassem o seu processo de interação mais agradável. Douglas Engelbart deu um poderoso contributo nesta área ao criar algumas das inovações tecnológicas mais relevantes como é o caso do processador de texto, da interface e do rato.

Com estes avanços, em 1960, Ted Nelson estava pronto para cunhar o conceito de hipertexto, ao propor o desenvolvimento do *Xanadu*, um sistema que possibilitava o compartilhamento de ideias entre as pessoas. Através deste sistema tornava-se possível que qualquer um pudesse trocar imagens, sons, filmes, documentos, etc. Estava assim encontrada a raiz para a estrutura do hipertexto e essencialmente a sua ideia basilar: a ideia de estabelecer conexões entre diversos elementos e proporcionar ao utilizador a possibilidade de “saltar” de informação em informação e definir um percurso no texto de acordo com as suas necessidades.

O hipertexto vem assim trazer “uma forma de escrita não sequencial- um texto que se espalha em ramificações e permite ao leitor escolher caminhos (...)” (Bush, 1945¹).

¹ Excerto do artigo académico *As We May Think*

Em termos gerais, podemos caracterizar o hipertexto como um conjunto de blocos de informação que se encontram interconectados por meio de elos que nos permitem avançar no texto sem nos perdermos e na ordem que desejarmos. Reunindo uma variedade de meios que vão desde o texto ao áudio, passando pelo vídeo, o hipertexto veio permitir um acesso não sequencial à informação, contrariamente aos sistemas de informação sequencial a que assistimos tradicionalmente.

Uma vez esclarecido o conceito de hipertexto é importante que clarifiquemos o conceito de multimédia uma vez que é da junção dos dois que resulta a hipermedia, conceito de grande relevância para o nosso estudo.

Em traços globais podemos definir multimédia como o resultado da junção de diversos meios digitais, tais como o texto, o vídeo, o som e a imagem, combinados em apenas um local: o computador. De acordo com Diaz, P. et al (1996:22) multimédia é “uma combinação de informações de natureza diversa, coordenada pelo computador e com a qual o utilizador pode interagir”.

A hipermedia, por sua vez, nasce da junção da multimédia com o hipertexto, atuando como elemento aglomerador com a finalidade de oferecer ao leitor uma nova experiência de leitura. Neste sentido vale a pena perceber, a partir da própria etimologia da palavra, o que traz de novo. Ora a palavra hipermedia é composta pela palavra mãe *media*, palavra latina que no seu plural significa meios, e o prefixo hiper, normalmente usado para designar uma posição superior ou excesso. Na verdade, a hipermedia supera a multimédia no sentido em que lhe acrescenta a capacidade de estabelecer relações entre os vários tipos de média e entre os vários tipos de informação, funcionando de modo associativo e essencialmente não-linear. Esta junção materializa-se naquilo a que Santaella chama de hibridização das linguagens e que é um resultado natural da união de diversos tipos de linguagem, de códigos e de processos em apenas um universo: o universo hipermediático.

Elementos básicos da hipermédia

a) *Nós e links*

Segundo Gosciola (2008:79-82), podemos definir dois elementos básicos da hipermédia: os nós e os *links*.

Os nós são unidades de informação que, normalmente correspondem a uma única ideia ou conceito, sendo que podem ser constituídos por texto, gráficos, áudio, vídeo, imagem, etc. Cada um destes blocos de informação, ou seja, cada um destes nós, é designado por Barthes (*apud* Leão 2001:27) como tratando-se de uma *lexia*, uma unidade de informação. Num hipertexto coexistem uma infinidade de *lexias* que, por meio de elos, ou seja, por meio de *links* se vão relacionar entre si.

Os *links* assumem-se como um dos elementos mais importantes dos sistemas hipertextuais uma vez que é através deles que se torna possível estabelecer uma conexão entre os diversos nós ou *lexias*, permitindo a existência de um caminho entre uma determinada origem e um determinado destino. Os *links* são normalmente realçados por intermédio de palavras que surgem destacadas, de gráficos ou de ícones. Regra geral devem ser fáceis de perceberem por parte do utilizador para que facilmente possam ser ativados e, conseqüentemente, possam produzir uma resposta rápida.

De acordo com Leão (2001:31) podemos identificar pelo menos dois tipos de *links*: os direcionais, programados previamente pelo autor, e que levam o leitor a um ponto determinado e os links conjuntivos e disjuntivos que, de acordo com a escolha do leitor, o levam para um de dois caminhos possíveis.

É precisamente esta capacidade de escolha entre diversos caminhos que nos leva a outra das características da hipermédia: a interatividade.

b) *Interatividade*

Em teoria, toda a obra de arte contém em si um potencial interativo, todavia, com o surgimento das novas tecnologias a ênfase dada a esse potencial é cada vez maior e os sistemas hipermédia são já considerados interativos por excelência. Poderíamos

perguntar-nos, então, o que traz consigo a interatividade? O que é, verdadeiramente, a interatividade?

Para Rokeby (*apud* Leão 2001:38) a interatividade define-se essencialmente no *feedback* que nos é dado pela obra como consequência das nossas ações e decisões sobre ela.

Assim, em primeira instância podemos identificar a interatividade como um recurso que permite uma troca entre máquina e utilizador e promove, da parte deste último, um papel mais ativo. Na verdade, a interatividade é, metaforicamente, um convite ao utilizador/espectador para que este entre na obra, para que dê e receba *feedback*, para que participe e se relacione com ela.

Embora seja frequentemente associada à era digital, a verdade é que a interatividade é uma herança crítica anterior à própria era dos computadores. Machado (1997: 144) ressalta que Bertolt Brecht já preconizava qualquer tipo de interatividade ao desejar que os meios de comunicação se integrassem na sociedade, mais concretamente a sua ideia de que o sistema radiofónico alemão deveria ser livre, permitindo assim uma participação mais ativa e direta por parte dos cidadãos. Porém, o dramaturgo alemão não foi o único a prever o quão importante viria a ser a interação humana em todos os processos comunicacionais. Mais tarde, nos anos 1970, Enzensberger (*apud* Machado 1997: 144-145) veio introduzir a noção de interatividade como troca, neste caso, como uma troca entre emissor e recetor, na qual os papéis se revessam constantemente, transformando deste modo a comunicação unidirecional em um sistema de trocas no qual emissor e recetor dão *feedback* um ao outro num processo contínuo de conversação. É precisamente esta troca constante entre emissor e recetor, entre homem e máquina, neste caso, que se dá no universo hipermédia. Ao fruir da obra e ao desenhar, através da interação, o seu percurso no interior da mesma o utilizador de um sistema hipermédia está não apenas a interagir com ela, ou seja a dar-lhe *feedback*, mas também a realizá-la, tornando-se deste modo não apenas seu recetor ou consumidor mas também seu cocriador.

Na verdade, a interatividade pode ser entendida como algo que presume atividade entre dois agentes que criam um laço, um *feedback* entre eles. Neste caso e muito especificamente no caso da interatividade em hipermédia esta é marcada por uma capacidade por parte do utilizador/fruidor da obra para, através de uma ação, entrar em

contato com o interface da obra podendo, através de escolhas e opções, interagir com este, alterando-o num ou noutra sentido.

Em traços gerais podemos então assumir a hipermédia como um ambiente ou linguagem interativa no qual o utilizador entra em contato, ou seja, age, o programa ou máquina reage, dando-lhe *feedback* e o utilizador vai voltar a reagir para procurar, construir, escolher, num infindável caminho de ação- reação a que chamamos de percurso interativo.

c) *Modularidade*

Apropriando-se do segundo princípio dos novos media enunciado por Manovich (2001), a modularidade, também a hipermédia se serve desta para elucidar o seu modo de funcionamento. Para sermos mais claros basta que pensemos sobre a forma como é composto o conteúdo hipermediático. Tendo como elementos-base os nós e os links, os aplicativos em hipermédia são essencialmente compostos por lexias que, como já tivemos oportunidade de observar, são unidades mínimas de informação, de texto (vídeo, áudio, código, etc). Estas lexias, juntas, formam a interface e o discurso hipermediático a que o leitor tem acesso ao ter contato com um produto desta ordem.

Individualizadas, com valor próprio e suscetíveis de serem trabalhadas independentemente de todo o conjunto, estas unidades de informação fazem com que todo o produto seja composto por um conglomerado de módulos que juntos, ou seja, montados em prol de um sistema computadorizado, ganham um outro significado, um significado de conjunto que os transforma numa interface que se traduz num ponto de contato entre homem e máquina.

d) *Estrutura aberta e não linearidade*

Nas mais diversas fontes, quando falamos em hipermédia a associação com a ideia de acesso não-linear é praticamente inevitável. No entanto, o que significa exatamente esta não-linearidade de que é dotada a hipermédia? Não poderá o leitor comum de um livro saltar da sua primeira página para a última promovendo também ele, num meio tradicional, um tipo de leitura não-linear?

Para melhor definir esta característica usaremos a perspectiva de Gosciola (2008:99) para quem não-linearidade se caracteriza pelo “acesso direto a qualquer conteúdo ou parte da obra, sem que o usuário perca a continuidade da fruição”.

Na verdade esta não-linearidade é potenciada pela própria estrutura do universo hipermediático que, através das suas lexias, organizadas na forma de nós de informação conectados por *links*, permitem a navegação do utilizador de forma livre e aberta de um ponto a outro.

Por outro lado, também a própria interatividade, que permite a inclusão do utilizador na narrativa, vem ajudar a que a hipermédia se afirme definitivamente como tendo uma navegação aberta, pois esbata a rigidez da estrutura tradicional narrador-espectador-leitor para, em detrimento desta, impor uma abertura que permite uma fruição criativa e individual da obra que faz com que os significados desta estejam sempre em aberto, ou seja, à mercê da interpretação e dos sentidos do utilizador.

Em termos gerais podemos afirmar que o leitor se encontra sempre perante uma obra inacabada ou incompleta que agrega uma série de elementos predeterminados que lhe vão permitir uma determinada liberdade de escolha ou interação, dentro das possibilidades que lhe são concedidas. Ao interagir com a obra o utilizador ingressa num universo exploratório que lhe permitirá realizar o seu ato de leitura e consequentemente fruir a obra na sua essência.

Este ingresso na obra, que culmina com a sua fruição, é parte do processo de enunciação do espectador que se afirma definitivamente com um papel determinante na hipermédia. Essa mudança de estatuto é sobretudo proporcionada pelo surgimento e generalização de novos meios de comunicação que visam esbater a figura do narrador em detrimento de um contacto mais próximo com o espectador. Arlindo Machado (2007:134) oferece-nos, para este efeito, o exemplo da televisão que passa a optar pela “interpelação direta da audiência pelo apresentador (...) através do olhar direto à lente da câmara, e a referência ao espectador pela segunda pessoa”.

De acordo com o autor, os novos meios que agora começam a despontar vêm de certo modo restituir a força da subjetividade. Esta subjetividade é precisamente o pilar do conceito de agenciamento, criado pelos povos de língua inglesa, para explicar o fenómeno de imersão do espetador na obra.

Esse mesmo fenómeno de enunciação é explicado por Machado (2007:136) com base na teoria de Edmond Couchot sobre o sujeito-SE. Esta teoria, com influências de Merleau-Ponty (1999) e Simondon (1969) baseia-se na ideia de que com a evolução da tecnologia “os procedimentos de construção ganham autonomia: eles podem funcionar sem a intervenção (ou com um mínimo de intervenção) de um operador”. Um exemplo claro desta autonomia é o facto de atualmente, com o advento da fotografia digital, qualquer indivíduo sem qualquer conhecimento técnico sobre fotografia poder fotografar de modo praticamente automático.

Nasce assim aquilo a que Couchot (*apud* Machado, 2007:137) chama de sujeito aparelhado, ou seja, aquele que depende da sua relação com a máquina para realizar grande parte das operações. No entanto, se seria de pensar que o sujeito poderia anular-se ou esbater-se em detrimento desta, é precisamente o contrário o que acontece: a sua enunciação ganha força. Embora surja agora como um sujeito despersonalizado e anónimo, fruto da simbiose maquínica, a sua função subjetiva não se perde nem se esgota, ela é agora potenciada, tornando-se o seu papel de agenciador cada vez mais determinante. Não importam apenas os produtos, mas os produtos que são produzidos para ser vistos por alguém, para ser experienciados.

Neste sentido encontramos nos novos media um sujeito ativo e imerso que navegará no interior de “um campo de possibilidades governado por um programa (...) um repertório de situações manejado por uma espécie de máquina de simulação (...) (Couchot *apud* Machado, 2007:137). A este sujeito, que navega no interior da obra e toma decisões que influem na narrativa, dá-se o nome de interator. É precisamente ele que vai assumir, de modo criativo, nos novos media o papel do narrador, substituindo-o e recriando-o interactivamente. No entanto, este interator não se assume como o único sujeito em todo este processo de agenciamento. De acordo com Machado (2007:144) esta tarefa é assumida simultaneamente por dois sujeitos: por um lado o sujeito-EU, que se deixa envolver e imergir na simulação e faz desencadear os acontecimentos através do fator interatividade e por outro lado o sujeito-SE, o programa que gera a narrativa e se encontra em constante diálogo com o primeiro. Assim, o sujeito-SE, materializado no programa, funciona como um meta-narrador que estabelece quais as possibilidades, regras e condições no interior da narrativa.

Em suma, de acordo com Machado (2007:144) os meios digitais favorecem a convergência e o encontro do interator, sujeito real de grande importância enunciativa na narrativa, com o “sujeito-aparelho”, ou seja, a máquina que atua de modo automático e pré-determinado no desbravamento dos caminhos possíveis de percorrer pelo interator no interior da obra. No encontro entre os dois concretiza-se a interatividade.

Estrutura do universo hipermédia

É precisamente partindo desta ideia de que existem diversos caminhos que vamos tentar compreender de que modo se estrutura o universo hipermédia e como pode o utilizador orientar-se dentro dele.

Para tal basear-nos-emos em dois autores que estabelecem analogias entre dois elementos – o labirinto e o rizoma- com a estrutura do universo hipermédia. Arlindo Machado, fá-lo através do conceito de exploração no interior do labirinto enquanto Deleuze e Guattari (*apud* Landow) usam o rizoma como elemento chave para desvendar algumas das características do universo hipermediático.

Numa primeira instância podemos começar por assumir que, ao nível estrutural, a hipermédia proporciona uma experiência e uma leitura não-lineares, na medida em que o leitor pode partir de qualquer ponto da narrativa, pode seguir qualquer direção e pode retornar onde quiser.

Daqui, advém uma das suas grandes vantagens: a vantagem de que o processo de leitura possa ser cumprido como um percurso determinado pelo leitor, através da interação com a obra, à medida que avança no texto.

a) A hipermédia e o labirinto

Segundo Machado (1997:145) é esta possibilidade de desenhar um percurso o maior atrativo da experiência hipermédia, na medida em que ela representa na verdade um desafio, o espetáculo de explorar a obra. Mas mais do que isso, deixa em aberto o desafio de explorá-la sem perder-se. É precisamente nesta linha de pensamento que Machado nos propõe a metáfora do labirinto como forma de compreender o percurso de leitura no interior da obra hipermediática. Segundo o autor, o percurso de leitura em tudo se assemelha à estrutura do labirinto.

Poderemos então afirmar que ao entrar no universo hipermédia o leitor está a entrar num labirinto? De que modo percorrerá ele esse labirinto? Quais serão os seus objetivos? Os seus problemas? As suas necessidades?

Recorrendo à mitologia grega o autor identifica o utilizador dos universos hipermédia com o visitante do labirinto. Ora, para o visitante do labirinto o verdadeiro

problema não era sair do labirinto, mas sim avançar nele sem perder-se. O mesmo acontece no universo hipermédia onde o grande desafio do utilizador consiste em, tal como o visitante do labirinto, percorrer todo o percurso, desfrutar de todas as encruzilhadas sem dispersar-se.

Para os gregos essa era efetivamente a regra básica do labirinto que, para ser percorrido, deveriam ser percorridas todas as alternativas isoladamente, voltando em seguida ao ponto de partida e optando por outro caminho. Na verdade, a magia não estava em chegar rapidamente ao fim, mas sim em percorrer minuciosamente o maior número de lugares. Percorrer o labirinto como um todo ao invés de meramente procurar uma saída.

Assim acontece com o utilizador que deve percorrer todas as possibilidades que lhe são oferecidas pelo criador da obra de modo a fruir esteticamente dela e participar na sua feitura.

Está assim encontrada aquela que Machado (1997:149-151) aponta como sendo a primeira das três características do labirinto que se adaptam de igual modo à hipermédia: o convite à exploração. Este convite proposto pela entrada no labirinto acaba por metaforizar o próprio pensamento humano, inter cruzado por uma imensidão de ideias, memórias, imaginações que nos obrigam a percorrer um determinado percurso, um caminho, para descobrir soluções.

A segunda característica do labirinto é o facto de permitir uma **exploração sem mapa e à vista desarmada**. Na verdade, ao entrar no labirinto nem o visitante, nem, na maior parte das vezes, o utilizador tem qualquer bússola orientadora, qualquer indicação que lhes diga qual o caminho que devem seguir. O percurso constrói-se com a experiência. O visitante e conseqüentemente o utilizador são “obrigados” a fazer pequenas previsões para decidir qual o caminho que vão escolher a seguir.

A terceira característica do labirinto é a **inteligência astuciosa**. Para conseguir avançar no labirinto o visitante, ou o utilizador, tem de ser suficientemente astuto para evitar os perigos, as armadilhas que constantemente se atravessam no seu caminho. Assim, diante de cada nova encruzilhada, o visitante/utilizador, tem de cruzar todos os seus conhecimentos de modo a optar por uma das possibilidades.

Perante isto perguntar-nos-emos como pode o visitante, ou o navegador, avançar no labirinto?

Recorrendo, uma vez mais, à mitologia, Machado (1997:149-151) apresenta-nos duas alternativas: ou ele recorre ao fio de Ariadne e marca os locais percorridos para garantir o regresso, o que faz com que o início e o fim se unam tornando o labirinto mais linear ou então recorre à dança dos gêranos onde através de uma dança, rapazes e raparigas simulam o percurso do labirinto. Neste caso há um guia em cada uma das pontas da fila, o que significa que o labirinto pode ser percorrido em qualquer um dos sentidos.

Assim, e num paralelismo com o universo hipermédia, facilmente conseguimos identificar a solução do fio de Ariadne com a existência de *links* que no fundo balizam a navegação do utilizador e lhe permitem o retorno a determinados pontos do texto e, por outro lado, a identificação mitológica da dança dos gêranos com a estrutura circular proposta por diversas obras hipermediáticas.

b) A hipermédia e o rizoma

Por outro lado, Landow (1997), apoiando-se na obra *A Thousand Plateaus*, de Gilles Deleuze e Félix Guattari's propõe-nos que olhemos o universo hipermédia como um rizoma. Segundo o autor a própria obra se trata de um proto-hipertexto uma vez que oferece ao leitor a possibilidade de a ler em várias combinações, determinadas por este de modo praticamente aleatório.

Partindo da ideia de que existe um *plateau*, ou seja, um auge, um ponto de vibração, Deleuze e Guattari discorrem sobre o modo como pequenos fragmentos de informação, ou seja, lexias, e conjuntos destas se relacionam de modo a formar uma rede.

É precisamente esta rede, formada por um conjunto de *plateaus* que se relacionam entre si que forma o rizoma que nos leva a uma clara aproximação com o universo da hipermédia, onde diversos conjuntos de informação, interligados entre si, formam o caminho que o utilizador vai, a seu modo, percorrer.

Ao enunciar as características do rizoma Deleuze e Guattari focam também a questão da não-linearidade e da falta de hierarquia que lhe está diretamente associada. No rizoma, tal como no universo hipermediático, qualquer ponto pode ser ligado a outro ponto, sem que haja uma relação de primazia de uns sobre os outros. O rizoma não tem início nem fim, apenas um centro a partir do qual crescem as suas ramificações. Uma vez mais, à semelhança do universo hipermédia, no rizoma podemos encontrar diversas portas de entrada e de saída, em suma, podemos encontrar uma estrutura mais próxima da anarquia do que da hierarquia.

Segundo Deleuze e Guattari (*apud* Landow, 1997:41) o rizoma “aproxima-se mais do mapa do que do traçado” precisamente por exigir um contacto com o real, contacto este que é concretizado na hipermédia pela interação que é solicitada ao utilizador.

No entanto, é importante que se refira que a analogia entre o rizoma e o universo hipermediático se trata de uma leitura crítica que aproxima alguns pontos em comum entre as duas estruturas, sem que, no entanto, se possa estabelecer uma relação de inteira compatibilidade entre elas.

c) A base de dados e a interface

Embora estes dois autores nos apresentem duas analogias para explicar a estrutura do universo hipermediático a verdade é que ambas coincidem num ponto: a necessidade de existência de uma base de dados que alimenta o sistema hipermédia. São os dados que vão permitir que este sistema, dinâmico e interativo, se mantenha vivo.

Com a chegada da internet o mundo digital começou a assemelhar-lhe a um interminável labirinto de imagens, textos e outros tipos de media e tornou-se necessário criar um modelo de orientação. Foi então que surgiu a lógica da base de dados.

Em traços gerais podemos definir as bases de dados como conjuntos estruturados de dados organizados de modo a que o seu acesso, feito através de computador, seja rápido e intuitivo. Muitas da vezes estas bases de dados surgem como um conjunto de *items* com os quais o utilizador pode realizar várias ações como navegar, ver ou procurar.

Nesse sentido podemos considerar que a base de dados veio afirmar-se como a forma da era digital, permitindo que não só sejam estruturados dados mas também que isto interfira com a nossa própria experiência de leitura.

Como forma cultural a base de dados representa o mundo como um conjunto de fragmentos que, independentes ou em conjunto, servem de base ao caminho que o utilizador percorrerá ao relacionar-se com a obra.

Embora muitas das vezes a presença da base de dados não seja completamente perceptível para o utilizador a verdade é que ela está lá e é o esqueleto da grande maioria dos sistemas hipermediáticos.

Todavia, o facto de esta ser discreta ao olhar do utilizador tem a ver com a existência de uma interface, ou seja, uma zona de contacto entre o utilizador e a máquina, que é o mesmo que dizer entre o utilizador e os conteúdos, que mascara de certo modo a realidade de que o utilizador está a navegar ou a pesquisar no interior de uma base de dados. Neste caso o que a interface faz é, de um modo mais simples e mais próximo do utilizador, providenciar o acesso aos conteúdos que compõem a base de dados. Em suma, a interface traduz a base de dados que lhe está subjacente para uma experiência de utilizador que vai muito além da pesquisa por entre uma imensidão de dados. No fundo a interface age, de modo transparente, como a ponte entre o utilizador e a máquina com o objetivo de levar este a ter um conjunto de comportamentos que lhe permitam a exploração dos conteúdos de um modo mais criativo.

Uma vez conhecido o conceito de hipermédia, os seus principais elementos definidores e as analogias com que com ele são estabelecidas podemos, sumariamente, considerar que a hipermédia é constituída por dois grandes elementos básicos: o *link* e o nó, essenciais para que se possa estabelecer uma estrutura não-linear na qual o utilizador, tal como o visitante do labirinto, tem o poder de escolher qual o caminho a seguir, enfrentando o desafio de percorrer o máximo de possibilidades possíveis sem se perder.

Esse percurso só é concretizável através do fator interatividade que permite ao leitor a possibilidade de, enquanto fruidor da obra de arte, a completar no ato da interação.

Interação essa que se tornará tanto mais rica quanto mais percursos o utilizador/leitor explorar, desvendando mais significados, interpretações e associações na experiência hipermediática. Quanto maior o desafio da exploração mais envolvido se encontra o utilizador. É precisamente esse envolvimento que vai atuar como um íman que puxa o leitor do seu lugar para um lugar de interação, de troca, de partilha. É precisamente nesse momento que a obra deixa de ser um monumento para passar a estar mais perto, à distância de um toque. Esse mesmo momento em que o leitor deixa de o ser, no sentido literal do termo – aquele que lê – e passa a ser participante da obra, seu cocriador. No seu ato de interação ele vai “escrever” a folha em branco deixada pelo autor da obra, vai dar-lhe a sua forma de acordo com as escolhas e decisões previstas por este. Vai ser convidado a jogar, a entrar no labirinto, a perder-se, a encontrar-se, a escolher, a preterir umas opções em detrimento de outras, vai, em poucas palavras, navegar na paisagem hipermediática proposta pela obra de arte com a qual interage.

Esta estrutura privilegia precisamente uma dinâmica que coloca de parte a existência de uma única linha de raciocínio que nos conduz a um determinado conceito.

Como sistema híbrido, que mistura uma diversidade de linguagens, e não linear, de acordo com o modo de funcionamento da mente humana, a hipermédia proporciona-nos um “jogo vivo”, em constante mudança, que nos permite jogar com os dados que nos são fornecidos de modo a construir essa mesma mensagem.

Da poesia concreta à ciberliteratura

A ideia de evolução e progresso foi sempre um dos grandes ideais inerentes a qualquer tipo de arte. Nesse sentido, podemos considerar que toda a arte passa por fases de metamorfose, transformação e renovação que culminam em algo novo.

De modo a contextualizar o aparecimento do cibertexto e mais concretamente da ciberliteratura estabeleceremos aqui um paralelo com o movimento concretista e mais especificamente com o aparecimento da poesia concreta e suas respectivas especificidades.

Assumindo-se como um movimento vanguardista do séc.XX, nascido em 1953, o concretismo pretende romper com os padrões da arte tradicional, que considera desgastados, e acabar com a distinção entre forma e conteúdo, contribuindo deste modo para a criação de uma nova linguagem.

Tendo como principais percussores Max Bill, nas artes plásticas, Pierre Schaeffer, na música, e Vladimir Mayakovsky, na poesia, o concretismo procura a racionalidade através da elaboração de uma forma artística precisa.

O desdobramento da arte concreta acaba por afirmar-se de modo muito forte na literatura brasileira onde Haroldo de Campos, Augusto de Campos e Décio Pignatari introduzem, em 1950, a poesia concreta.

Esta poesia é desde cedo um indicador do modo como as diferentes artes se começam a aproximar e a diluir aos poucos, nomeadamente esbatendo a fronteira entre texto e imagem. Na verdade, este movimento procura acima de tudo dar uma nova vida à poesia, revitalizando-a e procurando introduzir inovações no campo literário. De acordo com os concretistas a palavra deveria ser explorada nas suas três dimensões – “verbi-voco-visual- ou seja, procurando salientar equitativamente as suas potencialidades semânticas, fónicas e gráficas” (Reis,2001:2). Assim, e procurando fazer do poema um espaço de experimentação e descoberta a poesia concreta propõe a extinção do verso e da possibilidade de leitura tradicional em prol de uma valorização do seu aspeto gráfico. Nesse sentido, o poema torna-se não apenas num repositório de palavras, mas um espaço intersemiótico habitado por diversas artes. O poema, visto tradicionalmente apenas à luz do valor das palavras que o compunham passa a integrar

não apenas elementos da literatura mas também das artes plásticas, da música ou até mesmo do cinema.

Marcada pela “interacção de diversos códigos a poesia concreta revelou-se uma produção aberta” (Reis, 2001:6) possibilitando por isso “múltiplas projecções interpretativas, de acordo com diferentes leitores”, coincidindo, portanto com a ideia da obra aberta.

Surgida com a pretensão de instaurar inovação e renovação no domínio literário a poesia concreta vem mostrar-nos bem mais do que isso, servindo-nos hoje de ponte para analisar as mais recentes expansões do campo literário no sentido de se afirmar em novos meios e novos suportes.

Um desses suportes é indubitavelmente o computador. É nele que floresce um tipo de literatura “do fluxo, do instantâneo, do móvel, do universal, do interativo” (Mourão, 2001:3) que vem sendo designada como ciberliteratura, na medida em que integra o computador no ato criativo e no ato de leitura. A ciberliteratura é marcada pelo uso de elementos informáticos multimediáticos e interativos com o intuito de potencializar a literatura no meio digital. Todavia, como clarifica Reis (2001:7), referindo-se à poesia animada por computador, não há aqui uma atitude de ruptura com a literatura tradicional:

Não pondo em causa a literatura, pelo contrário, reclamando pertencer-lhe e inspirar-se nela, nomeadamente na tradição de experimentalismo literário, os poetas que utilizam o computador colocam-se, portanto, numa posição de continuidade e não de ruptura em relação às formas poéticas. (...)

Continuidade esta que vem no sentido de potencializar “o computador como máquina criativa para o desenvolvimento de estruturas textuais” (Barbosa, 2011²), ou seja, com isto, promover novos modos de escrita e sobretudo novos modos de leitura.

² Informação retirada do site do CETIC (Centro de Estudos sobre Texto Informático e Ciberliteratura) em <http://cetic.ufp.pt/>

No entanto, antes de partirmos para a ciberliteratura propriamente dita é importante clarificar que esta surge na esteira do cibertexto, caracterizado por Aspen Aarseth, como uma ampla gama de atividades de leitura, das quais podemos destacar os jogos de computador e a hipermédia. De realçar que, para o autor, o poder do texto vai muito mais além apenas da palavra escrita, sendo tudo aquilo que permite a “produção e consumo de signos verbais” (Aarseth, 1997:20-21). Por isso, Aarseth introduz o conceito de literatura ergódica – na qual se podem incluir as aplicações, os jogos, etc.

Neste caso, o prefixo ciber é usado para descrever sistemas que proporcionam algum tipo de *feedback* enquanto o termo “ergódico” advém das palavras gregas *ergon* e *hodos*, que significam, respetivamente trabalho e caminho.

Para o autor, ao ler um cibertexto o utilizador está a interagir com a máquina, percorrendo um caminho e deixando um rasto.

Na verdade este novo tipo de literatura não se limita ao poder da palavra, fazendo uso também da imagem, do som e da interatividade como complementos para uma experiência mais atrativa.

A possibilidade oferecida pelo computador de integrar diversos media, escrever textos dinâmicos, móveis e interativos culmina com uma relação cada vez mais frutífera entre texto, imagem e som. Esta poderosa tríade, quando reunida naquilo a que Barbosa³ chama de “máquina aberta” – o computador- permite-nos claramente perceber a diferença entre o conceito de ciberliteratura e os livros eletrónicos que se assumem como simples transposições do suporte físico para o digital, sem qualquer acrescento.

A ciberliteratura, por sua vez, é construída de raiz tendo por base “uma matriz digital, hipertextual e (...) hipermediática”, o que eleva o seu potencial criativo.

Assim, podemos assumir as obras ciberliterárias como obras interativas, marcadas por uma forte presença e participação do leitor/utilizador, pela não linearidade e pela hibridização que proporcionam, fruto de um cruzamento entre as diversas linguagens que as constituem.

³ Informação retirada do site do CETIC (Centro de Estudos sobre Texto Informático e Ciberliteratura) em <http://cetic.ufp.pt/>

Neste contexto, pretende afirmar-se a obra *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* como uma obra ciberliterária que une, experimentalmente, palavra, som e imagem ao serviço de um novo modo de contar histórias no meio digital.

Como motor que procura a revitalização o computador é, neste contexto, a ferramenta que permite explorar todas as dimensões da história, potenciando o uso de diversos meios de modo a retirar o melhor de cada um deles no sentido de envolver o utilizador na obra, de lhe oferecer uma experiência completa e dinâmica, determinada pelas escolhas que este vai efetuando no percurso.

Neste contexto, e encerrado um capítulo essencialmente teórico em que partimos do conceito de obra aberta para compreender as especificidades de um produto hipermediático e o modo como a cultura e os meios se desenvolveram de maneira a abraçar novos modos de comunicação, torna-se importante que se dê o salto para uma parte mais analítica.

No capítulo seguinte abriremos espaço à análise dos três produtos que compõem a obra interativa *The Fantastic Flying Books Of Mr. Morris Lessmore*.

Parte II

Análise da obra *The Fantastic*

Flying Books Of Mr.Morris

Lessmore

Análise da curta-metragem

De modo a que as nossas afirmações sobre o objeto de estudo em questão fossem devidamente fundamentadas tornou-se essencial abordá-lo de três prismas: o primeiro, que se prende com o objeto artístico a partir do qual nasce – a curta-metragem homónima muda – o segundo que diz respeito à obra hipermediática originada pelo processo de transcrição – a aplicação e o terceiro, a análise do último produto a sair para o mercado- o livro físico.

Assim, podemos começar por assumir *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* 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.

Para que possamos entender claramente de que falamos quando nos referimos a linguagem hipermediática torna-se importante que, em primeiro lugar, desmontemos o *puzzle* que completa a obra no seu todo. Com vista a essa desconstrução começaremos por analisar a curta-metragem *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* nos seguintes elementos da narrativa: tempo, espaço, conflito e personagens.

A análise da curta-metragem partirá do cinema como forma de linguagem para entendermos de que processos de expressão este se serve para transmitir, a seu modo, uma determinada mensagem.

O mesmo procuram fazer, embora de modo diferente e individual, todas as outras artes. É precisamente neste sentido que Jean Cocteau e Alexandre Arnoux nos apresentam o cinema como uma arte indissociavelmente ligada a outras artes, como é o caso mais premente da literatura. Segundo Cocteau (*apud* Martin, 2005:22) “um filme é uma escrita em imagens”, escrita essa que, como complementa Arnoux (*apud* Martin, 2005:22) tem as suas próprias especificidades, a sua própria gramática, sintaxe, em suma, o seu próprio vocabulário.

O que distingue a linguagem cinematográfica de todos os outros tipos de linguagem? O que distingue o cinema, da literatura, da música, da pintura? Essencialmente o que o distingue é o seu poder de dirigir-se aos sentidos como se atuasse diretamente sobre eles, causando em nós uma impressão pura de realidade que

faz com que qualquer representação, ou seja, qualquer significante coincida com o seu significado.

No entanto, tal como referimos, o que o distingue é precisamente essa impressão de espelhamento e reprodução da verdade. Chamamos-lhe impressão porque enquanto linguagem temos perfeita consciência que, à semelhança de todas as outras linguagens, o que o cinema faz é mediatizar essa representação da realidade, uma vez que trabalha com imagens de objetos e não com os objetos em si, tal como a literatura, por exemplo.

Como Valéry (*apud* Martin, 2005:22) argumenta no cinema todas as “magias” são possíveis: “(...) os acontecimentos reproduzem-se o número de vezes que quisermos (...) as acções são aceleradas ou demoradas (...) a ordem dos acontecimentos pode ser alterada (...) os mortos revivem e riem”.

É precisamente de acordo com esta “magia” aqui descrita que nos propomos a analisar esta curta-metragem, enquanto elemento cinematográfico, que visa veicular uma determinada mensagem.

The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore trata-se de uma curta-metragem muda, de aproximadamente 15 minutos, dirigida por William Joyce e Brandon Oldenburg que, inspirados em diversas fontes que vão desde o *Feiticeiro de Oz* ao furacão *Katrina*, conceberam esta história de modo a homenagear Bill Morris, editor de livros infantis, mentor de William Joyce e amante de livros.

Vencedora do óscar para melhor curta-metragem de animação, em 2012, a história é descrita pelos seus realizadores como uma “alegoria sobre o poder curativo dos livros” que tem origem na experiência de Morris Lessmore, personagem central da trama, que, subitamente acometido por um desastre natural, carimba o seu passaporte de entrada no mundo mágico dos livros. A curta-metragem criada com recurso a animação computacional 2D, 3D e desenhos manuais atua, na sua essência, como uma ode aos livros e à sua importância. Dado o mote para a compreensão do conteúdo da obra cinematográfica que se abre perante o nosso olhar começaremos por dividi-la em cenas, analisando-a sob o ponto de vista cinematográfico. A obra encontra-se dividida em 27 cenas ligadas em sequência, de modo linear, por uma lógica temporal.

a) *O guião*

Essencialmente a narrativa pode ser dividida em dois grandes momentos: o momento pré e durante a tempestade e o momento pós tempestade, sendo que o cataclismo atua aqui como o principal obstáculo que serve de catalisador para que toda a história se desenrole.

No momento pré-tempestade somos então convidados, pela primeira vez, a conhecer as personagens que povoam a história e o cenário onde esta se desenvolve.

Assim sendo, somos introduzidos, na curta-metragem pelo surgimento da imagem de um livro, de capa vermelha, com o mesmo título da obra a que estamos a assistir: *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Somos conduzidos pelo “olhar”, ou pela lente da câmara, que lenta e gradualmente se aproxima deste até se fixar no primeiro plano, na primeira página do livro em aberto.

Neste momento assistimos a uma espécie de fusão entre os dois elementos: o livro, que começámos por observar na introdução, e a imagem que parece ganhar vida dentro dele – representando o início da curta-metragem.

Neste primeiro plano, que se inicia com um *travelling* para a direita, no qual vislumbramos parte do cenário, que se vai fechando à medida que a câmara se aproxima, podemos observar uma personagem que deduzimos tratar-se de Morris Lessmore, que nos é apresentado através de um plano geral, sentado tranquilamente na sua varanda. Quando a imagem se fixa é-nos dado um grande plano do livro no qual Morris Lessmore se encontra a escrever. Este grande plano é de importância fulcral na medida em que transforma aquele livro, que poderia tratar-se de qualquer um, “no” livro em torno do qual a história girará. Do livro transitamos diretamente para um primeiro plano da personagem principal onde temos oportunidade, pela primeira vez, de observar o rosto de Morris Lessmore e conseqüentemente de deduzir qual o seu estado de espírito. Pelo posicionamento das sobrancelhas, que denota um ar tranquilo e concentrado, e pela aparente compostura que toda a personagem apresenta, o que é visível, por exemplo pelo chapéu perfeitamente posicionado no topo da cabeça ou pela gravata inequivocamente alinhada ao centro da camisa, percebemos estar perante uma situação de normalidade. Repare-se que todos estes elementos são propositadamente inseridos na narrativa para imprimir nela a ideia de estabilidade, de serenidade.

No entanto, esta estabilidade estará prestes a ser interrompida por um acontecimento que vem mudar o rumo da história: a tempestade. Atuando como obstáculo a ser superado, a tempestade começa a ser-nos apresentada por intermédio de um plano geral que acompanha Morris Lessmore a ler descontraidamente o seu livro. Nesse plano apercebemo-nos, pela entrada súbita de folhas de papel a esvoaçar rapidamente diante do cenário, de que algo está prestes a acontecer.

Um grande plano volta então a mostrar-nos a personagem que, por momentos, desvia o olhar do livro que lê para dar atenção ao que acontece na rua. O tumulto, cada vez maior, é perceptível pela dimensão e importância dos objetos que agora são arrastados pelo vento – por exemplo, uma televisão. A acompanhar esse tumulto e como modo de intensificar a importância do acontecimento na narrativa temos um outro elemento essencial: as expressões. Tratando-se de um filme mudo, as expressões das personagens ganham aqui um significado especial no sentido em que nos permitem compreender quais os seus estados de espíritos ou sentimentos. Na ausência de palavras são as expressões que nos oferecem uma explicação. É precisamente através de um grande plano do livro que Morris lê que temos noção da dimensão do acontecimento e do sentimento de medo que este provoca nas personagens. A contrastar com a imagem perfeitamente descontraída de Morris Lessmore e do livro, que, parecendo ter vida, nos é apresentado no primeiro plano com ar sorridente, temos agora uma expressão temerosa e assustada. Também a imagem do rosto de Morris Lessmore atua nesse sentido mostrando um olhar perplexo e assustado – perceptível pelos olhos excessivamente abertos e pelo posicionamento receoso das sobrancelhas- perante toda a situação.

A par desta constatação apercebemos também de uma desordem que se materializa no modo como as frases estão dispostas nas suas páginas. Enquanto no primeiro plano a que assistimos as frases estão equilibradamente dispostas na página, seguindo-se umas às outras, no segundo plano há espaços entre as frases e riscos. Posteriormente um grande plano irá mostrar-nos todas as palavras a desaparecer, levadas pela força do vento.

Podemos então considerar que o momento pré-tempestade é marcado essencialmente por um confronto entre a estabilidade e o tumulto, a estabilidade

representada pelo ambiente de calma e tranquilidade que se vive nos momentos iniciais da narrativa e o tumulto representado pela agitação provocada pela tempestade.

Assim sendo, temos, em termos narrativos, um momento pleno de estabilidade e calma que é subitamente interrompido pelo aparecimento de um obstáculo: a tempestade.

Neste sentido, a passagem para um plano geral, aproximadamente ao minuto 1'50'', serve de resumo ilustrativo de todo o acontecimento. O vento intensifica-se, os livros voam loucos dos seus lugares, a gravata, outrora composta e perfeitamente alinhada, voa também ela ao sabor do vento e Morris Lessmore é arrastado, sentado na cadeira, conjuntamente com o livro que lê. Na cena tudo é desordem.

Com isto podemos assumir a entrada no durante a tempestade. Este momento é povoado pela rapidez com que os planos se sucedem, precisamente de modo a dar a ideia da instantaneidade com que a tempestade se instala na cidade e os danos que causa.

De modo a ilustrar isso é-nos dado um plano médio do topo de um dos edifícios da cidade, que percebemos, pelo letreiro, tratar-se de um hotel. Pelo lado esquerdo da imagem, entra em campo, de modo vertiginoso, um homem e a sua bicicleta, ambos arrastados pelo vento contra o letreiro que se decompõe. Com a mesma rapidez com que entrara em campo o homem e a sua bicicleta desaparecem, pelo canto inferior direito, ficando apenas um cenário vazio. Um outro plano mostra-nos, mais tarde, o desespero do homem que, ainda montado na sua bicicleta, tenta enfrentar a fúria da tempestade.

Também em desespero, em luta contra a força da natureza, se encontra a personagem principal, Morris Lessmore, da qual nos é dada uma imagem, em plano picado. Este plano é usado sobretudo de modo a acentuar a superioridade da tempestade face à sua pequenez. Superioridade esta que acaba por concretizar-se no momento em que Morris é arrancado para fora do pátio.

Um plano médio dá-nos conta da sua tentativa de manter-se agarrado à gradação do pátio, usando a bengala para esse efeito. Porém o seu esforço é infrutífero, o que entendemos imediatamente a seguir quando somos também nós, enquanto espectadores, arrastados para um plano que, violenta e rapidamente, varre todo o cenário da esquerda para a direita. Ao acompanharmos o plano observamos Morris Lessmore e o seu livro

que, ambos já sacudidos para fora da varanda, rodopiam em torno de um poste de iluminação.

Mais tarde, é-nos novamente apresentada uma imagem geral da cidade onde se podem observar os prédios, também eles arrancados pela fúria da tempestade. Repare-se que há aqui uma alternância entre o conflito das personagens em luta com a tempestade e a imagem da degradação que esta vai, rapidamente, causando em toda a cidade. Como exemplo desta degradação temos, por um lado, a imagem do letreiro em decomposição, e por outro a imagem dos prédios a ser arrancados pela força da tempestade. Metaforicamente estas duas imagens representam a dimensão do conflito face às forças humanas, incapazes de o controlar.

Esta incapacidade é materializada através do plano geral onde vemos uma casa que, em movimentos violentos, rodopia pelo ar ao sabor do vento, girando sobre si mesma. A imagem mostra-nos que é Morris o indivíduo que, no telhado desta, tenta manter, sem resultado, o equilíbrio. Tanto ele como o seu livro correm incessantemente sem destino, comandados pelo vento, acabando por serem engolidos, juntamente com a casa, para o interior do tornado.

É então que aquilo que aparenta ser um raio atinge todo o cenário, deixando apenas um vazio- demonstrado pelo branco que preenche a imagem.

Este raio faz precisamente o corte entre as duas fases da história. Representa o final do momento pré e durante a tempestade e introduz-nos no momento pós-tempestade.

O pós-tempestade inicia-se com um movimento vertical da câmara, como se fôssemos convidados desde um plano superior a perceber o que se passa no plano inferior. Ao sermos colocados, através do olhar da câmara, por um plano geral, na dimensão terrestre, vemos cair no solo, desamparadas, três casas, a última das quais a casa onde se encontra Morris Lessmore – o que percebemos imediatamente pelo facto de a porta se abrir e a personagem cair no solo. Uma vez mais as expressões da personagem são perfeitamente ilustrativas dos seus sentimentos. Morris Lessmore apresenta agora uma expressão de exaustão e impotência.

É também nesta fase que temos, pela primeira vez, a dicotomia cor VS preto-e-branco, que virá a ser uma marca ao longo de toda a curta-metragem. Esta dicotomia

marca um pormenor importantíssimo na medida em que tem uma estratégica significativa subjacente à sua utilização durante o filme. Assim, podemos afirmar a alternância entre o preto-e-branco e a cor como um elemento simbólico que de algum modo metaforiza uma determinada realidade.

A primeira cena onde esta dicotomia é visível é na cena imediatamente a seguir à tempestade. Nessa cena todo o cenário é apresentado a preto-e-branco, exceto a figura de Morris Lessmore que surge com cor. O preto-e-branco pode aqui ser conotado com o lado negro da devastação que assola o local, repare-se que o cenário é inclusivamente povoado por uma série de destroços. Por outro lado, a cor que preenche a personagem pode conotar-se com a ideia de sobrevivência, de vida, até mesmo com a ideia de recomeço.

Em seguida um grande plano volta a concentrar a nossa atenção no livro, outrora repleto de palavras e agora completamente vazio, desabitado, como se, à semelhança dos destroços da tempestade também as suas palavras tivessem voado. Nesta fase o cenário mantém-se ainda a preto-e-branco de modo a realçar o conflito vigente.

Algumas cenas adiante, um plano médio mostra-nos um Morris Lessmore completamente perplexo e desolado perante o livro vazio.

Em resposta a este desolo, temos a elipse, proposta pela dissolução de uma imagem na outra. Na imagem que se sobrepõe assistimos a um plano geral onde a personagem vagueia perdida por entre os destroços, observando minuciosamente tudo o que a rodeia. O plano de conjunto permite-nos, mais tarde, observar outras personagens que já participaram ou virão a participar na narrativa.

É concretamente através deste “salto” temporal que coloca Morris no centro dos destroços que começamos a ter acesso ao *clímax* da história: o momento em que a personagem conhece aquela que lhe abrirá a porta do mundo dos livros – uma encantadora senhora que surge no céu puxada por um conjunto de livros voadores.

Na cena em que ambos se conhecem temos mais uma vez um ângulo de filmagem que propicia uma relação entre o plano picado e a exaltação da superioridade de uma coisa relativamente a outra. Desta feita pretende acentuar-se a pequenez da personagem face à superioridade e ao triunfo do que vem de cima, neste caso, a senhora.

Para além disso, temos, uma vez mais, um confronto entre a imagem de serenidade – representada pelo colorido dos livros e pelo sorriso da senhora- em confronto com a imagem de devastação que se vive no solo. Assim, podemos afirmar um contraste entre o que acontece no solo (realidade desoladora) e o que vem do céu (realidade animadora).

Temos ainda, por outro lado, novamente um exemplo da dicotomia cor VS preto-e-branco já anteriormente apresentada. Nesta cena, que se inicia a preto-e-branco, acompanhando a estética do pós-tempestade, assistimos, com a chegada da senhora, a um preenchimento gradual com cor, como se tudo fosse colorido pela presença desta personagem. Metaforicamente é como se a sua presença viesse colorir a história e vida de Morris Lessmore.

Como já referimos o aparecimento desta senhora atua como momento decisivo na história na medida em que é através dela que Morris é convidado a ingressar no fantástico mundo dos livros. O momento que, digamos, materializa este “convite” é a cena em que, através de um plano médio, podemos ver a senhora soltar do seu braço, em direção a Morris Lessmore, um livro. Este livro tem, no fundo, a “missão” de conduzir a personagem a um novo mundo, representado pelo espaço da biblioteca.

Realce-se no entanto que o livro apresenta uma particularidade muito própria que deixa antever uma outra figura de estilo subjacente à história e utilizada nesta por diversas vezes: a personificação.

Nesta cena o livro surge personificado com características humanas, o que é visível pela composição corporal, em tudo semelhante à dos humanos – é apresentado com pernas, cara e expressão facial.

No entanto, encontramos ainda na narrativa outros exemplos de personificação, como é o caso da cena que mostra Morris Lessmore e os seus livros nas tarefas quotidianas- como acordar, vestir-se ou tomar o pequeno-almoço. Todas estas ações são típicas de humanos e não de livros, o que vem acentuar novamente a força da figura de estilo na sua função de personificar um elemento inanimado.

Retomando a narrativa somos colocados pela câmara, através de um plano geral e de um movimento gradual de aproximação, junto a um majestoso edifício que, pelas

suas características, e pelos livros que o circundam, imediatamente identificamos como tratando-se de uma biblioteca.

Com a chegada à biblioteca abre-se então espaço à entrada num outro mundo paralelo ao mundo real. Mundo esse povoado por dezenas de outras personagens, os livros, que atuam aqui como uma só: o livro na globalidade do seu conceito.

O início da aventura de Morris Lessmore junto dos livros é marcado essencialmente pela cena da personificação referida anteriormente, que nos dá conta, através de rotinas diárias, do início da sua estadia no mundo dos livros.

Esta estadia é, no entanto, a nível metafórico, muito rica para a narrativa. Nesta fase damos conta de pelo menos duas metáforas. A primeira, que se inicia com a cena em que Morris Lessmore estende os braços para que o livro pouse sobre si e este, velho e desgastado, acaba por fragmentar-se em pequenos pedaços de papel. Esta cena serve o propósito de nos mostrar de que modo Morris Lessmore cuidava dos livros e de que modo, mais tarde, com o desenvolver da história, estes tratam dele.

Aliás, o plano geral que nos mostra a personagem a cuidar do livro acidentado é ele próprio uma metáfora no sentido em que reproduz fielmente a realidade médica, mantendo o significando mas alternando os significantes.

Senão vejamos, na cena vemos Morris Lessmore que, tal qual um médico (as conotações médicas são óbvias – estetoscópio, caixa de primeiros socorros, cruz de assistência médica), ausculta os livros e os trata com o maior carinho e atenção possíveis. Repare-se que todo o cenário está de acordo com a realidade que se pretende representar. Como referido, embora os significantes sejam, em alguns casos, radicalmente diferentes dos ditos significantes “reais”, o significado que se pretende transmitir é absolutamente o mesmo. Observe-se o grande livro que serve de base a esta cena. Neste sentido ele pode aqui ser identificado com uma maca onde os doentes, neste caso os livros, são tratados pelo médico, Morris Lessmore.

Porém, o envolvimento de Morris Lessmore com os livros vai muito além do carinho que lhes dedica. Ao observarmos, através de um plano geral, a personagem a caminhar sobre as frases dos livros entendemos imediatamente que mais que dedicar-se a eles, a nossa personagem envolve-se neles, voa nas suas palavras, rodopia no interior das suas histórias. Repare-se no plano americano em que Morris Lessmore surge diante

de um livro a expressar sentimentos que vão desde o medo, ao êxtase, passando pela tristeza. Todas estas cenas atuam, em conjunto, de modo a mostrar-nos todos os mundos a que os livros podem levar-nos, todas as aventuras que nos podem dar a conhecer, todos os sentimentos que podemos experimentar enquanto os lemos. São, na verdade, uma metáfora do que é a leitura e do que esta representa para os seus amantes.

Essa mesma ideia é acentuada nas cenas em que Morris, como um bibliotecário, empresta livros a outras pessoas para que estas possam desfrutar da sua magia.

Numa dessas cenas podemos observar o modo como a senhora (a quem foi emprestado o livro) e o livro caminham de mãos dadas pela estrada fora. Uma vez mais a mensagem é óbvia. A ideia de uma amizade incondicional, como se os livros, tal como amigos, nos envolvessem de tal modo que fosse possível caminharmos pela vida fora com eles.

A fechar portas a esta fase mais metafórica da narrativa interpõe-se a questão do envelhecimento de Morris Lessmore que atua aqui como elemento que nos dá conta da passagem do tempo. Será este elemento que gradualmente nos transporta para o desenlace da história.

O envelhecimento da personagem é apresentado através de uma elipse proporcionada em primeira instância pelo confronto de três cenas que não se sucedem temporalmente – a primeira cena em que observamos Morris Lessmore a descansar debaixo de uma árvore, onde podemos observar todo o colorido da vegetação e a limpidez do céu, que metaforizam o Verão e, por outro lado, a segunda e terceira cenas, em tudo análogas à primeira, exceto no cenário apresentado. Na segunda cena assistimos a um cenário puro de outono, com folhas a cair das árvores e tons acastanhados, típicos da folhagem seca e na terceira a um cenário de inverno, propiciado pelo aparecimento de cores frias e pelas árvores completamente nuas.

Estas três cenas são a base para a ideia de passagem do tempo que se vem a concretizar e constatar duas cenas mais tarde, momento em que nos é apresentado um Morris Lessmore bem diferente do que conhecêramos até ali: o cabelo é agora branco, as mãos apresentam manchas, a expressão está visivelmente mais enrugada.

O envelhecimento de Morris Lessmore é efetivamente o mote para o desfecho da história. Inicia-se então o desenlace que abre com um grande plano do livro de Morris

Lessmore onde uma caneta, que supomos ser a da personagem, escreve a palavra “The End”.

Entendemos então pelo plano de conjunto que nos é dado que este ponto final que Morris coloca no seu livro não agrada a todos. Humpty Dumpty, o livro que fora enviado pela senhora para acompanhar Morris, apresenta agora uma expressão de tristeza.

O momento em que Morris caminha pela biblioteca, seguido pelos olhares de todos os livros, é também um momento de grande intensidade dramática no sentido em que se pode estabelecer um paralelo entre ele e o momento em que a personagem chega à biblioteca e percorre todos os seus corredores. Agora, o percurso é o mesmo, mas é um percurso de saída, de despedida – que é comprovado pelo facto de o personagem apanhar o seu chapéu, um dos elementos que, a par da bengala, o acompanha nesta viagem desde o início da narração.

Este fim simbólico abre portas à cena que encerra o verdadeiro desfecho. Ao sair da biblioteca os livros voam até Morris Lessmore e rodeiam-no num círculo que o transforma. Da aparência envelhecida de Morris passamos à aparência jovem que tinha no dia em que chegou à biblioteca. Como que num ato regenerador temos Morris Lessmore a ser transportado para fora da biblioteca, puxado por um esquadrão de livros.

Uma vez mais o plano contrapicado atua na sua função de exaltar o protagonista da história e a sua importância.

Nesta cena, encontra-se precisamente a chave para o desfecho: o livro que acompanhara Morris desde o primeiro dia e que este, propositadamente, deixa para trás, naquilo que representa, para o livro, um regresso à biblioteca. Esse regresso vem trazer “alma” ao edifício e aos livros que ainda lá ficaram e que se “iluminam” com a chegada desse pedacinho de si que Morris deixou para trás.

É nesse momento que entra em cena, pela porta da biblioteca, num plano geral, uma menina. A tapar-nos parcialmente a imagem da menina temos o livro deixado por Morris Lessmore que parece observar a sua entrada pela porta principal.

São precisamente estes dois elementos que nos deixam antever o final da história. A menina que, por um lado, parece vir, como Morris Lessmore, à descoberta da

aventura e o livro que, por outro lado, carregado de todos os sentimentos da nossa personagem principal “toca” a menina com a sua magia e a ilumina.

Este toque é propiciado pela dicotomia preto-e-branco VS cor, já referida anteriormente. Neste caso a discreta substituição da cor pode ser conotada com a passagem da vida insípida e incolor para a vivacidade desta nova aventura na qual a jovem acaba de embarcar.

Por último, e não menos importante, é o grande plano que é feito do livro deixado por Morris Lessmore e que nos permite antever que o seu conteúdo está de algum modo relacionado com a vida deste entre os livros. Aliás, repare-se que, na imagem final, Morris Lessmore já figura na parede da biblioteca onde supomos que figuram todos aqueles que se deixaram envolver pelo mágico poder dos livros.

Este livro representa assim o fim de uma história mas o início de outra. O fim da história de Morris Lessmore mas o início da história da menina que, tocada pela magia dos livros, “viaja” até ao seu mundo. Um início e um fim com um elemento em comum: o poder dos livros e a sua capacidade de nos transformar.

Uma vez abordadas as principais questões decorrentes da análise desta narrativa cinematográfica torna-se importante que nos centremos por momentos em alguns dos principais elementos da narrativa: tempo, espaço, conflito e personagens.

b) O tempo

Para falarmos de tempo temos obviamente de o considerar como um dos elementos fundamentais da linguagem fílmica. Pensar num produto cinematográfico sem tempo é como pensar em algo vazio. Todo o filme tem de existir, tem de reviver, de algum modo, na categoria tempo.

No entanto, quando falamos em tempo não devemos ficar-nos apenas pela conceção de temporalidade que habitualmente nos é dada, ou seja, o tempo da ação, o tempo do filme a que assistimos. Segundo Martin (2005:245) quando falamos em tempo falamos essencialmente de três noções de tempo: por um lado o tempo da projeção, ou seja, a duração do filme; por outro o tempo da ação, o tempo que se encontra dentro da história e é determinado pelo desenrolar desta; e por fim o tempo de percepção, ou seja, a impressão de duração que temos quando assistimos a um filme.

Neste sentido começemos por focar-nos na primeira noção de temporalidade que diz respeito ao tempo da ação. Para a análise do tempo da ação na obra *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* temos de começar por ter em conta o primeiro pressuposto de Martin (2005: 245) que nos chama a atenção para o facto da categoria tempo implicar, necessariamente, tanto o conceito de data como o de duração.

Ora, neste caso concreto, o tempo é percebido a partir de um acontecimento histórico localizado temporalmente: o furacão Katrina. Embora ao longo da história não tenhamos qualquer referência temporal concreta, a relação entre o conflito que está no centro da narrativa – a tempestade – e o espaço onde a mesma ocorre – Nova Orleães - levam-nos a, de modo lógico, associar estas realidades. Ocorrido a 29 de agosto de 2005, o Katrina teve especial incidência em torno da região metropolitana de Nova Orleães, local onde decorre a ação.

Aliás, esta relação facilmente pode ser comprovada se atentarmos nas palavras de William Joyce que nos explica, no *making off*, disponível na aplicação, que o Katrina funcionou como uma metáfora perfeita do que o filme queria espelhar. Ou seja, também as vítimas do furacão, tal como Morris Lessmore, tiveram a necessidade de começar a

construir as suas vidas após a tempestade – “There is a all (...) wakening to this reality of having your life turn away for me”⁴.

No que diz respeito ao outro conceito implicado na categoria tempo – a duração-este pode facilmente ser encontrado na obra, especialmente se tivermos em conta os processos técnicos que são utilizados para esse efeito.

Neste caso começaremos por falar no conceito de duração com base naquela que Martin (2005:266) identifica como sendo a primeira aceção de duração: a ideia de fuga, de passagem do tempo. Na verdade, esta ideia é, na maior parte das vezes, sublinhada por processos de ordem técnica que, de um modo ou de outro, nos levam a ter a perfeita noção do tempo que passa e da sua fugacidade.

Neste caso o envelhecimento de Morris Lessmore é o elemento que, como já referimos, atua no sentido de nos provar a passagem do tempo, o que é proporcionado pela elipse da passagem das estações do ano e da conseqüente mudança de aparência da personagem principal.

Para além destes dados ainda outro é susceptível de lhe ser acrescentado. Segundo Martin (2005:269) a própria montagem pode auxiliar o realizador nestes jogos temporais, nomeadamente quando se trata de acentuar a duração de uma determinada ação, seja para que esta seja acelerada ou retardada.

Neste sentido, vale a pena observar a primeira parte da narrativa, ou seja, o momento pré e o momento durante a tempestade. No pré-tempestade temos planos mais longos o que nos sugere a ideia de estagnação que pode ser conotada com o ambiente de calma e tranquilidade que se faz sentir e que se reflete no cenário. No entanto, o durante a tempestade vem trazer precisamente o inverso, ou seja, ocorrem uma sucessão de planos que se sucedem numa cadência estonteante. Esta rápida sucessão de planos pretende precisamente acentuar a rapidez com que tudo acontece, o reboliço e a agitação que a ação pretende imprimir à narrativa naquele determinado momento.

Mais tarde, o pós-tempestade marca o regresso de planos mais longos onde parece ser restabelecida uma certa ordem na narrativa.

⁴ Brandon Oldenburg, no making off da curta-metragem, disponível com a aplicação.

Assim sendo podemos afirmar que, como estrutura fundamental da narrativa cinematográfica, o tempo na curta-metragem em análise se encontra condensado, ou seja, o mesmo é dizer que existe uma continuidade na ação que é facilitada por determinados elementos chave que eliminam a necessidade de respeitar integralmente o desenrolar do tempo ao longo da narrativa. Isto significa que os chamados tempos mortos da ação são eliminados sem que, com isso, se perca o progresso na história, o desenvolver da sequência dramática.

c) O espaço

No que diz respeito ao espaço, vale a pena considerar que falar-se nesta categoria, implica, segundo elucida Martin (2005:241) ter-se a noção de que a montagem marca uma primazia do espaço plástico, ou seja, o espaço que é construído pela imagem fílmica, sobre o espaço dramático, ou seja, “o espaço do mundo representado onde se desenrola a ação fílmica”.

Podemos então assumir, de acordo com Martin (2005:241), duas funções essenciais do cinema relativamente à categoria espaço: a de o reproduzir, o que é conseguido através dos movimentos da câmara e a de o produzir no sentido em que trabalha na criação de um espaço global que é resultado de uma mistura e sucessão dos diversos espaços que cruzam na narrativa e que podem, por si só, não estar relacionados de modo algum.

Um exemplo claro desta relação de causa-efeito e de aparente continuidade que nos é ilusoriamente dada pela sucessão das cenas é a experiência de Kulechov que nos dá cinco planos absolutamente distintos, inclusive relativamente ao espaço onde são filmados, e cria, em última instância, uma ideia de perfeita unicidade e globalidade entre eles.

Assim, podemos deduzir a importância da categoria espaço na linguagem cinematográfica essencialmente porque esta atua como elemento aglutinador do próprio espetador na narrativa. Ou seja, devido à sua força, o espaço da ação acaba por vezes por confundir-se com o próprio espaço material, na medida em que permite ao espetador penetrar no interior da narrativa.

O espaço representado na curta-metragem em análise é-nos dado através de um processo de expressão do espaço dramático: a localização espacial.

Neste caso, a localização espacial serve-se de determinados elementos do cenário para nos colocar num determinado local. Para concretizar, o realizador recria, através de miniaturas 3D, a paisagem e o ambiente da cidade de Nova Orleães com o objetivo de que, ao assistir à curta, e mesmo sem nos ser dada qualquer indicação explícita do local onde decorre a ação, imediatamente a identifiquemos, pela sua analogia, com esta cidade norte-americana.

Repare-se na arquitetura dos próprios edifícios que propicia desde logo uma identificação. A presença de terraços, a existência de edifícios com normalmente dois andares, a estrutura alongada das janelas, o gradeamento de ferro dos terraços e a própria cor de tijolo ou o tijolo utilizado na construção são apenas alguns dos elementos facilitadores da identificação.

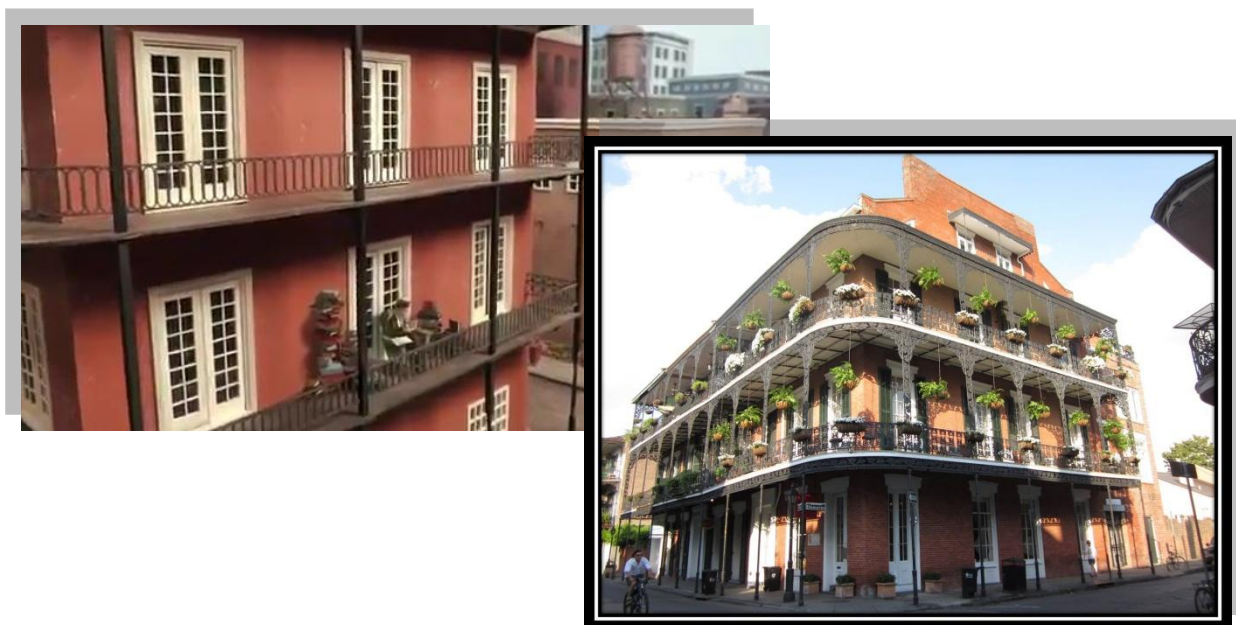


Figura 1 – Fotografia ilustrativa da arquitetura de Nova Orleães

Todo o cenário foi trabalhado neste sentido em busca de uma identificação com a cidade e todas as suas especificidades arquitetônicas. O próprio ar envelhecido das casas funciona aqui de modo a dar a ideia de uma cidade vivida, de um local onde convergem muitas pessoas e, conseqüentemente, muitas histórias.

Para além disso, temos aqui uma ligação intrínseca ao próprio conflito que está na base da ação – a tempestade – neste caso inspirada no furacão Katrina que teve como especial zona de impacto precisamente a cidade de Nova Orleães, uma das mais atingidas por esta tempestade tropical.

No entanto, para além deste que é apresentado como o espaço primordial da ação temos ainda outros espaços que assumem um papel determinante. Esta capacidade de criação de espaço e de sublimação do mesmo é precisamente o que Martin (2005:258) identifica como uma das grandes capacidades do cinema: a de nos dotar de uma ubiquidade e de uma capacidade de vencer o espaço.

No cinema, somos constantemente levados de um espaço a outro sem, na verdade, sair do mesmo lugar.

É precisamente isso que acontece em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* quando, após a tempestade, somos subitamente convidados a uma mudança de espaço propiciada pelo aparecimento de uma personagem que vem mudar o rumo da história. Da vivida cidade de Nova Orleães somos transportados para um majestoso edifício que desempenha, como clarifica Brandon Oldenburg, “um importante papel nesta história na medida em que representa um sítio mágico onde todas as histórias estavam guardados”.

A biblioteca assume-se assim, a nível espacial, como o local que marca o ingresso das personagens nesse novo mundo radicalmente diferente do mundo real: o mundo dos livros.

Na verdade, se tivermos em conta as deambulações espaciais propostas ao longo dos aproximadamente 15 minutos de duração da curta veremos que não são muitas.

A ação abre-se ao olhar do espetador em Nova Orleães, sendo este posteriormente convidado, pelo percurso de Morris Lessmore a ingressar nesse fantástico mundo dos livros, materializado no espaço da biblioteca. Por fim, e a

coincidir com o desfecho da narrativa, temos um regresso, ao qual não chegamos a assistir, ao espaço que coincide com o espaço do mundo real – Nova Orleães – em contrapartida com uma chegada (a da jovem rapariga) ao espaço que marca a entrada no mundo mágico – a biblioteca.

Por outro lado temos ainda a nível espacial dois pólos opostos: os espaços que dão a ideia de ordem, e conseqüentemente de calma e paz, e os espaços que se identificam com a desordem, o caos.

Assim, temos uma Nova Orleães que começa por ser um espaço tranquilo para, com o avançar do conflito, se tornar num espaço caótico, onde reina a desordem – manifestada pelas folhas caídas no chão, pelos destroços arrastados pela tempestade, pelas vedações completamente destruídas, entre outros elementos.

Por outro lado, temos o espaço da biblioteca que é identificado com sentimentos de calma, alegria e paz pela ordem que nele reina e pela magia de que se encontra revestido pelo poder dos livros.

Deste modo, podemos afirmar a existência de, tal como na literatura, um *locus amoenus* e de um *locus horrendus* sendo que a cidade atua, dependendo da parte da narrativa em que nos concentramos, ou como *locus amoenus* ou como *locus horrendus*.

d) *O conflito*

Outro dos elementos de extrema importância da narrativa é o conflito. Segundo Comparato (1996:95) o conflito “é o cerne, a assistência do drama”. Atua como o momento em que forças e personagens entram em confronto com vista a um desfecho resolutorio. Sem a presença de conflitos, de contradições não existiriam problemas, logo, não existiriam dramas. Assim, podemos concluir que o conflito é pedra basilar para que o drama de uma narrativa possa desenvolver-se no sentido de captar a atenção do espetador. Quem se interessaria por uma história onde tudo corre bem, onde tudo segue como o previsto? Provavelmente ninguém.

Em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* a personagem está, em primeira instância, perante um conflito com forças não-humanas, neste caso a

tempestade, uma força da natureza. A tempestade que assola Nova Orleães, a cidade onde Morris Lessmore habita, é o mote para o desenrolar da história.

No entanto, e tendo em conta os dados que nos são apresentados, podemos aqui descortinar um outro tipo de conflito, o chamado conflito interior. Para além de se ver acometido por uma força da natureza, a tempestade, Morris Lessmore atravessa ao mesmo tempo um conflito consigo mesmo que se intensifica com o passar do tempo. Ao longo da história temos oportunidade de observá-lo por diversas vezes a escrever, como que em tom de desabafo, no seu livro. É lá que a personagem deposita todos os seus desejos, sentimentos, desilusões. Este livro funciona, portanto, como um símbolo da crise afetiva que o protagonista ultrapassa. Acometido pela tempestade, Morris Lessmore parece também ver-se envolto num furacão de emoções que traz à flor da pele todos os seus sentimentos face ao mundo. Estes sentimentos são gentilmente partilhados com o espectador ao longo da narrativa, acompanhando e intensificando o dramatismo da ação.

Assim, em jeito de conclusão podemos, em traços gerais, e de acordo com Comparato (1996:96) assumir que a narrativa segue a chamada *story line*, ou seja, o percurso tradicional que se inicia com a apresentação do conflito, prossegue com o seu desenvolvimento e culmina na sua resolução.

Estes três momentos correspondem, obviamente, a momentos diferentes da narrativa. Assim sendo, podemos identificar a primeira fase, o pré-tempestade e o durante a tempestade, momentos que se estendem desde o início da narrativa aos 3'48'', altura em que temos os primeiros indicadores do desenvolvimento do conflito, ou seja, o indicador de que algo vai mudar no rumo da narrativa, como a apresentação do conflito. Com o aparecimento da jovem senhora, que surge puxada no céu por um conjunto de livros, abre-se espaço ao desenvolvimento do conflito que culmina, neste ponto específico, com o ingresso de Morris Lessmore na biblioteca e consequentemente no universo mágico dos livros.

A resolução do conflito começa a desenhar-se a partir dos 11'19'', quando Morris Lessmore coloca um ponto final na sua estada no mundo dos livros e decide que é tempo de regressar. Com esta decisão abrem-se portas à resolução do conflito que tem o seu desfecho no momento em que a tristeza da partida de Morris Lessmore é substituída pela alegria da chegada de uma nova "hóspede", uma rapariga. O conflito

encerra-se, desta maneira, do mesmo modo como começara: com alguém a ler um livro. Estamos portanto, perante uma estrutura circular, na qual o conflito se assume como o cerne de toda a narrativa. Na verdade, a tempestade funciona como o motor que faz com que toda a história se desenvolva, sendo curioso que no final ela fecha como abre, de modo a oferecer-nos de modo claro a moral a retirar da história: a do poder curativo dos livros.

e) As personagens

Todavia, falar-se em tempo, espaço e conflito sem se falar em quem povoa a história seria uma tremenda falha. Na verdade, é praticamente impossível falar-se em narrativa cinematográfica sem que, com isso, se fale em personagens. Elas são, no fundo, o motor para que toda a narrativa se desenvolva, como atesta Comparato (1996:111) com a seguinte afirmação:

“Dizem que Menandro, o comediógrafo grego, um dos pais da comédia, achava fácil escrever as linhas de carácter das personagens quando já sabia o que se ia passar e em que ordem (quer dizer, o argumento e o enredo)”.

É partindo deste pressuposto que vamos tentar entender de que modo as personagens presentes em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, mas muito especialmente o protagonista desta história, Morris Lessmore, estão relacionados com o enredo.

Enquanto personagem central do núcleo dramático, Morris Lessmore, assume-se como o protagonista desta história.

A primeira das grandes características relativas à sua personalidade que nos salta imediatamente à vista é o facto de ser um amante de livros, o que podemos comprovar prontamente pelo facto de na cena inicial se encontrar rodeado por livros e por, mais tarde, no decorrer da narrativa, provar cuidar deles com o mesmo carinho e atenção como se de verdadeiros seres humanos se tratassem.

Neste sentido podemos aqui reconhecer um esforço de adaptação e adequação da personagem à própria história. Se a narrativa trabalha no sentido de prestar uma homenagem aos livros e ao seu poder, então não faria qualquer sentido que a personagem central se tratasse de um indivíduo completamente desinteressado por eles.

Como Comparato (1996:123) explica “são pressupostas no protagonista determinadas características que geram uma interação máxima com a história; têm sua razão de ser em função do drama ou são concomitantes”.

Por outro lado, temos aqui uma identificação estética de Morris Lessmore com a personagem que lhe dá origem, ou seja, a personagem na qual os realizadores – William Joyce e Brandon Oldenburg – se basearam para modelar o protagonista desta curta-metragem: Buster Keaton, ator de filmes cômicos. Ao nível estético, que se concretiza especialmente no aspeto físico, Morris Lessmore e Buster Keaton são muito parecidos.

O chapéu usado na cabeça, o fato, a gravata ligeiramente descaída, o penteado e a expressividade facial em tudo idêntica propiciam a identificação entre uma personagem e outra.

No entanto, pese embora esta identificação claramente estética com o ator de comédias, Morris Lessmore tem, no seu íntimo, ou seja, nos valores e características psicológicas que exala para a narrativa, uma identificação clara com Bill Morris, editor de livros infantis e mentor de William Joyce, um dos realizadores da curta-metragem, na editora HarperCollins.

Na verdade, quando William Joyce viaja até Nova Iorque para visitar Bill Morris, já doente, toma a decisão de homenageá-lo de algum modo. É então que surge a ideia de escrever uma parábola sobre um homem que ama livros e lhe dedica toda a sua vida. Metaforicamente Bill Morris é esse homem. Esse amante dos livros, esse mágico que desvendou durante anos, a milhares de crianças, o poder da literatura.

Deste modo, podemos afirmar Morris Lessmore como uma personagem inspirada, a nível estético, em Buster Keaton e a nível psicológico em Bill Morris.

De realçar que, tratando-se de um filme mudo toda a descrição da personagem é feita de modo indireto. Ou seja, apenas conseguimos perceber que Morris Lessmore é um amante de livros pelas suas atitudes, comportamentos e emoções face a eles. Neste sentido, a cena inicial em que observamos Morris Lessmore a ler, rodeado de livros e a cena em que o observamos, tal como um médico, a cuidar meticulosamente de todos os livros, levam-nos a assumir a importância que estes desempenham na sua vida.

Para além do protagonista identificamos ainda as personagens secundárias: os livros que habitam o mundo mágico no qual Morris Lessmore é convidado a entrar. Esses livros surgem na narrativa com uma personalização bastante própria. Em primeiro lugar, vale a pena realçar que nem todos assumem a mesma importância. Neste sentido, o livro que acompanha Morris Lessmore desde o início da história e o livro que lhe é enviado pela jovem senhora, que verificamos tratar-se de Humpty Dumpty, assumem maior relevo que os restantes.

Aliás, são eles que diretamente influem na narrativa em um ou outro sentido. O livro que é enviado pela senhora atua de modo decisivo ao conduzir Morris Lessmore até à biblioteca, enquanto o livro de Morris Lessmore é o seu fiel confidente de todos os sentimentos e emoções.

A par dos livros temos ainda outra personagem que se assume como uma personagem secundária e que atua de modo determinante no desenvolver da narrativa: a rapariga que surge do céu puxada por um conjunto de livros. Embora a presença desta personagem na narrativa seja de certo modo passageira, uma vez que se mantém em cena apenas durante alguns segundos, a sua entrada marca uma viragem na história. Desta personagem, tal como das restantes, conseguimos apenas deduzir algumas características por via do seu comportamento. Numa fase inicial, o ar sorridente com que se apresenta e o facto de se encontrar acompanhada por uma série de livros levam-nos a deduzir a existência de uma relação de amizade entre ambos. Mais tarde, com o desenrolar da história viemos a perceber que, tal como Morris Lessmore, também a jovem rapariga se encontra de regresso do mundo dos livros após uma experiência mágica com estes.

Esta personagem atua assim como catalisador para o desenvolvimento da história e abre o círculo de partilha, que percebemos não fechar-se, ao enviar a Morris Lessmore um livro, ou seja, uma história que vem alterar a sua vida naquele momento. Mais tarde, também Morris Lessmore dará continuidade a essa partilha ao substituir a sua presença entre os livros pela presença de uma menina.

A menina assume-se também aqui como uma personagem secundária na medida em que participa da ação com alguma importância ao nível do seu sentido sem se assumir como protagonista desta. Ou seja, na verdade, esta personagem deixa em aberto a ideia

de que poderá ser a protagonista de uma outra história que agora se inicia, pautada pelo regresso de Morris e pela entrada da rapariga no mágico mundo dos livros.

Por outro lado, temos um conjunto de outras personagens – como é o caso do rapaz da bicicleta, das pessoas a quem Morris empresta livros e das vítimas da tempestade que deambulam perdidas por entre os destroços – que assumem o papel de figurantes. Não sendo essenciais para o desenvolvimento da ação assumem-se apenas como elementos que participam nela de modo a conferir-lhe algum sentido.

f) A banda sonora

Outro elemento de extrema importância ao longo de toda a curta-metragem é a sua banda sonora que parece ter sido feita à medida de cada momento da narrativa cinematográfica. Tratando-se de um filme mudo a música assume na ação um papel determinante na medida em que ajuda a contar a história, por meio das sensações que desenvolve no espectador.

Em primeira instância podemos começar imediatamente por realçar o facto de a banda sonora acompanhar ritmadamente e ao nível de sentido a ação. Senão vejamos, os momentos mais intensos são identificados com uma subida da intensidade da música e os momentos mais serenos são pautados por um registo mais suave.

Este registo suave, conotado com os momentos de calma, é também descrito pelo próprio compositor, John Hunter, em entrevista concedida à examiner.com, como o registo mais emocional do filme que surge com o intuito de fazer passar a ideia de que, independentemente da situação em que nos encontremos, podemos sempre deixar-nos absorver pela magia dos livros e eles levar-nos-ão para um mundo aparte.

Para além do cariz emocional que o compositor quis imprimir na narrativa, John Hunter teve ainda, ao nível da criação, de desafiar-se a si próprio. Como explica na entrevista, em termos musicais, as ordens dos produtores foram bem expressas: “Queremos Morris Lessmore a trautear ‘Pop Goes the Weasel’ no início da curta e gostávamos que a música se tornasse a sua identidade ao longo do filme”.

Deste modo, assistimos hoje a um *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* onde ‘Pop Goes the Weasel’ assume um papel de destaque, sendo recriada ao longo de todo o filme através das mais diversas técnicas e instrumentos. Como Hunter

explica: “algumas pessoas irão aperceber-se disso (...), mas outras não”. Repare-se ainda que as recriações surgem sempre intercaladas por sons provenientes da própria ação ou até mesmo por momentos de silêncio, como é o caso do corte musical que se estabelece entre o momento pré e durante a tempestade e o pós-tempestade.

Esta identificação da ação com a banda sonora vai ainda mais além e contagia também as personagens, na medida em que cada personagem é de certo modo identificada com um conjunto de instrumentos. Senão vejamos, os sons do trompete e do oboé são musicalmente a identidade de Humpty Dumpty, um dos livros da ação, enquanto o piano se torna no instrumento primordial de Morris Lessmore.

Sumariamente, e tendo em conta a análise realizada, pode assumir-se a banda sonora como mais uma importante peça do dinâmico puzzle construído por William Joyce e Brandon Oldenburg. Também ela, a par de outros elementos de relevo, se assume como um claro convite à aventura, ao desbravamento e ao embrenhamento do espectador na narrativa.

No entanto, e para mostrar que a obra em análise vai além dos seus próprios limites físicos não poderíamos deixar de abordar a sua inter-relação com outras obras, manifestada claramente no discurso estético com que presenteia o espectador.

g) *Intertextualidade*

Na verdade, a riqueza de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* é não apenas o resultado de um magnífico trabalho de realização e produção mas, acima de tudo, é o símbolo da riqueza cultural e intertextual que esta obra representa para quem assiste a ela.

Ao relatar o processo de criação da obra em questão, no *making off*, disponível através da aplicação, William Joyce faz referência a, pelo menos, outras três obras cinematográficas: *The Wizard of Oz* (1939), *Singin in the Rain* (1952) e *The Red Shoes* (1948). Todas estas obras, criadas no século XX, assumem um papel fulcral na obra em análise na medida em que dialogam com esta em determinados momentos.

The Wizard of Oz (1939), dirigido por Victor Fleming e produzido pela Metro-Goldwin-Mayer, conta-nos, baseado no livro infantil homónimo, a história de Dorothy Gale, que é raptada durante um tornado no Kansas e embarca numa aventura fantástica

onde se cruza com todo o tipo de seres fantásticos, desde bruxas, a leões, passando por espantalhos que falam. Perante esta descrição facilmente percebemos que o conflito que se encontra na base da história é o mesmo: uma tempestade. Tal como Dorothy Gale também Morris Lessmore parece ser “raptado” para o mundo fantástico dos livros pela jovem senhora que subitamente se atravessa no seu caminho e lhe propõe, através do envio de um livro, o experienciar de uma aventura.

Aliás, se atentarmos, o plano fixo utilizado no início do filme *The Wizard of Oz* é em tudo muito idêntico ao plano fixo que nos é apresentado no início de *The Fantastic Flying Books Of Mr.Morris Lessmore*. Repare-se que, em ambos os casos, a tempestade se desenrola perante o olhar do espectador, materializada através dos destroços que este vê serem arrastados pelo ar.

Por outro lado, o plano geral que nos mostra em *The Wizard of Oz* o rei a dançar permite-nos uma vez mais uma analogia com *The Fantastic Flying Books Of Mr.Morris Lessmore*. Repare-se que o modo como o rei e Morris Lessmore dançam é em tudo muito idêntico. Os movimentos parecem quase repetidos de uma atuação a outra. No entanto, a intertextualidade da obra não se esgota aqui. A cena em que Morris Lessmore, agarrado a um poste de iluminação, tenta desesperadamente lutar contra a fúria da tempestade em tudo toca a cena em que Don Lockwood, personagem principal de *Singin in the Rain* (1952), dança ao longo da rua, acabando por usar também um poste de iluminação para o efeito. Também o chapéu-de-chuva utilizado pelo protagonista de *Singin in the Rain* pode identificar-se com a bengala que acompanha Morris Lessmore ao longo de todo o seu percurso. Aliás, em última instância podemos mesmo assumir que a dança de Don Lockwood metaforiza a própria “dança” de Morris Lessmore que, arrastado pela tempestade, se vê incapaz de lhe oferecer resistência.

Ainda em uma outra instância o texto fílmico de *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore* dialoga com as pessoas ou os acontecimentos nos quais se inspirou. Neste sentido, Bill Morris, editor de livros infantis assume-se aqui como uma das referências na criação da personagem principal – Morris Lessmore. Repare-se que, a par da principal característica psicológica que coloca os dois em diálogo – ambos são amantes de livros - temos ainda outra particularidade: o nome. Morris Lessmore herda o sobrenome de Bill para o assumir como o seu nome próprio.

No entanto, William Joyce quis ainda prestar um outro tributo, desta feita a Coleen Salley, professora de literatura infantil na Universidade de Nova Orleães, dando-lhe também uma personagem dentro do filme. Na curta-metragem Coleen é identificada com a senhora de vestido às bolinhas cor-de-rosa, de cabelo atado em forma de coque. Pese embora a pouca relevância que assume na narrativa, esta personagem simboliza, de acordo com o realizador, o verdadeiro poder dos livros, por “acreditar absolutamente no poder das histórias para mudar vidas”⁵.

Uma vez analisado o conteúdo audiovisual, as principais categorias desta narrativa cinematográfica e exploradas as suas intertextualidades com outras obras torna-se essencial que se abra espaço para que nos aproximemos do produto que abriu caminho à tríade de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*: a aplicação.

Ao longo da próxima secção procuraremos fazer uma análise da aplicação com vista à explicação dos seus principais elementos constituintes e do modo como esta recria a história e, pela primeira vez, lhe dá uma “voz”.

⁵ William Joyce, 2012, no Making Off da curta-metragem que acompanha a aplicação.

Análise da aplicação hipermédia

Uma vez analisada a curta-metragem *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* nos seus diversos aspetos, abrimos portas ao estudo do segundo elemento da tríade: a aplicação homónima que a sucede.

No entanto, antes de avançar para o campo analítico começaremos por pensar, com base nos estudos de Sérgio Basbaum (2007), as relações entre cinema e hipermédia sobretudo sob o viés da montagem. Para tal Basbaum 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 (2007:127) 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.

Para ilustrar esta relação Basbaum (2007:131) propõe-nos um olhar pela obra de três cineastas: Eisenstein, Vertov e Godard. No entanto, neste trabalho apenas faremos referência à obra deste último.

Dotada de uma rutura criativa com as principais convenções do cinema narrativo a obra de Godard é essencialmente marcada por uma agregação complexa de diversos elementos: sons, textos, ideias, citações, imagens, etc.

Perante a constatação de que o filme não pode atingir a representação integral da realidade o cineasta opta por agregar nele todo o tipo de relações que um determinado tema lhe sugere, fazendo assim uma montagem que remete a um determinado conceito.

Na verdade, é também isto que encontramos na hipermédia: uma representação total do pensamento através de ligações.

Neste sentido, e sempre colocando cinema e hipermédia em diálogo, podemos considerar, de acordo com o autor, que a obra de Godard antecipa e realiza o projeto hipermediático que vem a realizar-se mais tarde, deixando para trás, contudo, um dos seus principais elementos: a interatividade.

É precisamente com base neste elemento, que agregado a todos os outros forma o universo hipermediático que serve de “casa” a *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* que partiremos para a análise da aplicação.

Lançada a 31 de maio de 2011, pela Moonboot Studios, a aplicação para iPad *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, sucedeu a curta-metragem homónima.

Com a mesma história como pano de fundo a aplicação veio trazer novo fôlego à narrativa, acrescentando-lhe sobretudo interatividade. Em poucas palavras podemos definir esta aplicação como um livro interativo que convida as crianças a conhecer a história e a interagir com ela, ao mesmo tempo que disfrutam do prazer mágico da leitura.

Como diretores, William Joyce e Brandon Oldenburg, procuravam com a produção desta aplicação encontrar um modo criativo de unir potencialidades com o objetivo de trazer leitores ao caminho da literatura infantil.

“Sempre procurámos um sítio diferente para contar as nossas histórias, algo diferente dos livros e dos filmes”, clarifica William Joyce no *Making Off*.

Foi precisamente isso que aconteceu. Focados na tarefa de contar histórias de um modo inovador, William Joyce e Brandon Oldenburg combinaram uma curta-metragem animada, uma história de entretenimento e uma aplicação interativa em apenas um produto.

De maneira a poder compreender de que modo ocorre a transcrição da curta-metragem para a aplicação começaremos por analisar a sua estrutura, a sua forma e o seu conteúdo.

Estruturalmente a aplicação é constituída por 27 ecrãs sendo que todos eles incluem elementos interativos com os quais o leitor pode e deve entrar em contacto ao longo do processo de leitura. De realçar que a história conta também com a presença de um menu lateral onde o utilizador pode optar a qualquer momento por: regressar ao menu inicial, ter acesso a um índice de páginas, ouvir a história com ou sem música, com ou sem narrador ou com ou sem texto. Para além desta opções o utilizador pode ainda escolher a língua em que quer ler o texto, sendo que a narração apenas se encontra disponível em inglês.

Após esta breve explicação sobre a estrutura básica da aplicação partiremos para uma análise mais aprofundada sobre o seu modo de funcionamento. Durante a análise adotaremos uma terminologia própria tendo em conta as especificidades do produto em análise. Assim, e considerando que a aplicação é o resultado de um trabalho que se inicia com a produção da curta-metragem consideraremos desde logo o produto fílmico como estando na base do produto hipermédia que nos propomos a analisar. Deste modo, consideramos ter havido um aproveitamento de composições-chave da curta-metragem para constituir aquilo a que chamaremos de página-plano.

Em primeiro lugar convém clarificar por que razão a chamaremos deste modo. Tendo em conta que todos os ecrãs da aplicação se iniciam como vídeo, ou seja, se iniciam com imagem animada retirada estrategicamente da curta-metragem para integrar o produto hipermédia, faz sentido que consideremos o termo plano, uma vez que a primeira coisa que nos deparamos é com a imagem fílmica que nos oferece uma série de planos. Por outro lado, existe uma particularidade muito interessante. Após um primeiro excerto fílmico, toda a imagem “congela” para que o leitor possa deter-se no ecrã o tempo que necessitar e, inclusive, para que lhe seja concedido o tempo de exploração que necessita para poder interagir criativamente com cada uma das páginas. Assim, a imagem fílmica congela e aquilo que assumíamos como plano apresenta-se agora como uma página estática, à semelhança da página de qualquer outro livro, apenas com a particularidade de possuir interatividade. Daí considerarmos adequado o termo página-plano para definir a mistura entre estas duas linguagens que se cruzam neste produto e muito concretamente no processo hipermédia que a ele é contíguo.

Deste modo podemos considerar, na generalidade, que a maioria das páginas da aplicação funcionam de acordo com o seguinte esquema: imagem animada (excerto da

curta-metragem) + imagem congelada (ilustração) + interação. Temos porém, exceções que se assumem como páginas em que a ordem é invertida, ou seja, temos uma alternância entre imagem congelada (ilustração) e imagem animada (excerto da curta-metragem) ou páginas em que temos apenas imagem animada ou apenas imagem congelada.

No entanto, em termos gerais é feito sempre um reaproveitamento de um ou mais planos da curta-metragem que após apresentarem o essencial de cada momento da narrativa congelam, tornando-se ilustrações, e dando ao leitor tempo para descobrir de que maneira irá interagir com elas de modo a ativar a página seguinte.

A questão da ativação da página seguinte funciona também como um apelo ao desafio, na medida em que o leitor não é convidado a abandonar a página em que se encontra enquanto não interagir com ela de algum modo. Ou seja, só após realizar todas as interações possíveis numa determinada página o leitor tem acesso, no canto superior direito, ao dobrar da página, usualmente conhecido como elemento que permite a passagem ao ecrã que se segue.

Toda a estrutura da aplicação é uma estrutura linear uma vez que não são propostos “saltos”, propiciados por ligações internas nem externas. A aplicação 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 dotada de uma série de interações esta aplicação 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 a aplicação. Em suma, embora a aplicação siga o percurso lógico e linear da narrativa, o leitor é dotado na sua experiência de leitura de uma dose de não linearidade, fruto da interação individual e única que desenvolve com o produto. Por exemplo, o leitor A pode apenas descobrir um elemento para interagir em uma determinada página-plano enquanto o leitor B pode descobrir todos os elementos existentes. Numa primeira leitura o leitor X pode interagir com poucos elementos, o que não significa que em leituras seguintes não esteja mais atento à questão da interação e encontre outros elementos. Neste sentido creio poder afirmar que estamos perante um percurso linear em que a

interatividade pode trazer alguma não linearidade no modo de disfrutar desse mesmo percurso.

Uma vez fornecidos os dados essenciais para que possamos compreender a mecânica da aplicação partiremos para a sua análise que se dividirá em três campos: por um lado a análise visual, por outro a análise textual e por fim a análise interativa. Ou seja, atuaremos no sentido de discernir a imagem fílmica/ilustração do conteúdo literário da narrativa de modo a perceber de que maneira se cruzam e dão origem ao que nos é apresentado. A análise interativa virá complementar precisamente esta ideia de fusão entre as duas linguagens ao longo da narrativa, acrescentando-lhe potencialidades que a diferenciam criativamente das narrativas fílmicas e/ou literárias comuns.

Na verdade, e como teremos oportunidade de perceber, imagem fílmica/ilustração e linguagem literária atuarão ao longo da narrativa de modo complementar. A imagem fílmica fará o seu papel de “mostrar”, a ilustração dotar-nos-á do tempo necessário para observar (o que não acontece no cinema) e a literatura contar-nos-á a história daquilo que vemos.

Iniciaremos então com a **primeira página-plano** que a nível visual nos mostra uma personagem sentada tranquilamente na sua varanda a disfrutar da leitura de um livro. Podemos ainda observar, à direita e à esquerda, a rodear a personagem, uma enorme quantidade de livros dispostos atabalhoadamente pelo pátio, local onde se encontra o indivíduo que observamos na imagem.

Ao nível textual a narração inicia-se com a apresentação da personagem principal, que, a partir daquele momento, sabemos tratar-se de Morris Lessmore. Nestas primeiras linhas são dadas ao leitor algumas indicações ao nível dos gostos e personalidade da personagem («Morris Lessmore loved words. He loved stories. He loved books (...)), bem como informações relativas ao seu estilo de vida e às suas aspirações («His life was a book of his own writing, one orderly page after another. He would open it every morning and write of his joys and sorrows, of all that he knew and everything that he hoped»).

Repare-se que, contrariamente à grande maioria das restantes páginas-plano, existe aqui uma alternância entre a imagem estática/ilustração, congelada, e a imagem

em movimento, neste caso ativada pelo toque do leitor concretizado no ato de interação com a aplicação.

Assim, uma vez dada a imagem fílmica para que o leitor possa ver a realidade que o texto, pelo seu conteúdo vem complementar, o leitor é confrontado com a interatividade que tem à sua disposição.

Após alguns segundos, em que a imagem surge sempre congelada, o leitor é incentivado, por duas setas que momentaneamente e subtilmente surgem no ecrã, a deslizar os dedos no sentido indicado por estas. Com esta interação é dado ao leitor o primeiro *feedback* ao seu toque, ou seja, alguns segundos em que a imagem se anima – livros voam rapidamente ao longo do ecrã para fora de campo.

Após esta primeira interação o leitor é convidado, ainda dentro da mesma página-plano, a interagir mais três vezes de modo a que a sua própria interação contribua para o desenvolvimento da história. De cada vez que o leitor toca o ecrã é como se carregasse no botão “play” e visse a história desenrolar-se perante o seu olhar. É, portanto, dele o poder de avançar. Se optar por ficar estático, sem interagir com nada, as “portas” que lhe permitirão a passagem à página-plano seguinte permanecerão fechadas. A interação é a chave que permite abri-las.

A **segunda página-plano**, a que chegamos por meio da interação de virar a página – no canto superior direito do ecrã apresenta-nos a nível visual um cenário sombrio, onde o céu negro se abate sobre a cidade. O cenário de terror é intensificado pela imagem que temos dos prédios a abanar. À direita da cena, em escala bastante reduzida, podemos observar Morris Lessmore e o seu livro, (ambos já sacudidos para fora da varanda em que assistimos ao primeiro momento da história) presos a um poste de iluminação.

Textualmente a narração dá-nos a primeira indicação de que algum conflito se aproxima («But every story has its upsets»). É então descoberto parcialmente o “pano” que nos antecipa o início do conflito: uma tempestade que assola a cidade e a vida de Morris Lessmore («One day the sky darkened»).

Nesta cena a atenção do leitor é desviada para os prédios que abanam, como que a pedir o seu toque. Ao tocar em cada um dos prédios eles voam. Está então concretizada a etapa de interação proposta por esta página-plano.

Na **terceira página-plano**, toda ela constituída por imagem em movimento, vemos Morris Lessmore a ser arrastado pelo vento e pela fúria da tempestade, agarrado ao poste de iluminação. Assistimos à corrida da personagem em volta de uma casa que parece afundar-se na tempestade. Apercebemo-nos ainda que Morris Lessmore corre desesperadamente na tentativa de apanhar o livro que o acompanha.

Ao nível textual temos a ideia de intensificação da tempestade («The winds blew and blew...») e ao mesmo tempo algum *suspense* que nos prende ao texto para sabermos o que vai acontecer a seguir.

No que toca à interação o leitor é levado, novamente por meio de setas indicadoras, a tocar no ecrã. Após realizar esse ato é dele o poder de girar a casa, no sentido que bem entender, até que esta se afunde na tempestade e volte à superfície.

A **quarta página-plano** inicia-se, visualmente, com um *fade in* ao qual se sucede um movimento vertical na câmara, como se fôssemos convidados desde um plano superior a perceber o que se passa no plano inferior. Ao sermos colocados, através do olhar da câmara, no plano terrestre vemos cair no solo dois dos objetos de Morris Lessmore: a bengala e o livro. Juntamente com estes objetos cai, a pique, a casa que na cena anterior parecia afundar-se na tempestade. Ouve-se bater à porta.

Ao ouvir bater à porta o leitor é incitado, por meio dos seus sentidos e da sua espontaneidade, a tocar na porta: abrindo-a com o seu gesto de interação.

Ao abrir-se a porta, Morris Lessmore, descomposto, cai desamparado no solo. A expressão do seu rosto mostra-nos exaustão e impotência. Diante de si está o livro que o acompanha desde o início da história. O restante cenário é composto por casas completamente reviradas pela tempestade. Papéis no chão e destroços são as marcas da devastação causada pela tempestade. Realce-se que todo o cenário é apresentado a preto e branco, exceto a figura de Morris Lessmore que surge com cor.

No que toca ao texto, este vem, nesta página-plano, apenas confirmar o cenário de desolo, dando-nos a indicação de que tudo está irremediavelmente perdido, fora da sua ordem natural. («...till everything Morris knew was scattered»).

A **quinta página-plano**, inicia-se, visualmente, com um plano de detalhe do livro que acompanha Morris Lessmore. Vemos que todas as palavras que o habitam

voaram, como se de destroços da tempestade se tratassem. Perante o nosso olhar abre-se agora um livro vazio. Realce-se o facto de o cenário se manter a preto e branco.

Ao nível textual pretende acentuar-se a ideia de que tudo se perdeu, intensificando-a, utilizando para isso o exemplo do livro que acompanha Morris Lessmore, também ele vazio de palavras e de sentido. («Even the words of his book»).

Após uma sequência de imagem em movimento e de um posterior congelamento dá-se então tempo ao leitor para que este possa disfrutar da imagem, agora congelada e transformada em ilustração, e possa descobrir com que elementos deve interagir. Nesta página-plano não é dada qualquer indicação acerca dos elementos a interagir, no entanto, incomodado pelo vazio, o leitor é, muito provavelmente, tentado a tocar no livro. É então que comprova que, através do seu toque, pode escrever, desenhar ou rabiscar nele o que entender. Com um pequeno mas importantíssimo detalhe para a coerência e desenvolvimento da narrativa: tudo aquilo que leitor escrever no livro desaparecerá, como que levado pelo vento.

O leitor é então apresentado à **sexta página-plano**, que começa com imagem animada para posteriormente congelar. Nesta página o leitor assiste uma vez mais a um cenário desolador, composto por destroços da tempestade (papéis perdidos no chão e uma vedação completamente destruída). Morris Lessmore parece divagar, de cabeça erguida, acompanhado pela sua bengala e pelo livro, por um caminho que se estende para fora de plano.

A nível textual é adicionada a ideia de que a personagem se encontra perdida («He didn't know what to do or which way to go») e começa então a vaguear, como se procurasse algo («So began to wander. And wander»).

É precisamente nesta procura que se pede que o leitor seja interativo, que toque no ecrã no sentido de descobrir algo. Ao tocar-lhe facilmente perceberá, tanto pelo som, como pela comprovação visual que o seu toque surtirá algum efeito. O efeito, neste caso, é materializado pela alteração da cor do céu – de preto e branco passa a ser apresentado a cores- voltando posteriormente à cor apresentada inicialmente. Este efeito atua como uma metáfora de desbravamento do caminho que Morris pretende encontrar.

Surge então a **sétima página-plano** que, através da imagem em movimento, filma, em ângulo picado, a personagem de Morris Lessmore. No solo vemos surgir uma

sombra. É nesse momento que Morris Lessmore, que até ali caminhava com os olhos postos no solo, eleva a cabeça para o céu. Em cena entra, pela direita, uma senhora que é puxada por um conjunto de livros. Os livros são coloridos e a senhora traz no rosto um sorriso, que nos aparenta uma imagem de serenidade, a confrontar com a imagem de devastação que se vive no solo.

O texto, por sua vez, vem aqui dar informações fundamentais que complementam a imagem e dão, de algum modo, explicação, aos acontecimentos testemunhados. Neste sentido, é-nos dada pelo texto a indicação de que há uma mudança («Then a happy bit of happenstance came his way») que obriga a um câmbio na atitude da personagem principal («Rather than looking down, as had become his habit, Morris Lessmore looked up»). Somos então apresentados à personagem secundária desta história: uma mulher que, vinda do céu, é puxada por um conjunto de livros voadores («Drifting though the sky above him, Morris saw a lovely lady. She was being pulled along by a festive squadron of flying books»).

Com o congelamento da imagem o leitor é desafiado a observar melhor essa mulher que, ao centro da página, e com um ar sorridente parece instigar nele uma certa curiosidade relativamente aos livros que a acompanham. Ao tocar nos livros o leitor anima-os – as suas páginas agitam-se, como que num ritual de cumprimento.

Esgotada a interação avançamos então para a próxima página-plano: a **oitava**.

Nela assiste-se a um cenário onde a ordem parece restabelecida. Todos os elementos aparentam calma e sintonia (a vedação encontra-se intacta, tal como as árvores, e não temos sinais de destroços no solo). Morris Lessmore surge numa fase inicial ainda com os olhos fixos no céu. Numa segunda fase a sua atenção dirige-se para o livro que tem nas mãos, ficando a olhá-lo fixamente por momentos antes de atirá-lo ao ar e vê-lo, com desolo, cair desamparado no chão. Por esta altura todo o restante cenário nos é apresentado a cores, exceto a figura de Morris Lessmore.

Ao nível textual temos uma concretização da interrogação que surge na cabeça do protagonista ao observar a mulher («Morris wondered if his book could fly») e da posterior constatação de que o livro, contrariamente aos observados no céu, não poderia voar («But it couldn't. It would only fall to the ground with a depressing thud»).

No que diz respeito ao momento de interação o leitor tem, nesta cena, um subtil detalhe que lhe permite saber com que elemento deve interagir. A figura de Morris Lessmore, que como já dissemos é apresentada a preto e branco, pisca de modo muito suave, como que a pedir para ser tocada. Ao tocar em Morris o leitor anima a figura e a imagem e vê, como referido na análise visual, o protagonista a lançar o seu livro ao ar e a vê-lo cair, com algum desolo, no chão.

Ao virar a página e acionar conseqüentemente a seguinte, o leitor depara-se com um plano geral da senhora que, após libertar um livro na direção de Morris Lessmore é puxada pelo conjunto de livros e subindo, pela esquerda, sai de cena. O livro desce então para o plano inferior (terrestre) e pousa sobre a vedação, ficando aberto ao olhar de espanto e curiosidade da personagem principal.

No momento em que o livro pousa sobre a vedação dá-se então o congelamento da imagem.

Uma vez mais o texto é precioso ao nível interpretativo, pois dá-nos indicação do pensamento da personagem secundária, a mulher, e da sua ação: o envio da história (materializada no livro) para Morris Lessmore («The flying lady could tell Morris just needed a good story, so she sent him her favorite»). Para além desta informação o texto acaba por explicar o excerto fílmico em que o livro pousa na vedação perante o olhar de Morris. Pela descrição percebemos que este primeiro encontro entre os dois se trata afinal de um convite, convite esse que se inicia com o pedido feito a Morris Lessmore por parte do livro («The book was an amiable fellow and urged Morris to follow him»).

Ao nível interativo voltamos a ter um subtil destaque sobre as personagens que brilham intermitentemente de modo a captar a atenção do leitor. Aliás, veremos que ao longo de toda a aplicação esta estratégia é utilizada por diversas vezes sobretudo com o objetivo de orientar o leitor no momento de interação, evitando que este tenha a tendência de tocar em tudo para perceber de onde pode obter *feedback*.

Deste modo, e com o subtil destaque dado à figura de Morris Lessmore e ao livro estes afirmam-se como os elementos interativos da cena. Ao tocar na personagem principal o leitor vê-la-á animar-se fazendo imediatamente um gesto de cumprimento, percebido pelo erguer da mão direita em direção à segunda personagem em cena.

Por sua vez, ao tocar no livro o leitor tem a oportunidade de o conhecer pela primeira vez. Através de um movimento rotativo o livro altera a sua posição face ao leitor, como se se estivesse a apresentar. O leitor pode, através de uma posição frontal, olhar para o seu interior. Terminada a apresentação, o livro volta à sua posição inicial, ou seja, de frente para Morris Lessmore e de costas para o leitor.

Ao passar para a **décima página-plano** somos introduzidos pela imagem em movimento que nos mostra Morris Lessmore a caminhar na direção de um edifício que se encontra rodeado de livros. Esta cena inicia-se com um movimento de aproximação da câmara que nos dá um plano geral do local que, pelas suas características, e pelos livros que o circundam, imediatamente identificamos como tratando-se de uma biblioteca.

Aliás, com o congelamento da imagem, que nos oferece mais tempo para a sua visualização, apercebemo-nos que esculpida na porta do edifício se encontra a figura de um mocho. Esta figura opera na mente do leitor uma relação imediata com a sabedoria, uma vez que o mocho é, desde há muito, considerado um símbolo desta.

Ao nível textual temos apenas uma referência ao local para onde Morris Lessmore é conduzido pelo livro («The book led him to an extraordinary building where many books apparently “nested”»), sem que esta informação acrescente muito mais à informação que nos é fornecida pelo excerto fílmico.

Repare-se que temos aqui uma analogia entre o conteúdo do texto e a imagem fílmica. Se atentarmos nesta última, mesmo depois do congelamento, apercebemo-nos que os livros continuam em movimento, abrindo-se e fechando-se, fornecendo-nos uma relação com pássaros que batem as suas asas ao sabor do vento. O próprio texto estabelece essa relação («(...)where many books apparently “nested”») ao, conotativamente, identificar a biblioteca com um ninho.

Do ponto de vista interativo estamos perante uma cena onde o leitor sente necessidade de explorar o cenário. No entanto, o facto de, como já referimos, toda a imagem se encontrar congelada e os livros continuarem em movimento pode dar-nos uma importante pista a este nível.

Sendo o único elemento animado da cena o leitor terá tendência a tocar-lhe. Ao fazê-lo, eis que se abre um novo desafio. Ao tocar no livro é-lhe dada dele uma versão

ampliada, como se por momentos o leitor o tivesse mais próximo da vista. Este pode então arrastá-lo para qualquer ponto da cena. No entanto, se atentar ao conteúdo do texto, perceberá para onde deve levar cada livro: para o interior da biblioteca, local onde estes se encontram aparentemente “aninhados”.

Após colocar todos os livros dentro da biblioteca, o leitor tem passaporte de entrada para a página seguinte.

Na **décima primeira página-plano** vislumbramos Morris Lessmore no momento da sua entrada no edifício. Segurando o chapéu entre as mãos, Morris Lessmore mantém uma expressão de admiração perante o cenário que se abre diante do seu olhar. Na biblioteca, de aspeto antigo mas cuidado, vemos uma imensidão de livros e outros instrumentos do conhecimento (globos, estátuas).

Como já foi referido na análise cinematográfica esta cena é de crucial importância porque se identifica com o momento em que a vida de Morris Lessmore ganha um novo fôlego. Repare-se que a sua própria figura passa a ser novamente representada a cores, o que não acontecia desde a fase inicial da narrativa.

Ao nível textual temos o complemento da informação que nos é dada pela imagem fílmica e que nos explica o sentimento de desafio e convite à aventura sentido pela personagem principal no momento de entrada na biblioteca («Walking slowly inside he discovered the most mysterious and inviting room he had ever seen. It was filled with the fluttering of countless pages, and Morris thought he could hear the faint chatter of a thousand different stories, as if each book was whispering an invitation to adventure»).

No caso particular desta página o conteúdo do texto está especialmente relacionado com o poder da interação. Ora, se o texto nos diz que Morris sentiu que poderia ouvir pequenos sussurros de milhares de histórias diferentes e se os próprios livros, apresentados no plano inferior da página, surgem em destaque pela intermitência brilhante que apresentam, é evidente que o leitor se sentirá tentado a tocar-lhe. Ao fazê-lo obterá o *feedback* esperado que acaba por complementar a narrativa e dar-lhe seguimento. Ao tocar em cada livro o leitor ouvirá excertos da obra em questão, podendo no total interagir com os onze livros em cena e ter acesso à “voz” de cada um deles.

Na página seguinte, que abre com um grande plano do livro enviado pela senhora a Morris Lessmore, o livro dança alegremente sobre as teclas do piano. Ao ver Morris Lessmore este voa docemente para o seu braço esquerdo, sendo observado pela personagem principal com alguma curiosidade.

No que toca ao plano textual, esta página revela-se muito interessante porque faz a supressão de um momento da narrativa fílmica. Enquanto na narrativa assistimos à cena em que Morris Lessmore dança alegremente com os livros, na aplicação a imagem dessa dança é substituída pela ideia de que a sala, por algum motivo, ganhou vida («Morris began to read aloud. The room rustled to life»).

Por sua vez, no plano interativo o leitor volta a ter um subtil destaque sobre o piano. Ao tocar-lhe abre-se perante o seu olhar o teclado do instrumento. De realçar que esta interação não proporciona somente *feedback* mas é também um momento de aprendizagem, na medida em que as teclas do piano onde o leitor deve tocar surgem destacadas pela cor vermelha. Ao seguir a sequência indicada o leitor aperceber-se-á de que está a tocar a música que serve de banda sonora a toda a narrativa: ‘Pop Goes the Weasel’. Para além disso, o leitor tem ainda acesso, por via desta interação, à pauta da música onde surge destacada a nota que está a ser tocada no momento. Todos estes elementos se afirmam como elementos educativos que proporcionam um momento de contacto com o universo musical.

A **décima terceira página-plano** inicia-se com um grande plano da taça de cereais que, observamos, vai ficando cheia aos poucos. Ao passar para o plano de conjunto percebemos imediatamente que Morris Lessmore segura uma caixa de cereais e os distribui equitativamente pelos livros.

Repare-se que, a este nível, a imagem serve de complemento ao texto precisamente de modo a atestar a sua veracidade. Se o texto nos refere que a vida de Morris entre os livros começou («So his life among the books began»), a imagem dá-nos a prova disso mesmo, ao oferecer-nos um ato de rotina diária: a preparação do pequeno-almoço.

No que ao nível interativo diz respeito temos um subtil destaque sobre as taças de cereais. Ao tocar em qualquer uma delas o leitor tem acesso ao interior da taça, sendo

que em volta dos seus limites se encontra o abecedário e alguns dos principais sinais de pontuação.

Esta interação atua também no campo educativo uma vez que proporciona um momento em que o leitor pode “brincar” com as letras de modo a formar palavras ou até mesmo frases. Uma vez terminado o processo de criação, o leitor tem a oportunidade de fotografar o resultado final ou, se assim desejar, apagar todo o conteúdo.

A página seguinte, a **décima quarta página-plano**, difere da maioria das outras páginas do livro uma vez que não tem qualquer tipo de animação. Apresentando-se ao leitor como uma imagem congelada, ou seja, uma ilustração, a página dá-nos um plano de conjunto de Morris Lessmore na biblioteca, junto dos seus companheiros de sempre – os livros. Nas mãos, Morris segura um livro enquanto é olhado por todos os outros que o rodeiam.

Textualmente é-nos dada informação adicional sobre o modo como viviam os livros e de como Morris tentava, infrutiferamente, colocar alguma ordem nas suas vidas («Morris tried to keep the books in some order, but they always mixed themselves up»).

Metaforicamente esta mistura de que se fala no texto pode simbolizar a mistura entre as alegrias e as tristezas que experienciamos ao longo das nossas vidas («The tragedies needed to be cheered up and would visit with the comedies. The Encyclopedias, weary of facts would relax with the comic books and fictions. All in all, it was an agreeable jumble»).

Do prisma interativo o leitor é levado a entrar em contacto com os livros, destacados pela intermitência brilhante. Essa interação permitir-lhe-á que, em linha direta com cada um deles, o leitor tenha acesso a uma palavra. Ou seja, ao tocar em cada livro o leitor ouvirá uma palavra diferente.

A **décima quinta página-plano** dá-nos um plano médio onde vislumbramos Morris Lessmore que, tal como um médico, ausculta os livros e cuida deles.

Nesta cena a informação dada pelo texto tem um papel fundamental no esclarecimento da metáfora visual que nos é apresentada - a identificação de todo o cenário com o universo médico («Morris cared for the books, gently fixing those with fragile bindings and unfolding the dog-eared pages of others»).

No que diz respeito à interação o leitor tem em cena dois elementos destacados: o livro que Morris ausculta e um outro livro que é aqui conotado com um ventilador.

Ao tocar neste último o leitor tem acesso a uma interação simples que reproduz a função de um ventilador em ação- a de fornecer oxigénio ao “doente”, neste caso, ao livro que Morris tem nas mãos. Se, por sua vez, o leitor decidir tocar no outro livro, este abre as suas páginas rasgadas, o que se apresenta como um desafio que apenas poderá ser completado pela astúcia do leitor que, em forma de *puzzle*, voltará a reconstruir a degradada página do livro.

Como prémio pela ajuda dada a Morris Lessmore o leitor ouvirá um som que estará de algum modo relacionado com a cena reconstruída. Este som atua simbolicamente no sentido de nos mostrar o regresso à vida por parte do livro.

Ao entrar na **décima sexta página-plano** o leitor tem acesso a uma organização da página que em tudo difere da apresentada até ali. Se até aquele momento o leitor tinha sido sempre confrontado com uma divisão da página entre a imagem fílmica/ilustração e o excerto do texto, nesta página os dois elementos encontram-se fundidos.

A cena mostra-nos Morris Lessmore a caminhar sobre uma frase que vai deslizando sobre o ecrã até à queda do protagonista que se vê envolto numa espiral de frases e palavras a uma velocidade estonteante. Essa frase sobre a qual Morris caminha é precisamente o excerto do texto que, em cenas anteriores, surge no plano inferior da página.

Metaforicamente esta animação pretende mostrar-nos que Morris se dedicava de tal modo aos livros que acabava por ficar, irremediavelmente, “preso” neles e a eles.

O texto surge precisamente para nos dar conta desta realidade através da referência aos momentos em que Morris Lessmore parecia, através do processo de leitura, imergir profundamente nas histórias que lia («Sometimes Morris would become lost in a book and scarcely emerge for days»).

Esta página afirma-se, também ao nível da interação, como diferente das restantes. Ao invés de interagir com um elemento da narrativa o leitor vê-se “obrigado”, para ter acesso à informação textual, a interagir com o próprio texto que, numa fase

inicial, se encontra suprimido, sendo desvendado à medida que o dedo do leitor desliza sobre ele, fazendo com que este “corra” sobre o ecrã.

A **décima sétima página-plano** inicia-se com um excerto da curta e congela, evoluindo para um plano de conjunto em que podemos observar Morris Lessmore que, do lado de dentro de uma casa, recebe os seus leitores e lhes empresta livros que, simbolicamente, os transformam.

Esta transformação é passível de ser percebida sobretudo por meio da metáfora visual proporcionada pela interação. Após o congelamento da imagem o leitor tem, para além de Morris Lessmore, três personagens em cena. Sobre a cabeça de cada uma dessas personagens surgem quatro obras literárias: *A Christmas Carol*, de Charles Dickens; *Treasure Island*, de Robert Louis Stevenson; *Frankenstein*, de Mary Shelley e *Alice in Wonderland* de Lewis Carroll.

Ao arrastar cada uma das obras para cima das personagens o leitor verá que estas ganham vida, encarnando uma das personagens da obra em questão.

Esta interação vem precisamente acentuar o poder transformador dos livros que faz com que, uma vez dentro deles, o leitor os viva de tal como se vestisse “a pele” das suas personagens.

Repare-se ainda que, em relação com a curta-metragem, esta página da aplicação vem de certo modo substituir a cena em que Morris Lessmore, envolvido na leitura, representa, por meio de expressões, diversos sentimentos proporcionados por cada um das narrativas que experimenta.

No que diz respeito ao conteúdo do texto, este vem acrescentar informação à narrativa, pois dá-nos indicação de uma característica de Morris Lessmore: a sua vontade de partilhar com os outros («And Morris would always share the books with others»). Para além disso, o texto oferece-nos ainda detalhes sobre o empréstimo dos livros («Sometimes it was a favorite which everyone loved, and other times he found a lonely little volume whose tale was seldom shared») e sobre a visão de Morris Lessmore relativamente ao valor de cada história («“Everyone’s story matters”, concluded Morris Lessmore, and the books agreed with him»).

A **décima oitava página-plano** inicia-se com imagem em movimento que acompanha através de um plano geral e de um posterior plano de conjunto o voo dos livros que entram em cena pela direita desviando o nosso olhar para a estante, local onde se aninham lado a lado.

O texto, por sua vez, complementa a informação concedida pela imagem na medida em que nos dá conta da rotina noturna dos livros que, após cumprida a sua missão, descansam. A título de exemplo é feita alusão ao dicionário que, após cumprida a sua missão, descansa na sua última letra que, curiosamente, coincide com o som realizado pelos humanos ao rressonar («At night, after everyone had settled down to their proper place on the shelves and all the stories that needed telling had been told, the great big dictionary would get in the last word. ZZZZZZZZZZ»).

A interação proposta tem assim uma relação intrínseca com o conteúdo do texto. Ao surgirem destacados através da intermitência, os livros convidam a ser tocados, toque esse que desvenda ao leitor o tipo de rressono de cada um deles.

No que diz respeito à **décima nona página-plano**, esta apresenta-se como uma página sem animação. A ilustração mostra-nos um plano geral que engloba Morris Lessmore. O protagonista encontra-se sentado sobre um grande livro, suportado por uma pilha de livros, e tem nas mãos o seu livro, que o acompanha desde o início da história. Como pano de fundo, temos a noite que se estende para além da janela da biblioteca.

A nível textual temos um acréscimo de informação à imagem uma vez que o texto nos permite perceber qual a ação que está a ser realizada pelo protagonista e qual o seu simbolismo para o posterior desenrolar da narrativa («It was then that Morris Lessmore would once again write in his own book. He wrote of his joys and sorrows, of all that he knew and everything that he hoped»).

No plano da interação o leitor tende a tocar no cenário que se estende para lá da janela, e que surge uma vez mais destacado pela intermitência. Ao fazê-lo verá que o dia e a noite se sucedem incessantemente. Esta sucessão das fases do dia pretende, de um modo metafórico, simbolizar a passagem do tempo.

Essa passagem volta a ser reforçada na **vigésima página-plano** onde um plano geral, sem animação, nos mostra Morris Lessmore a repousar encostado a uma árvore

com o seu livro na mão. Parte do cenário é ocupado pela biblioteca que, à direita, se afirma como um edifício imponente.

No entanto, nesta página é o texto que desempenha um papel fundamental ao nível do desenvolvimento da história uma vez que é ele que nos dá conta da realidade da passagem frenética do tempo («The days passed. So did the months. And then years»).

Porém, se o texto nos fala desta passagem é preciso que ela seja de algum modo ilustrada. É precisamente essa a função da interação nesta página. Sem que nenhum elemento permita ao leitor saber com o que deve interagir este será provavelmente tentado a tocar no centro do ecrã ou em um das suas extremidades. Ao fazê-lo verá que o cenário se altera perante o seu olhar. As estações do ano sucedem-se a cada toque reforçando a ideia de passagem do tempo explicitada pelo texto.

Ao avançar para a página seguinte, a **vigésima primeira página-plano**, somos conduzidos a um plano de conjunto onde vislumbramos, à esquerda, Morris Lessmore, que, visivelmente mais velho (o cabelo é agora branco, as mãos apresentam manchas, a expressão está mais enrugada), se faz acompanhar do seu livro e, à direita, dois outros livros.

No que diz respeito ao plano textual podemos considerar que o texto serve de complemento à imagem na medida em que a explica. Se na imagem assistimos a um Morris Lessmore mais envelhecido e abatido, esta situação é-nos confirmada pelo texto («And Morris Lessmore changed. He became stooped and crinkly»). Por outro lado, se a imagem nos mostra os livros exatamente do mesmo modo como tinham sido representados até ali, sem alteração alguma perante a passagem do tempo, o texto, uma vez mais, encarrega-se de nos provar isso mesmo («But the books never changed, their stories stayed the same»). Por outro lado, o texto presta ainda uma outra informação bastante relevante: o facto de os livros retribuírem na velhice de Morris os cuidados e atenções que este lhes prestou durante a sua juventude («His old friends took care of him the way he had once cared for them, and they read themselves to him each night»).

No campo da interação surge destacado, pela intermitência, o livro que se encontra em posição frontal ao leitor. Ao tocar nesse livro o leitor vê que este subitamente se anima dando-nos a sua própria história: a história de *Humpty Dumpty*.

Ao virar a página o leitor tem acesso à **vigésima segunda página-plano**, uma das páginas que tem um papel decisivo no início do desfecho da história.

Esta página inicia-se então com imagem animada num plano geral onde podemos ver Morris Lessmore e, à sua esquerda, o livro que lhe fora enviado pela senhora. Na imagem, que nos mostra o protagonista a fechar o livro que o acompanha desde o início da história, é perceptível detetar, pela expressão do rosto, a nostalgia sentida por Morris Lessmore. Também o livro que se encontra à sua esquerda e que identificamos tratar-se de *Humpty Dumpty* mostra um rosto de tristeza, dando-nos a indicação de que algo está a acontecer.

Essa sensação é imediatamente confirmada pela informação do texto que nos fornece a indicação da decisão de Morris perante a chegada à última página do seu livro («Then one day he came to the last page in his book. He looked up and said with a bittersweet sigh, “I guess it’s time for me to move on”»). Deste modo há aqui uma relação extremamente bem concretizada entre a imagem e o texto. Enquanto a imagem nos mostra o fecho simbólico do livro, o texto concretiza essa ação materializando-a na ideia de partida de Morris Lessmore.

Ao nível interativo o leitor é, uma vez mais, chamado a tocar na figura de Morris Lessmore. Ao tocar-lhe é como se estivesse a abrir portas ao seu pensamento, pois o leitor tem acesso a um conjunto de imagens, relacionadas com todo o percurso de Morris até ali, que percebe povoarem a mente da personagem. Esta interação funciona como uma espécie de *flashback* antes da partida.

Na **vigésima terceira página-plano** temos acesso a uma cena que em tudo se assemelha à cena da chegada de Morris Lessmore à biblioteca. Porém, esta é agora identificada com o momento da sua partida. À esquerda da cena vemos Morris Lessmore que retira o seu chapéu em sinal de respeito e gratidão para com os livros. Debaixo do braço, Morris leva o seu livro e transporta ainda a bengala, os dois elementos que trouxe até à biblioteca no dia da sua chegada.

No plano textual é-nos dada importante informação adicional, sobretudo no que diz respeito aos sentimentos dos livros face à partida de Morris Lessmore («The books were sorry, but they understood») e dos próprios sentimentos da personagem («“I’ll carry all in here”, he said and pointed to his heart»).

No campo da interação o leitor tende a interagir com os livros sendo que, quando o faz, desperta-os numa corrida rumo à figura de Morris Lessmore, rodeando-o por completo num percurso circular.

Na página-plano seguinte, a **vigésima quarta**, o leitor é trazido, através de um grande plano de Morris Lessmore, para dentro do círculo de livros. Esse círculo acaba por transformar a aparência da personagem que, rejuvenescida, volta a ter a mesma aparência que tinha no dia em que chegou à biblioteca.

Como que num ato regenerador temos Morris Lessmore a ser transportado para fora da biblioteca, puxado por um conjunto de livros. Para trás, Morris Lessmore deixa o seu livro.

Neste caso, o texto acaba por servir de legenda à imagem proporcionando uma analepse que imediatamente nos vem à memória: a identificação com a cena em que a senhora é puxada pelo conjunto de livros («The books waved their pages, and Morris Lessmore flew away. And as he flew, he changed back to the way he'd been that long ago day when they'd all first met»).

Do prisma interativo esta página oferece ao leitor a oportunidade de tocar no livro que Morris transporta nas mãos e que sabemos tratar-se de vital importância para a história, uma vez que é o livro que acompanha o protagonista desde o primeiro momento. Ao tocar no livro o leitor anima a personagem que, num gesto suave, o liberta de regresso ao plano inferior.

A **vigésima quinta página-plano** inicia-se, visualmente, com um movimento descendente da câmara, por forma a acompanhar a chegada do livro de Morris Lessmore à biblioteca. O livro, num movimento descendente, pousa sobre os outros livros.

Aqui o texto dá-nos uma informação mais pormenorizada sobre a perceção dos livros de que Morris deixara algo importante para trás («Then they noticed that Morris Lessmore had left something behind. "It's his book", said his oldest friend. Inside was Morris's story – all of his joys and sorrows, all that he knew and everything that he hoped»).

No que diz respeito à interação ela é, nesta página, algo reduzida, uma vez que se limita ao toque sobre o livro e ao vislumbrar das suas páginas a passar. Porém, ao

avançar para a página-plano seguinte, a penúltima da história, abre-se um pouco do pano sobre o seu final.

Num plano geral assistimos à entrada de uma menina pela porta da biblioteca. A cobrir-nos a visão global dessa menina temos o livro deixado por Morris Lessmore que parece observar a sua entrada pela porta principal.

O livro, destacado pela intermitência, pede então o toque do leitor que, interactivamente, lhe tocará por forma a dar continuação ao momento do desfecho. Ao tocar no livro o leitor vê-lo-á voar para o braço da menina que, quando tocada por este, parece ganhar vida - de preto e branco passa a ser representada a cores.

Vemos ainda, na parte final da cena, a menina a caminhar para fora da biblioteca, sentando-se nas escadas da entrada, tendo o livro de Morris Lessmore como companhia.

Todavia, é o plano textual que nos permite dar uma forma ao desfecho da história pois introduz-nos inicialmente ao suspense («Then the books heard a small, expectant sound»), levando-nos em seguida a uma situação de desenlace («Then something fantastic happened. Morris Lessmore's book flew up to her and opened its pages»).

Por fim, na **última página-plano** é feito um grande plano do livro de Morris Lessmore e é-nos mostrado, como se o víssemos com os próprios olhos da personagem, o conteúdo das suas páginas.

Enquanto a imagem nos mostra o conteúdo do livro, onde encontramos os momentos chave da história de Morris Lessmore, o texto deixa descoberto o desenlace da história («The girl began to read») que é acentuado pela estrutura circular da mesma («And so our story ends as it began. With the opening of a book»). Ou seja, no fundo, a história acaba como começa, com a abertura de um livro. Desta feita a abertura do livro de Morris Lessmore que, com a sua história se despede da experiência de vivência entre os livros e abre portas a uma nova hóspede desta aventura.

No campo da interação esta está limitada ao passar das páginas do livro, através do toque, que permitem ao leitor aperceber-se dos momentos chave descritos por Morris durante a sua estadia no mundo dos livros.

A aplicação como elemento dos novos media

Uma vez analisada a aplicação abrimos espaço para que se possa estabelecer uma ponte entre ela e os princípios dos novos media, identificados por Manovich, e explicitados ao longo da terceira seção da primeira parte da dissertação.

São eles que nos permitirão a identificação desta obra como elementos dos novos media.

Neste sentido, podemos começar por afirmar que todos os princípios identificados por Manovich são identificáveis na obra hipermediática em estudo. Ora, tratando-se de uma obra concebida por meios informáticos uma das grandes propriedades deste produto é ser formado por código binário, o que o encaixa no primeiro princípio, o da representação numérica.

Por outro lado, e como obra hipermediática, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, reúne um conjunto de fragmentos, neste caso fragmentos textuais, imagens, sons, gráficos, animações, que se agregam na obra e a constituem na sua unicidade. Contudo, e de acordo com o que é proposto por Manovich através do segundo princípio dos novos media estes fragmentos valem por si, independentemente do grande conjunto a que pertencem. Esta modularidade pode ser facilmente comprovada através das atualizações que a aplicação vai sofrendo, na medida em que nessas atualizações apenas alguns fragmentos são modificados, ou melhorados, sem que com isso se altere todo o produto.

Esta questão leva-nos rumo ao quarto princípio, variabilidade, que é perfeitamente justificado neste caso uma vez que a aplicação, desde o momento do seu lançamento, tem sido alvo de atualizações, disponíveis através do *iTunes*, que de algum modo a vão reformulando e criando diversas versões do mesmo produto.

Por último, também o quinto princípio, a transcodificação, encontra em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* um exemplo da sua utilização. Inicialmente concebida em papel, a história que está na base da obra foi, com o surgimento do *iPad*, traduzida para o meio informático. Contudo, na aplicação coexistem elementos tradicionais (por exemplo o passar das páginas, como se de um

livro comum se tratasse) e elementos típicos da cultura computacional (como é o caso da interatividade proporcionada ao utilizador ao tocar em cada um dos elementos da narrativa).

The Fantastic Flying Books Of Mr.Morris Lessmore como obra hipermediática

Tratando-se, como já tivemos oportunidade de perceber pela análise anterior, de uma obra que se desenvolve em ambiente informático, mais concretamente através do sistema operativo iOS, que opera no *iPad*, podemos assumir este produto como uma obra hipermediática, fruto do cruzamento de diversos media digitais.

Como obra hipermediática, *The Fantastic Flying Books Of Mr.Morris Lessmore*, partilha das cinco características dos media digitais apresentadas por Marie-Laure Ryan (2004:338): reatividade e interatividade; potencialidade multimédia; potencialidade de conexão; signos voláteis e modularidade.

Começemos pela **segunda característica** apresentada pela autora e que se refere à capacidade das obras digitais agregarem “múltiplos canais sensoriais e semióticos” (Ryan, 2004:338), ou seja, o mesmo é dizer, a sua capacidade para reunir diversos media, com as suas respetivas propriedades, na formação de um novo produto hipermediático.

Neste campo, a aplicação de *The Fantastic Flying Books Of Mr.Morris Lessmore* assume-se como uma verdadeira “bomba” hipermediática no sentido em que reúne elementos da curta-metragem e da história escrita na qual esta tem origem para a criação de um produto que reúne linguagem visual, sonora, textual e hipermediática.

A **terceira característica**, a potencialidade de conexão, é também ela passível de ser verificada na obra. Enquanto Ryan (2004:338) nos fala da capacidade que os media digitais têm de conectar máquinas e pessoas, unindo-as em ambientes virtuais, *The Fantastic Flying Books* oferece-nos um outro exemplo de conexão, desta feita entre autor e utilizador. Esta conexão trata-se de uma conexão que não se extingue devido ao cariz de atualização constante da aplicação. Ou seja, o facto de a aplicação estar constantemente a ser atualizada pelo autor mantém o laço entre ele e o leitor que, ao descarregar a nova versão, procura novas surpresas. Por outro lado, ao ter acesso à aplicação o utilizador/leitor serve-se da máquina, neste caso o *iPad*, interagindo com ela e, conseqüentemente, imergindo no universo virtual da história.

No que à **quarta característica** diz respeito, a volatilidade dos signos, a obra em questão oferece-nos uma vez mais exemplo disso. As atualizações que atrás referimos, visam uma reformulação constante da linguagem digital proposta pela aplicação. Deste modo, nunca estamos perante uma obra acabada, mas perante uma obra que está constantemente a ser atualizada e reescrita, o que proporciona uma dinâmica verdadeiramente extasiante.

Por fim, a última característica, a modularidade, também abordada por Manovich, está diretamente relacionada com o potencial unificador da hipermédia, que permite que um produto seja composto por objetos autónomos que podem ser trabalhos individualmente.

No entanto, e embora a tenhamos guardado para último, a primeira característica dada por Ryan (2004:338), a interatividade, assume-se como um dos elementos fundamentais do universo hipermédia e talvez aquele que mais a diferencia dos restantes sistemas de hipertexto.

Neste sentido, e partindo dos estudos da autora e da análise feita acima, iremos perceber que tipo de participação interativa é proposta ao utilizador em *The Fantastic Flying Books Of Mr.Morris Lessmore*.

Para Ryan (2004:339), e no que toca à participação do utilizador, estamos perante duas dicotomias, a participação interna vs. participação externa e o envolvimento exploratório vs. o envolvimento ontológico.

A participação interna é caracterizada por um maior envolvimento do utilizador que se assume como membro de uma realidade virtual, ou seja, “veste” a pele de uma personagem ou é identificado com um avatar. Por sua vez, a participação externa é marcada pelo facto de o utilizador se encontrar fora do mundo virtual, agindo como um poder que controla tudo o que acontece na ação ou navegando através de uma base de dados.

No caso de *The Fantastic Flying Books Of Mr.Morris Lessmore* podemos considerar a participação do utilizador como externa uma vez que este não se assume como nenhuma das personagens da trama nem é identificado com nenhum avatar, cabendo-lhe apenas entrar em contacto, interactivamente, com o percurso que é

previamente determinado pelo criador da obra. No fundo, ao percorrer esse percurso o utilizador está a percorrer a base de dados desenhada pelo autor no momento da criação.

No que à segunda dicotomia diz respeito há aqui uma oposição entre um envolvimento exploratório e um envolvimento ontológico. De acordo com Ryan (2004:339) o envolvimento exploratório é marcado por uma liberdade da parte do utilizador para navegar no interior da base de dados, sendo que a sua interação não interfere no rumo da história, não altera o enredo. Em poucas palavras, podemos afirmar que neste tipo de envolvimento o utilizador não tem qualquer impacto no modo como se desenrola o percurso no mundo virtual. No envolvimento ontológico, por sua vez, e em contraste, as decisões do utilizador contribuem para o desenvolvimento da história, marcando a escolha de caminhos no universo virtual. Sumariamente, podemos considerar que neste tipo de envolvimento é o utilizador que determina um dos diversos percursos possíveis, afetando por isso a trama e o modo como a história se virá a desenvolver.

Neste sentido, e relativamente à segunda dicotomia apresentada por Ryan, reconhecemos em *The Fantastic Flying Books Of Mr. Morris Lessmore* um envolvimento exploratório pois o utilizador é livre para navegar no interior da história, interagindo com os elementos que o criador lhe propõe, sem que com isso altere ou interfira de algum modo na forma como esta se desenrola. Na verdade, e como já tivemos oportunidade de perceber pela análise, ao utilizador é atribuído um papel de interação contributiva, ou seja, é ele que contribui para o avançar da história através do seu poder de interagir e de ir desvendando aos poucos os elementos interativos, sem que isso traga qualquer prejuízo para a história ao nível do seu significado e do percurso a efetuar.

Em suma, e baseando-nos nos estudos de Ryan (2004) podemos considerar a existência de duas dicotomias que podem proporcionar quatro tipos de participação: interna/exploratória, interna/ontológica, externa/exploratória e externa/ontológica.

Na obra em análise estamos, portanto, perante uma participação do tipo externa/exploratória que envolve o utilizador de modo a introduzi-lo na história como um visitante com poder para entrar em contacto com os diversos elementos que a compõem e assistir ao seu desenvolvimento.

Após a análise de todas as páginas-plano, a exploração das suas especificidades e a consequente identificação como elementos dos novos media e ao mesmo tempo como constituintes de uma obra hipermediática é tempo de estudarmos o elemento tradicional no qual esta aplicação tem origem.

Na seção seguinte, e através de mais uma análise, desta feita do livro, completaremos a tríade de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* de modo a fechar o ciclo que nos propusemos abrir no momento em que partimos à descoberta deste produto cultural contemporâneo.

Para tal atuar-se-á no sentido de introduzir o conceito de literatura de modo a enquadrar não apenas a literatura mais tradicional, mas também para ajudar a compreender as reformulações e remodelações que esta tem vindo a sofrer ao longo dos tempos.

Análise do livro

Antes de partirmos para qualquer tipo de análise, convém que nos detenhamos um pouco sobre aquele que é visto como um dos conceitos mais amplos: o conceito de literatura.

A discussão sobre este conceito remonta à época de Aristóteles sendo que, até hoje, nenhuma resposta suficientemente esclarecedora e definitiva foi dada. Para os teóricos a maior dificuldade consiste em definir com clareza um meio que abarca uma enorme multiplicidade de textos.

Na verdade, uma das mais recentes definições de literatura remonta ao século XIX altura em que é abolido o valor da palavra absoluta e inquestionável. Recorde-se, aliás, que literatura e religião estão, numa fase inicial, umbilicalmente ligadas e que, apenas com as revoluções burguesas, a literatura começa a libertar-se das amarras das suas funções religiosas e morais. É nesse altura que se inicia o verdadeiro questionamento sobre o que é, afinal, a literatura.

Essencialmente, e de acordo com Ezra Pound, René Wellek e Austin Warren (*apud* Nascimento,2009:113) pode definir-se literatura como sendo uma linguagem conotativa, que busca a multiplicidade de sentidos e significados, provida de um sentido muito próprio que é impresso em cada palavra.

Todavia, com o aparecimento dos novos meios de comunicação também a literatura sofreu alterações e readaptações, abrangendo hoje diversos tipos de textos que em muito diferem daquilo que essencialmente identificamos como literatura tradicional.

É precisamente a partir deste ponto que nos propomos a analisar a dimensão estética do livro de *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore* para compreendermos, em análise crítica e análoga com a aplicação, o modo como hoje o livro divide espaço com outros suportes, sem que o conceito de literatura seja de algum modo colocado em causa.

Para tal, começaremos por analisar brevemente a estrutura e o percurso da obra literária em questão.

Tratando-se inicialmente do suporte no qual toda a história nasceu, como explica Joyce no *making off* (disponível com a aplicação), ironicamente, o livro de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* é o último produto a completar a tríade, depois do lançamento da curta-metragem e posteriormente da aplicação. Lançado a 19 de junho de 2012, o livro vem, no fundo, tornar mais claro o processo de transcrição de toda a história para os diversos meios. Assim, e embora ele seja o último produto a chegar às mãos do público, o que se assume desde logo como uma inversão da tendência natural de mercado, podemos olhá-lo como o “rascunho” a partir do qual toda a história começa a ser montada.

Neste sentido, torna-se extremamente relevante que o analisemos, à semelhança do que foi feito com a curta-metragem e com a aplicação, em toda a sua dimensão estética. Neste caso específico fá-lo-emos a partir dos principais pontos de contacto entre este, a aplicação e, por vezes, a curta-metragem.

Começamos então pela capa do livro que faz um aproveitamento do terceiro momento de interação da primeira página-plano da aplicação, acrescentando-lhe o pormenor dos livros a voar que deixa imediatamente a ideia de que a trama está de algum modo relacionada com o caos e com a desordem. Repare-se ainda que a tipografia utilizada na capa do livro é a mesma que é utilizada na página de entrada da aplicação, mantendo inclusive a mesma cor. Neste caso o brilho que percorre as letras e as ilumina na aplicação é substituído pelo relevo que é dado ao título no livro.

No entanto, ao analisar as primeiras páginas apercebemo-nos imediatamente que embora o conteúdo textual seja rigorosamente o mesmo há divergência ao nível visual, ou seja, ao longo de todo o livro são utilizadas ilustrações diferentes daquelas que animam a aplicação, mantendo-se, no entanto, o significado a transmitir. Sumariamente, e tendo em conta a análise das páginas iniciais do livro, podemos assumir que embora as ilustrações usadas difiram de um meio a outro a verdade é que todas funcionam no sentido de ilustrar uma desordem que é claramente narrada na fase inicial da narrativa.

O detalhe é também outro dos pormenores a ter em conta nesta análise comparativa uma vez que o livro físico nos oferece, na maior parte das vezes, uma versão mais ampla da história, seja através da ilustração, que funciona no sentido de oferecer mais detalhe ao leitor no relato das cenas, seja através da montagem.

Ao nível da ilustração esta funciona num sentido de intensificação, como podemos observar através do processo de envelhecimento de Morris Lessmore. Embora tanto na aplicação como no livro o envelhecimento da personagem seja metaforizado através de uma elipse, no livro a agudeza deste envelhecimento é destacada pelo extremo detalhe com que a ilustração é concebida e que difere claramente da imagem digital.

No que diz respeito à montagem, livro e aplicação compõem uma interessante dinâmica na mostragem do fora de campo. Enquanto em algumas cenas o livro nos oferece aquilo que não é mostrado na aplicação, em outras é a aplicação que cumpre com a função de mostrar o que fica de fora das páginas do livro.

Um exemplo desta dinâmica pode ser encontrado no momento pós-tempestade onde a aplicação não nos mostra o completo cenário de destruição, composto por dezenas de casas degradadas, enquanto o livro nos dá acesso a essa realidade.

Por outro lado, e ainda no campo da montagem, verificamos existir uma outra dinâmica entre aplicação e livro: a da inversão da posição das personagens na página. Se numa página da aplicação a personagem se encontra à direita, no livro esta mesma personagem encontrar-se-á à esquerda, e vice-versa, sendo que esta dinâmica é verificável por diversas vezes ao longo da narrativa.

Uma outra disjunção diz respeito à própria organização e paginação da história. Por diversas vezes o livro atua no sentido de fazer a união de duas páginas da aplicação, suprimindo uma delas e agrupando o seu conteúdo textual em apenas uma página.

Num outro sentido também podemos notar a supressão de determinados momentos da narrativa, como, no livro, o momento em que Morris é magicamente transportado para fora da biblioteca revitalizando-se e retomando a sua aparência jovem.

O livro apenas nos mostra o momento em que a personagem já se encontra no ar suspensa pronta para ser transportada pelo conjunto de livros voadores.

Todavia, também o contrário pode ser verificado sendo que o livro, ao invés de suprimir, também funciona no sentido de acrescentar novos elementos. Este acrescento é passível de ser verificado na dança de Morris Lessmore com os livros, parte da ação que fica de fora da aplicação. Todavia, e embora esta dança não seja retratada na

aplicação ela representa um dos momentos da curta-metragem. O mesmo acontece na cena em que a personagem opera sobre o livro degradado. Embora na aplicação não esteja presente o livro que faz o registo das batidas cardíacas, este é um dos elementos retratados na curta e no livro.

Neste sentido, parece haver aqui uma montagem e uma colagem de elementos entre os três produtos: curta, aplicação e livro, proporcionando linhas de diálogo entre eles.

Contudo, e embora assumamos esse diálogo, existem pontos de divergência entre os três elementos que procuram precisamente imprimir uma certa dinâmica e um diferencial à narrativa. Um dos exemplos de divergência é a cena em que Morris Lessmore partilha os livros com os outros. Enquanto no livro nos são mostradas cinco personagens que procuram Morris no sentido de levar livros, na aplicação apenas são apresentadas três personagens. De realçar que entre as personagens apresentadas no livro e as apresentadas na aplicação, apenas uma delas se consegue identificar de um meio ao outro, o rapaz da camisola às riscas, sendo que as restantes são radicalmente diferentes.

Outra divergência ocorre na elipse metafórica das estações do ano, usada para simbolizar a passagem do tempo e o conseqüente envelhecimento da personagem. Enquanto na aplicação a alteração das estações é proporcionada pelo elemento interação, no livro a mesma é ilustrada, sendo que é dedicada uma página a cada uma das estações, a saber – primavera, verão, outono e inverno. Para além disso, há aqui um outro pormenor de relevo. Enquanto na aplicação Morris surge nas quatro estações do ano sempre com a mesma aparência, alterando-se apenas na página seguinte, na página do livro que retrata a última estação do ano, o inverno, a personagem surge já com um ar extremamente envelhecido, a comprovar a passagem do tempo relatada pela legenda.

Por fim, podemos identificar as últimas páginas do livro como divergentes das da aplicação, uma vez que as suas ilustrações não correspondem. No entanto, uma vez mais verifica-se que embora haja divergência entre livro e aplicação, esta dialoga de perto com a curta-metragem, fazendo o entrecruzamento entre os três elementos.

Sumariamente, e após a análise entre os dois elementos primários – livro e aplicação, mais a curta-metragem, podemos concluir que há um diálogo constante entre

os dois primeiros sendo que, por vezes, também o terceiro elemento é implicado verificando-se a existência de uma montagem entre os três. Podemos então assumir que há um reaproveitamento mútuo entre os três elementos, sendo que todos eles se apropriam uns dos outros para representar o mesmo conteúdo.

De realçar também que entre o livro e a aplicação ilustrações e conteúdo textual diferem por vezes, de modo ligeiro, sem que isso tenha qualquer implicação para o conteúdo da história, mantendo o chamado “núcleo duro” da narrativa inalterado.

Livro e aplicação complementam-se ainda no sentido em que alternam de papéis na mostragem do fora de campo, compondo uma interessante dinâmica de montagem. Dinâmica essa que é também alimentada pela alternância da posição dos elementos na página.

No entanto, é de notar que embora se registem pequenas divergências, fruto da transcrição de uns elementos aos outros a estética da história mantém-se. Se não observemos, o pré-tempestade é exibido a cores, o durante e pós-tempestade a preto e branco, sendo que a viagem para o mundo dos livros é marcada pelo regresso da cor. Esta alternância significativa mantém-se nos três elementos – curta-metragem, livro e aplicação- e, como referido, é assegurada por estar relacionada com os momentos positivos e negativos da história.

Uma vez concluída, esta análise encerra, por sua vez, o ciclo de exploração do produto cultural *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Criada, olhada e analisada na perspetiva dos três suportes em que é apresentada ao público esta obra propõe-nos que nos questionemos sobre as nossas próprias certezas e sobre as rígidas definições que nos são apresentadas na medida em que promove uma hibridização entre diversos géneros que dialogam entre si numa experiência que se revela lúdica, inventiva e criativa.

Apropriando-nos do conceito de tradução intersemiótica, focado ao longo do primeiro capítulo, tentaremos perceber em seguida de que modo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* se recria de uns meios a outros.

O processo de transcrição

Ao falarmos em recriação torna-se importante que voltemos a retomar os três tipos de informação propostos por Max Bense: a informação documentária, a informação semântica e a informação estética. Esta distinção entre três tipos de informação, proposta pelo teórico inglês, abre-nos portas a uma realidade inevitável: a realidade da intraduzibilidade da obra de arte.

Ora, neste sentido, vamos partir deste conceito para analisar, do ponto de vista de recriação, os produtos culturais em análise: *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris* – curta-metragem, aplicação e livro.

Segundo Bense (*apud* Plaza, 1987:5) apenas a informação documentária e a informação semântica podem ser codificadas e transmitidas de uma outra forma sem que com isso se perca o seu sentido. Por outro lado, contudo, ao ser transmitida de um modo diferente da originalmente transmitida pelo artista a informação estética perde-se. Assim, podemos afirmar que a informação estética apenas pode ser codificada do modo como foi realizada originalmente pelo seu criador.

Assim sendo, e confrontando os dois elementos de análise facilmente percebemos que a curta-metragem, elemento na origem da aplicação, é intraduzível uma vez que a sua informação estética será realizada de um modo diferente daquele que foi originalmente concebido pelo autor. Estamos então não perante uma tradução literal mas diante de uma recriação.

Neste caso, o original, ou seja, a curta-metragem, e a sua recriação, ou seja, a aplicação, não podem ser olhados de um prisma de fidelidade uma vez que essa perspectiva os reduziria às suas semelhanças e diferenças e ignoraria por completo o facto de enquanto produtos apontarem um para o outro.

O que a recriação nos propõe verdadeiramente é não a reprodução fiel mas a codificação da informação por meio de uma outra língua, neste caso, por meio de uma outra linguagem, que trabalha na criação de uma outra informação estética que se encontra umbilicalmente ligada à informação estética do original, uma vez que os valores do seu conteúdo apontam para um caminho comum.

Neste caso, a recriação concretiza-se quando a informação deixa de ser apenas codificada por meio de um sistema de signos – a linguagem cinematográfica e passa a ser recriada por um outro sistema que une o potencial da linguagem cinematográfica à interatividade e a potencia numa mistura de vídeo, texto, ligações, interações a que chamamos de linguagem hipermédia.

Temos assim a passagem da codificação original do texto de partida, ou seja, o código cinematográfico, para a codificação do texto de chegada: o código hipermediático.

Podemos então afirmar, após a recriação, a existência de duas informações estéticas distintas: a do original e a da recriação. Embora diferentes, ambas partilham uma importante ligação em comum: a ligação à mensagem que pretendem transmitir.

Se pensarmos, por exemplo, na quantidade de romances que originaram filmes facilmente chegamos à grande discussão gerada pelo público: a discussão da fidelidade de uma obra à outra. No entanto, esse ideal, por ser utópico e de certo modo despropositado, limitar-nos-á a visão sobre a análise da qualidade dos produtos em questão.

Por rejeitar precisamente este ideal de fidelidade entre a obra de partida e a sua consequente recriação partiremos da ideia de que toda a recriação tem na sua base um modelo do qual precisa de desviar-se para ganhar sentido autónomo e identidade quando vista em confronto com a obra original.

Contudo Santiago (*apud* Johnson,1982:10) introduz-nos o conceito de “forma-prisão” para nos explicar que a autonomia total face ao texto de origem é impossível, e que, nesse sentido o texto de chegada, ou seja, a recriação atuará sempre, em determinados aspetos, como sua refém.

Tendo em conta os objetos de estudo em análise podemos afirmar que neste sentido a curta-metragem, ou seja, o original funciona como “forma-prisão” da recriação, ou seja, da aplicação.

Assim sendo, o original representa segundo Johnson (1982:10) “um subcódigo para aqueles que estão cientes dele”, neste caso, aqueles que assistiram à curta-metragem.

Por outro lado, partindo das noções de equivalência entre cinema e literatura, apresentadas por Johnson (1982) vamos tentar perceber como se dá, partindo destes dois géneros, a recriação para o universo hipermediático.

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 percepção direta e imediata.

Por sua vez, com a aplicação criada em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* o leitor não tem apenas acesso à linguagem do manuscrito nem à linguagem do cinema. São-lhe ambas oferecidas com um acréscimo: a interatividade.

Como um produto que se serve das potencialidades do universo hipermediático a aplicação do livro interativo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* oferece-nos uma mistura entre a linguagem verbal – proporcionada pelas vinhetas que na parte inferior do ecrã narram a história- e a linguagem visual – que nos é oferecida pelos excertos da curta-metragem 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 (1982) 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) entre a imagem, “representação analógica, contínua, icónica da realidade” e a linguagem verbal, “representação não-analógica, descontínua e basicamente simbólica da realidade” (Metz *apud* Johnson, 1982:12).

No entanto, e uma vez mais à semelhança do que explica Johnson (1982) não podemos considerar que esta junção entre as duas linguagens da qual resulta este produto hipermédia seja uma tradução literal. O mesmo é dizer que é impossível traduzir literalmente uma palavra em um plano fílmico ou vice-versa.

No entanto, e pese embora a noção de tradução literal seja algo descabida, é importante que se considere a existência de um elemento de partilha entre estes dois tipos de linguagem: o código narrativo.

Segundo Johnson (1982:22) 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. Assim sendo, chegamos à conclusão de que a grande partilha em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* é efetivamente o código narrativo de toda a história.

De acordo com Johnson (1982:23) “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”.

Esta afirmação de Johnson vem precisamente confirmar o modo como na obra em análise são utilizados diversos meios para narrar a história sem que esta mantenha a mesma estrutura. Se atentarmos, estamos sempre perante a mesma história mas, de uns meios aos outros, há diferenças estruturais bastante significativas.

Para exemplificar estas diferenças de estrutura a que nos referimos basta que analisemos o modo como é organizada a curta-metragem, onde todas as partes da ação são mostradas ao público, em confronto com o modo como é apresentada a aplicação, que opta por mostrar ao público apenas os elementos chave da história ou que, de algum modo, contribuem de modo decisivo para o seu desenrolar. Para além desta diferença também o modo como esta é oferecida ao público diverge. Se, por um lado, a curta-metragem privilegia uma postura passiva por parte do fruidor da obra, que apenas assiste ao que lhe é dado a conhecer, por outro lado, na aplicação ele é parte da história e o avanço ou recuo desta depende unicamente do modo como o fruidor irá interagir com ela.

Já o livro, por sua vez, retrata as mesmas realidades na maior parte das vezes usando significantes diferentes para exprimir o mesmo significado. Ou seja, embora difira no modo como apresenta a realidade, a verdade é que a mensagem a transmitir em cada uma das páginas é equivalente à mensagem transmitida pela imagem, na curta-metragem e pela aplicação.

Para que melhor possamos compreender o processo de transmutação que aqui tem lugar recuperaremos a distinção entre história (récit) e discurso (discours), feita por Tzvetan Todorov, em 1973. Segundo Todorov (1973) a história assume-se como a raiz

da narrativa que através de personagens, ações e acontecimentos pretende dar a conhecer uma determinada realidade. Por seu turno, o discurso assume-se como o meio utilizado pelo narrador para contar a história.

Assim sendo podemos afirmar que na obra em análise temos uma história em comum que é recriada, por intermédio da utilização de vários meios, em, pelo menos três tipos de discurso: o fílmico, o hipermediático e o verbal.

Podemos então afirmar, de acordo com Barthes (*apud* Johnson), que a narrativa ou história é traduzível, enquanto o discurso, ou o modo como a narrativa é contada, não o é.

O mesmo é dizer que a história pode ser traduzida de muitos modos sem que o seu conteúdo e a sua essência tenham qualquer tipo de prejuízo. Por outro lado, a tradução do discurso é já um processo que implica perdas e ganhos, o que impossibilita que a consideremos uma tradução literal.

Ao falar em discurso chegamos imediatamente a um ponto de separação entre os três discursos presentes na obra em análise. Se, por um lado, a curta-metragem tem como base o código cinematográfico, por outro lado, a aplicação nasce do código hipermediático e o livro do código verbal.

Ao nível do código cinematográfico torna-se importante perceber como este se concretiza na curta-metragem. Neste sentido, podemos considerar que os códigos de montagem e os movimentos da câmara são elementos essenciais. De acordo com Johnson (1982:25) tal como na literatura, com a sua própria gramática e sintaxe, também no cinema estamos diante de um processo de reorganização do material filmado, que se concretiza no corte e organização do mesmo.

Se, por um lado, a gramática organiza o discurso literário, a montagem, organiza, por outro lado, o discurso cinematográfico. Deste modo, não estamos perante a existência de uma gramática universal, que determina as regras de composição de todos os filmes, mas sim diante de uma gramática individual, determinada pelas escolhas de cada realizador que, com a sua criação, impõe uma gramática própria e determinadas regras ao seu filme.

O mesmo acontece ao nível do código hipermediático onde é o criador que determina que escolhas são apresentadas ao fruidor da obra. Em última instância podemos afirmar que é dele o poder de “cortar e colar” fragmentos das linguagens com as quais trabalha para criar um produto único que será apresentado ao fruidor como um percurso que este tem de explorar.

Se no cinema tradicional existe uma divisão por planos, na obra hipermediática em análise, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, essa divisão continua a ser perceptível. Porém, ao misturar o código cinematográfico com o código literário acrescentando-lhe interatividade dá-se também uma montagem, montagem essa que, na obra em questão, determina que esta seja fruída através da sua fragmentação por ecrãs, ou, como já indicamos, por páginas-plano através das quais o leitor avança na narrativa.

Em suma, podemos considerar que embora literatura e cinema comuniquem de modo distinto e com as suas próprias especificidades ambos são dotados de uma “capacidade de significar” e tendem “a usar linguagem figurativa ou metafórica” (Richardson *apud* Johnson, 1982:29). É exatamente esta capacidade de significar que as vai unir na passagem ao universo hipermediático por meio da tradução intersemiótica ou transcrição.

Segundo Jakobson (*apud* Plaza, 1987:introdução) estamos perante uma tradução intersemiótica quando se dá “ a interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais” ou “ de um sistema de signos para outro”.

No caso específico de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* podemos afirmar estar perante um processo de tradução intersemiótica uma vez que temos a passagem de um sistema de signos a outro.

Neste caso podemos até mesmo considerar vários níveis de tradução. De acordo com o *making off* a história nasce no papel, logo dá-se uma primeira tradução do código literário ao código cinematográfico. Com o surgimento do *iPad* e a perceção por parte dos criadores da obra das potencialidades deste dispositivo ocorre então a segunda tradução, a passagem do código cinematográfico ao código hipermediático. Todavia, e como a primeira tradução não foi materializada, ao surgir o último elemento da tríade – o livro – concretiza-se mais uma tradução intersemiótica resultante da transcrição da curta-metragem e da aplicação.

De modo a tornar mais claro o processo que aqui referimos, ilustramos, em forma de quadro quais as principais conjunções e disjunções entre os três elementos e o que é transcriado de uns meios a outros.

CONJUNÇÕES
CURTA-METRAGEM/APLICAÇÃO/LIVRO
3 Fases da Narrativa: pré-tempestade, durante a tempestade, pós-tempestade
Estética da História: dicotomia preto e branco/ cor
Estrutura base da Narrativa
Sequência Temporal dos Acontecimentos
Espaço
Tempo

Quadro 1 – Conjunções

DISJUNÇÕES		
CURTA-METRAGEM	APLICAÇÃO	LIVRO
Muda Com Som Com Música	Com Texto Com Narração Com Som Com Música	Com Texto
Narrativa na íntegra	Aproveitamento de cenas-chave	Aproveitamento de cenas-chave e supressão/aglutinação de alguns momentos
Espectador	Espectador/Leitor/Utilizador	Leitor
Linear	Linear/Não linear	Linear
Funciona isoladamente ao nível do sentido	Texto, imagem e interação unem-se proficuamente e funcionam complementarmente, apontando uns para os outros.	Ilustração e texto trabalham na criação de sentido.
Ausência de interatividade ou jogos didáticos	Presença de interatividade e jogos didáticos	Ausência de interatividade ou jogos didáticos
Imagem em movimento	Imagem em movimento + imagem vetorial	Ilustração (maior detalhe na representação das personagens e dos cenários)
Tempo de visualização determinado pelo criador	Tempo de exploração indeterminado/infinito	Tempo de exploração indeterminado/infinito

Quadro 2 – Disjunções

Sumariamente, podemos considerar que *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* nos propõe três traduções intersemióticas: do guião à curta-metragem, da curta-metragem à aplicação e da aplicação ao livro.

Na primeira tradução o guião serve de original, ou seja, de forma-prisão para a conceção da curta-metragem que, por sua vez, desempenha o mesmo papel na recriação para o universo hipermediático, através da aplicação, que virá a servir de modelo, conjuntamente com os outros dois elementos, para a criação do livro.

Como referido, embora não possam ser olhados de um prisma de fidelidade estes três elementos apontam uns para os outros no sentido em que simbioticamente existem uns nos outros, fruto da tradução sofrida.

A partir deste ponto de vista podemos assumir as suas conjunções, ou seja, os pontos que têm em comum como elementos de contacto que se mantêm entre original e tradução, entre original e recriação. As disjunções, ou seja, os pontos em que divergem assumem-se precisamente como as perdas/ganhos da tradução relativamente ao original. São precisamente eles que marcam a diferença entre os dois, que assumem a tradução no seu sentido mais puro: o de transposição e superação do original na procura de algo novo e diferente.

E é precisamente partindo desta última ideia de que com a tradução intersemiótica ganhamos um objeto novo que iniciaremos o próximo capítulo.

Partindo do principal elemento da tríade que nos propusemos a estudar, a aplicação ou livro interativo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, vamos adotar o conceito de objeto-novo, de Lucia Pimentel Góes (2003), para compreender de que modo, após o processo de tradução intersemiótica, a literatura tradicional é recriada no sentido de reinventar a experiência de leitura.

Parte III

Considerações Finais

The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore: uma leitura reinventada

Após ter sido realizada análise em torno da obra hipermediática *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* no seu todo: curta-metragem, aplicação e livro, estamos em condições de enquadrar no panorama artístico contemporâneo. Este enquadramento dirá respeito apenas à aplicação/livro interativo no qual o nosso estudo se centra, deixando de parte tanto a curta-metragem como o livro, usados no sentido de auxiliar na compreensão do elemento central.

Para tal, começaremos por afirmar a obra de Joyce como um dos mais recentes frutos do *boom* da literatura infantil que, de acordo com Nelly Novaes Coelho (*apud* Nascimento, 2009:40) se inicia no último quarto do século XX e é influenciada por um novo modo de mediação comunicativa: a hipermédia.

Tendo como base uma estrutura associativa, dinâmica e interativa, a literatura praticada nos meios digitais assume-se como irreverente e experimentalista, procurando questionar o moralismo e dogmatismo associados à literatura tradicional. Indo de encontro aos ideais do movimento da poesia concreta esta “nova” literatura procura a exploração da linguagem no limite, aproveitando-se do visualismo do texto para criar uma experiência ativa que põe em causa a relação convencional com o objeto livro (Nascimento, 2009:40).

Todavia, e embora só agora comece a despontar, de acordo com Nascimento (2009:46) esta tem raiz na estreita convivência entre meios impressos, sonoros e visuais que, na sua tarefa de mediação, deixam de funcionar isoladamente, para passar a complementar-se como um todo que permite a ampliação do modo de se contar e ler histórias.

Um dos expoentes máximos deste novo modo de narrar é aquilo que Góes (2003:19) denomina como objeto-novo. De acordo com a autora o objeto-novo é um tipo de livro que concentra “linguagens de natureza vária e variada”, exigindo da parte do leitor um “olhar de descoberta”, concretizado no ato da interação.

De modo básico, o objeto-novo apresenta as seguintes características: oferece textos plenos de significados e intertextualidades, de modo que, para fruir

completamente da obra, o leitor tem de embrenhar-se nela; proporciona uma leitura lúdica que permite a aprendizagem através das situações retratadas na narrativa; efetiva o processo de significação através da relação entre o leitor e o texto, ao nível sensorial, emocional e racional; permite potenciar a expressão criadora do leitor na medida em que no seu processo de interação lhe permite criar, inventar, relacionar e escolher.

Na sua raiz o objeto-novo afirma-se como intersemiótico e intertextual, encaixando-se na categoria da literatura hipermediática, na medida em que relaciona diversas linguagens e diversos textos, proporcionando intersemiose a um elevado nível.

Repare-se que enquanto o livro infantil comum propõe apenas um diálogo entre texto e imagem, o objeto-novo sugere um relacionamento entre todas as linguagens que o compõem. Nele, fotografia, som, animação, ilustração funcionam em conjunto no processo de construção de significados.

No entanto, esta construção de significados não está, na literatura hipermediática, e mais concretamente no objeto-novo, unicamente dependente das linguagens que nele são utilizadas e no modo como estas se relacionam. Na verdade, também o leitor se assume como elemento determinante na construção de significado.

Para que a obra se complete e, essencialmente, para que a leitura seja eficaz, o leitor deve ter a habilidade de interpretar as diversas linguagens que a compõem e, perante essa interpretação, intervir. Esta intervenção, traduzida pela interação, é uma das grandes marcas deste tipo de literatura que vai ao encontro do conceito de obra aberta, de Umberto Eco, que já identificava o leitor como um agente dinâmico no processo de leitura.

Aqui, criador, obra e leitor formam uma tríade de interação contínua. O criador assume-se como o elemento número um do processo, na medida em que concebe a obra, mediado pelo computador, desenhando uma teia de percursos em aberto no interior desta. Ao computador, cabe o papel de a executar, ou seja, executar as tarefas para o qual foi programado de acordo com os desígnios do criador. Por seu turno, o leitor, terá de seguir os caminhos que escolheu, todavia sempre condicionado ao universo de escolhas que lhe é oferecido pelo criador.

Deste modo, o leitor da narrativa hipermediática é também seu cocriador, tendo a oportunidade de a reinterpretar e recriar. Como fruto desta recriação dá-se uma natural

transformação. De acordo com Nery (2008:24), “o texto de partida já não é o de chegada pois numa atitude de cocriação o leitor pode ter seguido múltiplos campos de leitura”. Percebemos então, mais uma vez, com clareza, que estamos perante uma tradução intersemiótica.

Desta forma podemos considerar a literatura hipermediática como um desafio a uma leitura renovada que coloca o leitor no centro do processo, transformando-o num agente.

Tendo em conta os dados apresentados assumimos este tipo de literatura como sendo uma leitura reinventada no sentido em que questiona a própria literatura para a reformular, para lhe dar novo fôlego e para lhe imprimir novas potencialidades.

Também do prisma da receção esta se afirma como uma reinvenção que recupera a noção do leitor como construtor de sentidos e significados, oferecendo-lhe a interatividade necessária para que este deixe de ser apenas aquele que lê para ser também o que interage, participa, escolhe.

Assim, de modo sumário, podemos considerar que *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* preenche todos os requisitos para poder ser considerado uma obra hipermediática e mais concretamente um objeto-novo, afirmando-se, como um livro que em tudo extravasa o conceito de livro tradicional.

Se estabelecermos uma relação entre as características do objecto-novo e a experiência de leitura de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* facilmente perceberemos que ambos se tocam.

A plenitude significativa e intertextual referida por Goes (2003) é um dos elementos-chave da obra em análise. De cariz intensamente metafórico *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* rapidamente coloca o leitor numa posição ativa de procura, interpretação e reinterpretação dos significados que veicula. Para além disso, a sua relação de intertextualidade com outras obras é também ela um ponto forte na medida em que expande a riqueza da obra, tornando-a ainda mais aberta e servindo de farol para o conhecimento de outros produtos culturais. Ao fazê-lo, a obra está, mais uma vez, e de acordo com os princípios da hipermédia, a funcionar de modo associativo e relacional.

Também a componente lúdica estabelece uma ponte entre *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* e o objecto-novo. Com pelo menos duas páginas em que a máxima do “aprender brincando” impera, a aplicação assume-se no seu todo como extremamente educativa. Para além do ensinamento que a história de Morris Lessmore exala para a narrativa, são muitos os momentos em que o utilizador sente, através do poder da interação, poder “brincar” com todos os elementos que se apresentam perante o seu olhar.

Por último, a obra assume-se também como potenciadora de uma experiência criativa e criadora no sentido em que embora o utilizador/leitor não possa, através da sua ação, alterar o rumo da narrativa ou interferir diretamente nela, ele está constantemente a interpretá-la e reinterpretá-la, no processo de leitura, “carregando-a” ou dotando-a dos seus sentimentos, emoções, vivências, etc.

Conclusão

Uma vez realizada a análise em torno da obra *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* encontram-se reunidos os elementos essenciais para que possamos chegar às principais conclusões acerca deste produto cultural contemporâneo.

Para tal, começaremos por assumir a obra em questão como um exemplo de um novo tipo de literatura que começa agora a irromper no meio digital e que é marcada por uma atividade de recriação/transcrição da literatura tradicional impressa numa atitude experimentalista que visa a procura da intersemiose, da interatividade e do dinamismo no campo literário.

Ao longo desta dissertação, e mais concretamente no primeiro capítulo, apresentámos ao leitor os conceitos de obra aberta e tradução intersemiótica que, acreditamos ser a base para a compreensão do nosso objeto de estudo.

Em primeira instância visamos afirmar *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* como uma obra aberta, no sentido em que toda a sua estrutura e estética vão ao encontro da poética proposta por Umberto Eco. A constante interação exigida ao utilizador; o contínuo fio de relações que mantém de modo a estimulá-lo e a sua abertura a um conjunto de compreensões e recompreensões são apenas algumas das características que nos permitem estabelecer um paralelo.

Como obra aberta, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* nunca nos será oferecida na sua totalidade, pois será continuamente alimentada, de acordo com as opções previstas pelo criador, por aqueles que com ela contactam, ou seja, os seus fruidores, que, no ato da interação, a completam.

Por outro lado, a sua abertura vai ainda mais além. Enquanto produto cultural a obra veicula uma série de significados, significados esses que, porém, não se apresentam como significados estanques ou vias de um só sentido. Ou seja, aquando da criação da obra, a única certeza dos seus realizadores era a de estar a produzir uma parábola acerca do poder dos livros. No entanto, nem Joyce nem Oldenburg poderiam impor ao fruidor desta história um determinado conjunto de significados a reter. Não poderiam, por exemplo, impor-lhe que o seu amor pelos livros, que de certo modo os orientou na criação desta história, fosse o mesmo amor que todos os leitores sentiriam

ao entrar em contacto com a história. Não só não poderiam impor-lhe isso como não poderiam prever que outros sentimentos, emoções, pensamentos, experiências ou sensações a história despertaria neles.

Assim sendo, estamos não perante uma mensagem fechada, onde a mensagem está pré-determinada e todos os significados previstos, mas sim diante de uma mensagem plural e aberta onde convergem um conjunto de significados que são transportados para a obra no momento em que o leitor a “carrega” com o seu universo interior. Estamos perante uma obra aberta, uma obra aberta ao leitor que, no ato da sua fruição, a completa, a reformula e compreende e (re)compreende através de todas as interações que com ela tem.

Um claro exemplo disso é o modo como toda a aplicação é estruturada no sentido de exigir ação da parte do leitor/utilizador. Este é de tal modo impelido a participar que, se não o fizer, esvazia a história de sentido, uma vez que fica parado na narrativa sem possibilidades de avançar. Restam-lhe então duas hipóteses: ou se torna participante e interage com os elementos que lhe são apresentados no ecrã, abrindo portas ao desenvolvimento da narrativa ou, se optar por assumir apenas o papel de espectador, não interagindo com elemento algum, fica parado diante da primeira página numa atividade de mera contemplação.

O segundo eixo de compreensão da obra está relacionado com o conceito de tradução intersemiótica, proposto por Jakobson (1969).

Baseando-nos na ideia de que toda e qualquer obra de arte é, na sua essência, intraduzível, vimos afirmar o nosso objeto de estudo como alvo de um processo de tradução intersemiótica que se realiza, de uns elementos aos outros, a vários níveis.

Do guião à curta-metragem, da curta-metragem à aplicação e da aplicação ao livro, é concretizado um desdobramento em vários suportes que deixa a nu a riqueza intersemiótica desta obra que, não sendo, na sua globalidade, traduzível é passível de recriação.

Assim, podemos considerar a existência de uma tradução intersemiótica em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* na qual a informação estética global é mantida, alterando-se a forma e a linguagem de uns elementos aos outros. Neste processo os três produtos: curta-metragem, aplicação e livro funcionam com “forma-

prisão” uns dos outros, ou seja, como originais a partir dos quais se vai atuar num processo de desvinculação e reaproveitamento que visa a criação de novas realidades e novas formas.

Entendida sob estes dois eixos resta-nos afirmar a obra em análise como um produto cultural do século XXI que visa, através da sua estrutura associativa, modular, aberta e não-linear proporcionar uma nova experiência de leitura.

Enquanto obra hipermediática interativa *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore* define-se com um conjunto de fragmentos multimédia que, unidos na sua globalidade, por meio de ligações, se apresentam como um desafio ao leitor.

A sua não-linearidade, a intervenção exigida por parte do leitor e o acréscimo de novos sentidos vêm fazer um aproveitamento das potencialidades da tecnologia, usando-as no campo literário em prol de um maior envolvimento do leitor com a obra e até mesmo de uma, hipotética, melhor compreensão da mesma.

Sumariamente, podemos assumir *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore*, na sua globalidade, como uma plataforma comum através da qual obra, criador e fruidor se encontram na construção de um objeto-novo, que visa explorar ao limite todas as linguagens que o constituem.

Bibliografia

Aarseth, Aspen. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature – Chapter 1*. Consultado a 10 de março, 2012, em <http://www.hf.uib.no/cybertext/Ergodic.html>.

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

Balogh, Anna Maria. (1996). *Conjunções, Disjunções, Transmutações: da literatura ao cinema e à TV*. São Paulo: Annablume (1ª edição).

Bordwell, David & Thompson, Kristin (1997). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Companies (5ª edição).

Bush, Vannevar. (1945). As We May Think. *The Atlantic*. Consultado a 12 de junho, 2012, em <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>.

Cotton, Bob & Oliver, Richard. (1997). *Understanding Hypermedia*. Londres: Phaidon (2ª edição).

Campos, Augusto de, Pignatari, Décio, Campos, Haroldo de. (1987). *Teoria da Poesia Concreta: textos críticos e manifestos 1950-1960*. São Paulo: Brasiliense (3ª edição).

Comparato, Doc. (1996). *Da Criação ao Roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco (2ª edição).

Díaz, P. [et al]. (1996). *De la Multimedia a la Hipermedia*. Madrid: RA-MA Editores (1ª edição).

Eco, Umberto. (1962). *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva (1ª edição).

Gane, Nicholas & Beer, David. (2008). *New Media: The Key Concepts*. New York: Berg.

Góes, Lúcia Pimentel. (2003). *Olhar de descoberta: proposta analítica de livros que concentram várias linguagens*. São Paulo: Paulinas.

Gosciola, Vicente. (2008). *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: SENAC (1ª edição).

Hagler, Sonya (2012). Mediating Print and Hypertext in Mark Danielewski's House of Leaves. *Mode Journal*. Consultado a 17 de abril, 2012, em <http://www.arts.cornell.edu/english/publications/mode/index.html>.

Joyce, William & Oldenburg, Brandon. (2011). *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore* [Curta-Metragem]. Moonbot Studios: USA. 15 min.

_ (2011) *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore* [Aplicação]. Moonbot Studios: USA.

_ (2011) *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore* [Making-Off]. Moonbot Studios: USA.

Joyce, William. (2012). *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore*. New York: Atheneum Books (1ª edição).

Johnson, Randal. (1982). *Literatura e Cinema – Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema novo*. São Paulo: T.A.Queiroz (1ª edição).

Landow, George P. (1997). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. London: The Johns Hopkins University Press.

Leão, Lucia (2001). *O Labirinto da Hipermídia – Arquitectura e Navegação no Ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras (3ª edição).

Lister, Martin [et al]. (2008). *New Media: A Critical Introduction*. Reino Unido: Routledge (2ª edição).

Machado, Arlindo. (2007). *O Sujeito na Tela: Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço*. São Paulo: Paulus (1ª edição).

_ (1997) Hipermídia: O Labirinto como Metáfora. In Domingues, D. (Ed.), *A Arte no Século XXI* (pp.144-154). São Paulo:UNESP.

Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press (1ª edição).

- Martin, Marcel.** (2005). *Linguagem Cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro (1ª edição).
- Mourão, José Augusto** (2001). A Criação Assistida por Computador. In *Actas do Colóquio Internacional “A Criação”*, Convento de S.Domingos: Lisboa.
- Murray, Janet.** (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP (1ª edição).
- Nascimento, José Augusto de A.** (2009). Literatura infantil e cultura hipermediática: relações sócio-históricas entre suportes textuais, leitura e literatura (Dissertação de Pós-Graduação, Universidade de São Paulo, 2009). Consultado a 12 de junho, 2012, em http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCkQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.teses.usp.br%2Fteses%2Fdisponiveis%2F8%2F8156%2Ftde-04022010-142752%2Fpublico%2FJOSE_AUGUSTO_A_NASCIMENTO.pdf&ei=BO9yUNnGL4-yhAfRr4GQDg&usg=AFQjCNEgqfqd9xQJ1FcONZI8D1VRRiQEcw.
- Nery, Marta de Castro.** (2008). O Utilizador/Leitor nas Narrativas Digitais (Dissertação de Mestrado, Universidade de Aveiro, 2008). Consultado a 12 de junho, 2012, em <http://ria.ua.pt/bitstream/10773/1612/1/2009000309.pdf> .
- Plaza, Julio.** (1987). *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- Portela, Manuel.** (2003). Hipertexto como Metalivro. In *Cibercultura*, vol.1, nº1, p.1-15. Consultado a 10 de abril, 2012, em http://www.ciberscopio.net/artigos/tema2/clit_05.pdf.
- Reis, Pedro.** (2001). Poesia E(m)Computador. In **Actas do IV Congresso Internacional da Associação Portuguesa de Literatura Comparada**, Estudos Literários / Estudos Culturais, Évora.
- _ (1998) *Poesia Concreta: uma prática intersemiótica*.. Porto: Edições UFP (1ª edição).
- Ryan, Marie-Laure.** (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. United States: University of Nebraska Press (1ª edição).
- Santaella, Lucia.** (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus (1ª edição).

_ (2008). A ecologia pluralista das mídias locativas. In **Revista FAMECO**. ISSN 1980-3729.Vol.1:37, p.20-24.

Vandendorpe, Christian (2008). Reading on Screen: The New Media Sphere. In **A Companion to Digital Literary Studies**, ed. Susan Schreibman and Ray Siemens. Oxford: Blackwell.

Anexos

Anexo 1: Guião Traduzido

Página 1

Morris Lessmore loved words. He loved stories. He loved books. His life was a book of his own writing, one orderly page after another. He would open it every morning and write of his joys and sorrows, of all that he knew and everything that he hoped.

Morris Lessmore adorava palavras. Adorava histórias. Adorava livros. A sua vida era um livro da sua própria escrita, uma página seguida da outra. Ele poderia abri-lo todas as manhãs e escrever acerca das suas alegrias e das suas tristezas, de tudo o que sabia e de tudo o que esperava.

Página 2

But every story has its upsets. One day the sky darkened...

Mas todas as histórias têm os seus transtornos. Um dia o céu começou a escurecer...

Página 3

The winds blew and blew...

O vento soprou e soprou...

Página 4

...till everything Morris knew was scattered.

Até ao momento em que tudo o que Morris conhecia se perdeu.

Página 5

Even the words of this book.

Até mesmo as palavras deste livro.

Página 6

He didn't know what to do or which way to go. So began to wander. And wander.

Ele não soube que fazer ou que caminho seguir. Então começou a vaguear. E vaguear.

Página 7

Then a happy bit of happenstance came his way. Rather than looking down, as had become his habit, Morris Lessmore looked up. Drifting though the sky above him,

Morris saw a lovely lady. She was being pulled along by a festive squadron of flying books.

Foi então que um feliz acaso se atravessou no seu caminho. Ao invés de olhar para baixo, como se tornara seu hábito, Morris Lessmore olhou para cima. À deriva, no céu imediatamente acima da sua cabeça, Morris viu uma adorável rapariga. Esta estava a ser puxada por um conjunto de livros voadores.

Página 8

Morris wondered if his book could fly. But it couldn't. It would only fall to the ground with a depressing thud.

O Morris perguntou-se se o seu livro poderia voar. Não podia. Caíria simplesmente no chão causando um som deprimente.

Página 9

The flying lady could tell Morris just needed a good story, so she sent him her favorite. The book was an amiable fellow and urged Morris to follow him.

A rapariga voadora poderia ter dito ao Morris que ele apenas precisava de uma boa história, então enviou-lhe a sua favorita. O livro foi um companheiro amável e pediu ao Morris que o seguisse.

The book led him to an extraordinary building where many books apparently “nested”.

O livro conduziu-o até um edifício extraordinário onde estavam muitos livros aparentemente “aninhados”.

Página 10

Walking slowly inside he discovered the most mysterious and inviting room he had ever seen. It was filled with the fluttering of countless pages, and Morris thought he could hear the faint chatter of a thousand different stories, as if each book was whispering an invitation to adventure.

Ao caminhar calmamente para dentro do edifício descobriu a mais misteriosa e convidativa sala que tinha visto até aquele momento. Estava preenchida com a vibração de inúmeras páginas e o Morris pensou que podia ouvir pequenos sussurros de milhares de histórias diferentes, como se cada livro fosse um convite à aventura.

Página 11

Then his new friend flew up to him and landed on his arm. It held itself open, as if hoping to be read. Morris began to read aloud. The room rustled to life.

Em seguida o seu novo amigo voou até ele e pousou no seu braço. Manteve-se aberto, como se desejasse ser lido. O Morris começou a ler alto. A sala ganhou vida.

Página 12

So his life among the books began.

Então a sua vida entre os livros começou.

Página 13

Morris tried to keep the books in some order, but they always mixed themselves up. The tragedies needed to be cheered up and would visit with the comedies. The Encyclopedias, weary of facts would relax with the comic books and fictions. All in all, it was an agreeable jumble.

O Morris tentou manter os livros em ordem, mas eles misturavam-se sempre uns com os outros. As tragédias precisavam de ser animadas e visitavam as comédias. As Enciclopédias, cansadas de factos iam relaxar para junto da ficção e das bandas desenhadas. Afinal de contas, tudo somado, tratava-se de uma mistura agradável.

Página 14

Morris cared for the books, gently fixing those with fragile bindings and unfolding the dog-eared pages of others.

O Morris preocupava-se com os livros, reparava gentilmente as frágeis encadernações de uns e desdobrava as páginas surradas de outros.

Página 15

Sometimes Morris would become lost in a book and scarcely emerge for days.

Às vezes o Morris permanecia perdido num livro e dificilmente emergia/aparecia durante dias.

Página 16

And Morris would always share the books with others. Sometimes it was a favorite which everyone loved, and other times he found a lonely little volume whose tale was

seldom shared. “Everyone’s story matters”, concluded Morris Lessmore, and the books agreed with him.

O Morris partilhava sempre os livros com os outros. Às vezes era um dos favoritos, dos quais toda a gente gostava, outras vezes encontrava um volume solitário cuja história raramente era partilhada. “Cada história conta”, concluía Morris Lessmore, e os livros concordavam com ele.

Página 17

At night, after everyone had settled down to their proper place on the shelves and all the stories that needed telling had been told, the great big dictionary would get in the last word. *ZZZZZZZZZZZ.*

À noite, depois de todos regressarem aos devidos lugares na prateleira e depois de todas as histórias que precisavam ser contadas terem sido contadas, o grande dicionário permanecia na sua última letra. *ZZZZZZZZZZZ.*

Página 18

It was then that Morris Lessmore would once again write in his own book. He wrote of his joys and sorrows, of all that he knew and everything that he hoped.

Foi então que Morris Lessmore voltou a escrever no seu livro. Escreveu acerca das suas alegrias e tristezas, de tudo o que sabia e de tudo o que desejava.

Página 19

The days passed. So did the months. And then years.

Os dias passaram. Também os meses. E depois os anos.

Página 20

And Morris Lessmore changed. He became stooped and crinkly. But the books never changed, their stories stayed the same. His old friends took care of him the way he had once cared for them, and they read themselves to him each night.

E o Morris Lessmore mudou. Tornou-se corcunda e enrugado. Mas os livros nunca mudaram, as suas histórias permaneceram as mesmas. Os seus velhos amigos cuidaram-no do mesmo modo que cuidara deles e leram-lhe todas as noites.

Página 21

Then one day he came to the last page in his book. He looked up and said with a bittersweet sigh, “I guess it’s time for me to move on”.

Então um dia chegou à última página do seu livro. Olhou para cima e disse como um suspiro amargo, “Acho que chegou a hora de partir”.

Página 22

The books were sorry, but they understood. He put on his hat and coat and took his cane. As he went to the door he turned and smiled, then waved goodbye. “I’ll carry all in here”, he said and pointed to his heart.

Os livros tiveram pena, mas entenderam. Ele colocou o chapéu e o casaco e pegou na bengala. À medida que saía pela porta, virou-se e sorriu, despedindo-se. “Levo-vos todos aqui”, disse apontando para o coração.

Página 23

The books waved their pages, and Morris Lessmore flew away. And as he flew, he changed back to the way he’d been that long ago day when they’d all first met.

Os livros abanaram as suas páginas, e Morris Lessmore voou para longe. Ao voar regressou ao local onde, há muito tempo atrás, se tinham conhecido.

Página 24

The books were very quiet for awhile. Then they noticed that Morris Lessmore had left something behind. “It’s his book”, said his oldest friend. Inside was Morris’s story – all of his joys and sorrows, all that he knew and everything that he hoped.

Os livros ficaram muito quietos durante algum tempo. Então repararam que o Morris Lessmore tinha deixado algo para trás. “É o livro dele”, disse o seu amigo mais antigo. Lá dentro estava a história do Morris – todas as suas alegrias e tristezas, tudo o que sabia e tudo o que desejava.

Página 25

Then the books heard a small, expectant sound. There in the doorway was a little girl. She looked around with wonder. Then something fantastic happened. Morris Lessmore’s book flew up to her and opened its pages.

Então os livros ouviram um pequeno e expectante som. Na porta de entrada estava uma menina. Olhou em redor com admiração. Foi nesse momento que algo de fantástico aconteceu. O livro do Morris abriu as suas páginas e voou até ela.

The girl began to read. And so our story ends as it began. With the opening of a book.

A rapariga começou a ler. E a nossa história termina como começa. Com o começo de um livro.