

DO LIVRO AO COMPUTADOR, DO COMPUTADOR AO LIVRO: SEDUÇ@O OU RENOVAÇÃO?

Zíla Letícia Goulart Pereira Rêgo¹

Arautos do fim do livro e otimistas da sua permanência têm se enfrentado ao longo dos últimos anos no debate que cerca as mudanças no universo da leitura advindas da emergência dos seus novos suportes, em especial, o computador. Entre a euforia e o receio, muito tem se discutido até que ponto os leitores se manterão interessados no livro impresso ou se renderão definitivamente ao meio virtual. Porém, muito mais do que temer o fim da cultura do papel ou de deslumbrar-se com os novos suportes, a questão da leitura coloca nos tempos atuais uma reflexão acerca das maneiras através das quais ambos os meios, o impresso e o digital, capturam os leitores, seja pela manutenção de suas características intrínsecas, seja pela absorção de peculiaridades inerentes a um e outro suporte.

Nesse sentido, nem o livro dá sinais de seu desaparecimento total, nem as mídias assumiram por completo o papel de veículo da cultura letrada. Antes disso, parecem conviver lado a lado, agradando a um público que migra de um a outro suporte, tornando-os até mesmo complementares e definindo, por suas escolhas, o que é peculiar a cada meio, insubstituível por sua própria natureza.

Temos assistido o surgimento de programas e mesmo o desenvolvimento de novas tecnologias que procuram reproduzir o contato com o objeto-livro, e com isso capturar, definitivamente, os mais resistentes ou conservadores, que teimam em reafirmar o caráter insubstituível do impresso. Em texto postado em sua página oficial no dia 08 de julho de 2009, a empresa Ig noticia as vantagens do Kindle, tendo como parâmetro alguns senões que esses leitores quixotescos apontam na leitura do texto digital:

O vinil morreu. O CD morreu. O VHS e o DVD morreram, levando junto as locadoras de vídeo. O jornal morreu, só esqueceram de enterrar. Por que tanta gente custa a acreditar que os livros vão morrer também, soterrados pela revolução digital? Motivo maior: porque ninguém consegue ler em um monitor. Ler em uma tela de LCD cansa e pode ser prejudicial à saúde. Tem o fator “não dá pra levar pro banheiro” também, mas com os atuais netbooks isso é coisa do passado. O Kindle acaba com esse problema. Sua tela de

¹ Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA/Bagé)

ePaper é reflexiva como papel e tão confortável de ler quanto. Seu tamanho, peso e aspecto geral é bem próximo de um livro e suas formas e interface foram boladas para não intimidar o usuário e não atrapalhar sua função principal: permitir que o leitor mergulhe no livro, sem se preocupar se está lendo em papel analógico ou digital. Dá para ler na cama, na rede, no ônibus, na praia, com botões de avanço de páginas em ambos os lados discretos e eficientes. Podemos dizer que ele chega bem perto de replicar a experiência do livro em imersão (...). (TECNOLOGIA IG, 2010)

Parece sintomático que a comercialização da nova tecnologia se estruture justamente nas peculiaridades do objeto que visa substituir. Isso nos leva a pensar que, à parte a expansão acelerada das novas mídias e do surgimento de outros produtos culturais que disputam palmo a palmo o interesse dos leitores, o livro-objeto ainda é visto como o meio através do qual os sujeitos conseguem, de fato, mergulhar na leitura e viver tal experiência de forma plena. Sabemos que a publicidade de um produto procura partir de valores e gostos sedimentados para, então, ampliar, sugerir ou mesmo criar necessidades. Logo, não surpreende que a empresa em questão reconheça limitações, aponte benefícios, mas principalmente invista nas similaridades.

Por outro lado, não é privilégio da indústria tecnológica esse namoro com o mundo livreiro. Também o meio editorial pega em armas de sedução e transpõe para as obras impressas, formatos, caracteres, linguagem, temas, enfim, elementos variados oriundos do paradigma virtual. Da mesma forma, é o interesse crescente dos jovens pela Internet, esta ancorada na presença quase inevitável de um computador no cotidiano desses adolescentes, que leva autores e editores a sugerirem um tom cibernético na composição das obras. Logram-se ou não sucesso com tais armadilhas, conquistando e formando novos leitores, é uma questão que se impõe aos estudos de recepção. Por hora, preocupa-nos, aqui, neste estudo, analisar duas experiências literárias onde a aproximação entre obra impressa e computador foi concretizada através de formas distintas, embora com o mesmo objetivo .

Mano descobre o @amor é o primeiro volume da série "Cidadão-Aprendiz", criada e escrita por Heloisa Prieto e Gilberto Dimenstein. A obra, editada pelo Senac e distribuída pela Àtica. traz mais uma descoberta do protagonista adolescente, que, em oito títulos diferentes descobre aspectos da vida e da cidadania: o amor, a solidariedade, a diferença, a ecologia, a liberdade, a paz e a confiança. É intenção dos autores, segundo divulgação do site da editora, abordar, através das aventuras do protagonista, problemas relacionados à adolescência, bem como seus conflitos, dúvidas e ansiedades.

Em *Mano descobre o @mor*, Hermano Santiago, ou simplesmente Mano,

experimenta situações inéditas e emocionalmente importantes. Na troca de mensagens virtuais com Chatter, um novo amigo e confidente, o protagonista expõe seus sentimentos contraditórios advindos do drama vivido pelo irmão mais velho, Pedro, que mudou seu comportamento ao começar a consumir drogas. Mano também conhece Anna, uma menina que se torna amiga e namorada de Pedro, e que ajuda este a superar seus problemas. Na sequência de troca de emails com Chatter, a sintonia entre ambos é evidente e, ao marcar um encontro com o suposto amigo, Mano acaba encontrando uma garota, Carolina, e a narrativa se encerra com a surpresa do protagonista diante da descoberta.

Como se pode depreender do exposto, a obra investe no atendimento de um interesse genuíno dos leitores por temas como namoro, conflitos familiares e uso de drogas. O diferencial do texto, portanto, não reside no assunto ou na perspectiva adotada para abordá-lo, mas sim na sua apresentação. Isso porque a história se desenrola frente aos leitores na forma epistolar, através das trocas de emails entre as duas personagens principais, Mano e Chatter. Não há, ao longo de todo o texto, nenhuma interferência de qualquer narrador ou mesmo a reprodução direta de um diálogo, a não ser no seu final. Cabe ao leitor ir construindo a teia narrativa através da troca de mensagens que se processa, sempre, entre o protagonista e seu interlocutor. E é nesse ponto, que a obra remete com eficiência ao meio digital.

Desde as primeiras páginas, vemo-nos diante da reprodução, via criação gráfica, ilustrações e distribuição do texto, de uma sala de bate-papo. Na medida em que a narrativa avança, os recursos gráficos adotam perspectivas diferentes para simular, na página impressa, a tela do computador. Na primeira página, identificada no canto superior esquerdo pelo cabeçalho “Meninas na linha WWW...”, o texto, em especial, ocupa todo o espaço e acompanhamos um diálogo cruzado entre Mano, Chatter e Silvia, uma adulta intrusa na conversa. Nas páginas seguintes, quando os amigos migram para a troca de emails em busca de privacidade, o leitor visualiza, então, as personagens de costas, digitando, e, ao fundo, o ambiente onde se encontram. Na medida em que a conversa vai se tornando mais íntima, com trocas de confidências (especialmente da parte de Mano), a tela do computador passa a ocupar praticamente todo o campo visual do leitor, restando apenas uma sugestão da parte superior do teclado. Mais adiante, quando os problemas familiares de Mano tornam-se sérios, a tela do computador desaparece e os emails compartilham a página com ilustrações que sugerem os problemas narrados pelo protagonista a seu amigo. Tal procedimento é

mantido até os conflitos se resolverem, quando, finalmente, os adolescentes decidem se conhecer. Nas duas últimas páginas da narrativa, somem os emails e nos deparamos com uma ilustração, em forma de quadrinhos, do tão esperado encontro entre Mano e Carolina.

Assim, optaram os autores por buscar uma aproximação com o universo do computador através de mecanismos que envolvem não apenas o tecido linguístico, mas os recursos de ilustração, sempre tão caros e decisivos na sedução de jovens leitores. Desde o título, com o uso do @ em lugar da vogal “a” na palavra “@mor”, há a sugestão de que o tema amoroso será tratado na perspectiva do universo virtual. Tal fato, por si só, garante um interesse por parte do jovem contemporâneo, acostumado a construir sua teia de relacionamentos através da rede. O fato de o suposto amigo se revelar uma amiga, só reforça esse sentido de jogo (e de risco), que as relações virtuais acarretam.

Mas são os recursos gráficos o grande diferencial na simulação que a obra se propõe a instaurar. São eles que efetivamente remetem à tela, numa sobreposição entre esta e a página do livro, uma união entre meios que, a se julgar pelas profecias de tantas *cassandras*, são excludentes, vítimas ou algozes, dependendo da perspectiva que se adota. Na proposta dos autores, a página analógica fantasia-se de tela, num processo que, ao nosso ver, cativa pela embalagem, mas pode frustrar enquanto conteúdo. Temos, então, aqui, o caminho inverso daquele a que se propõe tecnologias como o Kindle: o computador tenta imitar o livro, e o livro, por sua vez, seduz os Manos no faz-de-conta digital da ilustração.

Experiência diferenciada, faz Sergio Capparelli em *33 ciberpoemas e uma fábula virtual*. Ali, cabe à linguagem remeter às peculiaridades do ciberespaço. O autor, nesse sentido, propõe uma dupla aproximação, que é, ao mesmo tempo, criativa e desafiadora: primeiro, pelo uso metafórico de um vocabulário específico da informática aplicado, especialmente, na descrição de sensações amorosas; segundo, pela identificação entre homem e máquina, o que resulta não no aniquilamento daquele, mas numa concepção mais humana da tecnologia ou, se quisermos, numa visão menos traumática da inserção desta na vida humana.

A obra se compõe de 33 poemas de estruturas variadas, com o predomínio de textos curtos de, no máximo, dez versos. Em cada um deles, assume a voz um eu-lírico masculino que se desvenda em declarações amorosas, reminiscências da infância e reflexões existenciais. Corpo e máquina, memória e bite, confundem-se em textos onde

o lirismo é predominante, a aposta do poeta numa simbiose total entre o sujeito e a máquina que resulte no enriquecimento da capacidade expressiva do homem, e não na sua anulação. O poema *Quando* confirma:

Quando você me clica,
quando você me conecta, me liga,
quando entre nos meus programas, nas minhas janelas,
quando você me acende, me printa, me encompassa,
me sublinha, me funde e me tria:

Meus caracteres esvoaçam,
meus parágrafos se acendem,
meus capítulos se reagrupam,
meus títulos se põem maiúsculos,
e meu coração treveja! (CAPPARELLI, 1996:18)

Essa tentativa de aproximar o humano da tecnologia, também aparece na obra sob outra forma literária, através do que o autor chamou de fábula virtual. Nela, Capparelli dá uma nova roupagem às tradicionais histórias de animais, propondo uma brincadeira com o mouse, transfigurado num autêntico ratinho quer salva um leão das telas da rede.

Do ponto de vista da ilustração, a obra não chega a inovar ou surpreender, mas propõe um pertinente diálogo entre o clássico e o contemporâneo através de um processo de colagens. Os desenhos são discretos, reproduzem algumas damas antigas, botões de rosas e outras imagens-padrão, já saturadas aos nossos olhos, porém misturadas a figuras humanas exóticas, tipos gráficos e teclados voadores, compondo um mosaico de referências inusitadas. Predominam as cores suaves e em nenhum momento as ilustrações compartilham a página com os textos: ambos ocupam espaços independentes e onde há um poema, a página é completamente branca, como a tela de um editor de texto.

No nosso entender, o texto de Capparelli não só trata de forma criativa um tema do interesse dos jovens leitores, as relações amorosas, como também mimetiza, na própria linguagem literária, uma nova forma de o indivíduo traduzir o que sente. Não é apenas uma questão de vocabulário, mas de redimensionar as relações a partir do espaço que as novas tecnologias passaram a ocupar na vida contemporânea e das possibilidades de nomear o vivido que elas passaram a permitir.

Sendo assim, trata-se, em última instância, da reafirmação de um convívio não apenas harmônico mas complementar entre o universo da literatura e o da informática.

O próprio autor defende, em artigo em que discute as possibilidades do hipertexto, que “(...) visto dependerem do tipo de conteúdo, o hipertexto, o livro, o rádio e a televisão complementam-se em vez de se oporem” (CAPPARELLI, 2005: 64).

Considerada a questão por essa perspectiva, importa pouco discutir e demarcar terrenos, mas perceber que estamos, talvez, num tempo de transição, quando os leitores vagam feito nômades de um suporte de leitura a outro, usufruindo as vantagens que cada modalidade comporta. Mais urgente, e sempre pertinente, é pensar na qualidade dos textos que chegam aos jovens. Fantasiada de tela ou camuflada em roupagens virtuais, a literatura não pode ceder a simplificações. Afinal, inovar, renovar ou seduzir, nesse caso, só faz sentido se mantiver um *clic* na experiência estética da leitura.

Referências

CAPPARELLI, Sérgio. *33 ciberpoemas e uma fábula virtual*. Porto Alegre; L&PM, 1996.

_____. Novos formatos de leitura e Internet. In: RÖSING, Tânia M.K.; BECKER, Paulo. *Leitura e animação cultural*. Repensando escola e a biblioteca. Passo Fundo: UPF, 2005.

DIMENSTEIN, Gilberto; PRIETO, Heloísa. *Mano descobre o @mor*. São Paulo: SENAC, 2001.

Tecnologia.ig.com.br/noticia/2009/07/08/o fim dos livros esta proximo 7186937.html. Acessado em 10/05/2010.