

AS TESSITURAS INVISÍVEIS DO VERBO

THE INVISIBLE WEFTS OF THE VERB

*Cleomar Rocha**

*Carina Ochi Flexor***

*Elias Bitencourt****

RESUMO: O texto aborda a relação texto e imagem em código digital, observando seu estado de latência, quando virtualizado nos códigos binários. Avança ao considerar que o texto mantém sua estrutura linear, tanto de escrita quanto de leitura, ainda que em versões múltiplas do hipertexto. Responde a algumas indagações sobre a literatura digital, perguntando se há, de fato, um gênero novo ou variações da mesma matriz, em outro suporte.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura digital. Texto. Imagem. Hipertexto. Interface.

ABSTRACT: This text discusses the relationship between text and image mediated by digital code. It observes its condition of latency when virtualized in binary code. Argues that the text maintains its linear structure, both written and read, even in multiple hypertext versions. Answer some questions about digital literature, asking if there is a new genre or variations of the same array in another medium.

KEYWORDS: Digital literature. Text. Image. Hypertext. Interface

* Cleomar Rocha é Doutor em Comunicação e Cultura contemporâneas, professor adjunto da Universidade Federal de Goiás (UFG). Email: cleomarrocha@ufg.br

** Carina Ochi Flexor é Mestre em Arte e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (UFG) e professora adjunta da Universidade Salvador. Email: carinaflexor@gmail.com.

*** Elias Bitencourt é especialista em computação gráfica e professor assistente na Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Email: eliasbitencourt@gmail.com

AS TESSITURAS INVISÍVEIS DO VERBO

INTRODUÇÃO

O teto da Capela Sistina, no Vaticano, pode ser tido como um caso singular entre aspectos religiosos e a cultura ocidental como um todo, ainda que não seja exatamente assim, de fato. De um lado, a supremacia do verbo frente à imagem, compreendida primordialmente a partir da Religião e na História, alastrando-se na cultura como um todo. De outro, o acesso direto e imediato das representações da imagem, em um templo da Religião e da Arte. Se o verbo se fez carne, e o verbo era Deus, certamente à Sua imagem e semelhança saíram as letras, e não os homens. Ainda em textos bíblicos há de chamar à causa o episódio de Moisés em defesa dos Dez Mandamentos, elementos verbais, em oposição ao bezerro de ouro, imagem. Ou ainda o fato de Jesus ter sido concebido por um anúncio de um anjo, verbo. Tais elementos, junto a outras tantas passagens, talvez indiquem a razão de algumas religiões serem absoluta e totalmente iconoclastas, assumindo os escritos sagrados, e somente eles, como o verdadeiro símbolo da presença do Divino na terra. Também é iconoclasta a História, que alinha seu surgimento à escrita, deixando este legado como cultura.

Entre tensões e alianças, o verbo grafado e a imagem caminharam juntos, o primeiro derivando da segunda, sendo ele mesmo uma imagem. No

período contemporâneo, com o design de tipos, a característica visual da palavra grafada toma ares de maior relevância, constituindo importantes elementos dos modos de apresentação do enunciado, a enunciação verbal. Mas é, certamente, na tecnologia digital que texto e imagem se imbricam, tornados um único e só código, o binário, quando texto e imagem, dormindo, se sonham uno. Em outras palavras, o código digital é, de uma única vez, o elemento que encerra virtualmente texto e imagem, e ainda o som. Os três elementos que configuram as matrizes das linguagens repousam, virtualmente, na codificação que os une, zeros e uns.

É neste endereçamento, de unidade e oposição, que este texto se inspira, na quase novelística cena de articulação entre texto e imagem, em um capítulo que, senão novo, certamente aponta para uma relação agora triangular: a inserção da tecnologia digital. A construção da narrativa e os modos de apresentação são o eixo de observação, ainda que por vezes os interesses se ampliem.

1. A PRIMAZIA DO VERBO

A cultura não cabe na palavra que a nomeia. Mas não há um correlato em outra linguagem, ainda que não haja correlatos de qualquer termo na forma de imagem, tampouco de imagem na forma de texto. O endereçamento semântico é simbólico, pela natureza do signo verbal. O texto pode descrever a imagem, mas jamais será uma tradução. Igualmente a imagem não traduz o texto. Sempre haverá algo que escapa a um e a outro, quando de suas vãs tentativas. Se em um contexto geral, amplo e pouco sensato, o texto é mais objetivo que a imagem, talvez devêssemos tirar a prova colocando, lado a lado, um pictograma que identifica um sanitário masculino e um poema de Manoel de Barros, provando que a imagem pode ser mais objetiva sim, inclusive pelo reconhecimento em várias culturas, diferentemente do texto. Uma outra falácia é dizer que a imagem não tem gramática mas o texto sim, ou que uma imagem vale mais que mil palavras. No primeiro caso, só em língua portuguesa temos várias gramáticas, e não apenas uma. Nos demais países de língua portuguesa isso se repete. O que nos leva a considerar que a linguagem verbal possui milhares de gramá-

ticas e não apenas uma. E no mínimo de duas vertentes: a normativa e a gerativa. E se assim o é, a organização sintática e morfológica, indicadoras da constituição e organização tipológica das línguas, também se verifica na imagem, ainda que com ordenações de comunidades visuais mais amplas e gerais que as comunidades linguísticas. No segundo caso, basta apontar que a frase é verbal, nunca apresentada em forma de imagem. Usa-se a linguagem verbal para dizer se sua limitação.

O texto é uma estrutura sígnica distinta da imagem. Ambas as linguagens nos afetam diferentemente, impactam nosso corpo e mente de modos distintos. E se o verbo nos alcança pelos ouvidos, pelos olhos, pelo tato, as imagens, como diria Merleau-Ponty (1999), afagam nossa percepção tátil, olfativa, háptica. A percepção não é encerrada pela sensação, mas constituída a partir dela, em complexos modos de reconhecer a própria sensação, entendida como impacto físico sobre nosso corpo próprio, via órgãos sensoriais. E se a linguagem não é definida pelas sensações ou percepções, mas pela inteligência dos símbolos ordenados e seus modos de repercutirem sentidos, o código digital se nutre desta mesma noção, ao permanecer fora da categoria perceptiva, mas presente virtualmente.

Do mesmo modo que pigmentos e aglutinantes são organizados para formarem texto e imagem, o código digital atualiza mensagens verbais e imagéticas. Ainda que ele não seja visível como os primeiros, seu processamento resulta na atualização dos dados, tornando-os perceptíveis nas e pelas interfaces computacionais. O análogo, então, de pigmentos e aglutinantes, são os pixels, categorizados no espectro visível como grafemas e cromemas, aos moldes dos primeiros. O código binário, neste sentido, não encontra par na história, sendo um elemento novo, processado por aplicações, que também são códigos.

As linguagens de programação, estruturadoras do código binário, combinam elementos matemáticos em instruções verbais, ainda que em um vocabulário específico. Ainda assim, são parâmetros compreendidos por morfologia, sintaxe e léxico verbais.

Ao formalizar instruções que atualizam informações não apenas verbais, o próprio verbo digital, o código, se multiplica, fazendo-se gerador de novos signos, em outras linguagens. Tal poder ou característica tem sido

identificada como linguagem própria, chamada híbrida, líquida, misturada, etc. Será preciso ver, entretanto, que a linguagem do código não se mistura com outras linguagens, mas se traduz (JHONSON, 2001) pelas interfaces, em um exercício intersemiótico. Identificar a linguagem do código como híbrida significa desconhecer o papel das interfaces computacionais. Lev Manovich (2008) defende que as propriedades dos objetos digitais são atribuídas pelo *software*, assim, se o objeto é a narrativa em um app, também as propriedades desta e a linguagem através da qual se expressa, inclusive, é atribuída pelo código e seus arranjos. O que se tem, neste encaminhamento, é uma nova variante verbal, capaz de suscitar nas interfaces novas instruções sónicas, mantendo à interface seu papel de tradutor.

2. A EXPECTATIVA DA ATUALIZAÇÃO

Ao iniciar a leitura de *O Primo Basílio*, nota-se que Eça de Queiroz descreve detalhadamente o cenário onde a trama se desenvolverá. Das sutilezas da luz aos detalhes da flora, o autor desenha nas mentes dos leitores, formando imagens. Calvino nomina tais imagens de imaginação visiva (CALVINO, 1990). As instruções descritivas do código remontam estas imagens, que não são mais constituídas nas mentes, mas nas interfaces gráficas. O *locus* da atualização dos dados é ainda o sistema computacional, usando para tal as interfaces, sejam elas físicas, perceptivas ou cognitivas (ROCHA, 2009). Os signos que impactam nossos órgãos sensoriais são visuais, sonoros e verbais, tão misturados quanto uma peça de teatro ou um filme - sons, fala e imagens.

Se compreendemos o mundo a partir do que ele se nos apresenta, compondo nossas experiências, a experiência do mundo é constituída pela percepção que temos dele, e também pela inteligência, conhecimento que se tem sem a mediação perceptiva, ainda que se dependa dela para se alcançar o córtex neuronal (MERLEAU-PONTY, 1999). O código digital não é uma compreensão tida a partir da percepção, mas da inteligência. Presentir as informações embrionárias nos códigos é a perspectiva do virtual. Reconhecer a existência de informações visuais, sonoras e mes-

mo verbais em um arquivo, diz desta antecipação ou desejo de atualização que, intelectivamente, construímos. Há, aí, uma construção visual, como nova modalidade de imaginação. Se o texto conduz a uma imaginação visiva, talvez o código use deste mesmo expediente, ainda que não necessariamente conduza a imagens descritas pelo texto. Antes, a imaginação sustenta um devir, um estado de gravidez que não revela inteiramente sua constituição signíca. A visibilidade do código é de outra ordem, ainda que se valha da mesma estratégia de imputar na mente o desejo de atualização, sua antecipação. Trata-se do reconhecimento do virtual tecnológico, informações ainda latentes que buscam sua solução no atual (LEVY, 1996). A visibilidade aqui é uma expectativa, a expectativa de atualização realizada pelas interfaces computacionais, que por sua vez impactam nossos órgãos sensoriais com múltiplas informações, multimodais, de várias matrizes de linguagem.

A ardente expectativa da criação aguarda a manifestação do código, a atualização das informações, crendo não haver mediação nem do código, nem das interfaces, mas apenas das informações mesmas. Essa expectativa, então, é carregada pelo meio, médium, mídia, que parece encerrar e absorver as promessas do código. Talvez por isso haja tantas pessoas confundem código, mídia e suporte. Pode-se distingui-los facilmente observando que suporte é elemento material, mídia é meio comunicacional faz deslocar o código de um ponto a outro e o código é signo. O papel é o suporte do jornal que traz as notícias grafadas.

Esta busca por amalgamar suporte, mídia e código remonta a própria experiência com o mundo, que é una. Ao ler um romance, sons e imagens são construídos mentalmente – os significantes – gerando processos semânticos – os significados – para a inteligência. Estas construções mentais resultam da experiência com o mundo, que não se decompõe em dimensões ou tempos, mas é una. Informação não se equipara a experiência, ainda que a primeira tente reconstituir, fixar em código, a última. A premência do modelo da experiência é que impele o leitor a constituição da experiência sensorial, criando imagens e sons. O modelo de leitura do código digital distingue-se, neste caso, por não resultar em imaginação visiva, mas na expectativa da visibilidade, da atualização.

3. A MÚLTIPLA DIMENSÃO DO VERBO

Da violência do traço numa tabuleta de argila à arbitrariedade do signo verbal, muita história se passou sem que, contudo, fossem borradas as reminiscências que conferiram ao verbo grafado um notado lugar de privilégio no campo das artes, religião, ciências e tantos outros territórios de subjetividades e subjetivações. Da ideia da escrita como herdeira da fala em Aristóteles, ou como substitutivo, para o espírito, da palavra falada (SAUSSURE, 1996: 37) passando pela crítica pós-estruturalista Derriana, que reconhece no referido sistema a manutenção dos princípios logocêntricos que estruturam a metafísica ocidental, o verbo permaneceu entre os povos gerindo processos econômicos, legitimando ideologias e, influenciado os modos de ver e registrar informações nas formações culturais que sucedem a cultura escrita.

Os princípios da arbitrariedade e da linearidade do signo sistematizados por Saussure transpõem a dimensão do grafema, uma vez que também são absorvidos cognitivamente e subjetivamente nos processos de alfabetização e letramento, replicando-se na poiesis dos suportes de escrita e leitura – tome por referência a linearidade presente na organização e forma do livro, por exemplo – ou nos processos de recepção que envolvem o aprendizado da leitura. Bem verdade que, apesar das resistências iconoclastas historicamente associadas às religiões do livro, a matriz visual da linguagem (SANTAELLA, 2005) foi aos poucos encontrando espaço junto ao texto, ainda que a este fosse atribuído os papéis de fixação ou complemento de sentido como, propostos por Barthes (1990) nas funções de ancoragem e relais respectivamente. Neste sentido, a exemplo do aparecimento do livro ilustrado, das enciclopédias e posteriores mídias massivas impressas (jornal e revista) texto e da imagem são paulatinamente incorporados ao ato de ler, ampliando-o para além do ato de decifrar letras (SANTAELLA, 2013).

Por maiores que tenham sido os avanços nos imbricamentos das diferentes matrizes de linguagem na construção das narrativas, entretanto, ao menos no campo literário, verifica-se um pronunciado pendor para uma primazia do verbo – e das lógicas e processos de recepção neles implicados – em relação à sonora e visual. Seja na manutenção dos princípios da

linearidade ou da própria tendência da narrativa ao uso de ferramentas de estilo para a produção de visibilidade (CALVINO, 1990) e envolvimento emocional para com os leitores modelo do texto, o verbo definitivamente ocupou notado lugar de centralidade no âmbito das definições, estudos e entendimentos sobre o campo da leitura, da língua e da literatura.

Mesmo na virada cultural provocada pelo aparecimento da rede mundial de computadores – e seu respectivo ecossistema de trocas simbólicas –, o verbo, em tempos de bit, foi anfitrião nas “primeiras” narrativas digitais. Seja na metáfora “página” para a identificação dos então novos espaços na rede ou na escolha do hipertexto como principal porta de acesso e navegação informacional, o verbal imprimiu a marca da tradição escrita mesmo em processos que previam deslocamentos informacionais hiperlinkados. A informação nos primeiros anos da rede era multi, mas eminentemente linear.

Contudo, diferente da natureza dos demais suportes sob os quais o verbo se fixou, a linguagem computacional enquanto interface humano-computador, permitiu não apenas um tratamento universal às diferentes matrizes de linguagem (SANTAELLA, 2005) a partir de um processo de compressão binário, como conferiu ao grafema, a mobilidade e volatilidade presentes na linguagem. Tal qual o som e a imagem, o verbo digitalizado também é devir-linguagem e passa a operar para com as demais matrizes, diferentes conjecturas em diferentes níveis hierárquicos, inclusive. Na era dos dispositivos informáticos, a interface gráfica figura enquanto relevante, se não a principal, janela de acesso informacional. Fato este que aponta para possíveis reconfigurações da primazia verbal no âmbito informacional, abrindo espaço para reflexões acerca do lugar dos gêneros de narrativa que se definiram a partir da escrita em contextos de maior pluralidade do signo.

Neste sentido, a inserção dos dispositivos de conexão contínua –tablets e smartphones –vem a contribuir para uma hipercomplexificação dessa dita ecologia pluralista da comunicação, uma vez que os referidos gadgets “não são mais simplesmente dispositivos que permitem a comunicação oral, mas sim um sistema de comunicação multimodal, multimídia e portátil, um sistema de comunicação ubíqua para leitores ubíquos” (SANTAELLA,

2013). Ao permitir ao usuário a mobilidade física em concomitância à informacional, as ferramentas ubíquas de comunicação amplificam a narrativa a partir da incorporação de um repertório elementos inteiramente novos à tradição das narrativas escritas, redefinindo as experiências de leitura e recepção para níveis mais ampliados de envolvimento emocional.

Notadamente reconhecidos pela propriedade multitarefa, os dispositivos ubíquos, enquanto suporte para acomodação das narrativas verbocovisuais, permitem, através das suas interfaces cognitivas por exemplo, a incorporação do gesto do usuário, movimento ocular, localização geográfica e eventualmente dados de *biofeedback* enquanto elementos de narrativa a serviço da experiência de leitura. Tais possibilidades se somam à tendência para convergência que os referidos dispositivos carregam. Diz-se isso pois a continuidade da conexão para com a rede, a potência para a hiper mobilidade (física e informacional) e a capacidade de realizar múltiplas tarefas conferem a esses dispositivos o status de substitutivo (temporário) portátil de cada uma das ferramentas responsáveis para a realização isolada de tarefa, como fazer fotos, acessar redes sociais, digitar um texto, realizar desenhos e anotações, preparar uma apresentação multimídia ou ler um livro.

Se Ulisses tomou a linguagem/narrativa por substituto da prova material tangível das aventuras em sua odisséia, também os dispositivos ubíquos otimizam a bagagem dos seus usuários, permitindo que estes estejam libertos, temporariamente, no percurso, das especificidades de cada uma das ferramentas para com as quais o *gadget* se mimetiza. Contudo, a pluralidade das referidas ferramentas, como dito, não necessariamente prescindem e substituem por completo os objetos/ferramenta que aludem. Do contrário, permitem uma nova significação/contextualização dos processos de uso dessas ferramentas, criando um ecossistema de mídias e linguagens fundado a partir de uma infra-estrutura informacional também múltipla, que acaba por demandar um diálogo mais fluido e conectado entre os diferentes pontos de acesso. Dito de outra forma, a cultura de uso do dispositivos ubíquos requer uma relação convergente para com as demais ferramentas que integram a plataforma da qual fazem parte. Uma *tablet* não substitui uma câmara DSLR, um *laptop*, um livro ou mesmo a

TV, muito embora seja possível captar imagens, realizar leituras e assistir a programação de emissoras on the go and on time e sincronizá-las para com os demais pontos de acesso.

Neste sentido, no campo das narrativas literárias, cabe reconhecer que os supracitados dispositivos, quando tomados por plataforma de leitura, trazem novas potências de produção de narratividade ao passo que também demandam estratégias de interconexão dessas narrativas para com as demais mídias e linguagens que compõem o ecossistema plural da comunicação pós-massiva em que se insere. De outra forma, não se trata de conceber processos de tradução intersemióticas (PLAZA, 2003) entre diferentes mídias, mas do contrário, promover estratégias de *transmidias-torytelling* (JENKINS, 2007). Nestas experiências de narratividade, como afirma Scolari (2009), “*the strategy goes further and develops a multimodal narrative world expressed in different media and languages*” (SCOLARI, 2009: 4), promovendo o que Jenkins (2007) define por impulso enciclopédico por parte dos escritores e leitores, que passam a ser atraídos pelo domínio do que pode ser conhecido em um mundo ficcional em constante atualização que está acima do alcance destes.

Em outras palavras, uma vez que as narrativas transmídia não se baseiam em personagens individuais mas em mundos ficcionais complexos – capazes de conter múltiplos personagens inter-relacionados e suas histórias –, as experiências de leitura se expandem para além dos dispositivos que a acomodam, estabelecendo pontes de sentido entre os dispositivos que convergem e o cotidiano de cada realidade de leitor em particular. Tais perspectivas conferem, segundo Jenkins (2007) um prazer diferenciado em relação às abordagens das narrativas tradicionais em que a própria mídia ou a obra em si, fornecem os dados necessários para a compreensão do sentido particular de cada narrativa.

Desse modo, tome por exemplo a novela *The Silent History* (2012) cuja narrativa, a partir de um texto base, se desenvolve e complementa por meio de *testimonials* realizados por usuários espalhados na rede e informações adicionais são destravadas quando o dispositivo alcança uma determinada área geolocalizada (FIGURA 1). Ao se posicionar em uma rua específica, ou adentrar uma construção predefinida, o sujeito é convocado por meio de

lembretes enviados via *pushnotifications* a acessar as informações referentes àquela localidade (re)contextualizada na narrativa. Assim, ao transformar uma praça pública do mundo natural em um cenário fictício onde se encontram pistas sobre a história dos protagonistas na narrativa escrita, o software reedita as propriedades do objeto livro, permitindo que não apenas os modos de acesso ao texto sejam atualizados (dirigir-se a um endereço no lugar de uma simples virada de página) como também as experiências sensoriais envolvidas no ato da recepção. Experiências essas que tomam esses territórios informacionais (LEMOS, 2007) como espaços/fluxos de narrativa imbricados, potencializando as imaginações visivas (CALVINO, 1990) e a multimodalização do ato de ler (SANTAELLA, 2013).

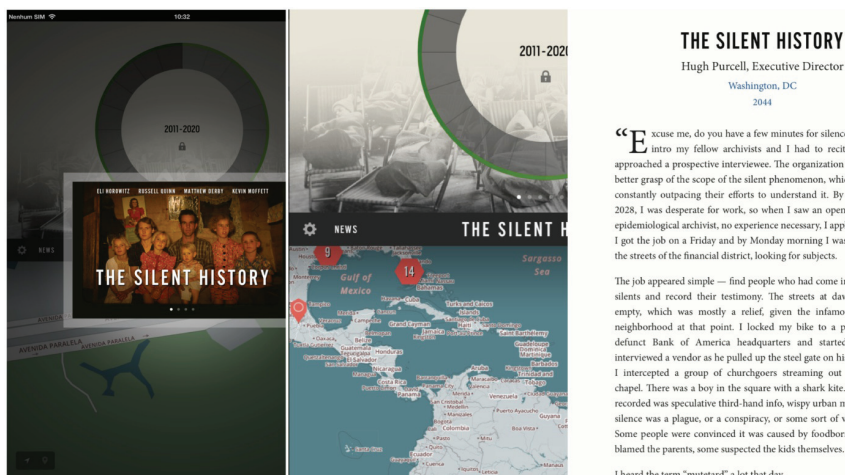


FIGURA 1 - Telas do livro aplicativo *SilentHistory* para dispositivos iOS. Na tela de abertura podem ser vistos os diagramas dos episódios que são lançados semanalmente e as respectivas localizações das informações adicionais, pistas e testemunhos no mapa. A narrativa se desenvolve a partir de um texto principal que se desvela e desdobra a partir do deslocamento físico do leitor. O aplicativo permite que a leitura se inicie, por exemplo, em uma *tablet* e continue no *smartphone*, de forma integrada e contínua.

Muito embora se reconheça que a digitalização permite novas modalidades de combinação e interlocução entre as diferentes matrizes que compõem a linguagem e subsequente multimodalização da leitura (SANTAELLA, 2005;

SANTAELLA, 2013), é comum verificar composições que, quando não apenas repetem as tradicionais relações texto-imagem, imagem-som, texto-som presentes na cultura do livro e das mídias de massa, operam processos de amplificação da experiência de leitura a partir de estratégias que pluralizam os pontos de entrada na narrativa restritos à própria mídia que a suporta. Existem, ainda, as abordagens que se apóiam pela via da tradução intersemiótica entre as três matrizes de linguagem, fazendo-as conviver na narrativa, sob o argumento do enriquecimento da mesma. Todavia, nestes casos, há de se considerar que a multimodalização do ato de ler ocorre em contexto de convivência entre as diferentes mídias incorporadas na narrativa e as suas respectivas possibilidades de articulação entre matrizes de linguagem que expandem a obra, na obra, embora não sejam capazes de amplificar a obra fazendo-a convergir para os diferentes suportes midiáticos que compõem o ecossistema pluralista da comunicação pós-massiva, nem tampouco dialogar com as infraestruturas que compõem a cibercultura que nos fala Lemos (2005).

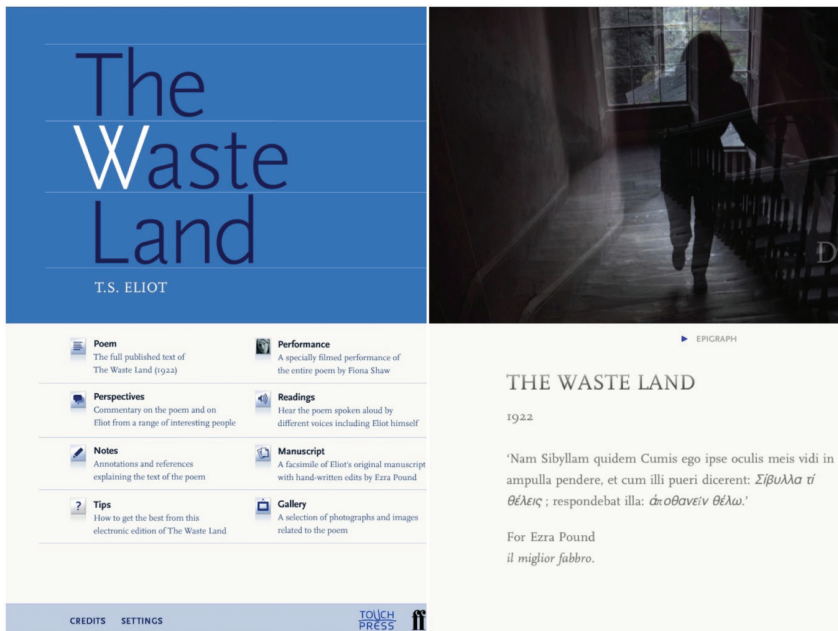


FIGURA 2. Telas do livro-aplicativo *The Waste Land* do T. S. Eliot. Na adaptação o leitor pode navegar por entre as notas do próprio autor a partir do rotacionamento do dispositivo, ler a

narrativa a partir dos manuscritos de Eliot, ver uma versão do texto em peça teatral filmada e navegar por entre os atos desta através das linhas e palavras da narrativa original. O livro possui ainda vídeos com comentários de críticos literários sobre trechos da obra a serem evocados durante a leitura e interpretações orais na fala de atores e do próprio T.S. Eliot.

De outro modo, diferente das propriedades que o código confere às matrizes verbais, sonoras e visuais no appbook *The Waste Land* do T. S. Eliot (FIGURA 2) adaptação da obra literária para tablets, o livro-*software* *Silent History* possui atributos que atualizam o eixo tempo-espaço da narrativa em experiências pervasivas mais complexas. Neste último, o atributo do verbo-*software* é ao mesmo tempo ponte para imersão para o usuário e vetor de reterritorialização (LEMOS, 2006) do contexto em que se encontra durante a leitura, expandindo o caráter intelectual-reflexivo tradicional da experiência literária para condições mais amplificadas de produção de narratividade.

DEVIRES E INOVAÇÃO

Littera, termo latino para letra de onde deriva literatura, talvez não mais dê conta das urdiduras da criação em bits, na complexa teia de atualizações narrativas que ultrapassam a imagem, o verbo e o som, incorporando a imersão, a agência e a transformação (MURRAY, 2003) nos sistemas interativos que compõem o cenário contemporâneo da cultura. De outro lado, considerando que o código é formado por caracteres, talvez haja, finalmente, a supremacia absoluta do verbo, que faz brotar todas as outras linguagens imbricadas, em um novo modo de lidar com os signos. Moles (1978) talvez tenha de rever sua tipologia de dimensões, frente a multiplicidade que o devir espelha.

E se espelha, é da própria cultura que ele, o código, pega de empréstimo o lastro, compondo novos vetores para a produção verbocovisual interativa. Estes novos modos de dizer, de ler e de grafar, colocam o tempo em suspeição, até que se dê o distanciamento necessário para se vislumbrar talvez o que virá a ser uma nova modalidade arte, um novo formato, em que a tessitura não mais seja de *litteris*, mas de códigos binários que atu-

alizam estruturas de dados multimodais. A literatura dá origem, com as artes visuais, a música, o teatro e o cinema, a um novo capítulo da poética, uma tessitura invisível do verbo, atualizado visual, sonora e verbalmente, em novos modos de conceber a experiência de leitura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. A retórica da imagem. In: *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

CALVINO, Italo. *Seis Propostas para o Próximo Milênio: Lições Americanas*. Trad. Ivo Cardoso. São Paulo: Companhia das letras, 1990.

JENKINS, H. *Transmediastorytelling* 101. 2007. Disponível em: <http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html> . Acesso em: 25 maio 2013.

JHONSON, Steve. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1996.

LEMOS, André. (Org). *Cibercidade II*. Ciberurbe. A cidade na sociedade da Informação. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.

LEMOS, André. *Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura*. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS [Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação], 15, 2006. UNESP-Bauru.

LEMOS, André. Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *Matrizes*, Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, USP, n.1, out 2007.

MANOVICH, Lev. *Software Tales Command*. 2008, p. 2-29. Disponível em <http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_1_1_20_2008.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2013.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MOLES, Abraham. *Teoria da Informação e Percepção Estética*. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro; Brasília: EdUnB, 1978.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodek: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elisa Houry Daher; Marcelo Fernandes Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

ROCHA, Cleomar. *Pontes, janelas e peles: contexto e perspectivas taxionômicas das interfaces computacionais*. Relatório de estágio pós-doutoral em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

_____. Desafios da ubiquidade para a educação. *Revista Ensino Superior UNICAMP*. Disponível em: <http://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/artigos/desafios-da-ubiquidade-para-a-educacao>. Acesso em: 25 maio 2013.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Lingüística Geral*. Trad. Antônio Che- lini et al. 25a edição. São Paulo: Cultrix, 1996.

SCOLARI, Carlos Alberto. TransmediaStorytelling: ImplicitConsumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* [Online] vol. 3, 2009. Disponível em: <<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/view/477>>. Acesso em: 24 maio 2013.

Recebido em Junho de 2013
Aceito em Julho de 2013

