

Transcriar a narrativa virtual: a performance e a multimídia

Sônia Queiroz
Universidade Federal de Minas Gerais

Resumo: *Entendendo-se o virtual como uma função da imaginação criadora, a multimídia parece configurar-se, no momento, como o meio mais adequado à inscrição das artes da voz, pelo fato de, como a performance, envolver diversas linguagens em interação. Comenta-se aqui uma tradução intermidiática, em livro e CD-ROM, do conto oral conhecido entre nós como “O Pequeno Polegar”, editada a partir do texto estabelecido por Charles Perrault e das gravuras feitas por Gustave Doré para a edição francesa de 1861.*

Palavras-chave: *virtual, multimídia, intermídia, oralidade, conto oral*

O que é a imagem virtual?

Em artigo intitulado “Imagem virtual, auto-referente”, o cineasta e *videomaker* André Parente apresenta três concepções do virtual, vinculadas a três tendências de pensamento. A primeira vê a tecnologia do virtual como responsável pela ruptura da imagem com os modelos de representação, tornando-se autorreferente na cultura contemporânea. A segunda entende o virtual tecnológico não como uma causa, mas sim como um sintoma de transformações. A terceira concepção “afirma o virtual como uma função da imaginação criadora, fruto de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de

criar novas condições de modelização do sujeito e do mundo.”¹ Respondem pela primeira concepção Edmond Couchot, Jean-Paul Fargier e Arlindo Machado; pela segunda, Baudrillard e Virilio; e pela terceira, Deleuze, Guattari e Pierre Lévy.

A primeira concepção é radicalmente criticada por André Parente, já a partir do título da seção a ela dedicada: “O virtual tecno(onto)lógico”. “É como se pudéssemos extrair uma ontologia da imagem a partir de suas características técnicas, conclui ele. “Se fosse assim, os artistas fariam dos manuais técnicos dos equipamentos verdadeiros tratados estéticos em potencial.”² Para ele, na verdade, a autorreferência da imagem não é em absoluto determinada pelo meio de expressão; depende, antes, da disposição que tem o espectador de trazer a realidade ao encontro da imagem – sua “fé perceptiva”.

A segunda concepção da imagem virtual anuncia a desaparecimento do real na cultura contemporânea, em que predomina a simulação. Desaparecem, portanto, as oposições entre falso e verdadeiro, cópia e original, realidade e ilusão; e, por outro lado, o novo dá lugar ao clichê (simulacro despotencializado). Por isso a “era do simulacro” é vista com pessimismo por essa tendência filosófica: “com o fechamento do simulacro sobre si mesmo, a criação, trabalhada por uma diferença sempre já programada e calculada, se torna puro jogo comunicacional, interativo e lúdico; e o criador unicamente usuário, refém de uma razão cinicomunicacional”.³ Nessa segunda concepção, André Parente questiona especialmente a relação estabelecida entre o simulacro e as novas tecnologias da imagem; para ele, a origem da era do simulacro estaria na separação entre natureza e cultura, ou seja, já na introdução da linguagem na vida humana.

A terceira concepção distingue entre o virtual como “ilusão do desaparecimento do real” (simulacro despotencializado) e o virtual como “ilusão que afirma o real enquanto novo” (simulacro potencializado). Ao pessimismo da segunda concepção, esta opõe o desafio de produzir, a partir dos clichês, “imagens que nos permitam realmente acreditar no mundo em que vivemos”.⁴

Deste ponto de vista, a autorreferência é antes de tudo uma liberação da imagem com relação aos modelos e sistemas de verdade. Ao homem

1. PARENTE. *Imagens*, n. 3, p. 16.

2. PARENTE. *Imagens*, n. 3, p. 17.

3. PARENTE. *Imagens*, n. 3, p. 18.

4. PARENTE. *Imagens*, n. 3, p. 19.

contemporâneo, em interação com as novas tecnologias de produção de imagens, cabe, portanto, escolher entre reproduzir e recriar. Os cineastas Win Wenders e Michelangelo Antonioni parecem ter plena consciência da sua escolha, ao afirmarem, no filme *Além das Nuvens*: “Mas, atrás de cada imagem, existe outra mais fiel à realidade. E, no fundo dessa imagem, há outra e mais outra atrás da última, e assim por diante, até a verdadeira imagem daquela realidade misteriosa, absoluta, que ninguém jamais verá.”

A imagem virtual é

Respondendo à jornalista Tania Menai em entrevista publicada na revista *Veja* de 7 de julho de 1999, o argentino-canadense Alberto Manguel, autor de *Uma história da leitura* recentemente publicada no Brasil pela Cia. das Letras, faz a defesa do livro como um suporte que permite ao leitor carregar um texto para qualquer lugar (o que não era possível no tempo dos pergaminhos), folheá-lo sem esforço e anotar nas margens. Comparando a leitura de um livro à leitura do mesmo texto na tela do computador, ele destaca no livro as qualidades de tangível e durável, em oposição à falta de realidade, no computador. Diz ele:

As palavras no papel são tangíveis, você quase pode tocar a tinta, e têm uma durabilidade incrível. [...] se um disquete cair na água o texto nele contido desaparecerá para sempre. No computador, o texto não tem uma realidade sólida, além de ser extremamente frágil – se você apertar um comando errado, adeus texto. Quando falamos em ler um livro, nosso vocabulário é gastronômico: ‘Devoramos um livro’ ou ‘Saboreamos um texto’. Já em relação ao computador, usamos palavras que têm a ver com superfície, como ‘surfear na internet’ ou ‘escanear um texto’. É impossível interiorizar o texto que aparece na tela luminosa.

Ele conclui que não lidamos com a informática de maneira adequada, pois acha que insistimos em utilizar o CD-ROM, por exemplo, para enriquecer a edição de uma enciclopédia, quando o livro convencional é o suporte mais adequado para este tipo de texto. Não acredita, como muita gente, hoje, que a mídia eletrônica substituirá a imprensa. “Bobagem” – diz ele. “Assim como a fotografia encontrou sua linguagem própria, a informática também achará a sua.”

O filósofo Pierre Lévy, no livro *O que é o Virtual?*, reconhece que “um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a

comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência”.⁵ Entretanto, diferentemente de outros franceses, como Baudrillard e Virilio, sua visão desse fenômeno sociocultural não é catastrófica. Em lugar de prognosticar uma “desrealização geral” ou uma “implosão do espaço-tempo”, Pierre Lévy propõe uma “arte da virtualização”, uma “nova sensibilidade estética”. Para Pierre Lévy, é preciso compreender a mutação contemporânea – do real em direção ao virtual – para atuar nela, sem temer seus aspectos sombrios e acreditando em sua força criativa. Nestes tempos de globalização, a nova sensibilidade estética, ou arte da virtualização, proposta por Lévy, faria de uma “hospitalidade ampliada” sua principal virtude.⁶ “A arte” – conclui – “e portanto a filosofia, a política e a tecnologia que ela inspira e atravessa, deve opor uma virtualização requalificante, inclusiva e hospitaleira à virtualização pervertida que exclui e desqualifica.”⁷

Ancorado na filosofia de Deleuze, Pierre Lévy afirma o virtual como “o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”.⁸ Portanto, para ele, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual. “O real assemelha-se ao possível; em troca, o atual em nada se assemelha ao virtual: *responde-lhe*.”⁹

Ao virtual não falta existência, ele não é ilusório; é antes uma força, uma potência que se desprende do aqui e agora, que não se situa em um espaço ou tempo estáveis, e no entanto é constitutiva do próprio ser: “A árvore está virtualmente presente na semente”, exemplifica.¹⁰ E recorrendo à etimologia, nos lembra que a palavra *existir* é formada do verbo latino *sistere* ‘estar colocado’ e do prefixo *ex* ‘fora de’. A própria existência, portanto, é concebida como virtual.

As oposições pertinentes são, assim: possível e real, virtual e atual. O possível é o real a que falta existência, havendo entre os dois uma relação de identidade; ao virtual não falta existência, ele demanda um processo criativo – a

5. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 11.

6. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 14.

7. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 150.

8. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 16.

9. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 17. Grifos do autor.

10. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 15.

atualização – que responde com uma solução nova – o atual. Não se trata de uma escolha entre possíveis, mas de “uma produção de qualidades novas, uma transformação das ideias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual”.¹¹ O virtual, portanto, está em interação constante com o atual, e assim à atualização corresponde o processo inverso: a virtualização. Estamos sempre atravessando, do virtual ao atual ao virtual. Nessa dinâmica, abrem-se novos meios de interação e novas cronologias, cria-se uma “pluralidade dos tempos e dos espaços”; “diversos sistemas de registro e de transmissão (tradição oral, escrita, registro audiovisual, redes digitais) constroem ritmos, velocidades ou qualidades de história diferentes”¹²

Entendo o virtual, portanto, como “uma função da imaginação criadora, fruto de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de criar novas condições de modelização do sujeito e do mundo”;¹³ ou, nas palavras de Pierre Lévy, “ilusão que afirma o real enquanto novo” (simulacro potencializado), distinto, portanto, do virtual como “ilusão do desaparecimento do real” (simulacro despotencializado). Segundo a concepção pessimista (ou catastrofista) de Baudrillard e Virilio, com o enfraquecimento das oposições entre as noções de falso e verdadeiro, cópia e original, realidade e ilusão, o novo estaria dando lugar ao clichê, ao que estes filósofos chamam “simulacro despotencializado”. Ao contrário dessa concepção pessimista, a abordagem de Pierre Lévy propõe o desafio de produzir, a partir dos clichês, “imagens que nos permitam realmente acreditar no mundo em que vivemos”.¹⁴

Deste ponto de vista, a autorreferência, ou seja, o fato de a imagem em nossos dias não mais estar necessariamente associada à realidade é, antes de tudo, uma libertação com relação aos modelos e sistemas de verdade. Ao homem contemporâneo, em interação com as novas tecnologias de produção de imagens, cabe, portanto, escolher entre reproduzir e recriar. Os cineastas Win Wenders e Michelangelo Antonioni parecem ter plena consciência da sua escolha, ao afirmarem, no filme *Além das Nuvens*: “Mas, atrás de cada imagem, existe outra mais fiel à realidade. E, no fundo dessa imagem, há outra e mais outra atrás da última, e assim por diante, até a verdadeira imagem daquela realidade misteriosa, absoluta, que ninguém jamais verá.”

11. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 17.

12. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 22.

13. PARENTE. *Imagens*, n. 3, p. 16.

14. PARENTE. *Imagens*, n. 3, p. 19.

A poesia e as tecnologias eletrônicas

Christian de Portzamparc, um dos doze arquitetos europeus entrevistados por Odile Fillion sobre o uso da imagem de síntese na criação de projetos arquitetônicos, não acredita que o mundo esteja se tornando virtual; “é apenas mais um registro”,¹⁵ diz ele.

Vivemos a partir de agora em dois, três, quatro planos diferentes, é isso. Uma parte de nós se tornou planetária com o fax, o telefone, e até mesmo teleconferências. Isto não deve eliminar a relação com os outros, nem o ato de comer, nem o ato sexual. A imprensa e Gutenberg não fizeram desaparecer nada. ao contrário, lançaram ainda mais longe a cultura e a inteligência. Uma ferramenta tão excepcional como a imagem de síntese nos permite fazer mais experiências, nos permite ser melhores; é uma espécie de tesouro, de capacidade de inteligência e de pesquisa, que permite ir mais longe, e descobrir outras coisas.¹⁶

Como poderíamos situar a poesia – aqui entendida como toda e qualquer manifestação da arte verbal, e não apenas as formas em verso ou as formas escritas – no ambiente do desenvolvimento tecnológico? Nascida na oralidade, na dependência apenas do corpo humano como suporte e meio de transmissão, a poesia – em sentido amplo, insisto – se vê ameaçada desde o surgimento da escrita, que, para certa linha de pensamento, seria a responsável pelo enfraquecimento da memória. Dispondo de uma técnica de registro, em suporte material, das narrativas e dos cantos, o homem deixaria de investir nos recursos mnemônicos naturais, e a tradição oral iria cair no esquecimento, ficando dela apenas a parte que se conseguisse guardar sobre o papel (que haveria de ser pequena, na medida em que as prioridades de registro eram outras, de maior interesse político e econômico). Esta me parece ser a mesma resistência manifestada por muitos pais e educadores contemporâneos nossos, com relação ao uso da calculadora eletrônica por estudantes.

Com o desenvolvimento da imprensa, ao final do século XV, inicia-se um processo de democratização da escrita. A escrita deixa de ser privilégio dos

15. “C’est un registre de plus.”

16. Cf. PORTZAMPARC. In: ANDREU et alii. *Espace = écran?*, p. 52-61. Tradução feita por mim.

religiosos e atinge o domínio leigo. Imprimem-se, além da Bíblia e de inúmeros textos sagrados, tratados científicos e filosóficos até então registrados em manuscritos a partir de ditados, e, com o passar dos anos, os cantos e as narrativas orais tradicionais são sistematicamente recolhidos, transcritos, compilados, adquirindo a forma de livro. Na segunda metade do século XVIII, na Europa, a redução do preço do livro, em consequência do desenvolvimento das técnicas de reprodução, a proliferação dos jornais, das sociedades de leitura e das bibliotecas de empréstimo provocam um “furor de ler” que é descrito pelos observadores da época como “um perigo para a ordem, como um narcótico [...] ou como um *desregramento da imaginação e dos sentidos*”.¹⁷

A poesia, no entanto, não sucumbe às novas tecnologias da linguagem; ao contrário, ela se transforma, ou seja, assume novas formas: paralelamente ao canto, o homem passa a criar textos em linguagem verbal escrita, compondo o que ficou chamando entre nós literatura – em sentido etimológico ‘arte da letra’. E, assim, desse processo de “letramento”, nasce uma outra tradição textual. Ao longo da história da impressão no Ocidente, vão se criando novos gêneros: a novela, o romance, a prosa poética, a poesia em versos brancos, a poesia visual.

A era da eletrônica trouxe à tona os mesmos temores antigos com relação ao destino da arte verbal. As pessoas se perguntavam, nos anos 50 e 60, quando a “telinha” passou a integrar os lares de todo o mundo: A TV vai destruir os livros? Em breve já não haverá bibliotecas e livrarias! – são prenúncios que circulam entre nós desde os anos 80, quando os microcomputadores tornaram possível a condensação de textos nos espaços mínimos dos disquetes e CDs, ou mesmo no “não-lugar” das redes de comunicação.

A propósito, ouçam o comentário de José Paulo Paes, no prefácio à edição brasileira de 1964 dos *Contos de Andersen*:

[...] jamais carecemos tanto de defender os direitos da imaginação como nos dias de hoje, em que a produção em massa ameaça transformar-nos a todos em réplicas mecanizadas uns dos outros. A televisão e a história em quadrinhos já começam a obliterar nas crianças o poder de enxergar com os olhos da mente – olhos capazes de recriar realidade à imagem e semelhança de cada indivíduo – e a fazê-las escravas dos olhos do corpo, que só alcançam enxergar um mundo cada vez mais padronizado. E no

17. CHARTIER. *A ordem dos livros*, p. 100. Grifos meus.

dia em que perder a faculdade de imaginar, de refazer o mundo dentro de si na medida dos seus desejos e das suas aspirações, o homem estará irreparavelmente convertido num robô sem alma nem vida próprias.¹⁸

Michel Faubert, “pesquisador de tesouros” da literatura oral do Quebec¹⁹ – conforme está na capa do CD em que ele conta histórias “do tempo em que anjos e demônios ainda disputavam a grande Floresta do rei” – ao final da década de 90, lamenta o silêncio imposto pela TV à literatura oral canadense:

Numa época em que a televisão educa as crianças e adormece os pais, a influência que os contadores de histórias puderam ter no imaginário do Quebec já é quase uma lenda... Malefícios ou armadilhas fantásticas, lobisomens, fadinhas ou diabinhos, o que resta dos mistérios e das sombrias noites brancas de antigamente?²⁰

Toda essa história pode ser resumida numa só questão: a imagem – e em o especial a imagem tecnológica – disputa o lugar social da palavra? Pensamos, com Pierre Lévy, que não se trata de um jogo de exclusão; e que, ao invés de opor resistência, devemos tentar acompanhar e dar sentido às novas mídias, respondendo com criatividade às ameaças de alienação. Pois

as coisas só têm limites claros no real. A virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos.²¹

Ou, nas palavras de Roger Chartier, em entrevista a Jean Lebrun, publicada em livro em 1997 na França sob o título *Le livre en révolutions*:

A grande questão, quando nos interessamos pela história da produção das significações, é compreender como as restrições são sempre transgredidas pela invenção, ou, inversamente, como as liberdades de

18. PAES. Prefácio. In: CONTOS De Andersen, p. 8.

19. FAUBERT. *Contes du Québec*.

20. FAUBERT. *Contes du Québec*, verso da capa. Tradução feita por mim.

21. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 25.

interpretação são sempre cerceadas. A partir desta questão, talvez seja mais fácil avaliar os prós e os contra da revolução eletrônica.²²

Ou, ainda, dito de outra forma, pelo poeta e antropólogo baiano Antônio Risério, autor do *Ensaio sobre o texto poético em contexto digital*, em conversa com Fabrício Marques, publicada no *Suplemento Literário* de Minas Gerais em maio de 99, sob o título “Multigrafias”:

[...] podemos atuar sobre as tecnologias, negociá-las socialmente, ressignificá-las. [...] Diante das tecnologias, não devemos nos comportar passivamente, como se as coisas fossem produzidas em paragens extraterrestres. [...] Há que investir poeticamente no campo da computação gráfica, tirando partido das possibilidades da nova tecnologia da mente, que alarga o horizonte do fazer, no sentido da linguagem. A palavra eletrônica é uma palavra-evento. O poeta que souber lidar com isso vai se movimentar, obviamente, num novo universo escritural.²³

Nascem da intermídia os produtos híbridos

Nos “shoppings culturais”, livrarias e lojas de produtos eletrônicos, tenho buscado os textos poéticos, e especialmente contos da tradição oral, em mídia eletrônica. Pude observar que o desenvolvimento dos equipamentos multimídia, propiciando a interação de diversas linguagens, fez nascer produtos híbridos, constituídos muitas vezes de livro e disco (CD ou CD-ROM) ou, mais raramente, livro e vídeo. O caráter híbrido desses produtos culturais não se manifesta apenas no acréscimo de outras semioses à linguagem gráfica do impresso, mas na miscigenação semiótica propiciada pela simultaneidade das diferentes mídias disponibilizadas em uma só máquina, o computador. Parece, assim, mais adequado falar em intermídia do que em multimídia. O termo intermídia expressa melhor a interrelação das diversas linguagens, dinâmica criativa que resulta em formas novas. A esse respeito, McLuhan já afirmava na década de 60:

22. CHARTIER. *Le livre en révolutions*, p. 19. A tradução deste trecho foi feita por mim. Saiu em 1998 a tradução brasileira – *A aventura do livro: do leitor ao navegador* – pela Editora UNESP.

23. MULTIGRAFIAS, p. 6-7.

O híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos.²⁴

Acho interessante lembrar aqui, ao lado do pensamento avançado de McLuhan, a absoluta negação deste hibridismo formal presente no critério de fidelidade dos folcloristas. A esse respeito, Sílvio Romero se manifesta claramente ao final da “nota indispensável” que publica a partir da 2ª edição dos *Contos populares do Brasil*. Logo após garantir que os contos por ele publicados ali estão impressos sem “nenhum artifício”, ele critica:

O mesmo não se poderia dizer de algumas coleções que aí andam de gênero híbrido, que, afinal, nem são obras de arte, nem estudos de folclore... Não passam de tremendíssimos *pastiche*!²⁵

O pastiche, assim como o plágio, perderam, ao final do século XX, grande parte da carga negativa que lhes era atribuída no século XIX e início do século XX. A consciência dos meios de comunicação como construtores de linguagens já não permite ao usuário de quaisquer deles acreditar na fidelidade da transmissão, ou seja, da tradução de uma linguagem a outra. Haroldo de Campos propõe o termo *transluciferação mefistofáustica* para significar uma prática tradutória comprometida sobretudo com o poético, livre da tirania do original. Pierre Lévy concebe uma *ecologia cognitiva*, defendendo a ideia de “um coletivo pensante homens-coisas, coletivo dinâmico povoado por singularidades atuantes e subjetividades mutantes...”²⁶

Mas não é grande ainda o número de produtos híbridos, feitos em torno da narrativa oral, disponíveis no mercado. Cito aqui os que considere mais interessantes: o livro & CD *Jali Kunda*, produzido em torno da música dos *griôs*, com gravações e fotos feitas na África, mas incluindo faixas compostas por Foday Musa Suso (*griô* africano radicado em Nova Iorque) em pareceria com o minimalista americano Philip Glass, e ensaios sobre as conexões entre a música tradicional

24. MCLUHAN. *Os meios de comunicação como extensões do homem*, p.75.

25. ROMERO. *Contos populares do Brasil*. 3. ed., p. 196.

26. LÉVY. *As tecnologias da inteligência*, p. 11.

africana e ritmos contemporâneos, como o *jazz* e o *hip-hop*; *Conte populaire Allemand*, fitas cassetes com a leitura em voz alta (“a voz de seu livro”) da tradução francesa das “Aventuras do Barão de Münchhausen”; *Contes en pays Akié, Côte d’Ivoire*, fita cassete com gravação de *performance* (que inclui o canto e a percussão) do contador africano Manfeï Obin; o CD-ROM produzido por equipe francesa, dirigida por Jean-Yves Corre, em torno do conto “O Pequeno Polegar”. Vou comentar aqui este último.

O Pequeno Polegar – Livro & CD-ROM

Coproduzido em 1996 pelas Éditions Assouline e Arborescence (Paris), *Le Petit Poucet* é um produto cultural híbrido, constituído de livro e CD-ROM, e integra uma coleção ao lado de outros títulos de narrativas tradicionais. O projeto gráfico²⁷ trabalhou muito bem o caráter híbrido do produto: o CD-ROM é inserido na capa do livro sob três formas – verbal (acima do título, a indicação “LIVRE & CD-ROM”); visual (sobreposta à ilustração da capa, a imagem do disco em transparência, obtida com a utilização de um verniz ou plástico brilhante, com limites translúcidos); e material (o CD-ROM foi acondicionado no verso da capa, que, sendo cartonada, permitiu a colagem do dispositivo plástico mais comumente usado para fixar os CDs nas embalagens). A capa, afinal a mesma para o livro e o CD-ROM, tem formato de livro e imagem de cinema: reproduz-se ampliado um detalhe de uma das ilustrações do miolo, em que o Pequeno Polegar tira as botas de sete léguas do ogro; a imagem do CD, sobreposta em transparência, sugere as lentes do *zoom*.

Partindo do texto estabelecido por Charles Perrault a partir da tradição oral europeia, e das gravuras elaboradas por Gustave Doré para a edição de 1861, Assouline e Arborescence lançam mão dos recursos tecnológicos da editoração eletrônica e da computação gráfica e produzem uma nova leitura da velha história do Pequeno Polegar. As linguagens utilizadas transitam da imprensa ao vídeo, passando pela fotografia e pelo cinema, todas sintetizadas em multimídia.

27. Curiosamente, entre os créditos do livro não figura o nome do artista gráfico responsável pelo projeto; entre os créditos do CD-ROM, lê-se “grafismo e incrustação de vídeo: Jean-Yves Corre e Sabine Pangaud”; estaria o *design* do produto incluído no grafismo?

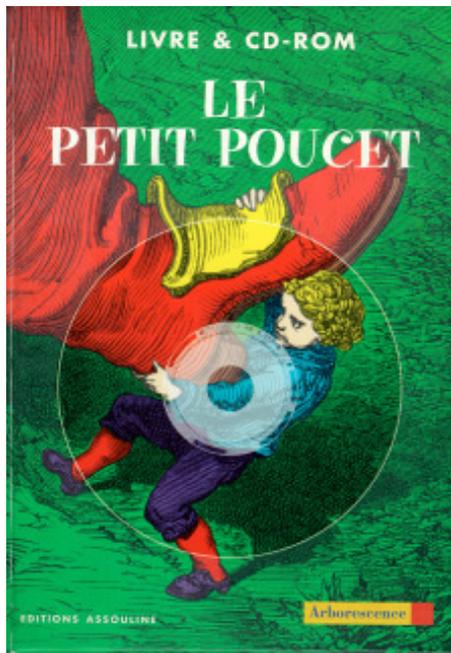


FIGURA 1 – Na capa, a imagem em transparência sobre detalhe da ilustração remete à lente de zoom e ao CD: trânsito entre as linguagens do impresso, do cinema e da multimídia.

FIGURA 2 – O miolo do livro segue estética de hipertexto, com destaque visual (cores e formas das letras) em palavras que são *links* no CD-ROM.



No livro, as ilustrações de Doré ganham cores vivas, assim como o próprio texto, impresso sobre páginas de fundo azul turquesa, vermelho, amarelo ouro e canário, verde bandeira e limão. A folha de guarda resguarda a história do objeto livro na estamperia miúda que lembra as encadernações manuais. A página de rosto divide espaço com os créditos, deslocada para o verso da folha de guarda; no espaço normalmente ocupado pela folha de rosto, em página ímpar, de frente para o leitor, sob fundo branco como tela, anuncia-se em grandes letras coloridas de amarelo e vermelho:

Il était une fois...

Nas páginas do miolo, o texto ganha aspecto de hipertexto, com destaques obtidos através da mudança de fontes e da aplicação de cores em algumas palavras e expressões que correspondem às ligações entre os nós do CD-ROM.²⁸

A primeira tela do CD-ROM é uma folha de rosto convencional: título, autor e ilustrador. Emoldurando esse texto, umas pedrinhas, que remetem à primeira proeza do Pequeno Polegar: assinalar o caminho de casa com pedras catadas no riacho, de madrugada. Na navegação do CD-ROM, as pedras conduzem a vários caminhos, à escolha do leitor: um seixo acima do título acessa o Sumário; um seixo abaixo do título, à direita do nome do autor, acessa texto sobre Charles Perrault; um seixo abaixo do nome do ilustrador acessa texto sobre Gustave Doré. Um monte de seixos ao lado da palavra *Jeu* acessa um jogo interativo em que o leitor é convidado a relacionar a imagem e a voz de diversos animais. No convite feito pelo personagem Pequeno Polegar, representado pelo menino ator, – “Écoute ces bruits!” – podemos perceber, de um lado, uma referência aos ruídos da floresta onde as sete crianças são abandonadas, mas de outro lado, em metalinguagem, um apelo ao desenvolvimento da sensibilidade auditiva, para ouvir a voz, ou, ainda, uma referência a fórmulas utilizadas pelos *grîôs* africanos para iniciar uma história: “Écoute!”.²⁹

A partir do Sumário, os capítulos podem ser acessados na ordem desejada, através de dois *clics* no seixo desenhado à esquerda do título de cada um

28. Cf. Os conceitos de *nó* e de *ligação entre nós* em: LÉVY. *O que é o virtual?* p. 50. *Nó*: “elemento de informação, parágrafo, página, imagem, seqüência musical, etc.; *ligação entre nós*: “referência, nota, indicador, ‘botão que efetua a passagem de um nó a outro’”.

29. Cf. OBIN. *Contes en pays Akié, Côte d’Ivoire*. Introduction aux contes, 4min 08. Nesse texto, o contador africano faz referência a três fórmulas: “Écoutez cette histoire!”, “Prêtez-moi vos oreilles!” e “Écoutez plutôt cette histoire!”

(com um *clic*, o seixo se “ilumina” com o desenho de uma flor). A tela de fundo do sumário é composta de uma foto ou desenho de terra, emoldurada de flores (da floresta?). À esquerda, a letra **Q** – clicada, exhibe a palavra **Quitter**, opção para sair do CD-ROM, passando por uma tela com os créditos; à direita, três seixos – com um *clic*, este ícone “se ilumina” com uma flor, com dois, acessa novamente a folha de rosto.

O texto é dividido em capítulos, estrutura que não corresponde à do livro, mas certamente é mais adequada à linguagem de hipertexto, a fragmentação favorecendo a interação do usuário com a narrativa. Como observa Roger Chartier,

a representação eletrônica dos textos modifica totalmente a sua condição: ela substitui a materialidade do livro pela imaterialidade de textos sem lugar específico; às relações de continuidade estabelecidas no objeto impresso ela opõe a livre composição de fragmentos indefinidamente manipuláveis [...].³⁰

Assim, ao invés de seguir a ordem determinada pela espacialidade do livro (folhas de papel encadernadas, ‘ordenadas em cadernos’), que se orienta pela sequência dos fatos da narrativa, conforme dispostos/ordenados pelo escritor/autor, o hipertexto deixa ao leitor a opção de recompor o texto, para isso mesmo reestruturado em fragmentos. A função autor, conseqüentemente, se desloca no sentido do leitor, que participa da composição ou formatação do texto a partir da virtualidade. A cada leitor, melhor ainda, a cada leitura, um novo texto; e a autoria se faz substituir pela coautoria. Ou, nas palavras de Pierre Lévy, “a hipertextualização objetiva, operacionaliza e eleva à potência do coletivo essa identificação cruzada do leitor e do autor.”³¹ Ainda:

Se definirmos um hipertexto como um espaço de percursos de leitura possíveis, um texto apresenta-se como uma leitura particular de um hipertexto. O navegador participa assim da redação ou pelo menos da edição do texto que ele ‘lê’, uma vez que determina sua organização final [...].³²

30. CHARTIER. *A ordem dos livros*, p. 101.

31. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 45.

32. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 45.

É interessante observar como se dá a representação da autoria coletiva no Livro & CD-ROM *Le Petit Poucet*. Na folha de rosto, que funciona como um ícone do livro (no próprio livro e no CD-ROM), figuram o escritor Charles Perrault e o gravurista Gustave Doré na posição de autor; no livro, entretanto, conforme já observei aqui, a folha de rosto é deslocada para uma página par, ocupando, portanto, uma posição menos prestigiosa do que a convencional e dividindo espaço com os créditos da produção editorial; o CD-ROM traz os autores do livro para a tela de abertura (imagem de folha de rosto), numa homenagem ao livro como memória/história, que se desdobra nas informações sobre os autores (texto oralizado e imagens fotográficas), que o leitor pode acessar a partir da primeira tela. Os créditos relativos à concepção e produção do CD-ROM só são acessados ao final, na saída da “navegação”; são vários nomes, correspondendo às várias linguagens e mídias envolvidas, diluindo-se, portanto, a autoria num caráter coletivo que acaba por remeter à tradição oral, com seu “autor legião”.

Os ícones usados como ligações entre nós funcionam como uma carta enigmática ao contrário: ao invés de substituir, eles se acrescentam a palavras ou expressões destacadas no texto. No Cap. I, por exemplo, segue-se à palavra **crier** o desenho de uma boca aberta e à palavra **pleurer**, um olho lacrimejante; quando clicados, cada um desses ícones ativará uma imagem no quadro esquerdo da tela (ilustração de Doré animada por superposição de videofilme com atores).

A imagem do texto é concebida como um rolo de papel, lembrando um manuscrito antigo, que se desenrola na metade direita da tela. A metade esquerda é ocupada por uma ilustração emoldurada por lenhas (uma referência direta à ambientação da história – a floresta – e aos personagens que desencadeiam a narrativa, os pais do Pequeno Polegar – dois lenhadores³³). Há uma imagem que ilustra o capítulo, a partir da abertura, e várias outras que podem ser acessadas através de *clíc* nos ícones inseridos no texto verbal. Sobre esta moldura, o desenho de uma pedra que, clicado, se abre numa boca, que ativa ou desativa a voz (o texto é inteiramente narrado por um ator do sexo masculino). Sob a moldura, três pedras: a do centro acessa o Sumário; a da esquerda e a da direita, o capítulo anterior e posterior, respectivamente.

33. “Il était une fois un **bûcheron** et une **bûcheronne** qui avaient sept enfants, tous garçons (...).” (Grifos do texto.)

Jean-Yves Corre, ao conceber esse CD-ROM, parece ter em mente a advertência de Roger Chartier: “A concepção eletrônica de todos os textos cuja existência não começa com a informática não deve, em absoluto, significar o abandono, o esquecimento, ou pior, a destruição de objetos que foram os seus suportes.”³⁴ Jean-Yves Corre não se esquece do livro e da voz como suportes da narrativa; ao contrário, em diversos pontos do CD-ROM, ele nos lembra o livro através de imagens visuais, como o rolo, a folha de rosto, o sumário; como também, através do recurso aos atores, traz à tela a imagem do corpo e a voz das narração oral, ou *performance*, do teatro, do cinema e do vídeo.

A “telinha” da esquerda é ocupada pelos seguintes tipos de imagens e textos orais:

- Trechos de falas das personagens, extraídos da narrativa e encenados por atores diversos, em vídeo. No Cap. VI, por exemplo, o nó acessado através de *clic* na expressão **maudite femme**, exibe o ogro dizendo: “**Maudite femme!** Je ne sais à quoi il tient que je ne te mange aussi.”
- Explicação do sentido da palavra destacada no texto da narrativa, através de imagens com música ou com a fala de um ator. O sentido do verbo *habiller*, por exemplo, no trecho “Il faut, lui dit sa femme, que soit ce **veau que je viens d’habiller** que vous sentiez” (Cap. VI), é definido por uma imagem em fotomontagem de um bezerro vestido (*babillé*) de paletó e gravata, e a voz do Pequeno Polegar dizendo: “**Habiller une viande** c’est la préparer pour la cuisine [...]” O sentido metafórico de **gibier**, no trecho “Voilà du **gibier** qui me vient bien à propos pour traiter trois ogres de mes amis qui doivent me venir voir ces jours-ci” (Cap. VI), é explicitado pela imagem fotográfica do Pequeno Polegar com a superposição em vaivém da foto de um coelho, obtendo-se o efeito de uma metamorfose em duplo sentido: ora menino, ora meio menino meio coelho, ora coelho.

Várias linguagem convivem num único (mas múltiplo) objeto de leitura (neste caso, um livro & CD-ROM). Os recursos da tecnologia multimídia

34. CHARTIER. *A ordem dos livros*, p. 107.

possibilitam a convivência de uma série de procedimentos de tradução Inter semiótica, ou seja, a passagem de uma linguagem a outra, em um só ambiente – do desenho para a animação e para o cinema, da fotografia para o vídeo, da literatura escrita para o desenho, a fotografia, a animação e o cinema. Destaco alguns recursos que exploram os processos tradutórios e assim poderíamos chamar intermídia:

- Animação das gravuras de Doré através da sobreposição de videofilme com atores. Este recurso é utilizado várias vezes e produz um efeito muito interessante. No Cap. VI, por exemplo, um *clic* na palavra **couteau** nos conduz a um nó em que vemos em primeiro plano uma faca em p&b (*zoom* em detalhe da ilustração de Doré), que se movimenta, sendo amolada pelo ogro, cujo rosto se reflete na lâmina, através da sobreposição do videofilme com ator, colorido. No Cap. I, o trecho “Il s’était glissé sous **l’escabelle** de son père” pode conduzir a um *zoom* no menino da ilustração, que se movimenta, saindo já de sob o banco de sua mãe, quando à gravura se sobrepõe o videofilme com ator. No trecho “Il les tira de dessous le lit **l’un après l’autre**”, no Cap. VI, através da sobreposição de videofilme com ator, o ogro da gravura se movimenta, puxando, um a, os sete irmãos de sob a cama onde se haviam escondido: “Voilà un, deux, le quatrième...Oh, le joli cinquième, six, et ce tout petit que je croyais ne voir pas il fait sept.”
- Animação de fotografia, através de gráfica. No Cap. X, por exemplo, alterna-se a imagem fotográfica de um rei de peruca e careca, sugerindo a possibilidade de se “desnudar” a aristocracia, como na conhecida história “A Roupas do Rei”. Esta imagem está ligada ao trecho final da narrativa, em que Perrault atribui ao Pequeno Polegar a profissão de emissário da corte, ganhando a vida por levar as ordens do rei ao campo de batalha, de onde trazia para as mulheres notícias de seus amantes.
- Sobreposição de desenho animado a imagens de videofilme com atores ou a gravuras de Doré. No Cap. VI, por exemplo, a partir da ligação “**dévorait déjà des yeux**”, os olhos do ogro representado por ator se transformam em bocas, que se abrem, exibindo os dentes, prontas a devorar os meninos. A partir do trecho “je ne saurais les voir

mourrir de faim”, no Cap. I, à imagem em movimento do Pequeno Polegar representado pelo ator menino se sobrepõe o desenho animado de um esqueleto. Outros exemplos interessantes estão no Cap. VIII, a partir da ligação **coupa** em “il **coupa**, sans balancer, la gorge à ses sept filles”, em que a faca da gravura de Doré se move em direção à garganta das meninas adormecidas; e na abertura do Cap. II, em que a gravura do Pequeno Polegar catando pedrinhas no riacho é animada pela sobreposição de uma grande bolha em movimento, como as bolhas de ar na água.

- Fotomontagem com videofilme. No Cap. I, por exemplo, a foto de um polegar é montada com a filmagem do ator menino, que balança dependurado no dedo, imagem acessada a partir de um *clic* na ligação “il n’était guère plus *grand que le pouce*”.

Gostaria, por fim, de fazer uma observação relativa a um elemento essencial no desfecho da narrativa. As **botas de sete léguas**, objeto mágico que o Pequeno Polegar “*tira doucement*” ao ogro, lhe permitem, através de um golpe de esperteza, apropriar-se de toda a fortuna do papão europeu, “navegando” assim entre condições sociais de pobreza e riqueza. O texto de Perrault apresenta dois desfechos: no primeiro, o Pequeno Polegar, tendo carregado toda a riqueza do ogro, voltou para a casa dos pais, onde foi recebido com muita alegria; mas há quem não concorde com este último detalhe e diga que o Pequeno Polegar nunca roubou o ogro, e que na verdade ele não deu falta daquelas botas de sete léguas, as quais só usava para correr atrás das crianças. No segundo desfecho apresentado por Perrault, o Pequeno Polegar trabalha como mensageiro da corte, “navegando” entre o privado e o público, o rural e o urbano, o feminino e o masculino, a paz e a guerra (a família, na floresta, e a corte, na cidade; o rei e as damas na corte, e os cavaleiros na frente de batalha). As Botas de Sete Léguas, encurtando distâncias e, portanto, reduzindo o tempo comunicações, parecem funcionar como um símbolo do desejo de virtualização no imaginário popular. Deste ponto de vista, a tradução Inter semiótica da narrativa “O Pequeno Polegar” para a linguagem multimídia nos remete às relações entre magia e técnica, arte e ciência: o virtual tecnológico nada mais seria do que uma forma de expressão tornada disponível pelo desenvolvimento científico a partir de antigas concepções da arte e da magia universais.

Os muitos sentidos do texto em multimídia

No universo multimídia, o sentido da leitura é deixado a cargo do leitor, que escolhe por onde navegar, geralmente a partir de imagens visuais, ícones que sugerem caminhos para onde se pode ir. Em teoria, não há um rumo certo, mas sim diversas virtualidades, sentidos que o leitor (aqui chamado navegador) poderá construir através da seleção sequencial dos *links*. Trata-se ainda de uma forma de ler já prevista nos mais antigos livros impressos, como a própria Bíblia (com sua organização em capítulos e versículos, que possibilita o trânsito livre entre as diversas unidades de texto). No entanto, esta forma de ler parece-me bem distanciada da nossa prática, orientada, na escola, para uma ordem lógica, instituída pela escrita e reforçada pela imprensa, constituída quase sempre de começo-meio-fim, introdução-desenvolvimento-conclusão, ou apresentação-clímax-desfecho.

Os novos suportes ou novos ambientes (os especialistas preferem falar em ambiente multimídia), me parece, vêm ampliar o universo das formas de expressão poética, tanto no momento da criação quanto na etapa da difusão e da fruição ou leitura, em sentido amplo. O alto investimento financeiro na informação e na comunicação, uma característica do século XX, torna possível, hoje, a circulação de diferentes formas de pensamento, de percepção, de intuição, num mesmo ambiente, numa só máquina. Nasce assim novas formas, da interação do homem (com toda a sua memória, inteligência e imaginação) com a máquina (que nada mais é, afinal, do que uma tentativa de objetivação, exteriorização, e ampliação das habilidades humanas).

O sentido, na linguagem multimídia, é construído fundamentalmente pela interação do leitor com o hipertexto, o que o desloca de uma posição estática de fruidor para a dinâmica da coautoria. Em lugar da linearidade da escrita alfabética (traços, rastros do autor, a serem seguidos), tem-se a pluralidade de caminhos abertos à navegação pela virtualidade.

O sentido emerge de efeitos de pertinência locais, surge na intersecção de um plano semiótico desterritorializado e de uma trajetória de eficácia ou prazer. Não me interessa mais pelo que pensou um autor inencontrável, peço ao texto para me fazer pensar, aqui e agora. A virtualidade do texto alimenta minha inteligência em ato.³⁵

35. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 49.

Esse modo de significação da linguagem multimídia parece-me muito próximo ao da literatura oral, especialmente nos aspectos da variabilidade e da atualização. Pode-se dizer, com base nos estudos estruturalistas, que a literatura oral se constitui a partir de alguns eixos narrativos, em torno dos quais compõem-se inúmeras variações textuais, com a interferência de dados do contexto e da história dos contadores e do público da performance. O sentido da literatura oral, portanto, como o da multimídia, também “emerge de efeitos de pertinência locais” e não mantém nenhum compromisso de fidelidade ao pensamento de um “autor inencontrável”. Como observa Vera Lúcia Felício Pereira a respeito das narrativas orais, “os contadores apropriam-se dos textos mais difundidos e fazem com eles uma colagem narrativa. Os elementos das histórias são moldados a seu modo para se ajustarem às condições em que vivem, expressando melhor seus interesses.”³⁶

Em 1973, refletindo sobre as possibilidades de “escrever a voz”, no livro *O prazer do texto*, Roland Barthes afirma que

uma certa arte da melodia pode dar uma ideia desta escritura vocal; mas [...] é talvez hoje no cinema que a encontraríamos mais facilmente. Basta com efeito que o cinema tome *de muito perto* o som da fala (é em suma a definição generalizada do ‘grão’ da escritura).³⁷

Em 1984, o artista e pesquisador Julio Plaza, em proposta de virtualização da Bienal de Artes Plásticas de São Paulo, através do videotexto (que vem a ser, afinal, o pai do CD-ROM) faz a seguinte observação sobre a virtualização do texto:

A conformação (formatação) da linguagem ao videotexto [...] coloca [...] na ordem do dia muitos dos programas das vanguardas de começo do século XX, no que diz respeito a programas estéticos que privilegiam a expressão universal e não a particular (individual), através de uma estética programática em harmonia com o mundo industrial (leia-se construtivismo, neoplasticismo, o *ready-made* dadaísta e o concretismo, entre outros). O videotexto privilegia assim, pelo esquematismo das linguagens, o caráter coletivo e universal dessas mesmas linguagens, não havendo lugar para a expressão e estilo pessoal (como cultura do ‘ego’), mas do humano.³⁸

36. PEREIRA. *O artesão da memória no Vale do Jequitinhonha*, p. 66.

37. BARTHES. *O prazer do texto*, p. 86.

38. PLAZA. *Sobre o videotexto*, p. 33.

Hoje, a multimídia, através da sobreposição de fragmentos de diversas linguagens (verbal – oral e escrita; visual – desenho, pintura, gravura, fotografia, cinema e vídeo; sonora – música, voz, ruídos), parece configurar-se como o meio mais adequado à inscrição das artes da voz. Para a inscrição do conto oral, portanto, do ponto de vista semiótico, o CD-ROM seria um meio muito mais adequado do que o livro; este, libertando-se dos limites do modelo verbal alfabético, tem muito a aprender e incorporar de tantas outras formas de linguagem, como se pode ver pelo exemplo do trabalho realizado pelas equipes de criadores de Assouline e Arborescence a partir da narrativa “Le Petit Poucet”, que acabo de comentar. Gostaria de chamar a atenção também para o trabalho que vem sendo realizado no Brasil pela escritora e artista plástica Ângela Lago. Destaco especialmente o livro *A Rainha Adivinha*, pelo trabalho de hibridização da linguagem, fazendo as ilustrações participarem do texto verbal e movimentando-as através de impressões em papel transparente sobreposto ao papel opaco.

Para explorar criativamente a multimídia, é necessário desenvolver um novo sistema de escrita, que se afaste do modelo alfabético, aproximando-se do ideográfico e do videográfico, e constituindo, afinal, o que Pierre Lévy chamou de “ideografia dinâmica”.³⁹ Roger Chartier fala em três mutações fundamentais na história da leitura: a passagem da leitura em voz alta para a leitura silenciosa e visual; a mudança das funções de oração e meditação para a decifração intelectual; e a passagem do livro ao texto eletrônico, à leitura na tela.⁴⁰ A revolução que vivemos hoje é, para ele, a mais significativa, pois modifica as estruturas e as formas de suporte da comunicação. Cabe aos criadores, aos poetas da terceira grande revolução da história da leitura, aceitar o desafio de enveredar por várias linguagens, para além da letra, mais junto do verbo, da voz. Ali dentro, nas cordas do tear, nós encontraremos o texto. Acredito, como Pierre Lévy, que

A cultura do texto, com o que ela implica de diferido na expressão [...], é [...] levada a um imenso desenvolvimento no espaço de comunicação das redes digitais. Longe de aniquilar o texto, a virtualização parece fazê-lo coincidir com sua essência subitamente desvelada. Como se a virtualização contemporânea realizasse o devir do texto. Enfim, como se saíssemos de uma certa pré-história e a aventura do texto começasse realmente. Como se acabássemos de inventar a escrita.⁴¹

39. LÉVY. *O que é o virtual?* p. 50.

40. Cf. CHARTIER. *A ordem dos livros*, p. 97-101.

41. LÉVY. *O que é o virtual?*, p. 50.

Transcreating virtual narratives: performance and multimedia

Abstract: Conceiving the virtual as a function of creative imagination, multimedia seems to be, presently, the most suitable means for the inscription of the oral arts due to the fact that it involves, just like performance, several languages in interaction. This work comments on an intermedia translation, to both book and CD-ROM forms, of the well-known oral tale which became familiar to us as "Little Thumbling", edited from the text established by Charles Perrault and from the engravings made by Gustave Doré for the French edition of 1861.

Keywords: virtual, multimedia, intermedia, orality, oral tale.

Referências

- BARTHES, Roland. *O prazer do texto*. 3. ed. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- CHARTIER, Roger. *A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. Tradução de Mary del Priore. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1994.
- CHARTIER, Roger. *Le livre en révolutions: entretiens avec Jean Lebrun*. Paris: Textuel, 1997.
- CONTE populaire Allemand: les aventures de Baron Munchhausen. Lu par Bob Roza, Pierre Trabut. Grenoble: La Voix de Son Livre, 1991. (fitas cassetes)
- FAUBERT, Michel. *Contes du Québec: la grande forêt du roy*. França: Prod. L'Autre Label, Distr. Mélodie. 199?. (CD)
- JALI KUNDA: griots of West Africa & beyond. Book and Compact Disc. New York: Ellipsis Arts, 1996. (livro & CD)
- LE PETIT Poucet; livre & CD-ROM. Texto de Charles Perrault. Gravuras de Gustave Doré. Realização e direção artística de Jean-Yves Corre. Paris: Éditions Assouline, Arborecence, 1996.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2. reimpr. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, [1998?].
- MULTIGRAFIAS: Antônio Risério conversa com Fabrício Marques. *Suplemento Literário*, Belo Horizonte, Secretaria de Estado da Cultura, n. 47, maio 1999, p. 6-7.

- OBIN, Manfeï. *Contes en pays Akié, Côte d'Ivoire*; les aventures de Boton le lièvre. Forcalquier (France): L'Autre Label, 1995. (fita cassete)
- PAES, José Paulo. Prefácio. In: CONTOS de Andersen. Seleção e prefácio de José Paulo Paes. Tradução de Olívia Krähenbühl. Capa e ilustrações de Mogens Ove Österbye. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 1964. p. 7-10.
- PARENTE, André. A imagem virtual, auto-referente. *Imagens*, Campinas, Ed. da Unicamp, n. 3, p. 15-19, dez. 1994.
- PEREIRA, Vera Lúcia Felício. *O artesanato da memória no Vale do Jequitinbonha*. Belo Horizonte: Editora UFMG, Ed. PUC-Minas, 1996.
- PLAZA, Júlio. Sobre o videotexto. In: PIGNATARI, Décio *et alii*. *Comunicação e novas tecnologias*: reflexões. São Paulo: COM-ARTE, 1984. p. 21-33.
- PORTZAMPARC, Christian de. C'est un registre de plus. In: ANDREU, Paul *et alii*. *Espace = écran?* Douze architectes et les images de synthèse. Propos recueillis par Odile Fillion. Bruxelles: Éditions Architecture & Prospective, 1996. p. 52-61. (livro & videofilme)
- ROMERO, Silvio. *Contos populares do Brasil*. Lisboa: Nova Livraria Internacional Ed., 1885. [2. ed. Rio de Janeiro, São Paulo: Clássica, 1897. Rio de Janeiro: José Olympio, 1954. Belo Horizonte: Itatiaia, São Paulo: EDUSP; 1985.]