



Evento	Salão UFRGS 2013: IX SALÃO DE ENSINO
Ano	2013
Local	Porto Alegre - RS
Título	Objeto info-estético É um Livro: do real ao virtual
Autores	LUCIANE DA COSTA CUERVO Fabricia Damando Santos Raquel Usevicius Hahn Renata Costa de Sa Bonotto
Orientador	MARIA CRISTINA VILLANOVA BIASUZ

Contextualização do projeto

A partir de discussões sobre diferentes usos e funções das tecnologias no contexto atual, o grupo de trabalho, formado por pesquisadoras-docentes, buscou fazer uma reflexão a partir dos pressupostos apresentados por diferentes autores abordados na disciplina “A estética das redes e o ciberespaço” do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação. Ao considerar o perfil interdisciplinar do grupo, o fio condutor da pesquisa para essa produção consistiu na experiência docente permeada e resignificada pelo uso da tecnologia.

O objetivo do grupo foi desenvolver um objeto info-estético a partir do livro impresso de Lane Smith “É um Livro” em sua projeção para o formato digital publicado na web, em formato de vídeo. Essa produção almejou despertar sentimentos e sensações e também provocar paradoxos na intersecção do real e o virtual. Em um primeiro momento, buscou-se selecionar ideias sobre abordagens e materiais, chegando-se à proposta de discutir a transformação dos modos de leitura e interação, bem como os diferentes materiais e espaços que os diversos tipos de livros ocupam hoje na sociedade.

Esse livro infanto-juvenil apresenta um diálogo entre dois personagens, num futuro hipotético: um burro bem adaptado a seu *notebook* e um gorila que lê um livro. Aparentemente, o livro, de tão obsoleto e tão antigo, constitui um artigo totalmente desconhecido para o burro. Familiarizado apenas com os recursos tecnológicos, o burro inicia o diálogo despreziosamente, e chega a perguntas com “- Possui login? - *Twitta?* - Como baixa a página?”. Dá a entender que o burro só consegue fazer construções e interpretações a partir das ferramentas tecnológicas que está habituado. As respostas curtas do gorila leitor para as tentativas interpretativas do burro repetem-se pacientemente: “- Não. É um livro”.

Nesse contexto metafórico, supostamente um livro não seria atrativo ou cativante o suficiente, porém a estória se desenvolve para a conquista do burro, usuário virtual, pelo livro, objeto real, concreto e desconhecido. Desse modo, a obra de Lane Smith abre espaço para a discussão entre o real e o virtual bem como as possibilidades e transformações que as tecnologias ensejam. Foi inspirado por esse olhar que o grupo concebeu o objeto info-estético.

No que se refere aos aspectos técnicos, o vídeo empregou ferramentas de edição de vídeo com o Moviemaker e edição de sons com o Audacity, contou com a captação de cada imagem e posterior sincronização das falas dos personagens que foram feitas por crianças, a fim de oferecer uma característica mais infantil ao vídeo. Houve inserção de imagens além do livro a fim de ilustrar termos, sentidos e conteúdos trazidos pelos diálogos dos personagens do livro, além de ter as vozes e apresentar legenda em todas as telas referentes às “páginas” do livro em vídeo, tornando-o mais sensível e acessível.

A trilha sonora foi a música “Variações sobre o Peixe Vivo”, de Osvaldo Lacerda, interpretado pelos músicos Luciane Cuervo, Vladimir Soares, Keliezy Severo e Cristina Laidmer, flautas doces; faixa integrante do CD Octoeólio – Os Ventos do Brasil Meridional (Independente, 2006).

A apresentação do objeto info-estético se deu no contexto de um vernissage de livros infanto-juvenis com uma ação artística explorando o tema da leitura, suas diferentes linguagens, configurações e seus diferentes públicos. Esse evento proporcionou o acesso e manipulação de 70 livros de configurações, formatos e propostas, incluindo ainda exemplos de integração do material impresso com mídias digitais em alguns exemplares. Fica evidente que a tecnologia, longe representar uma ameaça para o livro impresso, convive com ele, se alia e também se ressignifica em meio a todo o processo.

Fundamentação teórica

O trabalho fundamentou-se nas reflexões de Parente (2009) sobre as redes de transformação e a subjetividade e sobre as tensões entre os conceitos de real e virtual. Pode-se afirmar que estamos diante de um novo paradigma, tendo em vista que a discussão sobre as redes está presente em vários trabalhos teóricos e práticos de diversas áreas como a ciência, a educação, a tecnologia e a arte. Ou seja, estamos diante de um pensamento das relações em oposição a um pensamento das essências.

Parente (2010) defende que o pensamento em redes está associado a pelo menos três temáticas gerais: a filosofia da rede, a rede como nova dimensão da comunicação e a estética da rede. Segundo suas palavras: “As redes são por demais reais... Elas sempre tiveram o poder de produção de subjetividade e do pensamento. [...] o fato de que pensar é pensar em rede. (PARENTE, 2010, p.91)

Real e virtual são conceitos complexos, os quais podem adquirir diferentes significados conforme o contexto em que se aplicam. O conceito de real é aquilo que existe: “Oposto a fictício, ilusório e aparente. Oposto a imaginário. Em um sentido metafísico, distingue-se o real, aquilo que existe por si mesmo, autonomamente, da ideia ou da representação que formamos dessa realidade” (JAPIASSU, 2008). Enquanto o

virtual: “que existe em potência e não em ato; suscetível de existir ou realizar-se, potencial. Da realidade de um computador de tudo que ocorre em um computador” (LUFT, 1999).

Dessas definições, depreende-se que o núcleo do conceito de real é a sua existência física, enquanto o virtual, em consonância ao contexto desse trabalho, poderia também referir à esfera mais global sobre o que ocorre em, com e por meio de um computador – e, portanto, é mediado por diferentes tecnologias digitais.

Segundo Parente (s.d.) “o virtual é um conceito rico em definições e discussões: ao contrário do que se pensa, ele não remete a um além do real, mas ao próprio real.” No campo da fotografia, cinema, vídeo e o domínio digital, vídeo. Dubois (2004) pontua esse mesmo aspecto ao argumentar que a evolução das máquinas está circunscrita a determinadas fases. Dentre essas, destaca-se a fase em que a imagem pode ser transmitida ao vivo e para muitas pessoas. Porém, a imagem informática, também chamada de imagem de síntese, implica em que o real se torne maquínico. Consequentemente, enquanto gerada pelo computador, pode ser considerada virtual.

No contexto da informática educativa, faz sentido afirmar que a virtualidade é, de fato, “real”, porém ocorre em diferentes tempos e espaços do mundo virtual. Parente (1999) ainda destaca que há uma necessidade de ir além do real, que pode ser uma vontade de reconstruir o real, ou seja, o real enquanto novo.

Constata-se que o termo “virtual” pode compreender uma grande diversidade de conceitos, por isso, a importância de contextualizá-los conforme o enfoque das reflexões. A realidade virtual, por exemplo, exprime a realidade na qual vivemos, não se trata de pensar como a imagem representa a realidade, mas pensar um real em função do que a imagem permite visualizar (PARENTE, 1999).

Antes do advento do livro, muitas transformações podem ser observadas quanto ao desenvolvimento da escrita na sociedade. Inicialmente toda a cultura era oral, mas, com a escrita temos os primeiros registros em pedra e em placas de argila. Até assumir a forma que o livro tem hoje, muito tempo se passou. Com a utilização das novas tecnologias, o livro continua em transformação e assume tanto outras novas formas (como pretende-se evidenciar no *vernissage* que propomos para integrar a apresentação do objeto info-estético).

Da mesma forma, se antigamente podíamos ler os livros em forma de rolo como existe na *Torah*¹ até hoje, no computador, de certo modo, essa aproximação também é possível. Diante do computador, realiza-se a leitura como um rolo vertical, pois o texto sobe e desce na tela.

A questão instigante que engajou o grupo de trabalho surgiu através da reflexão sobre o conceito de virtual, da problematização do que é um livro e da hibridização de diversas formas e recursos tecnológicos em um objeto info-estético a partir de e para um livro. Considerando que o virtual está em sintonia com elementos subjetivos muitas vezes não facilmente delineados, pode-se expandir ao extremo o conceito de virtualidade, e chegar até a cognição em si.

A autoreferência de um vídeo, por exemplo, nem sempre é uma determinação técnica relativa a um meio de expressão, e que ainda, depende-se da fé do espectador, sendo eu a imagem pode se dar um “duplo tão perfeito do real que a ele se substitui”.

É nesse sentido é que o vídeo desenvolvido sobre um livro real, apresenta-se como virtual, mas um virtual que remete ao real. Trata-se da imagem autoreferente, podendo ser uma imagem da imagem na qual, apresenta-se com uma realidade tão significativa que tende a ser tão real quanto o livro impresso. Se depende da fé do espectador, da interação do sujeito com o meio e as apropriações advindas das experiências com o vídeo produzido, despertamos e trabalhamos com vários sentidos: visão e audição, além de possibilitar e despertar emoções de alegria, euforia e até mesmo a melancolia. De posse dessas emoções e através da consciência das mesmas o sentimento pode tomar conta do espectador e, conseqüentemente, o levará à “fé poética”.

Para Manovich (2008), um objeto info-estético “refere-se a práticas culturais que podem ser mais bem compreendidas como uma resposta às novas prioridades da sociedade da informação, trabalhar com ela e produzir conhecimento a partir da informação”. Manovich (2008) ainda destaca que a info-estética não nos obriga a usar o termo nova mídia.

Um objeto info-estético não precisa usar novas mídias, mas sim, explorar diversas áreas culturais com o uso do computador para proporcionar a elaboração e desenvolvimento dessa produção – algumas produções inclusive podem ter a tela com base.

Considerações finais

Nessa nova criação do livro, foram reunidas as páginas do livro impresso assim como as páginas da tela do computador. Tudo isso é viabilizado pelo uso de ferramentas tecnológicas que estão ao nosso alcance.

O presente trabalho teve como objetivo desenvolver um objeto info-estético através da transposição da obra impressa de Lane Smith “É um Livro” para o formato de vídeo.

A informação estética em formato de vídeo apresentado proporcionou inúmeras formas de comunicar ideias e produzir sentidos. Mesmo que nem todos compreendam uma determinada língua enquanto código

¹ Principal livro religioso da cultura judaica que está presente nas sinagogas.

escrito e/ou falado, a imagem, som, movimento e contexto integrado constituem meios de comunicação e ampliam as possibilidades de interpretação e produção de subjetividade.

A informação estética em formato de vídeo apresentado proporcionou inúmeras formas de comunicar ideias e produzir sentidos. Mesmo que nem todos compreendam uma determinada língua enquanto código escrito e/ou falado, a imagem, som, movimento e contexto integrado constituem meios de comunicação e ampliam as possibilidades de interpretação e produção de subjetividade.

Fica evidente que a tecnologia, longe representar uma ameaça para o livro impresso, convive com ele, se alia e também se ressignifica em meio a todo o processo. Longe de caminhar para sua extinção, o livro não será totalmente substituído por vídeos ou outras formas que permitam interatividade ampliada. O livro impresso perdura e ele mesmo passa por alterações e hibridizações em novas formas.

Como visto no vernissage, o formato impresso especializou-se de tal forma que exhibe muitas modalidades propícias ao seu uso. De modo semelhante, os produtos virtuais digitais se configuram a partir de novas e diferenciadas modalidades de produção, apresentação e representação bem como de difusão – essas são diferentes das impressas, mas igualmente legítimas.

Com a apresentação do vernissage “É um Livro” ao grupo de alunos da disciplina culminando na exibição do objeto info-estético, abriu-se a possibilidade dos participantes manusearem diversos tipos de livros infanto-juvenis em uma exposição integrada por aproximadamente 70 exemplares, incluindo, livros de pano, livros sonoros, sensoriais, livros com pop-ups, com lupas, chocalhos, imagens em 3D, livros em diferentes línguas, livro em Braille, livros que ensinam (palavras, alfabeto, a desenhar, a explorar o corpo humano...), livros para brincar (de quebra-cabeças, de corrida, de aquaplay e no banho...) bem como livros interativos com *Ipad* e com o computador, onde a imagem impressa produzia efeitos tridimensionais que aparecem na tela do computador. Desse modo, se desconstrói a visão restrita do livro impresso e suas possibilidades e ressalta o caráter ubíquo do mesmo.

Por fim, com a apresentação geral do trabalho, incluindo o vernissage e o objeto info-estético, discutem-se os diferentes modos de abordagens e interações que os livros proporcionam atualmente, transcendendo o convencional de sua própria representação para além, enquanto também estabeleceu-se uma ponte para possibilidades e recursos tecnológicos.

O vídeo desenvolvido pode ser visualizado através do seguinte link: <https://www.dropbox.com/s/qlq1ja2dz75ptfx/%C3%89%20um%20livro%20final.mp4>.

REFERÊNCIAS

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naity, 2004.

JAPIASSU, Hilton. **Dicionário Básico de Filosofia**. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

LUFT, Celso Pedro. **Minidicionário**. 16. ed. São Paulo: Ática, 1999.

MANOVICH, Lev. **Introducion a Info-Aesthetics**. 2008. Disponível em: <http://manovich.net/Manovich.InfoAesthetics.2008.pdf>. Acessado em Julho de 2013.

PARENTE, André (org.). **Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

PARENTE, André. **O Virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PARENTE, André. **A Última Versão da Realidade**. Disponível em: <http://souzaesilva.com/projects/webdesign/sitenucleold/projetos/publica/artigos/andre.htm> (s/d). Acessado em 9 Jul. 2013.