

# Through the entrance door: presença e cultura visual em *Entrances & Exits*, de Reif Larsen

Larissa Andrioli

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
ORCID: 0000-0002-2300-0308

## RESUMO

O presente artigo tem como objetivo introduzir e discutir a obra *Entrances & Exits*, de Reif Larsen, publicada pela editora inglesa Visual Editions em colaboração com o Google's Creative Lab Australia em uma parceria que produziu, até hoje, nove títulos. A Editions at Play, como foi batizado o projeto, é descrita como um “experimento em literatura digital”, tendo sido responsável por publicações inovadoras que utilizam recursos exclusivamente digitais para a leitura. O livro em questão faz uso do Google StreetView e de coordenadas geográficas para estruturar e guiar o leitor pela narrativa, utilizando elementos que podem ser encontrados ao se navegar pelo sistema de mapeamento digital. Os desafios de lidar com objetos como esse e usar toda a sua potencialidade pedagógica e literária são os temas deste texto.

## PALAVRAS-CHAVE

editions at play; literatura digital; Google StreetView; presença digital.

## ABSTRACT

The present article aims to introduce and discuss the book *Entrances & Exits*, by Reif Larsen, published by Visual Editions in collaboration with Google's Creative Lab Australia, a partnership that has produced nine books up until today. Editions at Play, how the project was named, is described as “an experiment into digital literature”, and was responsible for innovative publications which use exclusively digital resources in reading. The book at issue uses Google StreetView and geographic coordinates to structure and guide the reader throughout the narrative, mobilising elements that can be found while navigating inside the mapping system. The challenges of dealing with such objects and how to put to use all their literary and pedagogical potential are the central topics of this text.

## KEYWORDS

editions at play; digital literature; Google StreetView; digital presence.

## I. INTRODUÇÃO

**P**ensar o ensino de literatura digital pode oferecer desafios, mas também inúmeras possibilidades. Ao voltarmos nosso olhar para a produção literária em telas e sistemas, é normal que procuremos equivalências e correspondências com a literatura impressa, que domina nossa forma de pensar há tanto tempo; no entanto, deparamo-nos com outro objeto, algo que escapa ao vocabulário e às ferramentas de compreensão que temos às mãos. Para poder ensinar esses objetos e abordá-los em toda a sua potencialidade, é preciso, antes de mais nada, dominá-los. Muito pouco ainda se fala sobre literatura digital e muito pouco também a consumimos, ainda que nossas vidas estejam cada dia mais atadas e entrelaçadas com as telas e os sistemas online. Com esse artigo, pretendo apresentar uma publicação cuja concepção, criação e, conseqüentemente, leitura e recepção estão necessariamente ligadas a dispositivos digitais, explorando suas potencialidades e usos.

A editora inglesa Visual Editions se lançou no mercado em 2010 com o objetivo de criar novas experiências com histórias. Suas fundadoras, Anna Gerber e Britt Iversen, iniciaram o projeto investindo em livros impressos de alta qualidade, trabalhando sob o mote “We create great-looking stories” (que, numa tentativa de preservar o jogo de palavras do idioma original, poderia ser traduzido como “Criamos histórias lindas de se ver”). Desde sua fundação, a editora já lançou seis títulos, entre reedições e inéditos, todos com a mesma proposta de experiência: livros que contem sua história não só através das palavras, mas também pelos aspectos visuais e sensoriais ali investidos. Foi assim que surgiram livros que já são considerados clássicos da literatura visual contemporânea, como *Tree of Codes*, de Jonathan Safran Foer, e *Kapow!*, de Adam Thirlwell.

Inicialmente investindo somente em livros impressos, em agosto de 2011 a editora lançou seu terceiro livro, juntamente com um aplicativo para iPad: ambos se chamavam *Composition N. 1* e tinham, dentro de si, o mesmo conteúdo – a publicação de Marc Saporta, lançada pela primeira vez na década de 1960 –, embora cada um o trabalhasse de forma diferente. O livro impresso era uma série de folhas soltas – de um lado o texto, do outro, obras

de Salvador Plascencia – alocadas dentro de uma caixa cuidadosamente projetada a partir de trechos embaralhados do livro. Já o aplicativo continha também as 150 páginas do livro, mas ativava o modo aleatório quando a leitura era iniciada e não possibilitava que o leitor escolhesse a ordem em que leria os textos. Este projeto, desenvolvido paralelamente em duas frentes, a impressa e a digital, continha em si o embrião da iniciativa que viria a público em janeiro de 2016 e que será destrinchada na próxima seção.

## II. EDITIONS AT PLAY: EXPERIMENTANDO O DIGITAL

Uma parceria entre a Visual Editions e o Google's Creative Lab Australia, a Editions at Play [EaP] surgiu como um projeto sem previsão de se estabelecer como uma editora fixa, e desde 2016 publicou nove livros: *All this Rotting*, de Alan Trotter; *STRATA*, de Tommy Lee Edwards e *I Speak Machine*; *The Truth about Cats & Dogs*, de Sam Riviere e Joe Dunthorne; *Entrances & Exits*, de Reif Larsen (que aqui será abordado mais pausadamente); *The Shape of Clouds*, de Gianrico Carofiglio; *A Universe Explodes*, de Tea Uglow; *Seed*, de Joanna Walsh; *Breathe*, de Kate Pullinger; e *We Kiss Screens*, de Tea Uglow e George Al. O espírito da Visual Editions – descrito na introdução com base nas entrevistas das criadoras do projeto – é claramente preservado na Editions at Play, já que no site da primeira é possível ler:

Nós acreditamos na criação de experiências de leitura novas e mais lúdicas, tanto dentro quanto fora das telas. Acreditamos na publicação de livros enquanto belos objetos culturais e apoiamos textos incríveis de alguns dos maiores escritores do mundo. Acreditamos na criação de livros digitais que vão além de PDFs, porque, francamente, achamos que os leitores merecem mais do que isso. Acreditamos, por fim, em trabalhar com parceiros comerciais e culturais incrivelmente talentosos ao redor do mundo para continuar fazendo histórias lindas de se ver.<sup>1</sup> (tradução minha)

Assim, quando comparamos esta proposta da editora com a proposta apresentada no site da parceria com a Google, podemos ver que estão extremamente alinhadas com relação à questão da tecnologia utilizada como ferramenta de produção de experiências:

---

<sup>1</sup> Texto original: "We believe in creating new and playful reading experiences, both on and off the screen. We believe in publishing books as beautiful cultural objects, championing great writing by some of the greatest writers in the world. We believe in making digital books that go beyond books as PDFs because frankly we think readers deserve more. And we believe in working with amazingly talented commercial and cultural partners from around the globe to keep making Great Looking Stories."

O objetivo da Editions at Play é permitir que escritores criem livros que mudam dinamicamente no celular ou *tablet* do leitor com o uso da internet, além de engajar a nova geração de leitores em seus celulares e também nos livros impressos. Queremos criar livros que são movidos pela mágica da internet. [...] As histórias impressas no formato “livro” estão por aí há cerca de 400 anos. Os *e-readers* começaram a aparecer no fim da década de 1990, e em 2016 os celulares provavelmente serão a forma mais popular de ler *ebooks*. [...] **Não há absolutamente nada de errado com livros normais. Nós amamos livros normais. [...] Nós acreditamos na possibilidade de encontrar novas formas de explorar os livros. Acreditamos na criação de novos contextos de leitura. Acreditamos na construção de experiências de leitura deliciosas e surpreendentes.** (Grifos meus, tradução minha<sup>2</sup>)

Como podemos ver pelos trechos grifados na citação acima, a EaP não tem o intuito ou o objetivo de combater nem mesmo desvalorizar a publicação dos livros impressos convencionais – mas, então, por que seu surgimento? A resposta vem a seguir: eles acreditam na criação de novas formas e contextos de experiências literárias, na exploração de novos mecanismos de narrativas. E como isso pode ser feito?

Às vezes as pessoas dizem que os livros físicos possuem características que não são bem transpostas para o digital. Nós queremos mostrar que o digital também possui características narrativas que não são transferíveis para o impresso.

#### **Que tipo de características?**

Características dinâmicas. Por exemplo, livros escritos para a internet podem ser: baseados em dados pertinentes, locativos, gerativos, algorítmicos, guiados por sensores, fluidos, não lineares, expansíveis, conectados aos *cookies*, personalizados, proximais, aumentados, em tempo real, sensíveis ao tempo, adaptáveis, colaborativos e compartilháveis.<sup>3</sup>

A base de criação dos livros da EaP, portanto, é a produção de material que não possa ser experimentado de forma tradicional: se, por um lado, os

2 Texto original: “The goal of Editions At Play is to allow writers to create books which change dynamically on a reader’s phone or tablet using the internet, and to engage the next generation of readers on their phones as well as in print. We want to create books that are powered by the magic of the internet. [...] The printed novel in ‘book’ form has been around for about 400 years. eReaders started to appear in the late 1990’s, and in 2016 mobile phones are set to be the most popular way to read ebooks. [...] **There is absolutely nothing wrong with regular books. We love regular books. And we love reading. We believe in finding new ways to explore the book. We believe in creating new contexts of reading. We believe in creating delightful and surprising reading experiences**”. (Grifos meus)

3 Texto original: “People sometimes say that physical books have qualities that do not transfer well to digital. We want to show that digital has narrative qualities that cannot transfer to print.

#### **What kind of qualities?**

Dynamic qualities. For instance books which are written for the web can be: data-led, locative, generative, algorithmic, sensor-based, fluid, non-linear, expandable, cookie-ish, personalised, proximal, augmented, real-time, time-sensitive, adaptive, collaborative, and share-y.”

livros impressos têm cheiro, textura, peso – todas características que nos afetam sensorialmente durante a leitura e que não podem, de forma não simulada, serem transferidos para o digital –, por outro, ele também é estático, fixo, não-dinâmico, único. E isso pode ser transformado pelos livros eletrônicos quando paramos de encará-los como um arquivo em PDF e passamos a vê-los como uma ferramenta aberta para criar obras colaborativas, compartilháveis, espaço-dependentes.

Seguindo este raciocínio, o catálogo da EaP é composto por livros que precisam necessariamente ser lidos em dispositivos móveis e apresentam cada um uma particularidade relacionada à sua narrativa.

*All this Rotting*, publicado em abril de 2016, é um livro frágil, cuja estrutura e escrita se alteram e somem aos poucos, à medida que o leitor movimenta seu dispositivo. Sua narrativa parte de uma mente instável e aborda duas mortes, uma violenta e repentina e outra, lenta e incrementada. Trata-se de uma experiência sobre perdas, de modo que o próprio texto é perdido ao longo da narrativa de 30 minutos.

*The Truth about Cats & Dogs* é um diário de criação compartilhado, que pode ser lido intercaladamente, uma colaboração falha entre um romancista e um poeta. O livro – que foi publicado em janeiro de 2016 – oferece, ao longo da leitura de cerca de 30 minutos, a possibilidade de alterar entre os diários de escrita dos dois, suas anotações sobre ressentimentos e sucessos. Não há, nesse caso, uma ordem específica de leitura, sendo possível que o leitor alterne entre as perspectivas da forma que achar interessante.

*STRATA* é um universo distópico inteiro, com movimentação similar a de vídeo games e conjuntos de textos técnicos e literários, acompanhada de trilha sonora. Lançado em abril de 2016 mas ambientado exatos 100 anos depois, no ano de 2116, descreve um universo em que experimentos falharam na tentativa de controlar a densidade demográfica, fazendo com que a população habite torres de proporções estratosféricas que lançam sobre as cidades sombras inescapáveis. Em suas 3 horas de leitura, *STRATA* nos faz mergulhar em um mundo futurístico criado por oito escritores diferentes, que descrevem o biosistema e a estrutura social do mundo que se despedaça sob as sombras das torres.

*The Shape of Clouds* é um projeto diferente, fruto de uma parceria com a empresa de automóveis Mercedes. Publicado em abril de 2017 e com cerca de 20 minutos de leitura, trata-se de uma aventura, uma narrativa de viagem que coloca os leitores no banco do motorista e se adapta aos seus arredores, tempo e espaço.

*A Universe Explodes* narra a história de uma pessoa cujo mundo está gradualmente se destruindo. O texto original foi escrito por Tea Uglow, mas o

diferencial está justamente no fato de que o texto se modifica. Há 100 versões do texto, alterado e passado à frente. A narrativa se altera com cada mudança de autoria, e embora seja possível ver o texto original ao clicar em um comando específico, o interessante é passear pelas vielas e percorrer as alterações, os cortes no texto, o que alguém achou não ser necessário para a leitura e construção narrativa. Publicado em abril de 2017, o livro tem cerca de 30 minutos de leitura, embora explorar todas as alterações e comparar as versões acabe por tomar mais tempo que isso.

*Seed* tem um tempo de leitura e uma proposta ambiciosos: em 300 minutos e tendo como pano de fundo uma tela que se expande constantemente, o livro busca carregar o leitor através de uma leitura única, individual, de uma narrativa que cresce e apodrece, que se emaranha e simplifica. O livro tem como guia as ilustrações botânicas de Charlotte Hicks e é narrado por uma garota de 18 anos entre os meses de julho e setembro do ano final da década de 1980.

*Breathe*, publicado em janeiro de 2018 e com um modesto tempo de leitura de 20 minutos, é uma história sobre fantasmas – mais especificamente, sobre uma jovem que conversa com fantasmas. A narrativa é recheada com suspense e interrupções fantasmagóricas que acabam por produzir um livro personalizado para o leitor, fazendo com que seja inevitável o calafrio ao perceber o encontro e o espelhamento dos mundos digital e físico.

*We Kiss The Screens* foi publicado em março de 2019 e tem um tempo de leitura que pode variar entre 30 minutos e 2 horas, dependendo do percurso do leitor pela narrativa. Trata-se de um livro personalizável, criado à medida que se lê a versão digital. A história é narrada de perspectivas múltiplas e se baseia nas *Metamorfoses* de Ovídio.

Já *Entrances & Exits* se apropria de uma das ferramentas mais utilizadas na internet hoje – o recurso StreetView do Google Maps – para criar uma narrativa digital, que será apresentada a seguir.

### III. ENTRANCES AND EXITS: MAPEANDO HISTÓRIAS

Ao abrir o aplicativo, somos apresentados ao que seria a capa do livro (figura 1): uma fotografia de uma rua sobreposta por um círculo duplo e uma seta indicando para seguir em frente. Acima do círculo, temos o nome do livro, e, embaixo, o nome do autor. A fotografia possui uma iluminação fria. É interessante notar, inclusive, que a cada acesso ao livro a capa é composta por uma imagem diferente. Ao clicar dentro do círculo, somos redirecionados para um índice que lista os capítulos e seções do livro: “i. Title” redireciona para a capa novamente; “ii. Legend” nos leva a uma legenda para os símbolos que nos ajudam a navegar pelo aplicativo; há 24 capítulos, sendo os cinco

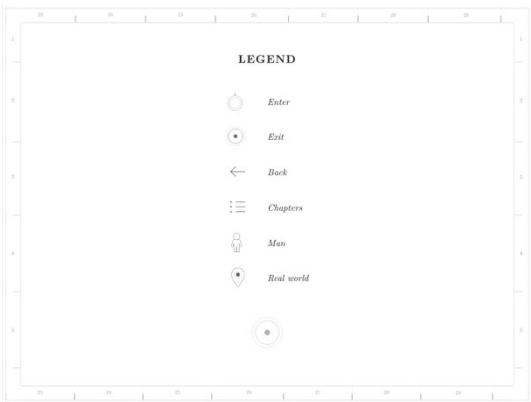
primeiros nomeados “Tavistock Terrace” e os outros como “Location unknown”, que são desbloqueados durante a leitura; “iii. StreetView bibliography” nos leva às coordenadas de cada locação do livro; e “iv. Acknowledgements” finaliza o livro com os agradecimentos.



Figura 1. Print de tela da capa de *Entrances & Exits*, de Reif Larsen.

Entrances & Exits	
CONTENTS	
i.	Title
ii.	Legend
1.	<i>Location Unknown</i>
2.	<i>Location Unknown</i>
3.	<i>Location Unknown</i>
4.	<i>Location Unknown</i>
5.	<i>Location Unknown</i>
By Reif Larsen	

Figura 2. Print de tela do índice do livro.



**Figura 3.** *Print* de tela da legenda explicativa para símbolos usados ao longo da narrativa.

Ao clicar no *link* para o primeiro capítulo, somos apresentados à imagem de uma mulher em uma bicicleta; a imagem é distorcida, esticada, como se estivéssemos avançando em uma locação no Google StreetView – e é exatamente isso que estamos vendo. Apontando para a mulher, temos o duplo círculo com a seta, acompanhados da frase “We met at a New Year’s Eve Party”, e ao clicar sobre o círculo temos acesso ao primeiro fragmento da história que começamos a ler.



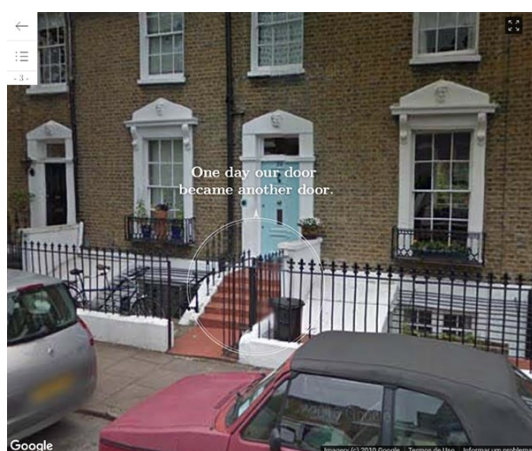
**Figura 4.** *Print* de tela da abertura do capítulo 1.

A narrativa é escrita em primeira pessoa e se passa em Londres, em 2008; o narrador ou narradora fala sobre sua companheira, Sue, e sobre o relacionamento deles(as): como se conheceram (ou como construíram a narrativa



de quando se conheceram), a reciprocidade do sentimento no relacionamento e o hábito que ela tinha de andar de bicicleta sempre, mesmo quando estava cheia de coisas.

À medida que avançamos, conhecemos mais sobre o relacionamento dos(as) dois (duas), sobre a rotina, problemas e dificuldades a partir das imagens externas que remetem às casas em que moraram ou os locais que frequentavam.



**Figura 5.** Print de tela da abertura do capítulo 2.



**Figura 6.** Print de tela da abertura do capítulo 3.

A navegação dentro da imagem é quase igual à navegação no próprio StreetView: não é possível avançar ou retroceder, mas pode-se fazer um giro completo nela, estabelecendo os arredores da locação. Mas, se o leitor desejar, pode acessar o [link](#) na “StreetView bibliography” que leva ao cenário de cada capítulo, e lá é possível perambular pelos arredores da imagem.



**Figura 7.** Print de tela da seção “StreetView Bibliography”.

*Entrances & Exits* faz uso do Google StreetView de forma a nos mergulhar no universo material da narrativa em questão de uma forma que somente a descrição verbal não consegue atingir. Assim, somos cercados virtualmente por um universo real, e então apresentados a uma narrativa ficcional que faz uso desse cenário. Sendo um livro baseado nos recursos digitais, sua leitura deve ser feita em conexão com a internet, uma experiência que acaba por se diferenciar mesmo dos *ebooks* tradicionais e de boa parte dos títulos de literatura digital a que temos acesso.

#### IV. *STIMMUNG* E PRESENÇA NA UTILIZAÇÃO DE IMAGENS

Em *Produção de Presença* (2010), Hans Ulrich Gumbrecht desenvolve um conceito fundamental para olhar para a literatura hoje – a noção de presença. Tendo como meio argumentativo uma releitura de Heidegger, o texto de Gumbrecht se baseia nos estudos das materialidades da comunicação e propõe uma nova forma de se consumir e ensinar arte.

O primeiro ponto apresentado pelo autor está ligado à experiência estética, que é, para ele, um espaço de oscilação entre presença e sentido; esse movimento não é regular ou linear, e às vezes aparece como uma interferência, sendo o sentido o elemento de maior destaque em alguns momentos, em oposição à presença, em outros. Para o autor, é importante destacar que não se deve tentar apagar leituras de sentido como forma de destacar ou valorizar a ideia de presença, e sim buscar novas formas de conectar as duas dimensões de percepção artística. Diante disso, a materialidade pode ser definida, então, como “fenômenos e condições que contribuem para a produção de sentido, sem serem, eles mesmos, sentido” (Gumbrecht, 2010: 28). Para nos referirmos à presença, portanto, é necessário passar pela dimensão física, tangível. Desse modo, a produção de presença teorizada pelo autor vai

se referir aos processos que dão início a ou intensificam o impacto de objetos materiais sobre nosso corpo material.

O conceito proposto por ele assume o compromisso de “lutar contra a tendência da cultura contemporânea de abandonar, e até esquecer, a possibilidade de uma relação com o mundo fundada na presença” (15). Assim, a produção de presença tem a ver com uma comunicação tangível, uma oscilação constante entre maior e menor proximidade e intensidade em que o sentido é um polo e a presença é outro, sendo impossível manter esse pêndulo parado no meio exato.

Quando nos deparamos com fenômenos de presença, eles estão sempre envoltos numa nuvem de sentido, de modo que tudo que podemos buscar com um objeto de experiência estética é essa oscilação entre as duas dimensões. Ao abordarmos textos escritos, no entanto, é esperado que a dimensão do sentido se sobressaia, mas a presença ainda aparece nas entrelinhas – na tipografia, no ritmo da linguagem, na textura do papel. Apesar da dominância dos efeitos de sentido em boa parte dos objetos de experiência estética e também na forma como nos relacionamos com e olhamos para eles, é sempre possível que nos permitamos simplesmente experienciar o objeto enquanto presença material.

Essa experiência de presença vem atrelada à criação de uma ambiência, de um *Stimmung*, como define o próprio Gumbrecht em *Atmosfera, Ambiência, Stimmung* (2014), em torno e a partir do objeto artístico. A leitura por *Stimmung* é anterior a uma proposta semântica sobre a arte, pois encara a obra em sua natureza de coisa, de algo que ocupa espaço no mundo. Antes de sucumbir às leituras que são propostas sobre ela, a arte passa por uma mediação estética que, embora em maior ou menor grau esteja presente em qualquer texto, mostra-se de forma mais acentuada em objetos materiais, palpáveis.

*Stimmung*, uma palavra de difícil tradução, aproxima-se da ideia de “ler para conhecer a intriga” (Gumbrecht, 2014: 11), e é apontada inclusive como a postura de leitura de grande parte dos leitores não profissionais. O significado propriamente de *Stimmung* se perde em traduções, mas o autor situa como algo entre as palavras do inglês *mood* e *climate*, sendo que a primeira diz respeito a um estado de espírito, enquanto a segunda fala sobre algo objetivo que se encontra em torno das pessoas, exercendo sobre elas uma influência física (12). Os textos escritos, assim como sons e climas atmosféricos, afetam o estado de espírito dos leitores. Assim,

ler com a atenção voltada ao *Stimmung* sempre significa prestar atenção à dimensão textual das formas que nos envolvem, que envolvem nossos corpos, enquanto realidade física – algo que consegue catalisar sensações interiores sem que questões de representação estejam necessariamente envolvidas. (14)

As atmosferas e ambientes referidos por Gumbrecht podem ser criadas por qualquer elemento textual através de cores, nuances, odores, sons e alterações climáticas. Eles “incluem as dimensões físicas dos fenômenos [...] [portanto] suas formas de articulação pertencem à esfera da experiência estética” (16). Essa experiência é apontada pelo autor como uma simultaneidade carregada de efeitos de presença e efeitos de sentido. Se pensarmos na potência dos textos literários para geração de *Stimmung*, as possibilidades são instigantes. Gumbrecht aponta (21) que no início da era moderna muitas antologias de narrativas e poemas indicavam o espaço em que deveriam ser desfrutadas, bem como a música que melhor acompanharia a apreciação da obra. Isso é importante porque a literatura nos permite e proporciona encontros com realidades de outros tempos. Embora nossa imersão na cultura de sentido nos leve a desconsiderar os efeitos imediatos que as obras têm sobre nós, a sensibilidade à atmosfera textual, ao ambiente criado pelo texto, dita nossa primeira experiência com ele e mostra como ele nos atinge de imediato.

A leitura em busca de *Stimmung* não tem o intento de decifrar as atmosferas e ambientes, já que estes não têm significados fixos; a busca é por “descobrir princípios ativos em artefatos e entregar-se a eles de modo afetivo e corporal” (30).

Ao nos depararmos para as publicações da Editions at Play, a questão se torna mais complexa: enquanto obras de literatura, esses textos produzem ambiências, mas em que ponto desse processo de *Stimmung* e produção de presença se encontram os livros digitais? É possível ler literatura eletrônica em busca de *Stimmung*? Se a presença se baseia principalmente em propriedades físicas da arte, como pensar os *ebooks*, o hipertexto, as obras digitais? A obra em questão aqui, *Entrances & Exits*, aponta para um caminho interessante com relação ao *Stimmung*, de modo que será utilizada como forma de pensar essas questões, mas antes é preciso explorar a questão da própria mídia digital.

Em geral, quando se fala em livros digitais, pensamos primeiramente em livros em PDF ou outros formatos que são suportados por computadores ou *e-readers*, o que pode ser chamado de remediação (Bolter e Grusin, 2000), que é a lógica pela qual as novas tecnologias reestilizam as mídias anteriores. A passagem das propriedades de uma mídia para outra – por exemplo, quando um livro “tradicional” é transposto para a mídia digital – configuraria a remediação, pois se trata de uma representação do livro em outro formato de apresentação. Esse processo, argumentam os autores, é uma característica definidora das novas mídias, já que todas as novas mídias são, em algum grau, dependentes das anteriores, que são remodeladas e recompostas.

Entretanto, à medida que as mídias se reconfiguram, elas tomam contornos próprios e se distanciam cada vez mais de suas antecessoras. Os livros digitais que surgem depois dessas novas configurações e que se pensam como novas formas de leitura extrapolam essas condições, já que investem em propriedades que somente a virtualidade e a tecnologia digital podem criar.

O imaginário que ronda a escrita digital, tomando-a como uma desmaterialização e desaparecimento de qualquer mediação, não se sustenta diante das décadas de experiência com as novas mídias. Deixando de lado essas posições apocalípticas que datam do início do século, o que sabemos hoje é que a literatura digital é capaz de criar efeitos de presença, inclusive ao nos aproximar de lugares distantes.

A narrativa interativa é compreendida como uma prática de mídias antigas que é reaplicada e adaptada às novas mídias, sendo o usuário ou leitor colocado como o intérprete responsável por caminhar pelos caminhos criados pelos dados, de modo que haja uma espécie de liberdade limitada de ação (Brown, Barker e Del Favero, 2011: 213). É possível identificar um aumento das narrativas participativas nos últimos anos, o que contribui para o surgimento de novas formas de narrar que borram as linhas entre leitura e performance. Esse aspecto é interessante porque a escrita digital, como aponta Babo (2004: 105), “goza da mesma prerrogativa da fala, isto é, do estatuto do directo, do actual, do simultâneo, do efêmero, simulando assim a natureza presencial da voz”, embora essa presença não seja aquela presença enquanto corpo material, mas sim de confluência de espaços diversos num mesmo tempo. A abolição da distância ao convocar espaços longínquos e temporalmente distantes de forma tão absoluta é resultado dessa desmaterialização da escrita nas novas mídias.

A narrativa hipertextual, portanto, encontra-se nesse cruzamento de heterogeneidades semióticas (107), questionando a fixação, a linearidade e a finitude que o livro impresso impõe. A hipertextualidade se encontra num ponto de esfumaçamento da totalidade física do livro ao fazer com que a leitura seja um ato de decisão (109). Curiosamente, ao abordar o tema da escrita hipertextual, Babo aponta para um “nomadização do leitor-espectador” (*ibidem*) em sua imersão perceptiva dentro do texto, o que aproxima essa leitura do objeto que trago a esse artigo.

Quando *Entrances & Exits* cria um ambiente imagético em que o leitor pode contextualizar geograficamente a história que está sendo lida; quando podemos circular pelas locações em que a narrativa se passa; quando o texto e a imagem estão tão intrincados que separadamente não atingem o leitor de forma tão potente; aí temos a criação de um novo objeto, que se utiliza de

um meio por vezes acusado afastar o leitor da experiência tradicional de literatura (por conta da desmaterialização da escrita apontada por Babo) para criar uma experiência de leitura única, complexa e multidimensional.

Se considerarmos a cidade de Londres como um personagem da narrativa de Reif Larsen – que se integra a ela de forma tão decisiva por ser não só o cenário, mas também a responsável pelo *Stimmung* do texto –, *Entrances & Exits* se adequa à definição de narrativa policrônica:

A narrativa policrônica é baseada na comunicação entre um usuário humano e agentes digitais, podendo o usuário navegar seu próprio caminho através de eventos pré-programados, movendo-se para frente ou para trás no tempo de acordo com sua vontade.<sup>4</sup> (Brown, Barker e Del Favero, 2011: 214; tradução minha)

A narrativa policrônica não é, de acordo com Herman (Brown, Barker e Del Favero, 2011: 215), uma ausência completa de sequência definida na narrativa, e sim uma forma de narrar que explora a indefinição como modo de multiplicar caminhos. Desse modo, ao conectar a história que conta às locações reais, Larsen cria diversas possibilidades de leitura e sequenciamento da experiência. Essa liberdade (ainda que programada) faz com que o leitor explore a localidade, conectando-a profundamente à narrativa em si. Dessa forma, sem apontar onde o leitor deve ler aqueles textos – como as antologias do início da era moderna faziam –, a narrativa digital criada por Larsen oferece esse cenário, possibilitando inclusive a nomadização referenciada por Babo, pois qualquer pessoa com acesso à internet pode conhecer a história narrada enquanto caminha por Londres, ainda que esteja do outro lado do mundo. O *Stimmung* aqui, portanto, se impõe sobre o leitor.

*Entrances & Exits* surge, portanto, como uma ferramenta potente não só para pensar a literatura digital como um todo, mas também para entender de que modo podemos potencializar o digital como ferramenta pedagógica. Para isso, voltemos a Gumbrecht.

## V. RECUPERAÇÃO DO MUNDO E ENSINO POR *STIMMUNG*

O autor aponta que nosso afastamento dos fenômenos de presença é resultado de uma tradição epistemológica que nega tudo que não pode ser descrito ou transposto para uma configuração de sentido. Essa “perda do mundo” estaria relacionada ao que faz com que muitos de nós vejamos como único valor dos fenômenos a potencialidade deles de nos fazerem embarcar

---

4 Texto original: “The polychronic narrative is based on a communication between a human user and digitally generated agents, where a user can navigate her own path through pre-scripted events, able to move backwards and forwards in time at will.”

em “mais um carrossel intelectual de autorreflexividade” (Gumbrecht, 2010: 120). Refletindo sobre o futuro das práticas intelectuais, ele propõe uma tripartição das disciplinas das Humanidades em “estética”, “história” e “pedagogia”. Interessa aqui, principalmente, as interseções possíveis entre as dimensões da estética e da pedagogia. A proposta pedagógica de Gumbrecht, testada pelo autor em um curso livre que ministrou em Stanford, está baseada no oferecimento aos alunos de diversos tipos de experiência estética, dando a eles a chance de conhecer suas reações aos potenciais dessas experiências sem que houvesse, antes, uma mediação de valor ou seleção baseada em “cânone”. A preocupação no curso em questão era fazer com que os alunos experenciassem *momentos específicos de intensidade*.

Queria que os alunos conhecessem, por exemplo, a doçura quase excessiva e exuberante que às vezes me arrebatava quando uma ária de Mozart aumenta em complexidade polifônica e quando acredito, de fato, *ser capaz de ouvir na pele os tons do oboé*. Quero que os alunos vivam, ou pelo menos possam imaginar, o momento de [...] alegria que sinto quando o *quarterback* da minha equipe favorita de futebol americano [...] ergue os braços, perfeitamente esculpidos, para celebrar um passe bem feito. (125-126)

Esses momentos, embora certamente nos atinjam de alguma forma, parecem carecer de efeitos edificantes. Como “[n]ão existe modo seguro de produzir momentos de intensidade” (127), estamos condenados a aguardar seu surgimento, ainda que saibamos, desde antes deles aparecerem, que não temos recursos para agarrá-los por muito tempo, fazendo com que sigamos buscando-os, mesmo que os relacionemos a sentimentos tristes e à sensação de perda. Segundo Gumbrecht, esses momentos de intensidade exercem sobre nós um apelo específico que nos impele a “procurar a experiência estética e a expor nossos corpos e nossas mentes ao seu potencial” (128).

Tentando se desvencilhar da associação feita pela tradição filosófica entre o conceito de experiência com a atribuição de sentido, Gumbrecht propõe uma outra nomenclatura, deixando de lado “experiência estética” em favor do termo alemão *Erleben*, ou experiência vivida, “no sentido estrito da tradição fenomenológica, a saber, como centrados em, ou como tematizações de, certos objetos da experiência vivida (objetos que, em nossas condições culturais, oferecem graus específicos de intensidade sempre que os chamamos de ‘estéticos’” (128-129). O conceito de *Erleben* está situado entre dois outros – *Wahrnehmung*, a percepção puramente física que ocorre em primeiro lugar, e *Ehrfahrung*, a experiência que ocorre após *Erleben*, como resultado da interpretação do mundo.

Pressupondo a conexão da experiência estética com momentos de intensidade separados do mundo cotidiano, Gumbrecht chega a uma outra camada da experiência estética, relacionada com a situação normal de sua ocorrência. A distância entre estas duas dimensões, bem como a inexistência de uma função pedagógica ou sistemática na direção da experiência estética, ou mesmo um resultado previsível que acrescente aos mundos cotidianos, faz com que ela se aproxime do conceito de *insularidade* desenvolvido por Mikhail Bakhtin, baseado na “incomensurabilidade entre a experiência estética e a propagação institucional de normas éticas” (131). Enquanto estas fazem parte dos mundos cotidianos historicamente específicos, a experiência estética fascina justamente por oferecer momentos de intensidade não relacionados com mundos cotidianos históricos específicos, o que permite concluir que a projeção de normas éticas sobre objetos estéticos provoca, inevitavelmente, uma corrosão do potencial de intensidade destes objetos. “Dito de outro modo, adaptar a intensidade estética a requisitos éticos significa normalizá-la e até mesmo diluí-la” (*ibidem*). Assim, esperar que uma obra de arte funcione como um meio de transmissão ou exemplificação de uma mensagem ética é, no mínimo, equivocado – “teremos de perguntar – de fato, a questão não pode ser omitida – se não teria sido mais eficaz articular essa mensagem em formas e conceitos mais diretos e explícitos” (*ibidem*).

Neste âmbito, a experiência estética nos impõe uma insularidade temporal e situacional, que nos coloca a uma clara distância em relação aos mundos cotidianos. Assim, se, em uma situação de insularidade, pararmos por um instante antes de atribuir sentido a uma epifania estética, teremos a oportunidade de “ser agarrados por uma oscilação em que os efeitos de presença invadem os efeitos de sentido” (157). Para Gumbrecht, essa distância dos mundos cotidianos pode ser associada à clássica autorreferência do mundo acadêmico como uma torre de marfim – pois é justamente essa distância que abre caminho para o pensamento de risco, aquilo que não pode ser pensado em nossos mundos cotidianos. Não se trata, entretanto, de isolamento – pois a “torre fica longe da sociedade e é muito diferente dela, mas tem portas e janelas” (158), o que nos permite analisar tópicos de risco sem que precisemos reduzir sua complexidade (como precisamos fazer em situações diárias, de que não estamos distanciados); ao contrário, podemos até mesmo aumentar a complexidade dos tópicos. Neste ponto entra a experiência vivida, ou seja, o momento que se segue à exposição aos fenômenos e precede o início de sua “decodificação” em sentido. No contexto desta argumentação, Gumbrecht propõe que busquemos uma forma de ensino a mais próxima possível do *Erleben*, da experiência vivida.

O bom ensino acadêmico consiste em pôr a complexidade em cena; trata-se de chamar a atenção dos alunos para fenômenos e problemas complexos, mais do



que prescrever modos de compreender certos problemas e, em última análise, de lidar com eles. Em outras palavras, o bom ensino acadêmico deveria ser *dêitico*, mais do que interpretativo e orientado para soluções. (158-159)

Para não correr o risco de ter uma forma de ensino dêitica que acabe por resultar em silêncio, o autor recorre ao conceito didático de “leitura”. A leitura (seja de livros, seja do mundo) não se baseia somente na atribuição de sentido, mas trata-se do movimento de perder e ganhar controle intelectual – um “movimento interminável, [...] alegre e doloroso” (159) que não ocorre somente na leitura de livros, mas pode ocorrer no contato com qualquer objeto cultural, desde que esse encontro se dê sem expectativa de soluções ou respostas.

Assim, para que possamos ter uma epifania estética – seja numa sala de aula ou fora dela – precisamos nos encontrar num estado de disposição. Embora, retomando Georges Bataille, Gumbrecht admita que “a relação (culturalmente determinada) que (não) mantemos com os nossos corpos [...] pode ter crescido a ponto de correremos o risco de já não sentirmos falta daquilo que perdemos” (171), ele argumenta ser palpável hoje a vivência de um momento para além dessa perda absoluta, e a volta do desejo perdido.

A obra de Reif Larsen interessa aqui justamente por sua potencialidade de agir como um objeto próximo do que Gumbrecht aponta como essa possibilidade de epifania estética. A ambientação, a criação do *Stimmung* da narrativa por meio do uso do StreetView cria o cenário ideal para que o leitor seja atingido em cheio pelos efeitos de presença do texto. Isso faz com que *Entrances & Exits* se mostre uma ferramenta particularmente interessante não só para entender as novas formas de criação literária na internet, como também novas possibilidades de uma pedagogia literária baseada em presença, em *Stimmung* e em afetos.

## VI. CONCLUSÃO

Se pensarmos como nossa cultura é, hoje, baseada em e permeada por imagens (especialmente as digitais), faz sentido que a literatura esteja cada vez mais atrelada à visualidade. Em *Sobre Fotografia*, de Susan Sontag, a autora cita Feuerbach para afirmar que na modernidade a imagem é preferida ao objeto real, pois parece haver um prazer pela ficção ou pela ilusão que a imagem proporciona; e uma sociedade se torna verdadeiramente moderna quando o consumo e a produção de imagens se torna um de seus principais rituais. Para a autora, entretanto, a potência da fotografia está no fato de que, diferentemente do que acontece com textos e pinturas, ela não é somente uma interpretação da realidade, mas também um vestígio material diretamente

transferido do real, como uma impressão digital, de modo que podemos argumentar que a fotografia talvez seja a forma mais pura e aproximada de criação da presença e do *Stimmung*. Através dela, podemos apreender, além da experiência, também informações, ainda que essa apreensão seja meramente visual e/ou virtual, como quando passeamos pelo Google StreetView de uma cidade que nunca visitamos – exatamente o que *Entrances & Exits* faz ao apresentar seus textos integrados a imagens do aplicativo de mapas.

A fotografia ensina ao nosso olhar um novo código visual, modificando e ampliando nossas ideias sobre o que vale a pena olhar, e seu resultado mais extraordinário é nos dar a sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça. É a própria Sontag que afirma que colecionamos fotos como quem coleciona o mundo, e assim nos apropriamos da coisa fotografada, criando, por meio do testemunho fornecido por meio de cada foto, uma crônica de nós mesmo. O que Reif Larsen faz é justamente se apropriar dessa ideia, tomar imagens já disponíveis e criar também sua crônica – embora esta seja ficcional e sobre outras pessoas. Assim, ele cria um *Stimmung* propício para que possamos mergulhar mais inteiramente na história, como se estivéssemos observando a coleção de imagens do narrador, aquela sequência de fotos que ele usa para contar sua própria história de vida.

Trata-se de um embuste bem-criado, já que, como afirma Mirzoeff (1999), a visualização da vida cotidiana não significa necessariamente que a conhecemos de fato. Se a tecnologia visual é um aparato desenhado para aumentar a visão natural, aqui isso é levado a consequências extremas: não só observamos uma história que se passa em outro país, como também se cria uma ficção em cima daquilo que estamos vendo, de modo que não sabemos até que ponto estamos lidando com histórias reais ou não.

*Entrances & Exits* se utiliza dos recursos tecnológicos mais presentes na nossa vida para contar uma história de amor. A proposta da Editions at Play de criar novos contextos e novas experiências de leitura surge não de forma completamente inovadora, a partir da invenção de um novo suporte, mas sim pelo reaproveitamento de algo que está na nossa vida, mas no qual nunca esperamos encontrar narrativas. Ao inserir literatura no mapa do nosso cotidiano, somos pegos de surpresa, somos atingidos pela eventividade do texto.

Assim como a Visual Editions fez com o livro físico, o que a Editions at Play tenta proporcionar é a sensação de *eventness* durante a leitura, a começar pela apresentação inicial da narrativa, seja ela em edições impressas graficamente trabalhadas ou em aplicativos que se apropriam de ferramentas do nosso dia a dia para nos contar uma história e nos tocar. Parece ser necessário que, para lidarmos com o mundo em que estamos inseridos hoje, saibamos também lidar com a literatura que ele produz.

## REFERÊNCIAS

- BABO, Maria Augusta (2004). “O hipertexto como nova forma de escrita”. *A Historiografia Literária e as Técnicas de Escrita – Do Manuscrito ao Hipertexto*. Eds. Flora Süssekind, e Tânia Dias. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa; Vieira e Lent. 104-111.
- BOLTER, Jay David, e Richard Grusin (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- BROWN, Neil C. M., Timothy S. Barker, e Dennis Del Favero (2011). “Performing Digital Aesthetics: The Framework for a Theory of the Formation of Interactive Narratives”. *LEONARDO* 44.3: 212-219.
- Editions at Play. <https://editionsatplay.withgoogle.com/-/about>. [18 dezembro 2019]
- Editions at Play – Our Books. <https://editionsatplay.withgoogle.com/#!/#%2F>. [18 dezembro 2019]
- GUMBRECHT, Hans Ulrich (2010). *Produção de Presença – O que o Sentido Não Consegue Transmitir*. Tr. Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: PUC-Rio/Contraponto.
- (2014). *Atmosfera, Ambiência, Stimmung*. Tr. Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: PUC-Rio/Contraponto.
- LARSEN, Reif (2016). *Entrances & Exits*. Londres; Sydney: Visual Editions; Editions at Play.
- MIRZOEFF, Nicholas (1999). “Introduction”. *An Introduction to Visual Culture*. Londres: Routledge.
- SONTAG, Susan (2004). *Sobre Fotografia*. Tr. Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras.
- Visual Editions. <http://visual-editions.com/about>. [18 dezembro 2019]