

# **RYAN, M. L.; EMERSON, L.; ROBERTSON, B. J.(Org.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 2014**

ROSELI GIMENES  
Universidade Paulista (UNIP)  
roseligi@globo.com

Os organizadores do guia, Marie-Laurie, Lori e Benjamin, são respeitados professores de língua inglesa da Universidade do Colorado. Marie-Laurie Ryan é uma pesquisadora independente. Entre 2010 e 2011, na Alemanha, ela pesquisou o fenômeno da narrativa em vários meios de comunicação. É autora de *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory* (1991), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001) e *Avatars of Story* (2006). Editou, ainda, *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (1999), *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* (2004), *Intermediality and Storytelling*, com Marina Grishakova (2010) e, em parceria com David Herman e Manfred Jahn, *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (2005). Atualmente, está editando *Johns Hopkins Guide* para a *New Media and Digital Textuality*, em parceria com Lori Emerson e Benjamin Robertson. Seu trabalho acadêmico lhe rendeu o Prêmio para Acadêmicos Independentes e o Prêmio Aldo e Jeanne Scaglione de Literatura Comparada, ambos da *Modern Language Association*. Lori Emerson é professora-associada do departamento de Inglês e de Intermídia. Também é diretora do Laboratório de Mídia Arqueológica. Escreve sobre poética midiática, história da computação, teoria da mídia e humanidade digital. Publicou *Reading Writing Interfaces: from the Digital to*

*the Bookbound* (Universidade de Minesota, jun. 2014). Benjamin J. Robertson tem interesses acadêmicos que incluem mídia digital, música, literatura americana contemporânea e da cultura, ficção científica e teoria crítica. Sua obra mais conhecida é *Configurations, Hyperrhiz, Science Fiction Studies, Amodem, and Itineration*. Como se vê, os autores são experientes professores e pesquisadores nas áreas que envolvem a mídia digital, todos apropriados à criação desse guia. Nessa obra de fôlego, de ideias relacionadas às práticas tanto culturais quanto artísticas, possíveis pela tecnologia digital e, com certeza, de uso acadêmico confiável, os autores oferecem informações sobre os principais termos e conceitos nesse campo.

O guia é uma das primeiras referências em mídia digital dirigidas ao trabalho de professores, alunos e profissionais das áreas literárias, cinematográficas, de *games*, todas elas que trabalham com a mídia digital. Segundo o prefácio dos organizadores, a obra debruçou-se sobre trinta anos desde que os computadores foram considerados máquinas literárias. Nesse sentido, o guia apresenta-se na interdisciplinaridade que a cultura digital proporcionou durante todo esse tempo mostrando ao leitor um panorama das ideias, temas e conceitos que envolvem as mídias digitais e que moveram inovações intelectuais, artísticas e sociais dessa prática. Construído à semelhan-

ça de um índice dicionarizado de a a w, facilita a consulta aos termos nele contidos, justamente porque dedica-se a estudantes dessas áreas, além de ser um elemento eficaz de consulta por pesquisadores e professores de várias áreas.

Aproximadamente são 150 artigos elaborados por especialistas em suas áreas, mas também por artistas que trabalham com as tecnologias e fizeram relações teóricas às suas obras. Notadamente, encontramos como autores dos verbetes estimados pesquisadores e intelectuais profícuos, como é o caso de Winfried Nöth, autor do verbete *Self-Reflexivity in Electronic Art*. O professor é pesquisador na Universidade de Kassel, na Alemanha, e frequentemente convidado a aulas de Semiótica Cognitiva na PUC – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Assim como os próprios organizadores, Robertson escreveu os verbetes *Copyright; Mashup e Sampling*.

A obra é um facilitador de leitura já que foi escrita em linguagem de fácil acesso, mesmo àqueles cujos temas são mais duros para os leitores não tão afeitos a teorias específicas. O que não quer dizer falta de rigor acadêmico. Todos os verbetes são especificados, exemplificados e com trajetória temporal apontada, além de contarem, cada um deles, ao final, com referências sobre o tema. São textos curtos, mas apresentados à maneira de pequenos artigos esclarecedores.

Não se pode negar a grande contribuição dessa obra. No entanto, muita gente questionou o fato de ter sido editado de forma impressa, consumindo volume enorme de átomos, quando poderia ter sido disponibilizado de forma digital em que os *bits* seriam levados mais facilmente e, claro, de forma mais econômica. Os editores, respondendo a essa questão, apontaram que há ainda uma enorme força de consulta a uma obra impressa. Além do brilho que causa o tamanho desse livro, afinal são mais de 500 páginas, bastante para desanimar um leitor. Não é o que acontece, porque o leitor pode se mover por meio de seu interesse

em dado artigo: localiza-o no sumário e acessa exatamente o que lhe interessa em dado momento. A obra não traz um índice remissivo, nem onomástico, mas aponta ao final a lista de todos os articulistas e os títulos apresentados na obra. De fato, ausências que poderiam melhorar o guia.

Parece ainda haver entre acadêmicos, talvez o foco central dessa obra, a tendência de poder sentar e colher artigos da obra, rabiscá-la e nela colocar interpretações sobre o que lê. De fato, o livro impresso causa impressão. Mas causa custo. Algo com que a editora precisará lidar. Torna-se caro adquirir obras como essa.

Em que pese essa discussão, não será preciso esperar muito para que artigos de maior interesse comecem a circular nas redes virtuais, assim como já circulam inúmeros comentários sobre o guia. Todos concordam em um ponto: a obra é essencial e criativa, teórica e prática, artística e inovadora.

Os organizadores apresentam o livro em breve prefácio apontando as inovações tecnológicas dos últimos 30 anos. Ironizam o fato de que muitos pensarão obsoleto um guia contendo temas que qualquer usuário poderia encontrar na *Wikipedia*. Na verdade, afirmam que o guia muito tem a dizer à *Wikipedia*. Afinal, na rede há uma série de anonimatos, enquanto que o guia nomeia autores importantes em suas áreas de atuação. Segundo os organizadores, o guia apresenta-se como um GPS e um mapa territorial da mídia digital. É preciso lembrar que o Google pode nos apresentar a diversos temas e inúmeros autores. A questão é como localizar os autores que queremos encontrar. No caso do Guia, a indicação vem explícita, afinal trata-se de um guia de mídia digital. Assim, algo do específico já se apresenta *a priori*. E mais, as referências dos editores nos dá a certeza de que temos para consulta artigos (verbetes) de autores de renome internacional em suas áreas.

Para o leitor ter uma ideia dos artigos contidos no guia, é importante lembrar que são apresenta-

dos textos curtos e bastante significativos dentro de suas áreas de atuação. Apontamos alguns que mostram o quão interessante é ter esse guia código apresentado em ordem alfabética para facilitar a consulta/leitura.

No artigo, “*Biopoetry*”, o brasileiro – radicalizado nos EUA, Eduardo Kac, é apresentado como criador da arte transgênica que trabalha a criação de indivíduos por meio da engenharia genética. Na obra de Kac, a união entre tecnologia e arte já chegou ao extremo. Em 1997, filmado por emissoras de televisão, o artista injetou em sua perna um *chip* com um código numérico, que foi cadastrado em um *site* de controle de animais. O artefato está lá até hoje. Além de estimular o debate e a reflexão sobre a interface entre ciência e arte e os espaços de diálogo e de colaboração entre artistas e cientistas, a obra de Eduardo Kac suscita várias questões, inclusive de fundo ético, assim como a ciência e suas aplicações tecnológicas. É dele também outro artigo, “*Holopoetry*”, em que mostra ao leitor definições e exemplos de holopoemas. Ambos fundamentais a poetas, mas também a professores de literatura que trabalham a relação da arte e tecnologia.

O artigo “*Interactivity*”, de Peter Mechant e Jan Van Looy mostra a importância da interatividade na comunicação. Peter, que é PHD em Ciências da Comunicação, junta-se a Jan, também PHD em Comunicação e que trabalha com jogos digitais, para trabalharem no texto as origens do termo. De antemão, sabemos que o termo “interatividade” está relacionado às mídias digitais, às novas mídias da comunicação, à habilidade de podermos exercer influência sobre a comunicação mediada, sobre seus conteúdos. Muito se tem discutido sobre se as obras construídas, por exemplo, em computadores seriam mais interativas. O fato de o “leitor” interagir e poder modificar uma obra é, de fato, importante, mas sempre é preciso lembrar que a interação também é um fato social. Modificar-se ou modificar alguém com uma obra é relevante. Basta lembrarmos do autor brasileiro Machado de Assis com suas *Memórias Póstumas*

*de Brás Cubas*, em que o leitor é sempre remetido a capítulos anteriores ou surpreendido à frente com temas já apresentados na obra ou mesmo em outras obras do autor. Evidente que algumas obras, como as recentes de Augusto de Campos, o poeta do Concretismo, provocam maior interatividade em telas de computador. Caso de seu poema “*Bomba*” em que as letras, cores e os sons bombardeiam o “leitor” de maneira lacerante à frente da tela. Difícil imaginar o mesmo poema apenas impresso.

O interessante nesse guia é que, à medida que se está lendo um artigo e um termo é apresentado, é logo relacionado a outros artigos que aparecem na obra. Por exemplo, o artigo de Peter e Jan é remetido a outros: “*Interactive Fiction, Interactive Narrative*”, por exemplo. Assim, o leitor interessado pode ler outro autor sobre tema semelhante, sem sair do guia. Não se trata de verificar ocorrências semelhantes, contíguas, de teorias ou temas. Ao contrário, o que se vê são perspectivas diversas, de acordo com pesquisas e trabalhos artísticos de cada autor, pesquisador ou artista. Sobremaneira, os verbetes nos apresentam trabalhos que esclarecem temas.

Um artigo interessante nesse guia é “*MUDs and MOOs*”, de Torill Mortensen. A autora é da Universidade de Copenhagen e pesquisadora de jogos digitais. No texto, explica o sentido dos dois termos. MUD é um multijogador em tempo real do mundo virtual, e MOO é um sistema de realidade baseado em texto *on-line* virtual para que vários usuários (jogadores) estejam conectados ao mesmo tempo. É certo que o texto trabalha teorias de jogos digitais ao mesmo tempo que agrada a jogadores de *games* interessados na terminologia da área de maneira leve em linguagem acessível.

Essa ideia pode ser complementada com a leitura do artigo “*Analog versus Digital*”, de Jake Buckley. Interessante porque ele dá explicações sobre os termos com analogias simples como um relógio analógico, por exemplo.

E já que apontamos o fato de o guia ter sido editado de forma impressa, vale a leitura do artigo *E-books*, de Johana Drucker. A autora é da UCLA e pesquisa sobre estética visual. O que é *e-book*? Leitura de material em forma digital. Texto eletrônico *versus* aquele texto tradicional livro impresso. O interessante não é saber a definição do termo, mas todas as posições e oposições de que trata a autora e que levam ao crescimento do que entendemos por aparelhos móveis de comunicação como iPhone e iPad, por exemplo.

De temas como *Algorithm a Writing under Constraint*, enfim, o guia revela-se importantíssimo à pesquisa e à curiosidade na área da mídia digital. E já que estamos, muitas vezes, com a sensação de dependência tecnológica e questionando-nos sobre a nossa subjetividade, sobre nosso ser biológico, fica a recomendação de um crucial artigo, "*Cyborg and Posthuman*", de Raine Koskimaa.