

SER ENTRE MÍDIAS

Fabio Figueiredo CAMARGO

Professor Adjunto da Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES); Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras/Mestrado em Estudos Literários da UNIMONTES

E-mail: fcamargo3@uol.com.br

Edna Moraes Martins da SILVA

Mestre em Letras: Estudos Literários pelo Programa de Pós-Graduação em Letras/Mestrado em Estudos Literários da UNIMONTES

E-mail: ednamoraismartinsdasilva@yahoo.com.br

Resumo

Análise dos hipertextos *Brazileira! Preta, Máquina de Pinball*, de Clarah Averbuck e de *Nome Próprio*, de Murilo Salles, tomando como ponto de partida a representação das narradoras e da imbricação destas com o sujeito empírico que as escreve. A tradução intersemiótica de Salles mantém uma estreita relação com os textos escritos e representa a personagem narradora dos mesmos. Essas relações de auto-representação apontam para os modos de produção da autora e das conexões de sua produção com as diversas mídias com as quais se relaciona e convive em um mundo representado e intermediário.

Palavras-chave

literatura brasileira; Clarah Averbuck; tradução intersemiótica

A inscrição de Clarah Averbuck como sujeito no *blog Brasileira! Preta*¹, confunde-se com seu avatar Camila no romance *Máquina de pinball* e a própria autora, em entrevista, deixou claro que não gostou de ser representada no cinema, na tradução intersemiótica operada por Murilo Salles no filme *Nome próprio*. Não ter gostado de se ver representada aponta para o fato de a autora não perceber, ou mesmo percebendo, ter se visto exposta demais. Muitas vezes o cinema, em sua condição de imagem, torna mais visível até mesmo o que o blog, por sua condição de letra não deixa entrever. Mas é importante ressaltar que própria escritora, Clarah Averbuck ao criar um avatar para si mesma em seu *blog* e depois levá-lo para o romance produz essa auto exposição.

O *blog*, como um gênero de características pessoais, é um espaço de representação do indivíduo contemporâneo para expressar-se ou comunicar-se pelo computador conectado à internet. A representação no *blog* assume características semelhantes à literatura, de forma que o referente é transformado em uma “realidade fictícia” a partir do momento em que o escritor se deixa ver por seu público virtual. O que atrai o olhar e a atenção pode também ser visto como um espetáculo; uma representação exposta por meio de imagens, na qual os indivíduos exercem seus papéis, como se pode ver no *blog*, na literatura e nas projeções cinematográficas.

No caso da produção de Averbuck isso fica ainda mais evidenciado quando ela se dispõe a transformar seu *blog* em um romance. Seu texto literário se apropria da linguagem do *blog* de modo a, em muitos momentos, apenas transportar o que estava no ciberespaço para as páginas do romance. Quando Murilo Salles se apropria desse material, os textos do *blog* e do romance, para produzir seu filme, pode-se dizer que a autora e suas personagens passam a conviver em um território entre fronteiras, na intermedialidade. Desse modo, a partir do *blog*, já em si um hipertexto, constituem-se outros hipertextos que por sua vez são tomados como hipotextos para a produção de novos hipertextos.

O termo hipertexto, originado nos anos 60, é caracterizado pela não linearidade da escritura e da leitura, o que tende a diferenciar os variáveis níveis de detalhes vistos pelo leitor, a ponto de permitir desvios da leitura para os assuntos mencionados nos textos. O hipertexto é um texto dinâmico que representa um conjunto de nós de informação interligado por expressões ou ícones que podem migrar “[...] de uma representação para outra ao longo de uma rede intrincada, [que] desenha trilhas que se bifurcam, tece uma trama infinitamente mais complicada do que os bancos de dados de hoje” (LÉVY, 1993, p. 28). Tais características são associadas ao texto impresso de Averbuck e ao filme de Salles, que recriam a leitura e as possibilidades de mobilidade na construção dos novos sentidos dados pela autora em seu *blog*. Não se trata de pensar o hipertexto como a grande novidade, mas é impossível ler o texto de Averbuck

1 Este blog circulou com esse nome desde 2001, depois foi denominado, a partir de maio de 2006, *Adiós lounge*, findando com a criação do *Clarahav. Vírgula*, em maio de 2009.

sem nos remeter a ele como foco central devido ao fato de a autora trabalhar diretamente com esse objeto. Os hipertextos estão disseminados nessas produções, pois estas se apresentam como sistemas inacabados, com demasiada quantidade de signos que fogem dos princípios da analogia gramatical ou das regras da arte. Desse modo, nas combinações dos diversos formatos de apresentação de informações audiovisuais no *blog*, como imagens, textos, sons e outros, há preponderância da imagem sobre o texto, o que equivale a dizer que mesmo quando colocado em palavras, como no romance, a imagem impera.

As imagens também são importantes e úteis para o bom entendimento de um texto como o *blog*, tendo em vista a interação da linguagem escrita com as imagens que oferecem ao leitor ampla informação. Não se pode esquecer que trabalhar a escrita, principalmente na rede digital, é quase como trabalhar o som e a imagem. A geração da autora cresceu vendo televisão e cinema e ouvindo, principalmente, bandas de rock. Nesse ponto há uma predisposição das pessoas que estão entre 30 e 40 anos em se ligarem à imagem. A escrita é quase secundária, embora necessária, pois eles frequentaram a escola e a nossa sociedade pertence à cultura da letra, por isso mesmo essa escrita que vai para literatura, que se publica como romance, depois de passar pelo *blog* se assemelha ao cinema, à publicidade devido à carga imagética que traz consigo. Mesmo levando em consideração que publicar em um *blog* sai mais barato do que em livro, ainda assim é curioso o caso de intermedialidade de Clarah Averbuck. A intermedialidade é devida ao fato de a autora iniciar sua carreira literária na mídia virtual e não em livro impresso, sua escrita circula pelas diversas mídias, pelos veículos de comunicação que se interligam na sociedade informatizada; advém também do fato de que seu texto tem uma vocação muito grande para ser transformado em imagem, o que fez com que Murilo Salles produzisse seu filme.

A partir da década de 1980, é visível como grande parte da população urbana interage com o mundo novo da multimídia e sofre a interferência do computador. Livros são produzidos e vertidos para o mundo virtual, filmes se transformam em jogos e vice-versa, as pessoas começam a ler nas telas os romances que têm que ler para os concursos, para a escola etc. Nesse sentido há uma contaminação das diversas mídias entre si, o que contribui para essa sensação de se estar entre mídias. Lembramos que Clara Averbuck nasceu em 1979. Quase todos os indivíduos contemporâneos da autora estão atravessados por essas mídias. Basta ver que há uma geração de escritores que começam a escrever diretamente no computador, como a dita geração 90, que publica no fim dos anos 1990 seus *Manuscritos de computador*, bem como alguns que não estavam na coleção, mas que escrevem em contato direto com a mídia virtual como João Paulo Cuenca, André Sant'Anna, Santiago Nazarian etc. Nesse contexto, o fenômeno da *cibercultura* caracteriza-se pela liberdade e autonomia na construção de saberes. Ademais, a *cibercultura* é um termo também utilizado na definição dos agenciamentos sociais das comunidades do espaço eletrônico virtual. A tecnologia tem, portanto, bastante influência no

cotidiano do indivíduo, por se adequar a um meio social, mesmo quando nem toda a sociedade interage com esse ambiente tecnológico, como, por exemplo, no constante acesso à internet.

Dentro desse mundo de tecnologias a identidade é algo mais amplo que a simples colocação do pronome na oração, principalmente quando se usa a primeira pessoa para identificar o autor ou o personagem da narração. Na concepção de Lejeune (2008), o leitor não consegue identificar claramente o sujeito (personagem-narrador-autor), pois o sujeito empírico também cria para si uma *persona* ao se autorretratar. Na era digital, percebemos a popularização do termo “avatar” – que corresponde a uma representação do sujeito em outro espaço e, dessa forma, o autor pinta a si mesmo como bem quiser. Se isso ocorria no espaço impresso, conforme nota Lejeune, no espaço virtual em que tudo é muito mais efêmero procurar o sujeito empírico é muito mais complicado. Para o sujeito que se coloca entre mídias significa que sua identidade fica muito mais dispersa, mais imprecisa, mesmo fazendo os jogos de se auto expor como o faz Averbuck.

Desse modo, deve-se sempre desconfiar do narrador, principalmente quando este estiver em primeira pessoa, pelo fato de haver um (des)encontro entre ele e a personagem de quem se fala. Acreditamos que nos textos de Averbuck isso também ocorra. Em seu *blog*, assinado por ela, Averbuck apresenta algumas personas. O romance *Máquina de pinball* é narrado em primeira pessoa por Camila. Isso leva o leitor a confundir o autor e o narrador pelo constante uso da primeira pessoa em suas respectivas ações ou linguagem bem como na dedicatória do romance, na nota final que a autora faz questão de colocar e explicitar a origem do romance advindo do *blog*.

A narradora de *Máquina de pinball* sempre se exercita com as indagações: quem é você? Que está fazendo naquele espaço e tempo? Não haveria qualquer confusão, caso pensássemos na noção de identidade e semelhança, pois, “[...] a identidade é um fato imediatamente perceptível – aceita ou recusada, no plano da enunciação; a semelhança é uma relação, sujeita a discussões e nuances infinitas, estabelecida a partir do enunciado” (LEJEUNE, 2008, p. 35). Clarah Averbuck, na enunciação, cria uma narradora, Camila, para os enunciados de seus romances.

Ao ser transferido do *blog Brasileira! Preta* para o romance *Máquina de pinball* o sujeito empírico e sua representação sofre variações de espaço, de tempo e de nome. Há uma metamorfose ou apenas uma troca de nomes? Quanto Clarah se diferencia de Clara ou de Camila, quais as relações implicadas no fato de a personagem ser tomada por Leandra Leal no filme de Salles? Ainda segundo Lejeune: “Se eu escrever a história de minha vida sem dizer meu nome, como meu leitor saberá quem sou eu?” (LEJEUNE, 2008, p. 33). O nome próprio é apenas mais uma representação. A distinção entre quem fala na narrativa e as atitudes da autora (sujeito empírico) não é tão simples. Entre Camila, personagem narradora, e Clarah, escritora, que assina os livros, e seu o nome de batismo, Clara, há uma complexidade de camadas tênues que dificulta o reconhecimento, operação produzida pelo próprio sujeito criador do *blog* e do romance.

Os textos de Averbuck apresentam a fragmentação como um mote, ruptura recorrente na literatura brasileira contemporânea, que a escritora utiliza como se estivesse sempre fazendo um novo exercício, a ponto de parecer que suas narrativas estão inacabadas, repletas de lacunas. Nesse sentido, os textos de Averbuck possuem cortes. Isso pode ser relativizado devido à origem do texto literário impresso ser o *blog*.

O *blog* está próximo de outros gêneros textuais, como o jornal, o diário, a carta e o bilhete, que possuem uma linguagem coloquial, aproximando-se da oralidade. Esses gêneros, aparentemente distintos, circulam livremente nos *blogs*. Observamos no *blog Brasileira! Preta* que antes de a autora apresentar os textos, ela já os data, seguindo um tempo cronológico, e expressando seus sentimentos, como se estivesse escrevendo um diário: “Domingo, Setembro 30, 2001 “Meu querido... Diário? Manemfodendo [...]”. (AVERBUCK, 2001). O diário encontra-se dentre os gêneros emergentes no ambiente digital. Assim, a autora parece dialogar consigo mesma, ou com alguém muito próximo, para que as notícias e acontecimentos descritos fluam rapidamente. Ela não gosta do termo diário, conforme se pode perceber no trecho anterior e neste que se segue:

Até lá, vou manter esta porcaria feiosa aqui como MEU QUERIDO DIÁRIO. SIM. M-E-U Q-U-E-R-I-D-O D-I-Á-R-I-O [...] Agora são 6’43 da manhã de segunda-feira e eu queria estar no Rio de Janeiro. Mas aí no sábado de noite os Putos me pedem uma matéria pra hoje. (AVERBUCK, 2001).

Averbuck parte de uma tela do computador para descrever ou projetar o que faz em seu cotidiano, pois toda movimentação dela é marcada pelo tempo, e é com base nele que a autora ou a narradora reconhece o seu passado e outras épocas. A autora do *blog* ou deveríamos dizer a personagem do *blog*, Clarah, descreve suas atitudes diárias como se estivesse presente neste hipertexto, e, quando informa os acontecimentos e decisões de sua vida para o leitor, utiliza diferentes formas de se comunicar, através de uma linguagem virtual. No trecho anterior há um alongamento da palavra “traaaaaash” com uma constante repetição da vogal, que parece marcar a fala da escritora, com uma marcação do tempo, em decorrência da demora referente à pronúncia da palavra. Averbuck, ainda, apropria-se das onomatopeias para reproduzir emoções, seus sentimentos naquele momento. No trecho acima a escritora sente-se como uma pessoa ineficiente, por talvez ter falhado em algo, mas logo se posiciona e aceita a ideia de que errar é algo normal. Averbuck, *blogueira*, escritora e cantora, parece ter um mundo reservado para si, mas às vezes, apropria-se de outras falas e gêneros para constituir sua história, mesmo não querendo retratá-la como um diário.

A escritora do *blog* utiliza a escrita com abreviaturas ou com outros recursos que reduzem ou aumentam o tamanho das palavras. Diante disso, a utilização de caixa alta e de repetições de letras, vista anteriormente, são tipos de

recursos originados da esfera tecnológica. Há a utilização de uma linguagem simplificada, reduzida, abreviada e, às vezes, marcada pelas repetições de palavras, pelos artifícios do computador como a caixa alta que dá uma entonação enfática, desenhos, códigos e outros tipos de artifícios. Essa linguagem, muito utilizada no *blog*, vai diretamente para o romance sem filtro algum, o que corrobora a ideia de uma identidade virtual entre a autora e seu avatar.

Máquina de pinball segue como um monólogo em que a narradora fala de si e narra ações a partir de seu ponto de vista ou de sua visão de mundo. Nesse hipertexto é contada a história da protagonista Camila, que vai para a capital de São Paulo tentar sucesso na vida; aprende a viver em seu próprio mundo e, estando lá, tenta escrever um livro no gênero eletrônico. Ela ainda passa por vários casos amorosos que se iniciam no seu *blog*, dos quais, quase sempre, sai abandonada, o que a faz retornar à escrita. Nela, encontra espaço para desabafar e traçar considerações sobre diversos aspectos da vida, sobretudo o aspecto amoroso. O refúgio de Camila, nesse enredo, é a escrita, que a conforta demasiadamente junto ao monitor. O romance, tradução de partes do *blog Brasileira! Preta*, é dividido em onze capítulos, que sempre se iniciam com epígrafes em inglês. Essas epígrafes servem tanto para antecipar o conteúdo, quanto para estabelecer diálogo com suas ideias.

A protagonista Camila e seus personagens deslocam-se de um lugar para outro, sempre em busca de uma melhor qualidade de vida. Camila transita, por meio de seu pensamento, para Los Angeles, onde conhecerá o cantor Bob Forrest e a casa do seu tão admirado John Fante, e para Nova York, onde se sente em casa e quer estudar cinema. O romance é também marcado pela pluralidade cultural, linguística e narrativa. A narradora ainda se desloca por vários espaços em busca de uma paixão, pois sempre parece estar apaixonada e, no mesmo instante, muda de ideia, passando a odiar seu amor em um pequeno espaço de tempo. A narrativa é marcada por movimentos de avanço e recuo, alternando o presente e o passado, como se a narradora estivesse vivendo, sofrendo ou construindo aquela ação naquele momento.

A narradora propõe mudanças no seu comportamento, para quebrar a rotina, através do constante uso de anfetaminas e álcool: “[...] ficava dois, três dias sem dormir por causa das minhas anfetaminas da alegria que finalmente consegui e ia para loja revirada, naquele estágio de ouvir celulares inexistentes tocando e [...] ver vultos [...]”. (AVERBUCK, 2002, p. 66). Camila deixa bem claro que a quebra de linearidade seria como se ela diferenciasse um dia do outro, saísse de uma estúpida rotina, que levaria o ser humano a uma anormalidade. Notamos, então, que a real necessidade da narradora era enxergar o mundo como uma rede, e nela percorrer um conjunto de nós, como se não tivesse noção de tempo marcado por ela mesma. Tais afirmações vêm ao encontro do que a narradora afirma:

O dito normal é a coisa mais estranha que posso imaginar. [...] Estranho é o cara sair de casa de maleta as 6h47 da manhã todos os dias, pegar o ônibus

até o metrô e o metrô até a pequena companhia de seguros e trabalhar até às 6 em ponto e voltar para casa e comer bife com arroz na frente da TV sem falar com a mulher (que fez o bife com arroz) e nem olhar direito pros filhos (que mal sabem quem é aquele sujeito de barba que eles chamam de pai) e dormir (de pijama azul) logo depois do jornal noturno porque está cansado, muito cansado, e amanhã vai ter que fazer tudo de novo e depois também e depois vai se aposentar e olhar pra trás e achar que a vida foi digna e honesta e justa e que viveu uma rotina estúpida [...]. (AVERBUCK, 2002, p. 65).

Nesse trecho, a narradora tenta se justificar, descrevendo a rotina de uma família que segue as regras impostas por uma sociedade massificada. Tal sociedade não permite que o indivíduo ao menos desfrute de sua família. Camila tenta mostrar como o homem é escravo do tempo e das responsabilidades. Há ainda uma inversão de valores, pois o que para a cultura constitui um cidadão exemplar, para a narradora, parece loucura. Assim, conforme a narradora, suas vivências e atitudes que, muitas vezes, distanciam-se daquelas apontadas no trecho supracitado, nunca são identificadas como rotineiras. Nesse sentido, Camila afirma que não se deve seguir uma sequência lógica dos acontecimentos, para que esse fato não se torne rotina, o que ocorre no seu romance, em decorrência de suas idas e voltas, ou seja, da não linearidade da sua mente e de suas ações. Essa não linearidade se dá também e principalmente pelo contato cada vez maior do ser humano com as novas mídias. É certo que o pensamento humano não se dá de forma linear, mas a razão iluminista que dita ainda as regras dentro da cultura impunha a necessidade dos sujeitos de serem e agirem como se pensassem de maneira linear. Para Camila e muitos de sua geração não há como pensar na vida de forma linear: casar, ter filhos, construir família, parece ser uma rotina com a qual eles não querem se identificar.

A linguagem para Averbuck é importante, pois as palavras são a sustentabilidade do seu corpo feito linguagem, que percorre as histórias narradas por Camila. Nesse sentido, o corpo da personagem composto de palavras na narrativa se dá por meio das expressões trabalhadas em diversas modulações pela narradora. Em *Máquina de pinball*, entendemos que a escritora cria seu avatar para demonstrar todo o sentimento de não pertencimento ao mundo contemporâneo, embora a personagem se envolva em uma mundanidade sem tamanho, mas não consegue se adaptar ao mesmo mundo no qual circula.

No entanto, todo e qualquer procedimento artístico da escritora não se reduz somente ao material verbal, mas à elaboração de todo o conteúdo do processo artístico que advém da cultura de massa. Assim ela utiliza artifícios da informática e da língua informal, que permeia o cotidiano do público alvo dos meios digitais. Notamos, então, que o diálogo com um leitor ideal e o jogo de palavras são fundamentais para a arte da escritora. Sendo assim, Averbuck cria, constantemente, em sua obra, um mundo inerente à imaginação, o que a faz estar entre mídias as mais diversas que se complementam.

Muitas vezes, a narradora caracteriza o personagem pelo sentimento e o compara a um objeto ou a outro personagem ou ser empírico, associando-

-os, como pode se ver no trecho a seguir: “E o Arturo Bandini, que era o Fante disfarçado de personagem [...] Camilla tinha dois eles e era uma vaca, eu não tenho nem sou.[...]”. (AVERBUCK, 2001, p. 28). Assim, o sentido e a imagem das descrições dessas falas ajudam a fazer fluir o significado da mensagem emitida pela escritora como no plano de representação de Arturo com características de Fante, e de Camilla, denominada de vaca, por ter sido, inicialmente, uma pessoa orgulhosa e difícil de relacionar, como pode ser visto no primeiro capítulo do romance *Pergunte ao pó*. A intertextualidade com o romance autobiográfico de Fante apontaria para a metalinguagem em Averbuck que utiliza da crítica a um outro escritor para embaralhar as relações entre seu texto e sua biografia. Embora a narradora diga que ela não é a Camila de Fante, pois não possui dois “I” em seu nome, ela está marcada como personagem dela mesma, pois se narra a si.

Na narrativa cinematográfica Camila é expulsa do apartamento onde morava com seu namorado. Logo, Camila vai morar com um amigo e, a partir daí, começa a buscar seus outros amores, muitas vezes na tela do computador, através do *blog CAMILAJAM*. Assim, passa por diversas decepções e abandonos; e, em seguida, parte novamente em busca de novo e único amor, encontra-se com o personagem Daniel e tem um caso amoroso. Em seguida, a narradora vive um clima de desconforto com esta paixão, pois, não se sentia segura e nem tranquila quanto à continuidade de seu relacionamento, sendo assim, resolve mudar de vida.

As cenas do filme são caracterizadas pela ausência de linearidade, Camila não consegue fixar uma única maneira de ver as coisas. É seu modo de ser, sua errância, seu mal estar com o mundo. Desse modo Salles colocou a montagem do filme a serviço dessa errância e dessa fragmentação. A própria fragmentação da personagem será utilizada pelo filme. A montagem, praticamente sem utilizar a linguagem verbal, traduz em imagens os sentimentos de Camila.

Murilo Salles, em sua tradução, faz uma interação entre o *blog* e dois romances de Averbuck. Desse modo Salles faz questão de discutir o que seja o nome próprio a que o título de seu filme alude. A identidade móvel de Clarah, do *blog*, de Camila, dos romances, e de sua personagem é destrinchada. Por exemplo, em uma cena, Camila aparece em um bar, senta em frente ao balcão, dialoga com Márcio e começa a flertar com um rapaz; logo é correspondida através de sorriso. Em seguida, chega um amigo desse rapaz misterioso, Camila se surpreende, como se ocorresse uma atração irresistível entre eles, na qual, ao mesmo tempo, cada um deseja devorar o outro. Camila e o amigo do rapaz saem juntos do bar. Essa atração, na verdade, é uma revisão de uma situação que aconteceu apenas no “sonho acordado” de Camila. Ela revê a cena, reinventa e participa como uma terceira pessoa. Há nesse momento da narrativa, o sonho interrompendo a cena real, depois retornando à realidade. Há também o fato de a personagem ser várias como a que participa da cena, a que revê a cena e a que inventa a mesma. Nesse sentido, Camila é criadora e criatura de sua própria história. Nos romances de Averbuck, essas dobras ou ruptu-

ras são mais sutis, isso se revela na mistura entre a realidade da personagem e seu sonho. Por outro lado, a narradora utiliza, constantemente, o computador para narrar suas histórias e enviar diferentes gêneros aos seus amigos como e-mails, bilhetes e recados.

A narradora, às vezes, parece escrever suas mensagens pelo pensamento, como se a linguagem fosse virtual. No filme isso é dado com a aparição de uma tela de computador com mensagens da narradora. Assim, podemos relacionar este fato ao já descrito pela narradora, quando afirma que a palavra como corpo de sua escrita é originada do pensamento. Sendo assim, Camila afirma a relação do conceito de corpo produzido por palavras, como se observa no encaixe narrativo abaixo:

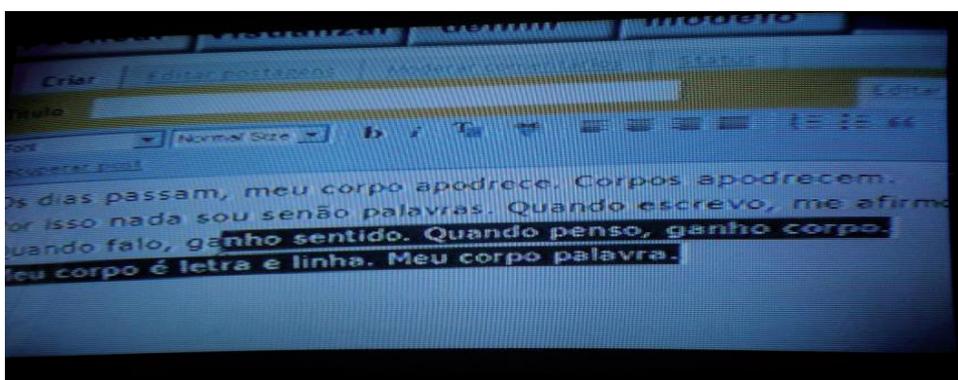


Figura 7 – Cena do filme *Nome próprio*.

Nesse sentido, Camila sente-se viva, à medida que se produz, ou seja, que se escreve, pois as letras do alfabeto fazem parte do seu corpo, e este significa o texto do seu livro. Sendo assim, escrever para ela, é viver intensamente um amor, porque sem paixão, seu mundo fica pequeno e perde o sentido. “[...] nada sou senão palavras. Quando escrevo, me afirmo, quando falo ganho sentido. Quando penso, ganho corpo. Meu corpo é letra e tinta. Meu corpo palavra.” Ao citar trechos do romance nessa escrita, Salles retoma a ideia de corpo de palavras que a narradora utiliza, apontando para a força que a escrita tem para ela.

O diretor do filme apresenta uma imagem representada pela escrita e acompanhada de artifícios cinematográficos, como uma arte viva e traz para as telas do cinema uma linguagem do computador, tanto com a presença da escrita por meio dos encaixes narrativos, quanto das imagens e sons.

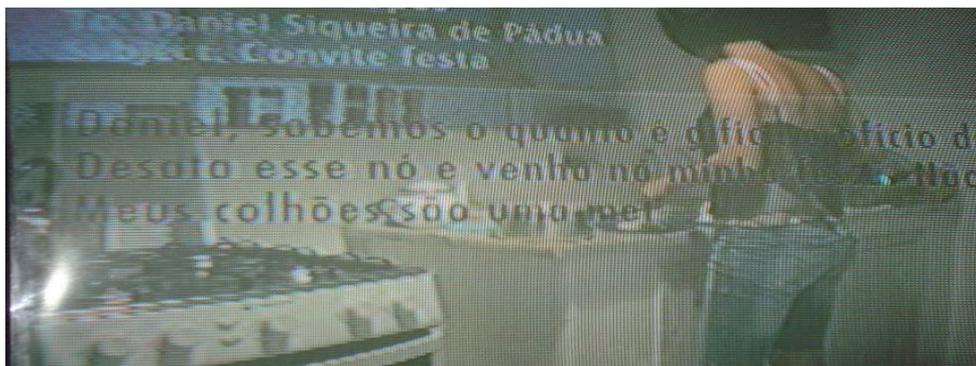


Figura 8 – Cena do filme *Nome próprio*.

Nesta cena, Salles apresenta, além da escrita sobreposta à imagem, sons, movimentos, atividades e outros recursos. Neste momento, a narradora desloca-se da frente do seu teclado para limpar a pia do apartamento. Mas uma vez que seu pensamento está voltado para sua escrita, parece que Camila pratica duas ações ao mesmo tempo, como se estivesse em ambientes diferentes. Sales faz a utilização de diferentes recursos em relação ao som e à imagem desta cena, o som da digitação do teclado apresentado, como se Camila, ao mesmo tempo, estivesse escrevendo frente ao computador e lavando louças numa pia. Desse modo imagem cinematográfica e imagem de um monitor de computador são interpostos, da mesma forma que a escrita é sobreposta às imagens. A intermedialidade se dá coroando a produção da autora nessa representação. Do *blog* sai o romance e desses sai o filme.

Salientamos que em *Nome próprio*, como visto na cena analisada anteriormente, há, todo o tempo, cenas nas quais a trilha sonora reproduz o som do teclado do computador da narradora, com a imagem de sua escrita e nada mais; e as palavras escritas na tela não se resumem a meros subtítulos ou intertítulos, elas fazem a suplementação das imagens apontando para a construção de um filme de palavras também devido à sua origem literária.

Tendo em vista que *Nome próprio* passou por um processo de tradução, notamos ainda que a personagem Camila, como protagonista da história, sempre se expressa na primeira pessoa, em forma de um monólogo, exceto no final do filme, como visto nesta cena:



Figura 9 – Cena do filme *Nome próprio*.

A narradora parece narrar ela mesma, quando, numa cena, Camila está em seu apartamento, sentada frente ao computador, digitando o final de sua própria história, ou da outra Camila, que acaba de entrar neste mesmo recinto e ficar em pé, ao lado de uma porta. Assim, aparecem duas imagens de Camila e a imagem vista na tela é a da escrita no computador, que narra o seguinte: “Camila foi embora da festa, tentando disfarçar sua dor. Logo que ficou sozinha chorou. [...] Caminhou até o ponto de ônibus mais próximo. Pegou o primeiro que a deixasse perto de casa. [...] Em casa sentou-se, e acolhida pelo pufe [...]” (Salles, 2008). A personagem assemelha-se a Clara Averbuck, pelo fato de ela estar sempre escrevendo sobre sua vida no *Brazileira! Preta*. Os fatos ora descritos por Camila parecem não ser tão reais quanto os descritos por Clarah ou até mesmo pelos acontecimentos ocorridos nestes últimos minutos do filme, pois Camila estava chegando de um bar, onde novamente se decepcionou com mais um homem.

O filme faz a encenação do que ocorre quando Clarah Averbuck transporta seu diário eletrônico para o romance, inscrevendo seu nome próprio e ao mesmo tempo negando sua situação de sujeito empírico, convivendo em meio a tantas mídias e colocando seu corpo a serviço da escrita que, mais que narrar, cristaliza-se na tela do computador, na letras do livro e nas telas de cinema. O romance encena a vida errante de sua personagem narradora, seu incômodo com o mundo que a cerca e sua dificuldade sem e adaptar à rotina. O *blog* encena a vida complicada de alguém que também não se identifica com as regras da cultura estabelecida. Identidades móveis, dúbias, líquidas, transformadas em palavras, imagens e sons. Viver na intermedialidade é justamente o que o sujeito dessas narrativas deseja, pois esse excesso de tecnologia, de diferentes veículos pelos quais percorrer, esse excesso de exposição ao se (re)escrever é um modo de misturar as possibilidades de ser, e, nesse sentido, se recriar a cada nova produção independente de que mídia for. ☒

Abstract

*The purpose of this paper is to analyze Clarah Averbuck's hypertext *Brazileira! Preta, Máquina de Pinball*, and Murilo Salles's *Nome Próprio*, having as their start point the representation of their female narrators and the overlapping that occurs with the empirical being who writes them. Salles's intersemiotic translation has a close relationship with the written texts and represents their narrator characters. Such relations of self-representation point to Averbuck's modes of production and the connections of her production with several media with which she relates and coexist in a world that is represented and intermediatic.*

Keywords

Brazilian literature; Clarah Averbuck; intersemiotic translation

Referências

AVERBUCK, Clarah. *Brazileira! Preta*. 2001. Disponível em <http://brazileirapreta.blogspot.com/>. acesso em 10.03.2009.

AVERBUCK, Clarah. *Máquina de Pinball*. São Paulo: Editora Conrad, 2002.

LEJEUNE, Philippe. *O pacto autobiográfico*. Trad. Jovita Maria Genheim Noronha e Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. C. I. da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva – por uma antropologia do ciberespaço*. Trad. L. P. Rouanet. São Paulo: Loyola, 1994.

NOME Próprio. Direção de Murilo Salles. Produção cinematográfica. Coleção Cineastas Rio Filme, 2008.

SALLES, Murilo. Roteiro de *Nome próprio*. 2006.