

Universidade Federal de Santa Catarina  
Centro de Comunicação e Expressão  
Pós-Graduação em Literatura

# **A INTERATIVIDADE NA POESIA DIGITAL**

Otávio Guimarães Tavares

Florianópolis  
2010

Otávio Guimarães Tavares

## A INTERATIVIDADE NA POESIA DIGITAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito para obtenção do título de Mestre em Teoria Literária.

Orientador: Alckmar Luiz dos Santos

Florianópolis  
2010

## AGRADECIMENTOS

à minha família pelos apoios estratégicos

à Elba pelas *Cent Mille Millions* de dúvidas respondidas e apoios

à Enrique pela constante crítica e diálogo (e pelo exemplo absoluto de estudo ilimitado e determinado)

à Cláudia Grijó Vilarouca, revisora, amiga, companheira, mi corazón e chama presente em todas as artes...

à Alckmar Luiz dos Santos, amigo e orientador acima de tudo

ao CNPq pelos dois anos de bolsa

*yet, now that I recall all the circumstances I think I can see a little into the springs and motives which being cunningly presented to me under various disguises, induce me to set about performing the part I did, besides cajoling me into the delusion that it was a choice resulting from my own unbiased freewill and discriminating judgment.*

Ishmael, *Moby Dick* de Herman Melville

## RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo compreender a interatividade na obra de arte digital, sob a perspectiva da fenomenologia de Maurice Merleau-Ponty. Para tanto, conjugo um objetivo geral – mapear mecanismos e estratégias de interatividade no poema digital – e um objetivo específico – ler a obra *Amor de Clarice*, de Rui Torres – com o intuito de poder entendê-los melhor através de um constante diálogo entre esses objetos de estudo, no como se cruzam, para, finalmente, buscar a compreensão dos processos de interatividade na obra de arte digital. Logo, faço um recuo cronológico e lanço mão de poemas do Barroco ibérico e brasileiro, do Experimentalismo português e do OuLiPo francês; criações impressas que propõem a sua construção material e sua disposição no meio (suporte) como elementos significantes da obra, como parte da construção de sentido, que propõem ao leitor um programa a ser captado para o/no ato da leitura, em que o caráter procedural da escrita e da leitura se torna evidente. A fim de mostrar como tal ocorre, utilizei como apoio os textos de escritores-críticos tais como Ana Hatherly, Italo Calvino, Georges Perec e Raymond Queneau, em cujas obras se percebe esse caráter procedural. Na etapa final, volto ao meio digital e suas técnicas para averiguar, através da fenomenologia, a proximidade entre a criação e a interação enquanto atos expressivos no mundo, como um encontro de horizontes de sentido, como atos que solicitam a habitar o meio, permitindo trazer aquele objeto para meu corpo e torná-lo parte de meu ser no mundo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Interatividade. Ato expressivo. Poema procedural. Obra de arte digital. *Amor de Clarice*.

## ABSTRACT

This dissertation aims at comprehending interactivity in the digital work of art, through the perspective of Maurice Merleau-Ponty's phenomenology. For such, I combine a general objective – that of mapping mechanisms and strategies of interactivity in digital poetry – and a specific objective – that of reading Rui Torres' work *Amor de Clarice* – with the intention of better understanding both through their constant dialogue, on how they intercross, as to finally comprehend the process of interaction in digital work of art. For this purpose I return to poems from the Iberian and Brazilian Baroque, Portuguese Experimentalism and French OuLiPo; being these, printed creations in which material construction and medium (physical support) are held as signifying elements of the work, as parts of the construction of meaning, which proposes to the reader a program to be understood for and in the act of reading, in which the procedural aspect of writing and reading become evident. To show how this occurs I utilized texts from writer-critics such as Ana Hatherly, Italo Calvino, Georges Perec, and Raymond Queneau, in whose works one may perceive this procedural aspect. In the final stage, I return to the digital medium and its techniques to examine, through phenomenology, the proximity between creation and interaction as expressive acts in the world, as the encountering of horizons, as acts that solicit us to inhabit the medium, allowing us to bring objects to our bodies and allowing them to participate in our being in the world.

**KEYWORDS:** Interactivity. Expressive act. Procedural poem. Digital work of art. *Amor de Clarice*.

## LISTA DE IMAGENS

<b>Imagem 01:</b> poema visual <i>Asas de Eros</i> .	18
<b>Imagem 02:</b> labirinto poético.	19
<b>Imagem 03:</b> <i>Bismillah</i> em forma de tigre.	19
<b>Imagem 04:</b> <i>Labyrintho</i> de Manuel de Faria e Sousa.	33
<b>Imagem 05:</b> <i>Palavrador</i> diante do labirinto de haikais.	35
<b>Imagem 06:</b> anagrama aritmético de Alonso de Alcalá y Herrera.	40
<b>Imagem 07:</b> figuração de potência e resultados.	44
<b>Imagem 08:</b> poema de Jerónimo Tavares Mascarenhas de Távora.	45
<b>Imagem 09:</b> exemplo dos caminhos de leitura possíveis explicitado por Hatherly.	46
<b>Imagem 10:</b> tela inicial do poema.	56
<b>Imagem 11:</b> versos.	61
<b>Imagem 12:</b> exemplo do trabalho visual do poema.	62
<b>Imagem 13:</b> página antes e depois com versos rearranjados pelo leitor.	63
<b>Imagem 14:</b> sobreposição verbal.	68
<b>Imagem 15:</b> nebulosidade entre frente e fundo.	69
<b>Imagem 16:</b> índice do poema.	70
<b>Imagem 17:</b> exemplo simplificado de rumos por tela.	72
<b>Imagem 18:</b> poema de Salette Tavares como impresso nos cadernos do PO-EX.	78
<b>Imagem 19:</b> uma imagem estática da releitura em <i>flash</i> .	79
<b>Imagem 20:</b> Computador (o corpo físico recebendo energia elétrica para operar) => OS (tem nos seus códigos a possibilidade de um programa) => programa (tem no seu código a possibilidade de criar pequenos aplicativos como actionscript) => poema digital/obra (poema potencial que tem margem para interação do leitor) => texto (um caminho efetivado pelo leitor).	83
<b>Imagem 21:</b> esquema das possibilidades permutativas dentro de permutações.	93

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 01 – POEMA PROCEDURAL</b>	<b>14</b>
<b>1.1 POEMA DIGITAL?</b>	<b>14</b>
1.1.1 A Tradição do poema-visual	17
1.1.2 <i>Craft</i>	22
<b>1.2 INTERAÇÃO (MECANISMOS E ESTRATÉGIAS)</b>	<b>25</b>
1.2.1 Um toque no tato livresco	26
1.2.2 Um corpo padrão	28
1.2.3 Interação efetiva	28
1.2.4 Programa autor (construção do espaço para interação)	29
1.2.5 <i>Contraintes</i>	37
1.2.6 No meio das <i>contraintes</i> (texto no meio do caminho)	48
1.2.7 Leitor de <i>contraintes</i>	49
<b>CAPÍTULO 02 – UM POEMA DIGITAL – AMOR DE CLARICE</b>	<b>53</b>
<b>2.1 AMOR DE CLARICE</b>	<b>53</b>
<b>2.2 AMOR DE CLARICE ENQUANTO OBJETO PALIMPSÉSTICO</b>	<b>56</b>
2.2.1 Elementos	57
2.2.2 Poema	57
2.2.3 Palimpsesto	58
2.2.4 Transposições	60
<b>2.3 NARRATIVA ALTERADA</b>	<b>64</b>
2.3.1 Constituição Estranha	65
2.3.2 Dizer-ver-ouvir	67
2.3.3 Obra manipulável	69
2.3.4 Palimpsesto de telas	73
<b>2.4 FINIS MATERIAL</b>	<b>74</b>
<b>CAPÍTULO 03 – CÓDIGO FONTE</b>	<b>76</b>
<b>3.1 CÓDIGO-FONTE</b>	<b>76</b>
3.1.1 Necessário?	76



3.1.2 <i>EFE</i> – um breve exemplo	77
3.1.3 Mostrar-se	80
3.1.4 Programa dentro de programa dentro de...	81
3.1.5 Código é tudo?	83
3.1.6 Programação de possibilidades	85
<b>3.2 GIRAR DAS RESTRIÇÕES</b>	<b>87</b>
3.2.1 Técnica nova	89
3.2.2 Um breve exemplo	92
3.2.3 <i>LUTHIER</i> Digital	95
3.2.4 Nova sensibilidade	97
<b>3.3 RESPOSTA</b>	<b>98</b>
<b>3.4 BALANÇO</b>	<b>99</b>
<b>CAPÍTULO 04 – INTERATIVIDADE E CRIAÇÃO... EXPRESSÃO</b>	<b>100</b>
<b>4.1 SOLICITAÇÃO</b>	<b>100</b>
<b>4.2 HÁBITO</b>	<b>104</b>
<b>4.3 CRIAÇÃO</b>	<b>105</b>
<b>4.4 HABITAR <i>AMOR DE CLARICE</i></b>	<b>108</b>
<b>4.5 NÓ DE SIGNIFICAÇÕES</b>	<b>111</b>
<b>4.6 ORIGINALIDADE DO ATO</b>	<b>112</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>113</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>116</b>
<b>GLOSSÁRIO de termos informáticos</b>	<b>120</b>

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem dois propósitos: conjugar um objetivo geral – mapear mecanismos e estratégias de interatividade no poema digital – e um objetivo específico: ler a obra *Amor de Clarice*, de Rui Torres – com o intuito de poder entendê-los melhor através de um constante diálogo entre esses objetos, no como se cruzam, e buscar compreender os processos de interatividade na obra digital.

1

No primeiro capítulo desse trabalho, me concentrei em delinear alguns conceitos e estabelecer um fundo/base para pensar a poesia digital. Para tanto, não seria adequado permanecer apenas nas obras da contemporaneidade, pois isso significaria permanecer atado a certos preconceitos e amarras que tendem a obscurecer e limitar nosso campo de visão através de euforias tecnológicas ou reivindicações positivistas as quais pretendem que nossa época e suas criações sejam insuperáveis e absolutamente originais, ou seja, incomparavelmente diversas das épocas e criações que as antecederam. Nada mais distante da verdade. Existe algo de novo e de diferente nas criações e técnicas de nossa época, é fato, mas isso não nos impossibilita de perceber pontos de convergência entre nossas criações e as que nos antecederam. Por esta razão, volto meus olhos para criações “antigas”, principalmente para as obras visuais e de engenho do Barroco ibérico, mas também as do Experimentalismo português e as do OuLiPo francês – conjunto que será englobado pelo termo proposto de poemas *procedurais* –, sem deixar de fora obviamente as obras digitais de nossos tempos.

Entretanto, voltar o olhar ao passado não implica uma saída para poder legitimar as criações atuais, pois isso significaria apenas uma utilização das obras sem as olhar enquanto criações, seria uma desculpa para fundar qualquer coisa com pretextos alheios a elas. Minha atenção se volta a essas criações para lê-las, para aprender com elas, sendo possível assim traçar certas proximidades entre os modos de ser da poesia antiga e o que atualmente se está criando como poesia digital. É possível ver em suas técnicas, processos e modos de operar, pontos de convergência com a arte atual, algo que ainda permanece e pode nos ajudar a entender as possibilidades e limitações das criações digitais da atualidade.

2

No segundo capítulo leio o poema digital de Rui Torres, *Amor de Clarice* (2005), atento ao processo de recriação presente em sua concepção. Lanço mão do livro *Palimpsestes: la littérature au second degré* do crítico francês Gérard Genette, por se tratar de uma análise exaustiva e minuciosa das possibilidades e características de transposições e transcrições literária que, apesar de não ser tema abordado pelo crítico francês, permitem-me pensar a transposição para outros meios.

Ainda nesse segundo capítulo, a leitura de *Amor de Clarice* será feita através das solicitações da própria obra, de como ela se dá à fruição. Não recorro, como é de costume nas análises de arte e mídia, aos anseios da semiótica (que às vezes pode parecer um caminho quase que obrigatório a quem adentra tais obras em nosso país). Se assim o faço, não o é por desconhecer tal bibliografia, mas por optar por uma leitura que tenha como fundo outra base, exatamente a que me possibilita observar como a obra se porta num estado nascente, que me permita ler o poema digital como uma obra de arte. Porém, não a vejo como uma obra declarada por convenções ou críticos, mas como arte por via da própria experiência estética, pelo próprio contato de vivência que ela proporciona a quem a lê. Eis o motivo pelo qual optei pela fenomenologia, acima de tudo da fenomenologia como concebida pelo filósofo francês Maurice Merleau-Ponty, que ainda permite seguir o preceito de seu fundador e mestre Edmund Husserl, qual seja, ir às coisas mesmas.

Essa tentativa de ler *Amor de Clarice* como arte significa tentar olhá-la enquanto objeto estético, verificar se a obra de arte digital apresenta qualidades para essa fruição e como essa fruição se dá. Nesse sentido, vou pelo caminho oposto ao de tentar ler as obras digitais como simples comunicação digital ou como manifestações de cunho antropológico no meio digital. A arte transcende isso; mesmo sendo inegável que esses elementos estão incorporados nela, a arte os ultrapassa.

3

Todavia, na realidade, olhar a poesia digital como arte não significa estar desatualizado com relação a suas tecnologias; muito pelo contrário, isso implica pensar a obra de arte digital um pouco mais próximo do como se pensava a arte renascentista, em que a divisão explícita entre artesão e artista não era algo presente no pensamento da época (diferente do modo como se tem tentado vê-las até os dias de hoje). Com isso, no terceiro capítulo, inicio uma reflexão

sobre o meio digital e seus aparatos técnicos, seu modo de operar. Vou ao código fonte, esse outro local da escrita, esse outro lado de uma visualidade que se mostra na tela, essa escrita de potencialidades que constrói a possibilidade de uma obra, que restringe para se abrir e criar uma obra.

Nesse capítulo, também abordarei as relações do criador e do leitor com a técnica digital, como eles podem tocar aquele espaço que inicialmente interpõe tantas camadas entre eles e a obra.

4

O último capítulo é dirigido diretamente, através da fenomenologia, à interação na poesia digital. Com base no que foi exposto nos capítulos anteriores, tento compreender, por meio da filosofia de Merleau-Ponty, como se dá nossa interação com a obra de arte digital. Para isso será necessário esclarecer os conceitos de expressão e hábito na obra de Merleau-Ponty. Tais conceitos permitiram algum entendimento das possibilidades de minha ação dentro da obra, de minha escolha e de minhas ações dentre inúmeras possibilidades ao tocar aquele objeto, sem cair nas análises matemáticas de probabilidade ou estatísticas de possibilidade (que tendem a apontar quantas possibilidades podem haver, não porque efetivamente elas se concretizem). Questiona-se nesse capítulo como se interage com aquele objeto fruto de uma construção, da condensação de um horizonte de sentido. Tento compreender o encontro de um eu e de um outro através da obra, através da interação com aquela materialidade.

Se essa parte teórica se encontra no final da dissertação é porque não parti da teoria para chegar a suas manifestações na obra literária; li ambos, uma ao lado da outra, fui construindo um entendimento que necessitava das duas instâncias para constituir minhas leituras num espaço solidário entre crítica e reflexão teórica.

Pode parecer estranho que eu tenha optado ler a fenomenologia de Merleau-Ponty para falar da poesia digital, utilizando um autor que fala de estética, porém sem ter propriamente uma obra sobre a questão. Mas é justamente por essa razão que sua obra me serve. Por abordar a arte como um todo, ele permite pensar meu contato com o objeto de arte, minha percepção desse objeto antes de segregá-lo em diferentes subcategorizações, antes de vê-lo como um objeto propriamente estético. Logo, com a aprendizagem pela filosofia de Merleau-Ponty é possível olhar a obra de arte no seu estado bruto, olhar como entramos em contato com ela

antes de a analisarmos. É possível assim, tentar entender a obra e a interação com ela, através do que ela nos diz, de como nos comportamos diante da obra, sem nos limitarmos a uma experiência pessoal. E acima de tudo, por se voltar a essa percepção do objeto, é possível também olhar a criação daquela obra, olhá-la enquanto ato expressivo no mundo.

## CAPÍTULO 01 – POEMA PROCEDURAL

### 1.1 Poema digital?

*[a arte digital se insere no tempo, numa tradição]*

O poema digital é uma forma de expressão artística<sup>1</sup> recente se comparada às outras formas de expressão artística como a pintura ou a literatura, porém não é algo tão novo se considerarmos as experimentações com vídeo-poemas, poemas-processo entre outras criações contemporâneas que têm buscado utilizar os aparatos de comunicação – as novas tecnologias – na expressão artística. Existem experimentos com criações feitas utilizando o computador já nas décadas de 60 e 70. E não podemos entender a criação artística digital como uma criação sem precedentes, como algo que surge espontaneamente, pois ela, como toda forma de expressão, se insere dentro de um contexto histórico-cultural e dialoga com outras obras que a antecederam. E, no caso dessas artes que utilizam tecnologias comunicativas, temos a convergência de diferentes meios de expressão, como obras que contêm som, texto, e imagem, simultaneamente.

*[o que é um meio]*

Parto do pressuposto que de fato existe diferença entre dois meios de expressão artística: entre o que se tende a chamar de meio impresso e o meio digital (esquecendo-se propositalmente que existe também o meio sonoro<sup>2</sup>). Entende-se por meio o local em que a obra se dá, onde está sua materialidade, a matéria no mundo que permite sua existência física, enquanto a materialidade mundana (aquilo que é mundo) que permite a existência daquela obra e, desse modo, a fruição dela por outro indivíduo ou grupo de indivíduos. No entanto, não devemos pensar no meio como um mero transmissor da obra, pois tenderemos a cair na concepção da obra de arte como uma ideia que o autor concretiza ou transpõe em matéria no meio. Isso nos levaria à obra pensada como uma ideia encarnada (ou seja, a obra enquanto ideia, antes de ser

---

<sup>1</sup> Entende-se por obra de arte um objeto sensível pelo qual aquele que interage atinge um texto, e que pode abrir ao leitor o fluxo de fruição estética. A obra de arte, considerada como um objeto no mundo, como um trabalho sobre o mundo, um objeto trazido à luz por um ato de moldar o mundo ou elementos do mundo. Pode-se objetar aqui que haveria uma pretensa definição do que é arte, mas percebo como necessário tal explicitação inicial, sem definições absolutas (jamais teremos uma), servindo como um ponto de partida mais claro para tentar compreender o objeto em questão.

<sup>2</sup> Meio pelo qual antigamente a literatura era transmitida, basta lembrarmos os cantos dos trovadores ou as epopéias.

matéria, o que cairia num platonismo reductor). Nada mais distante do que quero dizer. Penso o meio como uma materialidade média entre dois seres, um espaço que toca a ambos e permite que ambos se toquem, uma materialidade/local comum, um local em que ambos são e estão. E penso a obra como gerada nesse local, gerada nesse meio, tendo ali vida no mundo, na mesma existência que o autor e o fruidor, e não sendo idealizada fora do mundo para depois ser “transcrita” a uma materialidade.

*[exemplos de meios e convergência deles]*

Mais explicitamente, posso dizer que uma obra literária que foi composta num livro está escrita no meio impresso; assim como um quadro, pintado sobre uma tela; um grafite, no muro; uma canção sendo cantada está no meio sonoro; um poema declamado também. Logo, uma criação artística que é fruída no computador está no meio digital. Claro que esta distinção pode se tornar mais complexa, visto que o próprio objeto literário além de um caráter sonoro – ao ser recitado – também tem um caráter visual com suas letras, especialmente se pensarmos em alfabetos como o árabe, hebraico e o chinês, todos aqueles que carregam uma grande carga visual. Isso inclui nosso próprio alfabeto, ou até exemplos mais antigos de escrita como os caracteres góticos ou as caligrafias cursivas antigas.

*[meio e modo de operar]*

Partimos então do pressuposto de que uma arte digital é aquela que se dá no meio digital e não em outros meios, que essa é a mudança substancial entre a arte impressa e a arte digital. Contudo, a mera diferença com respeito ao *meio em que a criação se dá*, ou seja, *onde ela se dá*, não pode ser tratado como diferença completa entre uma arte e outra. Pretendo dizer, na verdade, que a distinção entre o objeto artístico digital e o artístico impresso é o fato de que a obra digital, por ser criada com e no meio digital, permite a utilização de recursos e potencialidades desse meio, possibilitando outros tipos de construções que anteriormente não eram possíveis ou, se possíveis, em diferente grau quantitativo e qualitativo. Eu podia, como foi feito em vários poemas inventivos do Barroco, permutar versos de um poema; com o meio digital posso criar um algoritmo que faça isso para mim com várias obras e compute os resultados com uma velocidade absurda quando comparado com épocas anteriores (claro que existem limites, bem mais restritos do que tendemos a imaginar, sendo muito fácil sobrecarregar um computador doméstico).

*[novos velhos modos de leitura]*

Com este tipo de mudança de meios e modos se tornam necessárias outras estratégias de construção e leitura das obras. Anteriormente eu disse que a arte digital – e aqui será necessário focarmos na literatura digital, e mais especificamente no que se pode chamar de poesia digital, poesia eletrônica, poesia hipermediática ou qualquer outro nome semelhante a esses – está inserida num contínuo de expressão artístico-histórica, numa tradição, ou melhor, numa linha de manifestações. Justamente pelo fato de podermos ir buscar características na composição e nos modos de leitura dessas obras que vêm a ser chamadas de *poesia inventiva* ou *poesia visual* (presentes no barroco ibérico) é que poderemos chamar o objeto deste estudo de *poesia digital*.

*[poesia de invenção visual barroca]*

Isso que chamamos de poesia de invenção ou visual englobaria criações que se denominam de poemas-visuais, poemas-permutativos, labirintos-textuais, anagramas, centões e toda uma tradição poética que preza por certas artimanhas de criatividade lúdica no seu fazer poético, apostando também na visualidade da obra poética. Temos aí uma tradição que tem sua presença marcada em vários locais e em várias épocas, cuja manifestação mais relevante, em quantidade e qualidade, está no Barroco ibérico, per apareceram inúmeras obras que fundiam a matéria verbal com o visual em jogos de artimanhas, cada um mais complexo e sofisticado que o outro<sup>3</sup>.

*[Gênesis digital]*

Pode aparentar um pouco estranho ou contraditório tentar identificar as criações poéticas digitais com a tradição de poesia-visual<sup>4</sup> antiga, porém isso consiste numa tentativa de aprender com a leitura e a constituição material dos poemas-visuais, suas similaridades e diferenças com os digitais. Tal atitude consiste ainda num processo de leitura e análise que permite uma convergência entre meios e também nos permite fugir de uma euforia de novidade – que parece retomar muitos dos entusiasmos positivistas do século XIX –

---

<sup>3</sup> Essa tradição de poesia-visual e poesia de invenção está muito bem estudada nas obras: *A Casa das Musas* (1995) e *A Experiência do Prodígio: Bases teóricas e antologia de textos-visuais portugueses dos séculos XVII e XVIII* (1983) da poeta e pesquisadora portuguesa Ana Hatherly; também no livro *Poesía e Imagem: formas difíciles de ingenio literario* (1991) do espanhol Rafael de Cózar.

<sup>4</sup> Irei utilizar o termo de poesia-visual para me referir às formas de poesia-visual, poesia de invenção, labirintos textuais e todas as criações desse tipo, quando estiver falando na sua generalidade para simplificar. Quando for me referir a um tipo individual, assim o farei explicitamente, como o faz Ana Hatherly em seus livros (e também porque o valor visual tende a aparecer em todos os tipos de poemas inventivos acima mencionados, sendo ele necessário para as leituras destes).



constantemente presente quando lidamos com o meio digital. E se falamos desses poemas-visuais é porque eles levam ao limite as potencialidades do seu meio, levam ao limite o que entendemos por poema, torcendo e alterando as possibilidades ditas “limitadas” do meio impresso. Ou seja, são criações que foram geradas levando em consideração seu meio impresso enquanto possibilidade criativa. Isso já nos remete a uma distinção importantíssima: não devemos pensar as criações artísticas digitais enquanto transposições das criações do meio impresso, mas enquanto criações no digital, ou seja, criações que nascem nesse meio e que podem alterá-lo, que o levam ao seu extremo, que tem sua concepção já entranhada no digital, nas técnicas digitais, e não podem ser entendidas como uma versão digital de uma arte anterior (como se fosse um *upgrade* de outra arte). Logo, façamos a distinção entre uma arte gerada no meio digital (isto é, criada naquele meio) e uma arte criada com o meio digital (ou com auxílio do meio digital). A diferença básica seria uma obra como o *Palavrador*<sup>5</sup>, criado no meio digital por um grupo interdisciplinar no 38º Festival de Inverno da UFMG em julho de 2006, e uma obra como o *Crisantempo* de Haroldo de Campos (ARAÚJO, 1999), criada em papel e depois transposta ou recriada utilizando recursos de vídeo<sup>6</sup>.

### 1.1.1 A Tradição do poema-visual<sup>7</sup>

A tradição dita de poemas-visuais perpassa as criações gregas de Símias de Rodes (325 b.c.) e seus poemas pictóricos (ou *technopaegnia*) com suas asas<sup>8</sup>, altar, ovo, entre outros (que, para explicar grosseiramente, têm a imagem daquilo de que falam):

---

<sup>5</sup> *Palavrador*: <<http://www.ciclope.art.br/?p=37>> e <<http://1maginari0.blogspot.com/2009/03/palavrador.html>>.

<sup>6</sup> Dessa forma, não devemos ignorar o fato de que em nossa época o meio digital não é mais explicitamente submetido ao impresso, mas que ambos se encontram em um estado de referência mútua. Melhor será pensar como o poema digital e o poema impresso se relacionam por meio do verbal, do visual, do sonoro e de certos aspectos e construções que estão presentes em ambos, que os constituem, considerando então um intercâmbio maior entre os dois meios, no que diz respeito ao poema. Passemos a pensar que há uma gênese poética no meio digital que não necessariamente deve a cada instante pagar tributo ao impresso. Na verdade, o meio digital é mais um meio de manifestação artística que está livre para dialogar com qualquer outro meio, e no qual estamos livres para utilizar e para criar. Talvez seja necessário uma maturidade das criações digitais para que possamos passar a vê-las por si próprias, como hoje podemos ver o meio impresso sem constantemente fazer referência a sua ligação com o meio verbal sonoro.

<sup>7</sup> Entendamos aqui “tradição” no sentido de uma espécie de recorrência de tipo de criação poética, e não no de uma linhagem ciente de si mesma enquanto continuidade. Não queremos dizer que um autor de um poema visual turco do século XIX estava ciente das criações portuguesas do século XVII, mas que ambas mantinham em sua construção imagética inventiva uma linha de convergência.

<sup>8</sup> Que terá uma imitação famosa no poema *Easter Wings* de George Herbert (1593-1633).

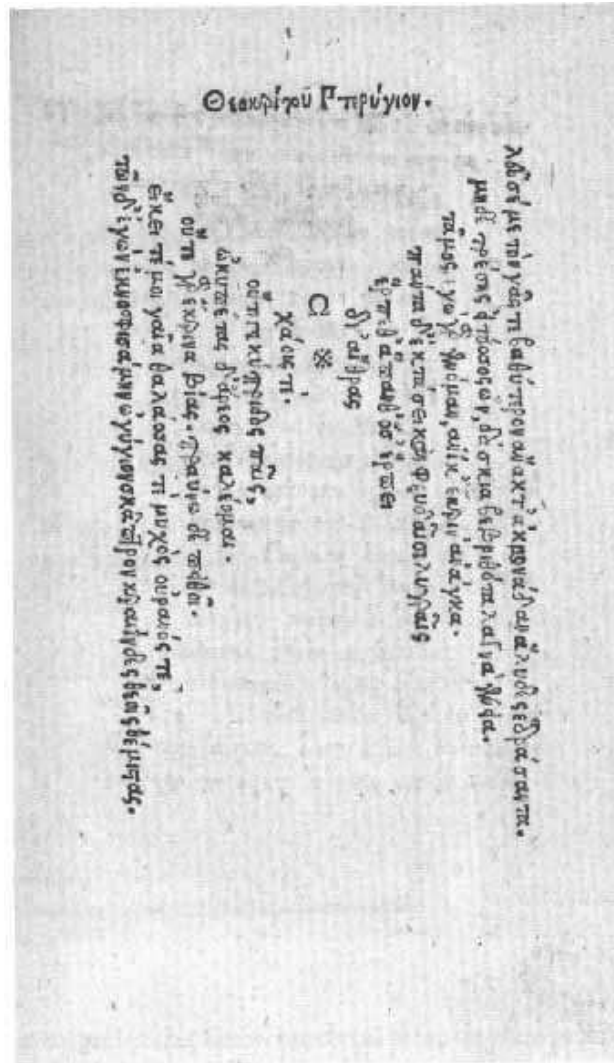


Imagem 01: poema visual *Asas de Eros*<sup>9</sup>.

Têm forte presença, nos poemas-visuais barrocos, os labirintos textuais. Um exemplo do barroco brasileiro é este *Labirinto Cúbico* de Anastácio Ayres de Penhafiel da Academia dos Esquecidos<sup>10</sup> encontrado na antologia de poemas barrocos brasileiros de Pericles Eugenio da Silva Ramos (1967, p. 161):

<sup>9</sup> *Wings of Eros*: <<http://www.ubu.com/historical/early/early02.html>>.

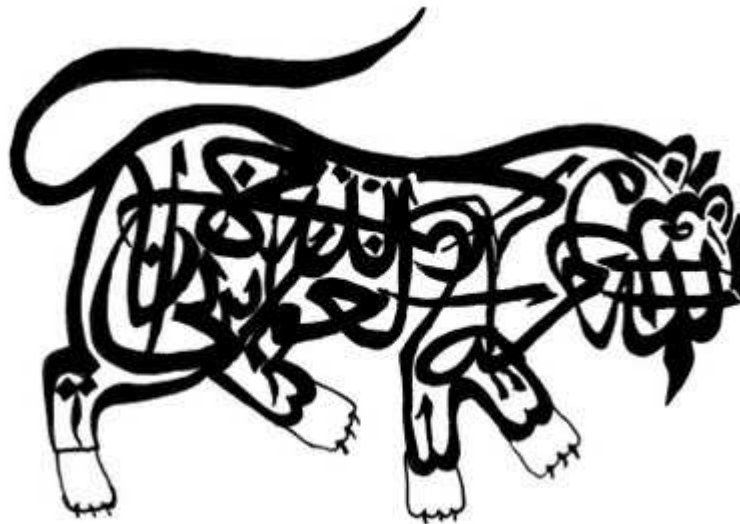
<sup>10</sup> Aqui a frase latina “*in utroque Cesar*”, que significaria algo como “nos dois sentidos de César”, é a chave para entender a multiplicidade de caminhos possíveis a trilhar através do labirinto. O leitor pode ler a mesma frase de várias maneiras. A cada letra o leitor pode optar por seguir entre dois caminhos, continuar reto ou virar (imaginando mesmo as letras como caminhos de um labirinto). Há sempre dois caminhos a seguir da letra em que ele se encontra para a próxima; formando uma diversidade de caminhos a escolher.

## LABIRINTO CÚBICO

I N U T R O Q U E C E S A R  
 N I N U T R O Q U E C E S A  
 U N I N U T R O Q U E C E S  
 T U N I N U T R O Q U E C E  
 R T U N I N U T R O Q U E C  
 O R T U N I N U T R O Q U E  
 Q O R T U N I N U T R O Q U  
 U Q O R T U N I N U T R O Q  
 E U Q O R T U N I N U T R O  
 C E U Q O R T U N I N U T R  
 E C E U Q O R T U N I N U T  
 S E C E U Q O R T U N I N U  
 A S E C E U Q O R T U N I N  
 R A S E C E U Q O R T U N I

Imagem 02: labirinto poético.

Entre estes também podemos mencionar os pictogramas latinos (conhecidos como *carmina figurata*) e os jogos textuais de influência árabe e hebraica. Como este exemplo de *Bismillah*<sup>11</sup> de tigre encontrado no livro de Rafael de Cózar (1991, p. 449)<sup>12</sup>:

Imagem 03: *Bismillah* em forma de tigre.

Um pouco mais próximo do nosso tempo, temos o famoso *Coup de Dés* de Mallarmé, e sua obra inacabada que é o *Livre*. Também devemos lembrar os jogos das vanguardas dadaístas e surrealistas — recordando sobretudo o manifesto daqueles, que sugere picotar um jornal e embaralhar todas suas palavras num saco, retirando os pedaços para criar um poema; ou no caso do surrealismo, jogos como o *cadavre exquis*, em que cada membro de um grupo iria

<sup>11</sup> *Bismillah* é uma fórmula árabe para a frase *bismi-llāhi r-raḥmāni r-raḥīm*, significando: “Em nome de Deus, o Clemente, o Misericordioso”. É o primeiro verso do Alcorão, e de quase todas as suras que seguem.

<sup>12</sup> Cózar retira o exemplo de um livro de J. Peignot, mas a imagem pode ser facilmente encontrada online.

adicionando uma palavra dentro de uma categoria gramatical proposta sem saber as adicionadas pelos outros membros, a fim de criar um poema composto das palavras de cada um deles. Ainda mais recentemente, existem as vanguardas Concretistas brasileiras e Experimentalista portuguesa (Po-Ex) dos anos 50 e 60<sup>13</sup>.

Essas tradições consideram o poema como um ato expressivo, com mais amplitude com relação às possibilidades de criação e também com relação às formas e modos de construção de sua materialidade. A criação poética está mais livre para brincar com a matéria verbal, para intercalá-la com a matéria visual, para expor a matéria sonora do poema através de jogos fonéticos. A criação está mais livre para mesclar esses elementos de formas inusitadas, para propor ao processo de leitura construções e caminhos pouco explorados, para criar programas permutativos e propor jogos e enigmas que se impõem ao leitor como necessidades integrais para o ato de leitura. Em outras palavras, trata-se de uma tradição da experiência e de engenho, uma tradição procedural<sup>14</sup>. Se isso, no primeiro momento, pode se apresentar como um problema ou uma dificuldade para “definir” um poema, dada a variedade de criações díspares que se mostram nesses tipos de criação, ao mesmo tempo pode nos ajudar a compreender o poema digital como algo não inédito e inexplicável dentro da tradição poética, mas sim enquanto poema que se insere nesse *continuum*. Afinal, temos igualmente no meio digital uma proposta de criação e leitura que passa por uma multiplicidade de mídias – elementos visuais, sonoros e textuais – e, acima de tudo, propõe ao leitor um modo de ler diferente, em que ele deve conceber a materialidade da obra na qualidade de doadora de sentido, ele deve decifrar o objeto para poder ler, ele necessita entender aquele processo que se dispõe diante dele.

O Experimentalismo português (Po-Ex), em especial com Ana Hatherly e E.M. de Melo e Castro, em seus percursos de criação poética, revisaram criticamente as obras barrocas, relacionando-as ao desenvolvimento poético contemporâneo; mais do que um espírito “antologizador”, pretenderam renovar a poesia de sua época. Ana Hatherly (1995, p. 9) afirma ter se deparado com uma “surpreendente afinidade técnica” entre os poemas-visuais barrocos

---

<sup>13</sup> Pode parecer um tanto estranho o pulo do poema-visual para poemas permutativos ou brincadeiras poéticas vanguardistas, mas é que a visualidade dos poemas e o engenho de leitura (no caso de jogos permutativos) têm uma forte associação e acabam se confundindo. É o caso dos labirintos, que são visuais, porém apresentam sua leitura através de diferentes modos. E é por isso que escolhi denominar esses tipos de criação de poemas procedurais, pois tanto a visualidade quanto os jogos permutativos apontam para um processo de escrita e leitura.

<sup>14</sup> Entende-se por procedural o que se dá por procedimentos, por um processo. O termo poesia procedural nos permite entender tanto os poemas-visuais quanto os poemas de engenho ou permutativos (que nunca se encontram distantes, nem no barroco nem na nossa época) como parte de um mesmo tipo de obra, aquela na qual se valoriza o processo, ou seja, aquelas em que existe um ato procedural de escrita e leitura.

e medievais e suas próprias criações, tendo por isso se decidido pela pesquisa dessas criações, para melhor compreender suas raízes e fundamentos. Nas palavras da autora:

[existe] um *continuum* que estabelecia uma ligação entre o antigo e o moderno, que não era confrontação, mas antes uma espécie de reconhecimento, de uma identificação de laços de família. O *continuum* [...] era o *continuum* do acto criador como processo, de que é preciso tomar-se consciência a fim de se jogar eficazmente (HATHERLY, 1995, p. 12).

O que Hatherly fez foi traçar esse *continuum* entre as criações dessas duas épocas (como também o fez Rafael de Cózar em seu livro *Poesia e imagem: formas difíceis de ingenio literário*). Podemos ir um pouco mais além e sugerir que, em nossa época, a poesia digital, em suas diversas formas e manifestações, também está situada neste mesmo *continuum*. Tal parece ser também o ponto de vista de alguns dos membros do Po-Ex. Basta olharmos rapidamente alguns dos textos disponíveis em seu sítio<sup>15</sup>, onde encontraremos seus antigos trabalhos em versões digitais. Ou talvez nos serviria navegar no sítio vizinho: *Portal da Ciberliteratura*<sup>16</sup>. Como também poderíamos lembrar os trabalhos de vídeo-poemas e infopoemas de E.M. de Melo e Castro, que apontam rumo ao meio digital.

Por conseguinte, são justamente essas criações, poemas de arte e engenho, muitas vezes ignoradas ou colocadas de lado, que nos apresentam similaridades para propor ferramentas – por meio de seu valor imagético, de seus jogos de leitura, seus sistemas permutativos e suas construções de engenhos mecânicos procedurais –, e nos dão base para ler as criações digitais contemporâneas e seus modos operatórios como poemas<sup>17</sup>. Assim, não procuremos usar essas obras como justificativa causal para o surgimento da poesia digital. Elas são, isso sim, um horizonte de aprendizagem e reflexão, ou seja, referentes próximos da criação digital.

Tenho tentado explicitar o que entendo por poema digital – evitando cair numa definição absoluta –, esboçando o modo de ser e de operar do poema digital, tentando inicialmente entrever alguns de seus mecanismos de operação, perguntando como podemos tocá-lo e ser tocado por ele, enfim, erguendo um pano de fundo para sua figura poder se apresentar ao palco. Porém, esse modo de definir que não define explicitamente, não resulta de uma aversão

<sup>15</sup> POESIA EXPERIMENTAL PORTUGUESA: <<http://po-ex.net>>.

<sup>16</sup> PORTAL DA CIBERLITERATURA: <<http://po-ex.net/ciberliteratura/>>. Só o fato deste sítio estar hospedado no domínio do Po-Ex já nos diz muito.

<sup>17</sup> Para melhor descrição e apreciação minuciosa dessa longa tradição poética sugiro os trabalhos já mencionados de Hatherly e Cózar (presentes na bibliografia).

total à mesma, nem de tentar simplesmente fugir do ato de fazê-lo e até mesmo de discutir a questão. Muito pelo contrário, o ato de se colocar diante da questão sobre o que é aquele objeto ajuda a entendermos seus pontos obscuros e nos mostra que toda definição é inevitavelmente provisória. Ademais, ao mesmo tempo, nos faz entender melhor aquele objeto (quando posta em conjunto com a leitura constante do mesmo objeto).

### 1.1.2 *Craft*<sup>18</sup>

Um poema digital não pode ser reproduzido em outro meio, ou melhor, não pode ser impresso (modo simples de se dizer). Isso não se deve a uma pretensa exclusividade superficial para ligá-lo ao computador ou a um suporte qualquer<sup>19</sup>. O poema digital é aquele que utiliza as capacidades que o meio digital possibilita, os recursos e potencialidades que este pode permitir àquele objeto (tanto na sua composição quanto no momento da fruição). Entre esses recursos estão: a interação, a capacidade de conexão entre uma massa de pessoas, a reprodutibilidade em vários e diversos tipos de aparelhos simultâneos, a convergência mediática, a geração aleatória de resultados, a capacidade quantitativa de processamento, entre outros fatores bastante úteis no meio artístico como a rápida manipulação de imagens, sons, e outros mais, já bastante conhecidos. É por causa desses dispositivos e características do meio que o poema digital não poderia ser impresso, porque essas potencialidades não podem seguir identicamente para o impresso.

Tal intransponibilidade se refere a um ponto específico da obra literária digital, qual seja, a sua materialidade, seu corpo físico e, conseqüentemente, seu modo de operar. Os poemas-visuais mencionados logo acima tinham uma característica importante, dentre as quais se destaca o *continuum* mencionado por Hatherly. A obra, tanto de invenção barroca quanto digital, transforma sua materialidade em parte significativa da obra, ela usa seu próprio meio como um signo artístico. Sua forma e seu lugar de existir (o meio) tornam-se partes integrantes do conteúdo. Basta voltarmos ao exemplo das *Asas* de Símiás de Rodes e perceber

<sup>18</sup> Palavra em língua inglesa, usada seja como substantivo, seja como verbo intransitivo que significa: fazer, produzir algo, a técnica e habilidade necessária para se criar algo, uma ocupação que cria algo.

<sup>19</sup> A arte dita digital não se restringe apenas ao computador, ou melhor, o computador hoje não é apenas aquele doméstico sobre a mesa de um escritório, mas também existe em outros formatos, como no celular (que já atingiu também a categoria de objeto artístico, como mostram alguns trabalhos recentes da artista Giselle Beiguelman, Um exemplo disso é: QaRtCode <<http://www.desvirtual.com/qartcode/>>).

que de uma forma básica (que, no entanto, afeta a leitura) ele tornou a matéria escrita num significante. Ou, no meio digital, algo como o poema *Sweet old etcetera*<sup>20</sup> de Alison Clifford (2009) que, utilizando os poemas de e. e. cummings – poeta que aposta na visualidade do caractere impresso –, dá vida e movimento aos caracteres do poema, ilustrando com eles o que dizem (de uma forma direta e um pouco simples: as letras pulam num poema que fala de gafanhotos, as letras caem lentamente quando num poema sobre as folhas do outono, e assim por diante).

Além de tudo isso que está sendo exposto, para melhor entender a criação artística em questão, e melhor discuti-la, devemos propor a distinção entre artístico e estético. Esta é proposta de Roman Ingarden (1979), também utilizada por Wolfgang Iser (1981). O artístico se refere ao objeto material, à obra de arte como construção; o estético, a esse objeto que surge diante da recepção de um fruidor. Ou seja, um trata do objeto enquanto obra; o outro, enquanto texto (para usar termos mais comuns). Ou ainda como nos diz Alckmar L. dos Santos, a distinção seria “a obra tomada como objeto em si e como objeto para um leitor” (SANTOS, 2010, p. 5).

Trazemos essa distinção porque as obras em questão têm como característica um molde do artístico para alterar ou criar outros modos de leitura. E é justamente o artístico que pretendemos olhar nesse momento. Ele é a camada de arte enquanto técnica, uma tecnologia. Porém, é imprescindível lembrarmos que apesar de falar de técnica e *craft* não podemos limitar a arte a apenas a eles. Como nos adverte Alckmar Santos:

as técnicas das artes não podem ser reduzidas, simplistamente, às técnicas de produção de bens de consumo ou de serviços, que lhes são externas (mesmo quando intensamente utilizadas, como é justamente o caso das artes digitais) (SANTOS, 2010).

Existe algo na técnica da arte que a diferencia da técnica meramente produtiva. De certa forma podemos dizer que a arte digital (e aqui realmente me refiro a toda criação artística digital) subverte os recursos do meio digital e suas funções primárias para criar um objeto estético. Temos então a subversão de um modo de comunicação, de processamento ou de cálculo, todas as funções mais comuns ao meio digital – e mesmo aquelas presentes no cotidiano contemporâneo –, e, ademais, temos a subversão de um *craft*<sup>21</sup>, subversão de um

<sup>20</sup> *Sweet old etcetera*: <<http://www.sweetoldetc.org/>>.

<sup>21</sup> Nesse sentido não podemos esquecer que a arte é um *craft*, é uma técnica de fazer, não que seja apenas isso, mas que o trabalho técnico é uma parte primária de seu desenvolvimento necessário. Como nos diz Raymond

fazer, de um modo de criação técnica com fins utilitários, alterados para fins estéticos, levando esse meio ao seu limite. Temos com isso uma recriação das lógicas técnicas de um fim utilitário (consumos e serviço), uma apropriação que vem alterar os funcionamentos daquela técnica. Ou seja, me aproprio de uma técnica para alterá-la. Como exemplo temos o *flash*, programa que, em geral, tem a função de criar pequenas vinhetas para sítios ou mesmo para criar sítios. Esse programa, ou tipo de arquivo, é então apropriado e transformado numa ferramenta para criar poemas; tenta-se explorar ao máximo o programa e alterar o propósito de suas funções originais, algo provavelmente desconsiderado por seus criadores. De uma forma ampla, quem diria, no começo do uso dos computadores, que eles seriam utilizados em algum momento para permutar poemas aleatoriamente, ou criar obras artísticas? O computador consiste numa máquina com propriedades para isso, mas sua criação não tinha esse propósito, nem suas técnicas de produção eram intencionadas para isso. O seu fim utilitário teve que ser subvertido para um fazer artístico.

Esse fato não é nada novo nas manifestações artísticas. Lembremos das pinturas de M. C. Escher criando uma precisão arquitetônica ambígua que deixa nossa visão num *loop* paradoxal; das experimentações vocálicas do músico alexandrino Demetrio Stratos, utilizando os próprios limites do aparelho vocálico do corpo humano; ou do poema *Coup de Dés* de Mallarmé, mexendo com o espaço da leitura, expondo sua visualidade, entre muitos outros. O que vale ser ressaltado dessas manifestações é justamente esse caráter de alterar o funcionamento, de transformar a técnica, de compreender as engrenagens comuns àquele tipo de construção e alterá-las de acordo com a vontade de quem cria. Para isso, torna-se necessário a apoderação de um procedimento técnico e do objeto de tal modo que as possibilidades dele sejam apreendidas e possam ser subvertidas; é preciso captar as regras do jogo para que se possa brincar e moldá-lo, inserir naquele funcionamento especificamente utilitário um caráter lúdico e criativo<sup>22</sup>.

---

Queneau: “The litterateur has a craft, and the artist is an artisan”[o literato tem um fazer e o artista é um artesão](QUENEAU, 2007, p. 37), e ainda, “it [art] must know before it can work” [ela deve saber antes que possa funcionar](QUENEAU, 2007, p. 36); sendo necessário ao artista o conhecimento técnico da arte que ele pretende trabalhar, para que a criação possa “funcionar”. (traduções do autor)

<sup>22</sup> A obra no meio digital não é algo restrito a uma pequena instalação em que só os visitantes podem interagir, mas existe nos poemas disponibilizados online a vantagem de serem legíveis para todos que os acessam (claro que existe as limitações da máquina, processador, vídeo, etc.) Considero tal acesso uma grande vantagem, uma saída para certo elitismo solipsista das galerias (e também para o clássico acontecimento da obra ser vista por poucos que a registram e que, depois de desmontada, resta somente os relatos sobre ela... criando uma espécie de discurso sobre a obra, mas sem que se tenha a possibilidade de experienciá-la como interação perceptiva, estando lá, tocando, vendo, interagindo efetivamente).



Dessa forma, acredito que parte do processo criativo é um *craft* – um fazer –, porém, um criar que altera as técnicas e faz transbordar aquele modo de produção em algo novo – uma criação artística propriamente dita. Por conseguinte, podemos dizer que o ato de criar necessita que criador se entranhe nas técnicas para poder alterá-las e criar com elas um objeto artístico. Agora, se olharmos as criações artísticas digitais notaremos que elas também, em muitos casos, operam dessa forma internamente. Ou seja, esse ato de ir até um objeto ou um modo operatório e mexer com seu modo de ser e seus propósitos, faz parte do modo de ser da arte e pode ser pensado não só com a interação com os meios e técnicas para criar um objeto artístico (macro), mas também um modo de os objetos artísticos se darem à fruição – através da interação com o fruidor (micro) que deve ir até o objeto da mesma forma que se vai a um fazer para poder lê-lo e compreendê-lo.

## 1.2 Interação (mecanismos e estratégias)

Abrimos então para o foco geral dessa dissertação: a interação no poema digital. Essa, entre as características citadas acima, é talvez uma das que mais se potencializou e se tornou aparente na literatura digital. Ao mesmo tempo essa interabilidade se dá de forma discreta ou, diríamos, de forma natural, porquanto é uma característica presente em toda navegação *online*, tendendo a se tornar sempre mais comum em nossa vivência no meio digital. No entanto, ao mesmo tempo, ela é muitas vezes vista como uma novidade em meio à criação artística, como algo que se tornou possível apenas com o advento do meio digital, esquecendo toda uma tradição literária impressa que já trabalhava amplamente com a interatividade<sup>23</sup>.

Necessitamos então explorar tal característica, ter conhecimento dela e criar mecanismos e estratégias de interatividade no poema digital, ou seja, aprender a lidar com esse estrato da obra digital, entender seus limites, seus modos de se dispor diante do leitor e suas implicações para o contato entre autor-obra-leitor.

---

<sup>23</sup> Não afirmo que a interação caracterize todo poema digital, mas certamente os poemas que fazem uso dela aproveitam uma característica do meio digital, pois se atentarmos bem, veremos que é ela que diferencia o poema digital do vídeo-poema, que não permite nenhuma interação física.

### 1.2.1 Um toque no tato livresco

Ergo minha mão até a estante, pego um livro mais ou menos à altura de meus olhos sem prestar precisamente atenção para quais letras se encontram escritas na coluna. Abro-o, passo os olhos sobre folhas, páginas, pequenas figuras inseridas que ainda nada me dizem sobre aquele livro, aquela obra feita de papel e tinta, até parar na página indicada por um velho marcador de livros. Antes mesmo de perceber, leio as primeiras palavras, sentenças, parágrafos e vou virando cada folha a perder-me sentado sobre a cama lendo aquele livro.

Cada figura, descrição ou jogo de palavras vai se tornando para mim um caminho com incontáveis bifurcações em que, ora mais conscientemente, ora menos, vou construindo minha leitura, interpretando os movimentos sutis dos personagens, tentando ler as minuciosas escolhas do autor para cada mobília que descreve, para cada cômodo que ele sutil e milimetricamente constrói no seu texto.

Ao mesmo tempo, aquele objeto livro, manipulo-o, toco-o e movo-o com minhas mãos. Vou adequando o ângulo da página para dosar precisamente a quantidade de luz necessária para evitar qualquer cansaço por parte de minha visão, que deve constantemente varrer aos pulos as letras e formas negras impressas na página sem sair daquele estado imersivo que é a leitura.

Posso, na leitura, distinguir dois movimentos sobre aquele objeto. Um diz respeito a um movimento físico de tocar e manipular aquela materialidade, de intervir fisicamente com aquela substância que se encontra diante de mim. O outro, diz respeito a um ato de leitura que questiona, pula partes, volta a outras, preenche espaços indeterminados, cria a partir da leitura um texto através do contato com a obra, do encontro do horizonte de sentido do leitor com aquele da obra.

Façamos aqui uma necessária distinção epistêmica, nem que seja para depois mesclar novamente (com mais proveito) as partes separadas (porém ainda relacionadas). Se vemos uma diferença entre o modo de lidar com a obra, uma intervindo em sua materialidade e a outra no que ela nos diz, não poderemos dizer que todo ato de interação se dá da mesma forma. Toda interação tem em seu seio um movimento nosso em direção ao mundo – logo, está enraizado no mesmo âmagô expressivo –, porém, existe a necessidade de distinguir entre

os modos de interagir com relação ao que eles intencionam, ou ao artístico ou ao estético. Portanto, devemos distinguir entre dois tipos de interação: a material e a interpretativa (imaterial, poderíamos dizer).

A material consiste numa relação do fruidor com a obra física em questão. É com seu corpo, suas mãos, que o leitor irá alcançar aquela obra, tocá-la e alterá-la. E ao mesmo tempo, se deixar ser tocado, guiando as possibilidades que aquele objeto lhe dispõe materialmente, aprender com o toque os caminhos possíveis daquele objeto, ler com seu corpo.

A interpretativa consiste no complexo ato de leitura, em que o leitor ainda utiliza seu corpo para perceber aquele objeto; porém os caminhos a serem eleitos, as indeterminações a serem preenchidas, as possibilidades a serem efetivadas, todas elas ocorrerão fora do âmbito propriamente físico. Ou seja, sua ação sobre aquilo que lê terá lugar em outro plano que não o material.

Essa distinção se torna necessária para evitar alguns equívocos e para esclarecer as possibilidades do meio digital, pois neste é a interação material que ganha força como característica constante, que possibilita o clique a cada momento em páginas e hiperlinques, que escolhamos um rumo e não outro, que movamos as janelas para um lado e deixemos os vídeos aparecerem em outro. E também porque a interação interpretativa está presente em todo ato de leitura literária, enquanto a interação material, apesar de estar sempre presente no ato de leitura, não está de forma a constituir sempre um sentido na obra, a ser parte da constituição de um texto proporcionado pela obra – materialidade pensada enquanto constituinte de sentido<sup>24</sup>.

No momento em que distinguimos essas duas interações, abrimos caminho para uma problemática com relação ao movimento das duas: a interação material afeta a interpretativa, a interpretativa é necessária para a material? A material, em outras palavras, é uma interação também interpretativa, ou posso interagir materialmente sem interpretar nada? O ponto de convergência das duas formas de interação com a obra se torna uma questão que necessitará de maiores investigações e o olhar sobre temas ainda a serem abordados nessa dissertação. Voltarei a essa questão no quarto capítulo.

---

<sup>24</sup> Tais problemas foram discutidos por vários teóricos do meio digital, como Espen Aarseth em seus estudos sobre a literatura dita ergódica.

### 1.2.2 Um corpo padrão

A descrição dada acima (Um toque no tato livresco) traz a leitura de uma obra impressa com o corpo físico que pode ser chamado de “padrão” (ou seja, o formato em que maioria dos livros se encontram). Existe uma interação com a obra, mas essa interação não afeta a matéria física verbal, não causa nenhuma mudança significativa naquilo que está escrito nas páginas, não imprime minha ação e meu horizonte na obra, materialmente, de forma a constituir uma escolha dentro dessa obra. Apesar de haver uma ação sobre o corpo daquele objeto (obra), ela não afetará o texto, tanto que pouco importará se leio a obra num formato impresso ou na tela de um *e-reader*, ou ainda se a ouço num arquivo de áudio (como há vários disponíveis no sítio do *Project Gutenberg*<sup>25</sup>). Para fins da matéria verbal ali inscrita<sup>26</sup>, poderíamos dizer que minha interação com a obra possibilita a leitura, mas a interação não se torna parte atuante do texto.

### 1.2.3 Interação efetiva

Agora, se me coloco a ler um livro como *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau (1961)<sup>27</sup> (que é ainda uma obra impressa), a interação física se torna necessária para poder efetivar as possibilidades de leitura da obra. Ela me chama a interagir, tomar escolhas para poder intervir em sua materialidade, escolher cada filete que irá compor um soneto. Nela, não altero completamente a materialidade que está disposta diante de mim para além do que ela foi prevista em sua construção. Minha intervenção está na escolha, em como selecionar e

---

<sup>25</sup> Project Gutenberg <<http://www.gutenberg.org/>>, com alguns textos lidos por computadores, outros por humanos.

<sup>26</sup> A minha interação com o corpo de uma obra “padrão” obviamente tem algum impacto na minha recepção daquela obra, porém o que quero frisar aqui é que esse impacto não é pensando na gênese da obra como parte da obra; a interação existe, mas não é intencionado enquanto obra para um sentido textual (pode ser criado com a intenção de um sentido por parte do editor, mas não foi criado como a obra).

<sup>27</sup> Livro maquinal, consiste em dez sonetos, formalmente precisos (métrica e rima iguais para todos os sonetos), dispostos em dez páginas em que cada verso é uma tira separada dos outros, podendo ser virado como uma página independente. Logo, pode-se permitir que um verso de qualquer dos sonetos permuta com qualquer outro da mesma posição. A partir disso, temos a absurda quantia de  $10^{14}$  (100,000,000,000,000) sonetos possíveis.

dispor aqueles versos. O livro permanecerá integral na minha frente sem ultrapassar as manipulações previstas pelo autor.

O poema também tem versões disponíveis *online*, entretanto, até mesmo nessas versões da obra<sup>28</sup>, a interação material<sup>29</sup> é um fator necessário para a construção de sentido. Poderíamos dizer que a efetiva manipulação do leitor faz parte de um programa – série de regras – proposto na obra, um modo de ler que está previsto na estrutura daquele objeto e sem o qual o leitor não conseguirá ler a obra.

### 1.2.4 Programa autor (construção do espaço para interação)

*[o que é um programa – programa sem máquina]*

Hoje a palavra programa remete quase que instantaneamente aos programas de computador, porém não é para esta definição que pretendo dirigir inicialmente o olhar. Penso no programa como um sistema de regras lógicas a ser ou não aplicado, e a computação como processo de aplicação das regras programadas (basta lembrarmos que computar também quer dizer calcular). Esse processo não está explicitamente ligado a uma materialidade; as regras lógicas e o processo podem ser desvinculados de um suporte físico (pode estar na mente do programador, por exemplo), só necessitando do mesmo para uma aplicação ao mundo ou uma interação com outros (um leitor, por exemplo). Pensemos num exemplo simples: tenho uma série de quatro letras O-V-T-C, a regra será ligar cada par possível de duas letras, não podendo estas se repetir. Terei uma série de resultados: ov, to, co, ot, e assim por diante. Todo este processo pode facilmente ocorrer sem o auxílio de um suporte físico (no entanto, o suporte será necessário para representação).

---

<sup>28</sup> Existem várias versões digitais da obra de Queneau: uma na qual cada verso é um menu *dropdown* em que, ao clicar, abrem-se todas as possibilidades de verso para aquela posição; uma versão bilíngue que me permite ver os versos em francês ou em inglês, escolhendo cada verso em uma pequena tabela <<http://www.bevrowe.info/Poems/QueneauRandom.htm>>; ou ainda outra versão em que ao passar o cursor por uma posição o verso começa a girar como uma roleta até que eu tire meu cursor de cima e a roleta pare em um verso aleatório <<http://www.growndodo.com/wordplay/OuLiPo/10%5E14sonnets.html>>.

<sup>29</sup> Ainda considero a interação com um computador um ato material (toda interação com a máquina ainda passa por uma materialidade e poder-se-ia até mesmo falar de uma corporeidade do objeto digital, considerando, por exemplo, os atos de clicar e arrastar dentro de um espaço físico que é a tela ou de qualquer outra área disposta para o usuário).

O exemplo mais clássico é a Máquina de Turing<sup>30</sup>. Esta é uma máquina teórica (ou máquina lógica) descrita por Alan Turing, que opera sobre um algoritmo simples, lê, escreve e apaga dados numa fita. A ação a ser tomada pela máquina se baseia no estado atual da máquina, o que está escrito na posição da fita em que a máquina se encontra e no programa algorítmico. Essa máquina é considerada a base para a criação do computador.

*[programa e jogo na literatura]*

Na literatura o programa adquire um valor estético e lúdico. O autor cria uma obra em que o programa esteja configurado como parte de sua composição. Esse programa aparece como certas regras ou procedimentos de operação do ato de leitura que o leitor terá que apreender para poder interagir; não necessariamente tendo que compreender as regras e engenhos do autor, mas se apoderando de como operar e aplicar as regras e elementos dentro da obra. O programa assim disposto pelo autor se torna uma camada estética, se torna parte do texto. Um exemplo é o poema *Tudo pode ser dito num poema*:

**TUDO PODE SER DITO NUM POEMA**

1) propõe-se o seguinte modelo

acaso A é B em presença/na ausência de A (ou de B, ou de C etc.)

2) A e B são um par de contrários

exemplos:

tudo – nada  
bem – mal  
alto – baixo  
belo – feio  
preto – branco  
etc. etc.

3) A e B são substantivos ou pronomes

exemplos:

homem – deus  
arma – braço  
casa – fogo  
amor – vento  
eu – tu  
tu – ele  
etc. - etc.

---

<sup>30</sup> Para informações mais completas veja: <<http://plato.stanford.edu/entries/turing-machine/>>, como também os exemplos *online*: <<http://ironphoenix.org/tril/tm/>> e <<http://www.turing.org.uk/turing/scrapbook/tmjava.html>>.

- 4) C é aleatório
- 5) escolha as suas palavras e desenvolva o modelo segundo uma regra combinatória,
- 6) estude atentamente as proposições resultantes
- 7) não suspenda a sua pesquisa: tudo pode ser dito num poema

*EXEMPLOS*

acaso tudo é nada em presença de tudo  
 acaso nada é tudo em presença de tudo  
 acaso tudo é nada em presença do nada  
 acaso nada é tudo em presença do nada  
 acaso tudo é tudo em presença de tudo  
 acaso tudo é tudo em presença do nada  
 acaso nada é nada em presença de tudo  
 acaso nada é nada em presença do nada

acaso tudo é nada na ausência de tudo  
 acaso nada é tudo na ausência de tudo  
 acaso tudo é nada na ausência do nada  
 acaso nada é tudo na ausência do nada  
 acaso tudo é tudo na ausência de tudo  
 acaso tudo é tudo na ausência do nada  
 acaso nada é nada na ausência de tudo  
 acaso nada é nada na ausência do nada

acaso tu és tu em presença de ti  
 acaso tu és tu na ausência de ti  
 acaso tu és ele na presença de ti  
 acaso tu és ele na ausência de ti  
 acaso ele é tu na presença de ti  
 acaso ele é tu na ausência de ti  
 acaso ele é ele na presença de ti  
 acaso ele é ele na ausência de ti  
 acaso tu és tu na presença dele  
 acaso tu és tu na ausência dele

etc.

(CASTRO, 1977, p. 98-99)

Nesse poema de Melo e Castro temos um sistema permutativo que irá construindo aforismos à medida que vai sendo alimentado por um léxico. Ou seja, temos a delimitação de um algoritmo e uma série de exemplos da efetivação (computação) do programa proposto. Os resultados gerados pelo programa, apesar de um valor aforístico-filosófico (resultado do léxico proposto), não apresentam muita qualidade literária ou estética, mas se olharmos com a devida atenção percebemos que o “poema” propriamente dito não consiste nos exemplos resultantes e sim no programa. O poema de Melo e Castro se dispõe enquanto as regras propostas e os resultados potenciais. O poema é uma máquina de gerar poemas/aforismos. Não há como dizer onde termina o programa e onde começa o poema, as duas coisas estão

intrinsecamente ligadas, ou ainda, são as duas uma coisa única. O poema é o programa e o programa é o poema.

O poema de Melo e Castro consiste numa construção material que propõe um processo de leitura e de efetivação para o leitor. Este deve entender o programa para poder “ler” a obra, ou seja, efetivá-la. O ato de leitura é então um ato de atualização que necessita da interação do leitor que apreende as regras e as atualiza (no caso, até providenciando um léxico). Tal também é o caso do *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau. A única diferença é que o *Cent Mille* traz um léxico fechado e uma interação com a materialidade do poema (o leitor tem que tocar e mexer na matéria física do livro). De resto, o processo de criação da obra enquanto programa e do modo de apreender a leitura são similares. O *Labirinto Cúbico* de Anastácio Ayres de Penhafiel, exposto acima, também se encaixa nesse modo operatório procedural: a frase que compõe o poema explicita o programa a ser efetivado para trilhar o poema.

*[apreender as regras e entender como o poema é e opera]*

A leitura se apresenta como um ato que necessita reaprender os seus limites e caminhos e captar as possibilidades do objeto. Não podemos iniciar nossa leitura interpretando o texto, mas constituindo um modo de leitura. Ou como diz Alckmar Santos ao falar do cultismo barroco: “no barroco o primeiro papel do leitor é dotar-se de um texto a ler, não interpretá-lo”. (SANTOS, 2003, p. 69). Segundo ele, quando um poeta como Góngora utiliza a palavra neve, imbuindo-a de várias imagens, o leitor deve mapear essas utilizações antes de tentar interpretá-las. O ato de leitura, segundo tal concepção, deve primeiro dar conta de tocar o objeto artístico, deve conceber o texto enquanto fenômeno.

*[Obra aberta]*

A capacidade de interagir e reorganizar a obra se enquadra no que Umberto Eco (2003) denomina de obra aberta. Eco, para exemplificá-la, fala de composições musicais cuja execução do arranjo final é deixada às mãos do intérprete – indo além da liberdade concedida pela música tradicional –, podendo o intérprete alterar a duração de notas ou a ordem e a combinação de trechos. Na música tradicional, o compositor dá ao intérprete uma anotação específica do que há de ser tocado. A intervenção deste seria mínima, ou pelo menos fica subentendida a noção de que ele deve tentar chegar o mais próximo da ideia do compositor, tendo este, em grande parte, já determinado o que os ouvintes devem receber. No caso



explicitado por Eco, temos um objeto artístico que deve ser constituído por um intérprete, e a este lhe é dada a liberdade de jogar com a composição sem um resultado final predeterminado.

O que ocorre com a potencialidade da obra apresentada por Eco pode parecer um pouco deslocada se nos voltarmos para a literatura, que geralmente é tida como inacabada somente com relação aos espaços abertos e não ditos do texto para a interpretação (INGARDEN, 1979). Contudo, nos exemplos já citados tal não é o caso, pois são obras que necessitam da interação do leitor para serem lidas, necessitam do mesmo tipo de ação de que Eco fala. Um poema próximo ao exemplo musical de Eco seria o *Labyrintho al modo de el juego de el axedrez, que trata de el nacimiento de christo nuestro señor* de Manuel de Faria e Sousa exposto no livro de Hatherly (1995, p. 97):



Imagem 04: *Labyrintho* de Manuel de Faria e Sousa.

Eis um poema em que o leitor constrói seu percurso de leitura indo de quinteto em quinteto, seguindo movimentos de peças de xadrez – ou seja, seguindo reto, movendo-se nas diagonais ou ainda pulando casas como o movimento do cavalo. Assim como no exemplo de Eco, o

leitor do labirinto vai construindo seu percurso de leitura no poema, exercendo um trabalho de ordenar os elementos.

*[elementos]*

Podemos dizer então que a obra aberta consiste num grupo de elementos que o leitor tem o direito de manipular de acordo com um programa proposto pelo autor. Uma obra desse tipo seria então uma obra potencial, pois sua materialidade permite um arranjo do leitor. Ou seja, ela é uma série de elementos que devem ser atualizados por um conjunto de regras, ou como vimos no poema de Melo e Castro, ela se equivale às regras. Isso talvez nos leve a dizer que o poema é apenas um conjunto de regras, os elementos ou o processo, o que resultaria numa redução do poema a apenas uma de suas partes.

*[todo poema tem um grau de processo que não pode ser nivelado ao início ou ao fim do mesmo]*

O filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, em seu livro *Verdade e Método* (1999), propõe que a poesia é uma arte transitória ou um processo, como o é a música, a dança ou o teatro; ela se efetiva quando é executada por um “intérprete” ou leitor<sup>31</sup>. A obra que Eco apresenta, como também os poemas de Queneau e Melo e Castro, entre outros muitos, são obras potenciais que não devemos reduzir nem ao início, nem ao resultado fim de seu processo. Sua constituição somente poderá ser percebida como um ato procedural em que o fruidor deverá se propor a jogar, ou habitar aquele objeto artístico para poder fruí-lo.

*[O Palavrador]*

Um exemplo, agora digital, é o *Palavrador*. Essa obra se assemelha muito a um jogo, não só como toda obra de arte se assemelharia, mas também por seu modo de propor a interação, por meio de um personagem (o cubo de faces com asas de Caos e Eros) que o fruidor controla em terceira pessoa<sup>32</sup> através de um *joystick*, ou de comandos no teclado num pequeno mundo em 3D.

---

<sup>31</sup> Gadamer faz referência a poemas ditos “normais” e não especificamente ao tipo de exemplos que propomos aqui. Mas até mesmo nesse caso, de poemas dito “normais” a metrificação pode ser entendida como um programa para o ato de execução do poema, como regras para a leitura rítmica deste, um programa presente no modo de dispor a materialidade das palavras (lembrando que a leitura em voz alta foi por muito tempo o modo de se ler o poema. Até hoje, quando lido em voz alta o poema esboça o ato de fala, ainda chama a expressão vocal).

<sup>32</sup> Refiro-me ao que se denomina em jogos normalmente como jogo em primeira pessoa: aqueles em que o jogador não vê seu personagem (como *Doom*, *Hexen*, *Wolfenstein 3D*, etc); e os de terceira pessoa, em que o jogador fica bem atrás de seu personagem (como *Syphon Filter*, *Legacy of Kain: Soul Reaver*, etc.).



Há no ato de aceitar o jogo, de tentar efetivar um programa, o que podemos chamar de uma consciência da encenação, uma consciência do jogo que está sendo jogado e do papel que cada interagente/participante tem dentro do jogo. Engajar-se num jogo é, de acordo com o *Homo Ludens* de Johan Huizinga (1980), um ato de liberdade<sup>34</sup>, visto que consinto me submeter a um conjunto de regras, conscientemente aceito como não-sério ou desinteressado. Entretanto, a não-seriedade não deve ser tomada como piada ou comicidade; é o entendimento do jogo como um ato de representação fora das amarras imediatas da vida cotidiana, fora das necessidades imediatas da vida. O jogo “cria ordem e é ordem” (HUIZINGA, 1980, p. 13). Ele é um conjunto de normas e delimitações que criam um universo restrito em termos espaço-temporais dentro do mundo real – um microcosmo no macrocosmo<sup>35</sup>. No caso do *Palavrador* mais especificamente falando, e também no caso de um poema como o *Labirinto Cúbico*, estou restrito a ações dentro daquelas que me permitam uma leitura da obra, o que não quer dizer que não posso jamais sair do previsto, mas sim que eu tenho limitações impostas pela materialidade da obra<sup>36</sup>. Ao me limitar desta forma e aceitar as regras de ser da obra eu entro no microcosmo. A obra tem assim a capacidade de absorver os jogadores tão completamente que é considerado por Huizinga e Gadamer um ato, dentre outros, de imersão e êxtase (1980; 1999). Ou como nos diz o filósofo francês Maurice Merleau-Ponty na sua *Prosa do Mundo* (1974), há um esquecer do material, uma imersão no sentido em que não vejo mais nem as letras nem as páginas à medida que leio. E ao mesmo tempo, apesar de o jogo criar um cosmo fechado, ele transcende a si, ele faz constante referência ao mundo; ele é movimento e fluxo constante – como o teatro ou a dança –, quando terminado ele permanece como criação e sentido.

*[obra procedural]*

Até agora falei do poema procedural com relação ao leitor, este que decifra e joga. Mas o que dizer do autor, esse que compõe as regras? Ana Hatherly, falando de seus estudos sobre a relação do Barroco e do Experimentalismo português nos diz o seguinte:

---

<sup>34</sup> Assume-se que, se o indivíduo estiver forçado no jogo ou, por qualquer razão, não quiser entrar, o ato não será verdadeiro. O jogo deve ser um ato de liberdade diante do mundo e podemos entender o mesmo com relação à interação na obra de arte.

<sup>35</sup> Qualquer tentativa de quebrar ou torcer as regras é punido com a exclusão do infrator de dentro do jogo.

<sup>36</sup> No caso de um labirinto, posso trilhar caminhos que não gerem palavras, mas tal ato não consiste bem numa leitura. Enquanto que no *Palavrador* não é bem possível fugir das regras, já que a existência da obra manipulável na tela do computador é determinada por essas regras (seria necessário mexer no código de programação da obra para poder alterar ou não seguir as regras).

consegui não só ter uma ideia do conjunto das principais formas do *texto-visual* praticadas no Barroco português [...] mas até encontrar para elas denominadores comuns, sendo um deles – e o mais imediatamente *interessante* para mim – o facto de se tratar de composições em que o *programa* era um factor determinante, e outro, o facto de que esse *programa*, além de um valor estético, tinha *um valor experiência*, tanto para o autor do texto como para o seu destinatário (HATHERLY, 1995, p. 10).

Como em grande parte das correntes experimentalistas, o valor da obra está no processo (muitas vezes ignorando os resultados). Tomada como regra, ou como o modo “correto” de preceder, a valorização do processo sobre o resultado pode levar a grandes equívocos, como a sobrevalorização da obra de arte enquanto resultado também o pode. Porém, o experimentalismo tem o valor de chamar atenção para essa etapa da criação que muitas vezes fica por detrás da obra sem ser questionada: o modo de o autor se relacionar com a própria obra:

um dos princípios basilares de todo o Experimentalismo é o da concepção e aplicação de *um programa*, que valida e fundamenta todo o processo criativo, desde a concepção à execução. Mas também pode ser ao contrario – da execução à conceptualização – porque a obra experimental é uma forma particular de descoberta que *ensina o seu autor* (HATHERLY, 1995, p. 10).

Temos um autor que cria uma obra que é composta de uma série de elementos e um programa, ou apenas o programa (com os elementos a serem providos pelo fruidor). O leitor teria que se entranhar na obra (programa e materialidade) para poder dispor dos elementos e saber como interagir e fruí-la. Mas com essa rude explicação tendemos a erguer um véu simplificador sobre a figura do autor. Compartilhamos com Ana Hatherly de que o próprio ato de erguer um programa demanda certa participação ou atividade de leitura no autor, que o processo pode vir a alterar aquele que o cria, ou talvez, que o próprio ato de criar já seja um jogar, de antepor o programa ao ato criativo, numa mistura de criar o programa e se submeter a ele enquanto o vou criando.

### 1.2.5 *Contraintes*

Podemos encontrar essa proposta de programa aplicado ao ato criativo do autor – de uma literatura procedural – nas propostas de Raymond Queneau para o grupo OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentiel), em que ele propunha um modo de criação através de *contraintes* ao

processo criativo. *Contraintes* são regras impostas pelos oulipianos, erigindo certas restrições ao processo de criação. Ou seja, um programa criado pelo autor ao qual ele mesmo se submete.

Existe uma variedade de regras criadas ou utilizadas pelo OuLiPo: o S+7, que trata de substituir os substantivos de um texto por aquele encontrado sete definições abaixo num dicionário qualquer (essa restrição dá origem a outras que começam a criar complexos cálculos matemáticos para a substituição de palavras em textos pré-existentes); o lipograma, que consiste em escrever um texto sem uma letra de toda obra (como o fez Georges Perec em seu romance *La Disparition* de 1969, como também Alonso de Alcalá y Herrera, escritor do Barroco português, no seu livro de novelas, em que ele supostamente exclui uma vogal de cada novela); a *littérature définitionnelle*: cada palavra significativa de um texto (substantivos, verbos, adjetivos, etc.) é substituída por sua descrição encontrada num dicionário (depois utilizando o texto resultante e aplicando novamente esse processo quantas vezes quiser); o *oblique*: para definir uma palavra, esta é desmembrada e colocada mais ou menos como uma charada dentro da própria definição; como também foram criadas complexas restrições para a criação de romances específicos, como é o caso do *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec, no qual existem, supostamente, listas de tipos e categorias de elementos que aparecerão em cada cômodo do apartamento onde ocorre o romance; ou o *Se um viajante numa noite de inverno* de Italo Calvino, obra na qual os diferentes inícios de romance que fazem parte do livro seguem em sua temática e estilo de composição a forma da dialética negativa platônica<sup>37</sup>.

Segundo Italo Calvino (que se filiou ao grupo a partir do ano de 1974), Queneau afirmava que por se submeter a regras no processo criativo o autor estaria mais livre do que na escrita automática surrealista (da qual Queneau havia participado e eventualmente rompido por divergências com o grupo). Nesse último processo, por se deixar governar pelo fluxo “inconsciente” de escrita, o autor perderia sua liberdade e estaria submetido a todos os influxos subconscientes, psicológicos, econômicos, entre outros.

Une autre bien fausse idée qui a également cours actuellement, c'est l'équivalence que l'on établit entre inspiration, exploration du subconscient et libération, entre hasard, automatisme et liberté. Or, cette inspiration qui consiste à obéir aveuglément à toute impulsion est en réalité un esclavage. Le classique qui écrit sa tragédie en observant un certain nombre de règles qu'il connaît est plus libre que le poète qui

<sup>37</sup> Existe uma grande variedade de *contraintes*, algumas delas (junto com definições e exemplos de sua utilização) podem ser encontradas no sitio do OuLiPo: <<http://www.ouliipo.net/contraintes>>.

écrit ce qui lui passe par la tête et qui est l'esclave d'autres règles qu'il ignore (QUENEAU apud CALVINO, 2007, p.137<sup>38</sup>).

Esse indivíduo estaria preso a inúmeros fatores sem tomar conhecimento disso, ignoraria todos os elementos que agem sobre ele procurando a liberdade, e o que pareceria absoluta liberdade não passaria de uma submissão passiva ao desconhecido.

Através das *contraintes*, o indivíduo se submeteria às regras que ele mesmo elegeria, estando ciente de suas amarras, e mais livre do que alguém em escrita automática. As *contraintes* são então consideradas como estímulo e não prisão. Ou, como Merleau-Ponty nos diz sobre um morro como obstáculo a nossa liberdade: “é a liberdade que faz aparecer os obstáculos à liberdade, de forma que não podemos opô-los a ela como limites” (1999, p.588). O morro só se torna obstáculo quando tento transpô-lo. Ele não representa uma restrição para alguém que não o deseja transpor. Da mesma maneira que as *contraintes* só se tornam obstáculos ao processo de escrita quando me proponho a utilizá-los, ou seja, quando tenho a liberdade de tentar transpô-los. Criar uma restrição ao processo criativo é um exercício de liberdade. Eles nada limitam a liberdade, pois foi por ela que vieram a ser.

[programa para o autor]

O que acontece com o tipo de proposta do OuLiPo é que o autor aplica o programa a si mesmo. O autor se submete a regras para escrita tendo duas escolhas básicas: ou ele cria as restrições e não compõe os resultados, ficando como um jogo literário para o leitor; ou ele cria um conjunto de regras e compõe uma obra com base naquelas regras, exibindo somente o resultado do processo todo (não necessariamente dando visibilidade às regras e restrições de sua criação). O primeiro caso seria como o *Cent mille milliards de poème* de Queneau, em que a materialidade é dada ao leitor para ser efetivada, ou o *Tudo pode ser dito num poema* de Melo e Castro. O segundo caso seria o da *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec, em que a obra foi composta com base em vários tipos de restrições e sistemas de regras, porém que foram criadas por Perec e aplicadas em seu processo criativo sem que possamos acessar diretamente tais regras.

---

<sup>38</sup> Uma outra idéia bem errônea que vige atualmente, é a equivalência que se estabelece entre inspiração, exploração do subconsciente e liberação, entre acaso, automatismo e liberdade. Ora, essa inspiração que consiste em obedecer cegamente à todo impulso é, na realidade, uma escravidão. O autor clássico que escreve sua tragédia observando certo número de regras conhecidas por ele é mais livre que o poeta que escreve aquilo que lhe passa pela cabeça e que acaba sendo escravo de outras regras que ele ignora. (tradução do autor)

Ainda dois exemplos em que o autor aplica o programa a si mesmo, um do Barroco ibérico e outro do Experimentalismo português: o anagrama aritmético de Alonso de Alcalá y Herrera<sup>39</sup> e *A Máquina de Emaranhar Paisagens* de Herberto Helder. O anagrama feito de um pequeno texto sobre o Apostolo São Pedro, e depois outro texto que se diz “EM METÁFORA DE UMA QUEDA” apresentado por Hatherly (1995, p. 18):

AO GLORIOSO APOSTOLO  
S. PEDRO.

¶ OVTO ASSVMPTO. ¶

○ Grande Apostolo São Pedro, Porteiro dignissimo das Chaues do Ceo: Bafa Firmissima: & mui Insigne, & Valerosa Espada: Sacra Columna, & Principe Soberano da Igreja Catholica.

† *Anagramma.* 26. †

EM METAFORA DE HVA QVEDA

○ *Pastor benigno! Perola, & Rica Pedra!  
Picais de Valente, & no primor humano  
sois fraco? Cais? Dais de cabeça? Achai pois  
Galo. O indigno erro! justas são as Lagrimas,  
& Mimos de Deus.*

\* *Proua das letras.* \*

142 * *	20. 2. 7. 7. 14. 1. 4. 2. 15. 4. 5. 7. 16. 6. 10. 14. 3. 4. 1.
	A. B. C. D. E. F. G. H. I. L. M. N. O. P. R. S. T. V. til.

Fig. 1

Imagem 06: anagrama aritmético de Alonso de Alcalá y Herrera.

O processo é explícito – pois o autor trata de explicar que coisa é um anagrama deste tipo no início de sua obra –, consiste em contar a ocorrência de cada letra no primeiro texto e utilizar a mesma quantidade de letras para compor o segundo texto. Este, além de conter a mesma quantidade referente a cada letra do primeiro – um anagrama perfeito –, também é uma

<sup>39</sup> Autor nascido em Lisboa de família espanhola que publicou em Lisboa no ano de 1654 a obra *Jardim Anagramático de Divinas Flores Lusitanas, Hespanholas e Latinas*. Para mais informações sobre as obras do autor, veja o livro de Ana Hatherly: *A Casa das Musas*.



metáfora para os eventos da vida do apóstolo Pedro<sup>40</sup>. Todo esse processo foi feito pelo autor, sem que o leitor tome parte na interação material da obra. Porém, ao leitor, existe ainda a tarefa de compreender o jogo, a quantidade de letras (exposto, mas não explícito), e o jogo metafórico entre os dois textos<sup>41</sup> (HATHERLY, 1995).

No que diz respeito ao poema de Herberto Helder, temos uma espécie de permutação manual que se intitula explicitamente de máquina:

#### A MÁQUINA DE EMARANHAR PAISAGENS

*E chamou Deus à luz Dia; e às trevas chamou Noite; e fez-se a tarde, e fez-se a manhã, dia primeiro.*

*... e fez a separação entre as águas que estavam debaixo do firmamento e as águas que estavam por cima do firmamento.*

*(Gênesis).*

*... e eis que havia um grande terramoto: e o sol tornou-se negro um como saco de silício: e a lua tornou-se como sangue.*

*E as estrelas do céu caíram na terra, como quando a figueira lança os seus figos verdes, abalada de um grande vento:*

*E o céu retirou-se como um livro que se enrola: e todos os montes e ilhas se moveram dos seus lugares.*

*E vi os mortos, pequenos e grandes, ... e foram abertos os livros.*

*(Apocalipse).*

*Irmãos Humanos que depois de nós vivereis, não nos guardeis ódio em vossos corações. (François Villon).*

*Ah, como custa falar desta selvagem floresta tão áspera e inextricável, cuja simples lembrança basta para despertar o terror.*

*Denso granizo, águas negras e neves caíam do espaço tenebroso.*

*(Dante).*

*Maravilha fatal da nossa idade. (Camões).*

*Rasgou os limbos a antiga luz das fábulas, luz terrível que os homens e as mulheres beijavam cegamente e a que ficavam presos pela boca, arrastados, violentamente brancos — mortos. E essa colina subia gira e girava, puxando pelos lábios os seres deslumbrados e aniquilados. E dentro desta luz e desta morte, os sons amadureciam. Em baixo, vermelhas, estalavam as cúpulas. (Autor).*

E as estrelas do céu caíram na terra, como quando a figueira lança os seus figos verdes, abalada de um grande vento. E eis que havia um grande terramoto, e o sol tornou-se negro como um saco de silício e a lua tornou-se como sangue. E fez-se a separação entre as águas que estavam debaixo do firmamento e as águas que estavam por cima do firmamento. E o céu retirou-se como um livro que se enrola e todos os montes e ilhas se moveram dos seus lugares. Denso granizo, águas negras e neves caíam do espaço tenebroso. Rasgou os limbos a antiga luz das fábulas, luz terrível que os homens e as mulheres beijavam cegamente e a que ficavam presos pela boca arrastados, violentamente brancos — mortos. E essa colina subia e girava, puxando pelos lábios os seres deslumbrados e aniquilados. E dentro desta luz e desta morte, os sons amadureciam. Em baixo, vermelhas, estalavam as cúpulas. E vi os

<sup>40</sup> Não é muito estranho pensar na possibilidade de que ambos os textos tenham sido compostos já com esse jogo em mente, ou que o autor foi alterando um para encaixar o outro. Em todo caso, a criação deste texto envolve tanto um ato de leitura quanto um de escrita, ou até mesmo um ato de constante mudança entre leitura e escrita.

<sup>41</sup> O que chama a atenção é o hábito barroco de deixar o leitor encontrar as regras do jogo, deixar com que o leitor se dê conta do complexo engenho em utilização.

mortos, pequenos e grades, e foram abertos os livros. Ah, como custa falar desta selvagem floresta tão áspera e inextricável — maravilha fatal da nossa idade —, cuja a simples lembrança basta para despertar o terror. Irmãos Humanos que depois de nós vivereis, não nos guardeis ódio em vossos corações.

... E chamou Deus à luz Dia; e às trevas chamou Noite; fez-se a tarde, e fez-se a manhã, dia primeiro...

Ah, como custa falar desta selvagem floresta tão áspera e inextricável, cuja simples lembrança basta para despertar o terror.

E vi os mortos, como quando a figueira lança os seus figos verdes, entre as águas que estavam debaixo do firmamento, águas negras, e a lua como sangue, denso granizo e neves do espaço tenebroso. E as estrelas do céu e as águas que estavam por cima do firmamento caíram na terra, e eis que havia um grande terramoto, erasgou os limbos a antiga luz das fábulas, e foram abertos os livros. E dentro desta luz e desta morte, os sons amadureciam. Os homens e as mulheres caíam cegamente pela boca, e o sol tornou-se negro como um livro que se enrola, e todos os pequenos e grandes montes e ilhas se moveram dos seus lugares. Abalada de um grande vento, a luz terrível subia e girava, puxando violentamente os mortos brancos que ficavam presos pelos deslumbrados e arrastados lábios ao céu que se tornou como um saco de silício. E os seres aniquilados beijavam essa colina, e em baixo o céu retirou-se, e fez-se a separação, e estalavam as cúpulas vermelhas.

Maravilha fatal da nossa idade.

... E chamou Deus à luz Dia; e às trevas chamou Noite; e fez-se a tarde, e fez-se a manhã, dia primeiro...

Irmãos Humanos que depois de nós vivereis, não nos guardeis ódio em vossos corações.

Na maravilha desta luz inextricável, vi os homens e as mulheres que estalavam como estrelas, como figos deslumbrados. E o sol negro e a lua de sangue caíram no vento, nas águas, na terra, caíam da selvagem figueira por cima do firmamento que subia e girava como um livro terrível, uma colina que se enrola. E eis que se rasgou um grande terramoto das águas verdes no céu de silício violentamente baixo. E os seres moveram-se dos seus lugares pelo granizo tenebroso, puxando as cúpulas, os sons, os mortos abertos. E havia águas negras na luz abalada, na áspera floresta dos limbos, e as ilhas vermelhas e os montes arrastados amadureciam no terror da nossa idade. No espaço das fabulas os mortos, cegamente presos, estavam aniquilados pelos lábios e beijavam a grande luz, a grande morte. E fez-se a separação entre a boca e os livros. E quando as águas e as neves estavam dentro do céu, de cuja antiga lembrança custa falar, eu vi os mortos brancos despertar debaixo do céu fatal e, ficavam pequenos e grandes. E estavam todos mortos. Denso granizo, águas negras e neves caíam do espaço tenebroso.

... E chamou Deus à luz Dia; e às trevas chamou Noite; e fez-se a tarde, e fez-se a manhã, dia primeiro...

... presos pela boca violentamente brancos os mortos amadureciam  
e  
dentro desta luz ficavam as mulheres puxando as fábulas vermelhas  
e  
a terrível colina subia pelos sons deslumbrados  
e  
os limbos estalavam  
e  
a luz rasgou cegamente os seres aniquilados  
e  
cúpulas beijavam os lábios arrastados na luz  
e  
a morte antiga girava em baixo com homens...

... E chamou Deus à luz Dia; e às trevas chamou Noite; e fez-se a tarde, e fez-se a manhã, dia primeiro...

... luz selvagem... e terramoto que se enrola de estrelas... e água abalada... inextricável... o sol num saco de vento... e a lua debaixo das ilhas que se moveram... e livros em silício dentro dos mortos verdes... e coração dos figos abertos... maravilha nos grandes lugares por cima... e montes como dentro das águas negras... espaço... separação... e mulheres vermelhas com cúpulas... a antiga colina do firmamento... e homens violentamente... sons cegamente... e seres arrastados do céu da boca para... luz selvagem...

... E chamou Deus à luz Dia; e às trevas chamou Noite; e fez-se a tarde, e fez-se a manhã, dia primeiro... (HELDER, 2006, p. 215-219)

No texto, o autor propõe seis trechos (Gênesis, Apocalipse, François Villon, Dante, Camões e um do próprio autor), e propõe também escrever cinco textos a partir da crescente mistura destes. O autor nada nos diz de qual deles provém seu processo de criação, ou de como irá misturar os textos, somente nos dá uma dica através do título do seu poema. Todavia, ao mesmo tempo, existe a possibilidade de o leitor entrever as regras no resultado final sem que o autor as torne evidentes. Isso me parece difícil, porém não impossível. Da mesma forma, será um ato de análise, ou seja, uma leitura posterior à primeira, pois nesta apenas conseguimos ir fisingando os trechos, ou as alterações feitas a cada pedaço. Notamos a iteração dos trechos, que eles começam a se misturar e que, à medida que o poema progride, os trechos vão sendo alterados e misturados cada vez mais, tornando a intervenção do autor cada vez mais presente. Somente com uma leitura analítica (sem pretensões estéticas) nos tornaremos capazes de mapear algumas das permutações efetuadas pelo autor, somente num ato de apreensão intelectual posterior a leitura estética. Entretanto, devido ao tipo de construção, será quase impossível mapear todas as regras utilizadas, ou o completo percurso de como as permutações foram feitas.

Temos então diferentes níveis de obra procedural. Ou melhor, podemos parar o processo em pontos distintos. Posso, na qualidade de autor, executar o processo todo eu mesmo e apresentar o resultado, ou posso deixar o ato de manipular os elementos na mão do leitor. O que essa reflexão nos mostra é que existe um grau de similaridade entre o ato de manipulação do autor e do leitor, com a diferença de que o ato de manipulação, quando deixado ao leitor, estará contido nas regras criadas pelo autor – na obra por ele criada –; já o ato criativo de manipular elementos do autor não será restrito pela própria obra, ou se o for, será em menor grau em relação a do leitor.

[potência]

Há, entre os membros do OuLiPo mais próximos da matemática, um esforço para anular o acaso, de criar um sistema em que todas as possibilidades estejam prescritas dentro de um quadro proposto pelo autor. Há uma tentativa para controlar o aleatório, o imprevisível, da construção textual. Por exemplo, como diz Jacques Bens, um dos membros fundadores do OuLiPo: “la potentialité est incertaine, mais pas hasardeuse. On sait parfaitement tout ce qui peut se produire, mais on ignore si cela se produira.”(OULIPO, 1988, p. 25)<sup>42</sup>. De acordo com Alexandra Seammer, comentando a frase de Jacques Bens, no seu livro *Matières textuelles sur support numérique* (2007), os oulipianos pouco se importam com a qualidade do resultado (entendido aqui como obra que será gerada pelas *contraintes*), ou se o programa proposto irá se realizar de fato, visto que todos os resultados possíveis estão contidos – enquanto possibilidade ou potência – dentro do programa criado. Ou seja, tenho uma obra potencial, na qual o valor e a atenção do autor estão voltados para um processo criativo que tenha a capacidade de criar possibilidades, e não necessariamente para os resultados. Logo, o programa/obra se configura como um ponto de onde podem surgir inúmeros resultados materiais.



Imagem 07: figuração de potência e resultados.

Esse foco da obra como potencialidade é próximo do que é exposto por Hatherly com relação aos poemas visuais barrocos, em que o que importa é a obra enquanto um engenho. No entanto, vê-la desse modo significa entrever ou pensar o seu ato de leitura (ou o ato de decifrar os engenhos e artes da obra). Outra diferença que podemos notar é que no barroco há

---

<sup>42</sup> “a potencialidade é incerta, mas não aleatória. Sabe-se perfeitamente tudo que se pode produzir, mas ignoramos se será produzido” (tradução do autor).

uma importância dada ao aspecto visual da obra, ao modo de ela se expor, muitas vezes criando obras de grande beleza visual e de grande complexidade de leitura. Ela não se restringia ao programa. É o caso dos poemas-visuais barrocos, como o de Jerónimo Tavares Mascarenhas de Távora<sup>43</sup>, apresentado numa das antologias de Ana Hatherly (1995, p. 122):

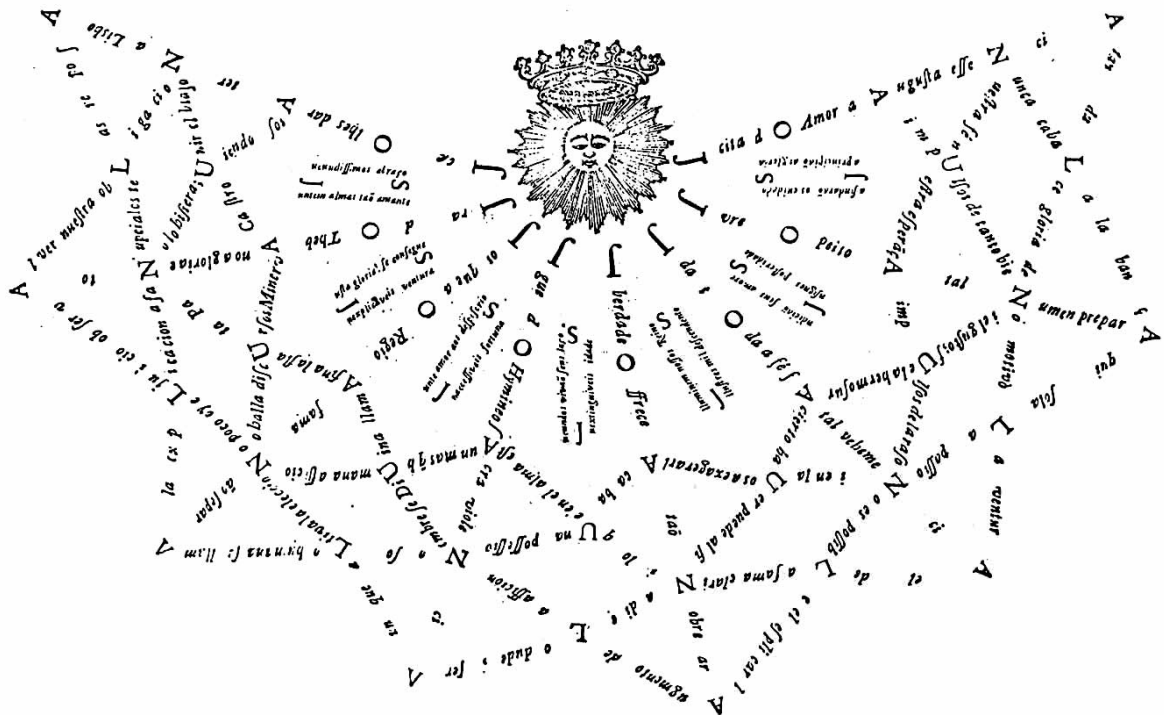


Imagem 08: poema de Jerónimo Tavares Mascarenhas de Távora.

O poema é uma homenagem às núpcias de Luiz de Castro e Joana Perpetua de Bragança. Pode-se notar que o nome de ambos emana da figura do sol. Há uma primeira série de versos mais próxima do sol, formando um semi-círculo, no qual as duas últimas letras do nome Luiz (aqui alteradas para J e S, o J podendo também ser um I) servem para ligar o começo e o fim dos dísticos. Na segunda série, os nomes (em maiúsculo) se encontram entrelaçados por vários versos, que criam um labirinto de percursos e unem ambos os noivos numa espécie de rede solar. A primeira e segunda série estão unidas pelo nome de Luiz. Há aqui uma temática de união abençoada que está presente tanto nos versos como na forma. Nele, como em muitos labirintos, existe uma matéria disposta que pode ou não vir a ser efetivada. Posso trilhar

<sup>43</sup>Intitulado: *Parabem Epithalamico que nas felicissimas Nupcias do Illmo. E Exmo. Marquez o Senhor Dom Luiz de Castro e a Illma e Exma. Dunqueza a Senhora D. Joana Perpetua de Bragança, Recitão as Villas de seus Estados*. Publicado em 1738.

inúmeros versos dentro dele, mas não necessariamente hei de fazê-lo. Ana Hatherly desenha um esquema para demonstrar as possibilidades de caminhos (1995, p. 125):

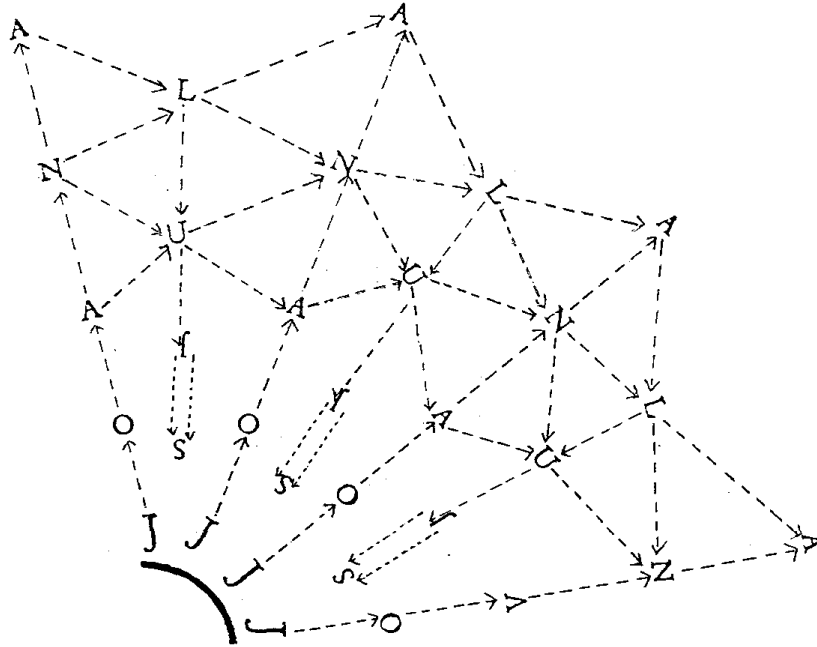


Imagem 09: exemplo dos caminhos de leitura possíveis explicitado por Hatherly.

Podemos notar que a leitura de uma grande quantidade de obras opera por permutação dos elementos “soltos”<sup>44</sup> – palavras, versos etc. –, tanto no exemplo mais elaborado de Jerônimo Tavares quanto nos labirintos mais simples, como o *Labirinto Cúbico*. Existe um mapa ou teia de possibilidades, muitas vezes tão ampla, que não serão todas efetivadas ou: “Em suma, numa direção ou noutra, o objetivo é o da multiplicação, ramificação ou proliferação das obras possíveis a partir de uma imposição formal abstrata” (CALVINO, 1998, p. 269).

Novamente temos a figura da Máquina de Turing, ou grupo de regras abstratas que podem gerar resultados computados, com a diferença de que aqui elas estão submetidas ao estético. Um bom exemplo disso é o poema de Melo e Castro, que se propõe enquanto conjunto de regras para uma quantidade infinta de resultados; a partir de algumas simples especificações tenho uma pequena máquina de criar aforismos. É o caso do já citado *Labyrintho al modo de el juego de el axedrez, que trata de el nacimiento de christo nuestro señor*, em que as redondilhas podem ser lidas em diferentes ordens.

<sup>44</sup> ‘Soltos’ aqui se refere ao fato de que, apesar de estarem em um lugar fixo na página, eles têm certa maleabilidade com relação ao ato de leitura, sendo que precisamente a manipulação deles é que consistirá na interatividade do leitor.

É justamente a grande multiplicidade do possível proporcionado pelas obras que impedem a de tentativa de juntar todos os resultados calculáveis para considerá-los “a obra”. Isso quer dizer que não é viável tentar mapear todas as alternativas da obra, seus resultados vão permanecer sempre um horizonte de possibilidade a partir daquela interseção de regras e elementos. Não é a função da leitura levar as obras à exaustão de seus resultados, pois a obra não é apenas seus resultados. Cria-se uma espécie de máquina estrutural (e aqui nos aproximamos teoricamente do computador), de textos potenciais, que aguarda a interação do leitor para sua efetivação, ou fruição<sup>45</sup>. As palavras de Calvino nos lembra que:

A estrutura é liberdade, produz o texto e ao mesmo tempo a possibilidade de todos os textos virtuais que podem substituí-lo. Esta é a novidade que se encontra na ideia da multiplicidade "potencial" implícita na proposta de uma literatura que venha a nascer das limitações que ela mesma escolhe e se impõe. Convém dizer que no método de "Oulipo" é a qualidade dessas regras, sua engenhosidade e elegância que conta em primeiro lugar; se ela corresponderá logo a qualidade dos resultados, das obras obtidas por essa via, tanto melhor, mas de qualquer modo a obra é apenas um exemplo das potencialidades alcançáveis somente por meio da porta estreita dessas regras. O automatismo por meio do qual as regras do jogo geram a obra se contrapõe ao automatismo surrealista que apela para o acaso ou para o inconsciente, isto é, confia a obra a determinações não controláveis, às quais só resta obedecer. Em suma, trata-se de opor uma limitação escolhida voluntariamente às limitações sofridas impostas pelo ambiente (linguísticas, culturais etc.). Cada exemplo de texto construído segundo regras precisas abre a multiplicidade "potencial" de todos os textos virtualmente passíveis de escrita segundo aquelas regras e de todas as leituras virtuais desses textos (CALVINO, 1998, p. 270).

O que nos importa aqui é que a obra mostra através de suas regras, o que é possível dentro dela (o que nos mostra simultaneamente a impossibilidade frequente de efetivar todas as possibilidades). Voltemos ao *Cent mille milliards de poèmes*; todos os poemas possíveis do livro são perfeitamente previsíveis, mas não necessariamente iremos efetivá-los todos. Tal ato, além de ser temporalmente absurdo, não é o propósito da obra.

---

<sup>45</sup> Todavia, vale ressaltar que em muitas obras a interação necessária do leitor é muito limitada. São essas interações que não propiciam ao leitor um ato de verdadeira intervenção, são ações que poderiam ser executadas pelo próprio programa (como seria, por exemplo, se o leitor tivesse apenas que clicar em um botão para o poema continuar, como um simples “ir para a próxima página”). Não há aí a necessidade de uma ação propriamente dita ou engenhosidade do leitor, nem mesmo uma tentativa de entender a engenhosidade do autor para decifrar o processo. Um dos pontos que torna os textos-visuais barrocos interessantes para leitura, é que neles, como na maioria das obras literárias daquela época, o maior grau de complexidade para a decifração era tido como um maior grau de valor da obra. Logo, há neles a proposição de um engenho complexo que não deixa o leitor se entediar com o jogo a ser jogado.

### 1.2.6 No meio das *contraintes* (texto no meio do caminho)

De qualquer modo, não generalizemos, pois este não é o modo de escrita de todos os membros do OuLiPo. Olhemos rapidamente o caso de Italo Calvino e a composição de seu livro *O Castelo dos Destinos Cruzados* (1991) e o que ele nos conta nas notas finais do mesmo, sendo um membro crítico do OuLiPo e do processo criativo procedural.

N’*A Taverna dos Destinos Cruzados*<sup>46</sup> há uma construção muito mais complexa do que “uma” *contrainte* sendo aplicada. A principal, porém não única, fonte de angústia que Calvino encontra diante da escrita da *Taverna* está na vontade de “construir também com os tarôs marseheses aquela espécie de ‘contentor’ das narrativas cruzadas” que havia construído com o *Castelo* (CALVINO, 1991, p. 154). Porém, sua tarefa na *Taverna* se apresenta como mais infeliz (de primeiro momento). Calvino se vê forçado a criar e recriar seu contentor, mudar as histórias pré-existentes, adicionar outras, retirar cartas, colocá-las, romper e remontar:

passava dias inteiros a compor e a recompor o meu quebra-cabeça, imaginava novas regras do jogo, traçava centenas de esquemas, em quadrado, em losango, em estrela, mas sempre havia cartas essenciais que permaneciam fora e cartas supérfluas que ficavam no meio, e os esquemas se tornaram tão complicados (adquirindo às vezes até mesmo uma terceira dimensão, tornando-se cubos e poliedros) que eu próprio acabava me perdendo neles (CALVINO, 1991, p. 155).

Ele não se encontra filiado a uma *contrainte*, ele cria e recria as regras de acordo com movimento constante da escrita, que, como ele mesmo afirma acima, acabava engolindo-o e transfigurando-o. Sendo assim, Calvino recusa entregar-se a uma escrita “livre”:

sentia que o jogo só tinha sentido se submetido à imposição de regras ferrenhas: ou arranjava uma necessidade geral de construção que condicionasse o encaixe de cada história no conjunto das outras, ou então era tudo gratuito (CALVINO, 1991, p. 155).

Há uma necessidade de manter o jogo, de não se render a uma escrita “livre”, nem que as próprias regras do jogo sejam encontrar uma regra para o jogo (um constante devir em que as cartas têm que ser sempre embaralhadas, ou que estejam sempre na iminência da própria

---

<sup>46</sup> Falo aqui especificamente de *A Taverna* (publicado como a segunda parte de *O Castelo*), pois é na criação da *Taverna* que Calvino alega estar sua angústia, ao contrário de *O Castelo* que segundo ele fluiu adequadamente e encontrava-se completo em uma semana (CALVINO, 1991).



efemeridade do jogo). O seu comportamento diante das cartas e seu percurso de escrita lembram-nos do argumento de H.-G. Gadamer, em *Verdade e Método*, sobre a obra de arte ser como jogo, que “todo jogar é um ser-jogado” (GADAMER, 1999, p. 181); o jogo exerce sobre o jogador uma atração que o imerge num mundo/jogo. Calvino cria e recria as regras do jogo que não é mais apenas seu, é uma configuração de todos os fatores que ele mesmo enseja controlar. Em vez de anular o acaso, como pretendem alguns membros do OuLiPo, Calvino parece indicar que a interligação entre autor e obra torna tal pretensão incabível diante de um diálogo complexo entre aquele que cria e o que é criado, pois a obra é, para ele: “arquivo dos materiais acumulados pouco a pouco, ao longo de estratificações sucessivas de interpretações iconológicas, de humores temperamentais, de intenções ideológicas, de escolhas estilísticas” (CALVINO, 1991, p. 156).

### 1.2.7 Leitor de *contraintes*

As *contraintes* são aplicadas sobre o processo criativo do autor, porém essas mesmas *contraintes* transbordam para o processo de leitura. Se lembrarmos o *Cent mille milliards*, em que as possibilidades do processo de leitura, dos sonetos possíveis, são ditadas pelo programa, ou se pensarmos no caso recém citado de Calvino, em que o leitor irá ler o resultado da construção de cartas do autor, veremos que as restrições – os programas – são uma camada da obra que transpassa todo processo da criação artística; de sua concepção até sua leitura, da gênese com o autor, até sua efetivação com o leitor.

Podemos considerar dois extremos (e, logo, todas as variações que possam existir entre eles) da visibilidade das restrições: elas podem ser imediatamente visíveis, como é o caso do poema de Melo e Castro em que elas estão explicitadas, ou qualquer outro poema cujas regras estejam dispostas claramente para o leitor (isso geralmente é o caso de criações em que o leitor terá que efetivar a obra e necessitar saber as regras exatas para poder jogar<sup>47</sup>); ou elas podem ser ocultas, como é o caso das restrições da obra de Perec — temos todos os resultados das *contraintes* presente diante de nós, mas não explicitamente (caso em que o leitor menos

---

<sup>47</sup> Curioso que nos poemas barrocos, apesar de haver sistemas de regras complexas para a leitura, elas geralmente não são expostas tão claramente quanto em alguns experimentos de vanguarda, que parecem preferir o caráter didático sobre o enigmático, tão presente no barroco.

informado poderá passar pela obra sem jamais saber que houve uma série de regras e restrições impostas pelo próprio autor para a confecção daquela obra). Em ambos os casos o programa se tornará uma camada da obra, uma estrutura textual, que poderá ter diferentes níveis de visibilidade para o leitor<sup>48</sup>.

Tanto nos exemplos que explicitam o programa, quanto os que não o fazem, tanto nas obras em que o autor efetiva o próprio programa, quanto nas obras em que a efetivação é dada ao leitor temos um fato em comum com a obra procedural: o programa que a atravessa na qualidade de um ato procedural. Para o autor, a interação com um grupo de elementos e um grupo de regras ocorre em todos os casos. O autor tem que constituir um programa, até para aplicá-lo ou ao leitor ou a si mesmo. Para isso, pode-se dizer que ele tem que ler o próprio programa. Ou, se lembrarmos que a obra procedural é também para o autor uma obra potencial que pode efetuar uma série de virtualidades, podemos afirmar que o ato de composição para o autor também é um ato da criação e interação com um texto “provisório”, um ato de constante atualização das possibilidades – ou previsão e esboço – da obra antes dela ser concluída (pelo autor e entregue ao leitor). Seria como, mesmo deixando sua obra aberta, o autor, no momento da criação, fosse esboçando as possibilidades que a obra dele mesmo poderá efetivar quando em contato com um leitor.

Logo, apesar da relação de interação ocorrer entre leitor e obra, ou autor e obra, em algum momento houve a interação autor-obra-(potência de leitor) durante um ato de escrita, momento em que o autor teria que esboçar o contato de sua obra (talvez ainda incompleta) com um leitor possível. Seria esboçar a situação de encontro e efetivação da obra. Seria como dizer que, Herberto Helder, ao criar sua *Máquina de Emaranhar Paisagens* cria também, em seu ato de escrita, a intriga do leitor. Este percebe que, a cada novo texto, houve alterações, mas que estas não estão explícitas durante a leitura; plantando a semente que leva o leitor a voltar aos trechos iniciais e tentar mapear, ou criar alguns marcadores de, como os trechos intercalados e alterados ao longo do percurso.

---

<sup>48</sup> Mesmo com *contraintes* que tenham como resultado um texto padrão acabado, o leitor ainda tem a possibilidade de tentar refazer o caminho e captar as regras que geraram aquele texto, um ato que se pode comparar ao de fazer o caminho inverso de um cálculo matemático. Não que seja possível encontrar regras exatas, mas é possível tentar intuí-las enquanto aspectos gerais, e ainda ler o processo de criação escrito no corpo do texto, mesmo que precariamente.

Podemos compreender esse ato como uma espécie de proposta para percorrer caminhos, construindo uma materialidade aberta para o toque do leitor, montando caminhos e possibilidades de interação, ou construindo uma espécie de *puzzle*, intervindo no acaso, como nos aponta Georges Perec no preâmbulo de seu *La Vie mode d'emploi*:

L'art du puzzle commence avec les puzzles de bois découpés à la main lorsque celui qui les fabrique entreprend de se poser toutes les questions que le joueur devra résoudre lorsque, au lieu de laisser le hasard brouiller les pistes, il entend lui substituer la ruse, le piège, l'illusion: d'une façon préméditée, tous les éléments figurant sur l'image à reconstruire — tel fauteuil de brocart d'or, tel chapeau noir à trois cornes garni d'une plume noire un peu délabrée, telle livrée jonquille toute couverte de galons d'argent — serviront de départ à une information trompeuse: l'espace organisé, cohérent, structuré, signifiant, du tableau sera découpé non seulement en éléments inertes, amorphes, pauvres de signification et d'information, mais en éléments falsifiés, porteurs d'informations fausses: deux fragments de corniches s'emboitant exactement alors qu'ils appartiennent en fait à deux portions très éloignées du plafond, la boucle de la ceinture d'un uniforme qui se révèle in extremis être une pièce de métal retenant une torchère, plusieurs pièces découpées de façon presque identique appartenant, les unes à un oranger nain pose sur une cheminée, les autres à son reflet à peine terni dans un miroir, sont des exemples classiques des embûches rencontrées par les amateurs.

On en déduira quelque chose qui est sans doute l'ultime vérité du puzzle: en dépit des apparences, ce n'est pas un jeu solitaire: chaque geste que fait le poseur de puzzle, le faiseur de puzzle l'a fait avant lui; chaque pièce qu'il prend et reprend, qu'il examine, qu'il caresse, chaque combinaison qu'il essaye et essaye encore, chaque tâtonnement, chaque intuition, chaque espoir, chaque découragement, ont été décidés, calculés, étudiés par l'autre<sup>49</sup> (PEREC, 1978, p. 19)

Existe uma linha que atravessa a relação entre estas três partes: autor, obra, leitor. Algo de um jogo de criação em que alguém cria e ao mesmo tempo se joga para dentro do espaço da obra, uma atenuação das funções em que esse autor criou as regras, tendo-as criado, todavia, num constante ato de leitura, num vai-e-vem, tendo como resultado um texto (uma espécie de texto

---

<sup>49</sup> “A arte do puzzle começa com os puzzles de madeira cortados à mão, quando a pessoa que os fabrica se propõe apresentar a si mesma todas as questões que o jogador deverá resolver; quando, em vez de deixar o acaso enredar as pistas, decide interferir pessoalmente para criar a astúcia, o ardil, a ilusão; de maneira premeditada, todos os elementos que figuram na imagem a ser reconstruída — aquela poltrona de brocado dourado, aquele tricórnio negro enfeitado com uma pluma negra um tanto amarfanhada, aquela libré amarelo-clara recoberta de galões prateados — servirão de partida para uma informação enganadora: o espaço organizado, coerente, estruturado, significativo, do quadro será cortado não apenas em elementos inertes, amorfos, pobres de significado e informação, mas também em elementos falsificados, portadores de informações falsas: dois fragmentos de cornijas que se encaixam perfeitamente, embora na verdade pertençam a duas porções bastante distintas do teto; a fivela do cinturão de um uniforme que acaba sendo afinal a braçadeira que envolve a base de um tocheiro; várias peças cortadas de maneira quase idêntica que pertencem, umas, a uma laranjeira-anã que está colocada sobre o consolo da lareira e, outras, a seu reflexo um pouco esmaecido num espelho são exemplos clássicos das ciladas que encontram os cultores do gênero.

Podemos deduzir daí algo que é, sem dúvida, a verdade última do puzzle: apesar das aparências, não se trata de um jogo solitário — todo gesto que faz o armador de puzzles, o construtor já o fez antes dele; toda peça que torna e retoma, examina, acaricia, toda combinação que tenta e volta a tentar, toda hesitação, toda intuição, toda esperança, todo esmorecimento foram decididos, calculados, estudados pelo outro” (2009 - tradução de Ivo Barroso).

no meio do caminho). Ao mesmo tempo, o caráter de interatividade da obra coloca o leitor numa posição de escrita, porém, sempre dentro de um limite criado pelo autor. Gera-se um plano de possibilidades regradas, coloca-se a mão nas possibilidades do acaso, brinca-se com os dados do aleatório (coloca-se chumbo nos dados do acaso), cria-se um mundo (uma contingência limitada), uma totalidade, e se colocam a jogar, numa espécie de diálogo através do corpo da obra.

Ainda devemos explorar as possibilidades desse cenário que Perec nos propõe, a fim de apreender os limites da possibilidade de interação com relação às regras impostas por um autor, tentar compreender através de que modo de ação o leitor se coloca em jogo. Até que ponto jogar é jogar com as regras propostas, sem agredir a obra? Acima de tudo, necessitamos ter conhecimento do que a interação dispõe na relação entre autor, obra e leitor, no seu modo de interagir nos limites um do outro. Mas não podemos tomar um passo adiante sem olhar o digital e sem nos entranharmos no objeto específico dessa leitura.

## CAPÍTULO 02 – UM POEMA DIGITAL – AMOR DE CLARICE

A rede de tricô era áspera entre os dedos, não íntima como quando a tricotara. A rede perdera o sentido e estar num bonde era um fio partido; não sabia o que fazer com as compras no colo. E como uma estranha música, o mundo recomeçava ao redor. O mal estava feito. Por quê? Teria esquecido de que havia cegos? A piedade a sufocava, Ana respirava pesadamente. Mesmo as coisas que existiam antes do acontecimento estavam agora de sobreaviso, tinham um ar mais hostil, perecível... O mundo se tornara de novo um mal-estar. Vários anos ruíam, as gemas amarelas escorriam. Expulsa de seus próprios dias, parecia-lhe que as pessoas da rua eram periclitantes, que se mantinham por um mínimo equilíbrio à tona da escuridão — e por um momento a falta de sentido deixava-as tão livres que elas não sabiam para onde ir. Perceber uma ausência de lei foi tão súbito que Ana se agarrou ao banco da frente, como se pudesse cair do bonde, como se as coisas pudessem ser revertidas com a mesma calma com que não o eram.

*Amor*, Clarice Lispector

### 2.1 *Amor de Clarice*

Passamos então ao objetivo específico dessa pesquisa: ler a obra *Amor de Clarice*, do português Rui Torres. Assim, conjugaremos um objetivo geral – mapear mecanismos e estratégias de interatividade no poema digital – e um objetivo específico – ler o *Amor de Clarice* – com o intuito de poder entender melhor ambos através de um constante diálogo entre esses objetos, no como se cruzam, e buscar compreender os processos de interatividade através dessa obra digital.

Falamos anteriormente a respeito de uma interatividade material, de obras em que a matéria física e o modo de dispor esta materialidade à leitura são partes integrais da constituição de um texto. São obras em que a maneira como a materialidade se dá a construir na leitura é proposta como um significante na obra. O *Amor de Clarice* é uma obra digital que comporta tais características, cuja construção material é uma parte atuante e geradora de sentido no todo da obra. Com isso, não podemos nos esquivar de voltar nossos olhos para a sua materialidade, sua composição e seu modo de operar. O *Amor de Clarice*, como toda obra literária digital, é uma composição técnica – um aparato, uma máquina, um engenho – que expõe uma visibilidade, ao mesmo tempo em que guarda uma camada de sua escrita, permanecendo por detrás da visibilidade da obra, que fica por detrás do que o leitor pode acessar, mas que é necessária para que haja tal visibilidade. Logo, por se tratar de uma criação técnica –

lembrando que a técnica aqui é uma técnica submetida a esquemas estéticos, como em toda arte – não podemos entender a obra somente pelo domínio da literatura; ela se vale de um programa (efetivamente escrito em código) numa máquina, outro corpo que não o de um livro padrão.

Proponho-me a ler *Amor de Clarice*, tentando perceber as movimentações dos elementos e seus jogos uns com os outros dentro do poema – nomenclatura que será justificada logo mais adiante –, pensando aqui que cada elemento, de alguma forma, altera e é alterado pelos outros movimentos. Quero tentar entender as possibilidades da materialidade da obra, entender o que pode ser feito e como é possível ao leitor interagir com ela. Porém, acima de tudo, ler a obra enquanto uma totalidade, pois, como nos diz Merleau-Ponty (2006), a unidade precede a si mesma. Nossa percepção de uma unidade nos permite posteriormente analisar uma contiguidade das coisas. A unidade entre as coisas na percepção é a condição para a associação entre as coisas no mundo. A percepção da totalidade, segundo Merleau-Ponty, precede sempre a reflexão intelectual, a análise não encontra nada que ela não tenha já colocado em seu objeto. Ao ver o poema *Amor de Clarice*, percebo-o como uma totalidade (seu horizonte, seus periféricos e seus meios tecnológicos de manipulação em que ele “vive” ou se dá). O que pretendo nesse momento é explicitar as contiguidades, ou seja, os movimentos e relações entre as partes da obra, olhando a totalidade desta. E, se seguirmos Merleau-Ponty, entenderemos que até esse ato analítico não pode quebrar a totalidade do poema porque é justamente essa totalidade primordial que permite que possamos fragmentá-lo e ainda encontrar nele pontos de movimento, fricções entre as partes e não em cada parte um mundo distinto e indissociável.

Tendo dito isso, adentremos a obra.

*Amor de Clarice* é uma obra programada em *flash* (linguagem de programação *actionscript*), contendo texto, voz, som e vídeo; criado por Rui Torres e com a participação de Carlos Morgado (som), Luis Aly (som), Ana Carvalho (vídeo) e Nuno M. Cardoso (voz)<sup>50</sup>.

---

<sup>50</sup> Normalmente o leitor terá acesso à obra *online* <<http://telepoesis.net/amorclarice/index.html>>, que consiste apenas no poema *Amor de Clarice*; também existe uma versão em CD, que vem acompanhada de outro disco com as trilhas de áudio do poema e um livreto que dá informações técnicas e contém o poema impresso de Rui Torres baseado no conto *Amor*, de Clarice Lispector (1974).

Ao iniciar a leitura, há uma tela que dá os devidos créditos aos outros participantes da obra e as instruções básicas para a navegação e, depois, uma página com uma espécie de índice contendo uma série de linhas de texto flutuando uma em cima da outra sobre um fundo de várias palavras sobrepostas e quase ilegíveis. Ao ser clicada a área em volta de cada linha, uma tela se abre. À direita os links levam a uma série de telas do poema; à esquerda, os links levam à outra (então qualquer lugar que o leitor clique irá levá-lo para uma tela nova). São duas séries do poema (iguais em termos dos elementos verbais escritos – palavras –, mas com várias outras diferenças, incluindo disposição do texto, layout de página etc.). Cada série tem 26 telas que podem ser trilhadas numa ordem ou aleatoriamente, através dos botões no canto superior direito da tela (no caso, há um botão *seguir*, *voltar* e o de tela *aleatória* que leva o leitor para qualquer tela de uma das séries). A série que se vê quando se clica na esquerda da frase é uma em que o fundo consiste num emaranhado de palavras, composto por excertos do conto de Clarice Lispector (algumas pulsam em cores, outras se mexem e ainda algumas apenas ficam estáticas), e com uma trilha sonora musical constituindo outro fundo; a série que se vê quando se clica na metade direita da tela é uma em que o fundo é um filme em *loop*<sup>51</sup> (26 diferentes filmes de Ana Carvalho), tendo a leitura do conto de *Amor* (com um som um pouco abafado) por fundo. Ao entrar em cada tela, frases ou palavras vão-se formando/aparecendo/movimentando de maneira diferente para cada tela e, no momento do seu surgimento, uma voz as declama, enquanto uma ou mais trilhas sonoras tocam concomitantemente. O leitor tem a possibilidade de fazer com que essas frases e palavras sejam declamadas, a qualquer instante, até mesmo antes de elas terminarem seu movimento, clicando nelas. Também há total liberdade de clicar e arrastar os versos para onde se quiser na tela, moldando as linhas de texto ao gosto do leitor. A cada tela, tem-se a escolha de posicionar as palavras em outras localidades, em outros locais daquele espaço; há a possibilidade de decidir a ordem em que os versos serão lidos (clicando neles na ordem desejada). Além disso, há a possibilidade de ver as outras posições possíveis (a tela é aberta, o leitor pode posicionar as frases e palavras onde bem desejar e constantemente alterar a sua posição) – nunca se termina de testá-las. Pode-se adiar constantemente uma versão final da tela (pois uma versão final nunca foi o propósito). A cada escolha (espacial e sonora), sei que tenho inúmeros movimentos e ações, inúmeras combinações daqueles elementos que foram dispostos diante de mim.

---

<sup>51</sup> Efeito de ficar se repetindo.

## 2.2 *Amor de Clarice* enquanto objeto palimpséstico

*Amor de Clarice* é, assim, uma obra literária digital, contendo texto, voz, som e vídeo, criada pelo português Rui Torres, inspirada no conto “Amor” de Clarice Lispector. Trata-se de uma transcrição de uma obra impressa brasileira para um poema em hipermeios, não apenas no sentido de uma releitura do objeto verbal, mas como uma recriação que transborda o meio impresso para constituir um novo objeto verbal, visual e sonoro.

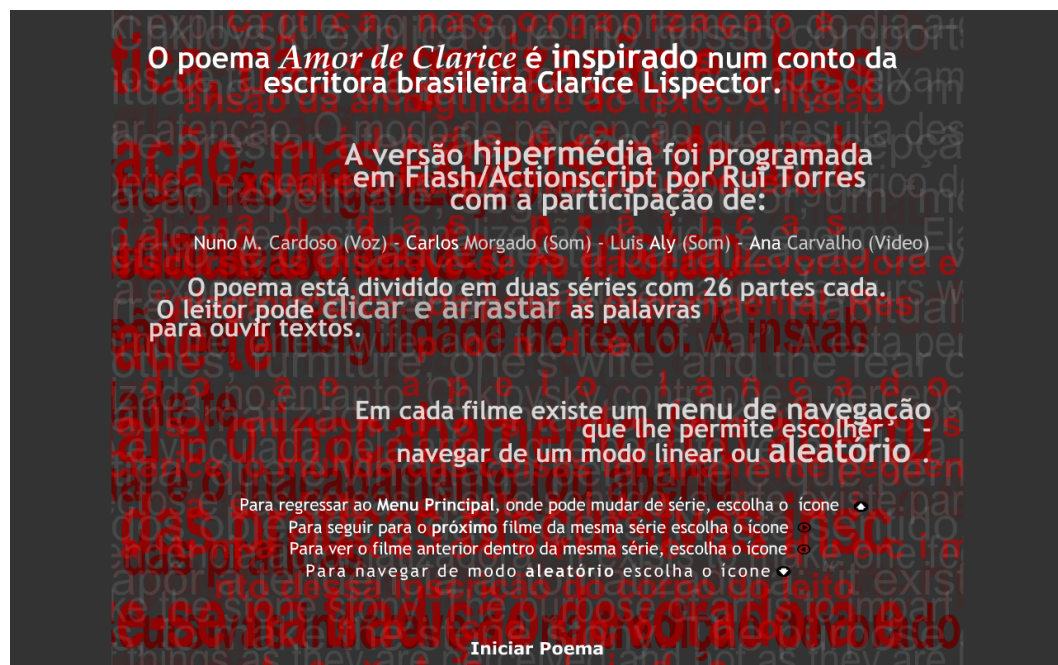


Imagem 10: tela inicial do poema.

Obviamente a leitura desse novo objeto não pode se dar da mesma forma que se dava no meio impresso. Existe a necessidade de procurar novos modos e métodos de interação com a obra digital, uma necessidade de entender o funcionamento dessa recriação para que possamos vivenciá-la.



### 2.2.1 Elementos

Poderíamos descrever aqui todas as páginas do *Amor de Clarice*, poderíamos descrever as várias maneiras como os fundos pulsam, mudam de cores, mexem-se ou aparentam mexer, as palavras se movimentam na tela, sobrepõem-se umas às outras, aparecem e somem e dançam diante da tela, mas nunca seria possível descrever todas as possibilidades que o leitor/a tem diante da obra, todas as posições em que ele/a poderia alocar os versos, todos os rumos que ele/a poderia tomar de tela em tela, entre caminhos de um ir e vir aleatórios. Todas essas possibilidades existem, todas elas podem vir a ser; porém, prevê-las, compor um mapa de caminhos trilháveis ou de escolhas a serem tomadas pelo leitor seria mesmo uma tarefa para loucos ou perfeccionistas ávidos por compor uma falsa totalidade de rumos. O que me interessa é, ao contrário, investigar o que faz com que a obra funcione, não catalogar todas as possibilidades em que, por exemplo, encontram-se os ponteiros do relógio, mas entender as engrenagens e molas que possibilitam o movimento dos ponteiros, e que o relógio potencialmente nos conte todas as horas do dia. Assim, mapeamos uma série de elementos da obra:

- Fundos de tela composto por palavras (móveis e estáticas)
- Fundos de tela de filmes em *loop*
- Palavras na tela (móveis/estáticas/clicáveis)
- Recitação das palavras clicáveis
- Recitação de fundo (integrada à trilha sonora)
- Trilha sonora (música eletrônica)

### 2.2.2 Poema

Apesar de todos esses elementos heterogêneos comporem a obra, AdC<sup>52</sup> ainda pode ser chamado de um poema, e não digo isso simplesmente por causa de seu subtítulo, paratexto estrategicamente posicionado no encarte: Poema Hiperfídia, mas justamente por escolher ler AdC como parte da poesia-visual ibérica, tradição muitas vezes vista como periférica ou secundária. Escolho ler AdC dentre os jogos visuais barrocos, numa tradição poética que se

---

<sup>52</sup> Doravante, o título da obra será mencionado pelas suas iniciais AdC.

deixou permear por traços árabes e hebraicos, e que permite pensarmos o objeto poema como algo mais abrangente, como já foi exposto no primeiro capítulo.

Dessa maneira, se dou importância a nomear algo de poema é porque esse ato não é apenas uma categorização, mas reflete um modo de olhar esse objeto, de impor e dispor do seu local diante nós. Podemos pensar no que Merleu-Ponty (2006) fala a respeito da percepção com relação ao objeto e a quem o percebe: que perceber não é apenas se adequar ao objeto (não posso ler a criação enquanto poema apenas porque ela assim foi categorizada), nem uma projeção total sobre o objeto (não posso impor na criação características de poema se ela não as tem). Parece um tanto simples, todavia, o que se quer dizer aqui é que não se pode identificar algo como poema e esperar uma leitura da obra enquanto tal meramente por questões de nomenclatura. O que se deve fazer é uma análise das características do objeto para averiguar se estas o colocam a dialogar com outras criações que podem ser lidas dessa forma (poema). Ou seja, nomeá-lo poema é submetê-lo a uma leitura dentro de um espectro de possibilidades e articulações. Também representa uma escolha, aquela de ler AdC ao lado de toda tradição poética; e isso significa não transformá-lo num mero fruto do passado, mas em algo com o qual se pode aprender, por exemplo, como AdC se conjuga com a tradição poética anterior a ela. Ou seja, significa também tentar compreender em que medida as técnicas utilizadas em AdC dialogam com técnicas já utilizadas em outros expoentes desta tradição.

Logo, ao escolher ler o AdC como um poema, lanço mão de uma nomenclatura para que ele possa ser melhor descrito. Uma página é composta por versos, o conjunto de versos numa página é uma estrofe. O termo página se refere a todos os elementos que estão naquele conjunto visual, sonoro, textual, mas não carrega a conotação de aparato tecnológico. Para me referir ao aparato tecnológico computacional propriamente dito utilizarei a palavra tela.

### **2.2.3 Palimpsesto**

Entre o conto de Clarice e o poema de Rui Torres há um ato de transposição e transformação que não pode ser limitado a uma mera cópia ou transferência do meio impresso ao digital. Podemos chamar essa relação entre as obras de hipertextual, não como é proposta por Ted

Nelson e George Landow, mas como é conceitualizado por Gérard Genette no seu livro *Palimpsestes: La littérature au second degré* (1982), com seu par de relação: o hipotexto.

No início de seu livro, Genette introduz cinco tipos de relações textuais – ou aspectos da textualidade – que ele denomina de transtextualidade: intertexto (a presença efetiva de um texto no outro como por via de citações, plágios e alusões); paratexto (vários elementos periféricos à obra como títulos, prefácios, epígrafes, imagens e capas, até mesmo rascunhos ou esboços); metatexto (quando um texto fala de outro sem necessariamente citá-lo, como ao fazer crítica literária); arquitexto (uma espécie de textualidade do texto literário) e, finalmente, hipertexto. Sobre a hipertextualidade, Genette nos diz: “*J’entends par là toute relation unissant un text B (que j’appellerai hypertexte) à un text antérieur A (que j’appellerai, bien sûr, hypotext)*” (1982, p. 9)<sup>53</sup>. Trata-se de uma derivação por via de uma transformação ou imitação, formal e/ou temática, que evoca o hipotexto de uma forma relativamente indireta, sem que seja obrigatoriamente citado ou que dele se faça alusão, mas atado a ele, não de um modo hierárquico (GENETTE, 1982). Esses cinco tipos de transtextualidades não são categorias separadas e absolutas. Há entre elas um constante contato e imbricação em que mais de um tipo se conjugará na mesma obra.

Com relação à hipertextualidade, Genette dá o exemplo da *Eneida* de Virgílio e do *Ulysses* de James Joyce como hipertextos da *Odisséia* de Homero (hipotexto); sendo que, *grosso modo*, a primeira obra conta outra matéria do mesmo modo que a *Odisséia* e a segunda, a mesma matéria, porém de um modo diferente. Poderíamos falar que uma mantém o esquema formal de um poema épico (e certos traços do estilo homérico) e a outra mantém uma temática. Obviamente que não se trata de estabelecer limites tão claros entre o aspecto formal e o aspecto temático, no entanto, a simplificação servirá para a compreensão das possibilidades da hipertextualidade.

Genette segue adiante, mencionando uma série de tipos de hipertextualidade – paródia, pastiche, caricaturas, falsificações etc. – para eventualmente chegar às transposições, quais sejam: tradução, transestilização, prosificação, expansão, entre outras, que representam, em comparação aos tipos iniciais de hipertextualidade, além de uma grande complexidade e alcance estético, a possibilidade de criar obras de largo fôlego (por não terem uma total

---

<sup>53</sup> “Eu entendo por isso [hipertextualidade] toda relação unindo um texto B (que denominarei de hipertexto) a um texto anterior A (que denominarei, é claro, de hipotexto)” (tradução do autor).

dependência do hipotexto). Nesse último caso, a amplitude textual pode ofuscar até completamente o caráter hipertextual da obra por via da diversidade de procedimentos empregados – em conjunto – na transposição. Um exemplo seria o *Ulysses* de Joyce (GENETTE, 1982).

#### 2.2.4 Transposições<sup>54</sup>

Em *Amor de Clarice* a primeira característica aparente na relação entre o conto e poema digital é a transposição de uma obra em prosa para uma obra em verso, uma transposição dos significantes da obra. A versificação é uma prática incomum, nos diz Genette (1982), enquanto a prosificação, ao contrário, é uma prática muito difundida, especialmente enquanto tradução (muito utilizado com poemas que seguem uma linha narrativa como a *Odisséia* ou a *Divina Comédia*). Mas existe na prosificação uma diferença entre desversificar – simplesmente anular os versos e tirar rimas –, e prosificar enquanto reescrita do texto em outro formato, como prosa, o que representaria uma mudança na modalidade textual enquanto transfiguração do hipotexto.

---

<sup>54</sup> Existe uma versão do poema digital que é vendida como CD. Esta versão vem acompanhada de um CD que possui a trilha sonora do poema e um livreto contendo um poema impresso também intitulado *Amor de Clarice*, baseado no conto. Tal poema impresso está presente no poema digital *Amor de Clarice*, entretanto, sob a forma de palavras que flutuam na tela. Temos então três obras compostas em ordem:

*Amor* (conto de Clarice) – [*Amor de Clarice* (poema impresso)] – *Amor de Clarice* (poema digital)

O poema impresso de Rui Torres estaria no meio dessa relação entre o conto e o poema digital e seria um hipertexto do conto também. Todavia, não é muito difícil imaginar que o poema impresso *Amor de Clarice* foi escrito para ser utilizado no poema digital, com a intenção de ser um elemento deste. Assim, o poema impresso pode ser considerado equivalente a um esboço, um rascunho, uma cópia não publicada de um poema (ainda não constituído completamente), mantendo uma relação paratextual com a obra digital (lembrando que esse poema impresso só aparece no livreto da versão em CD da obra, logo o leitor normalmente não terá acesso a ele). Não é precisamente claro que o poema impresso tenha vindo antes do poema digital. As duas coisas podem ter se desenvolvido simultaneamente e após o término da criação digital; o autor pode ter transcrito os versos para o impresso para seguir no encarte do CD. Por essa razão, não devemos considerar o poema impresso como anterior ao digital, mas sim como uma espécie de anotação a qual tivemos acesso, como uma espécie de paratexto do poema digital.

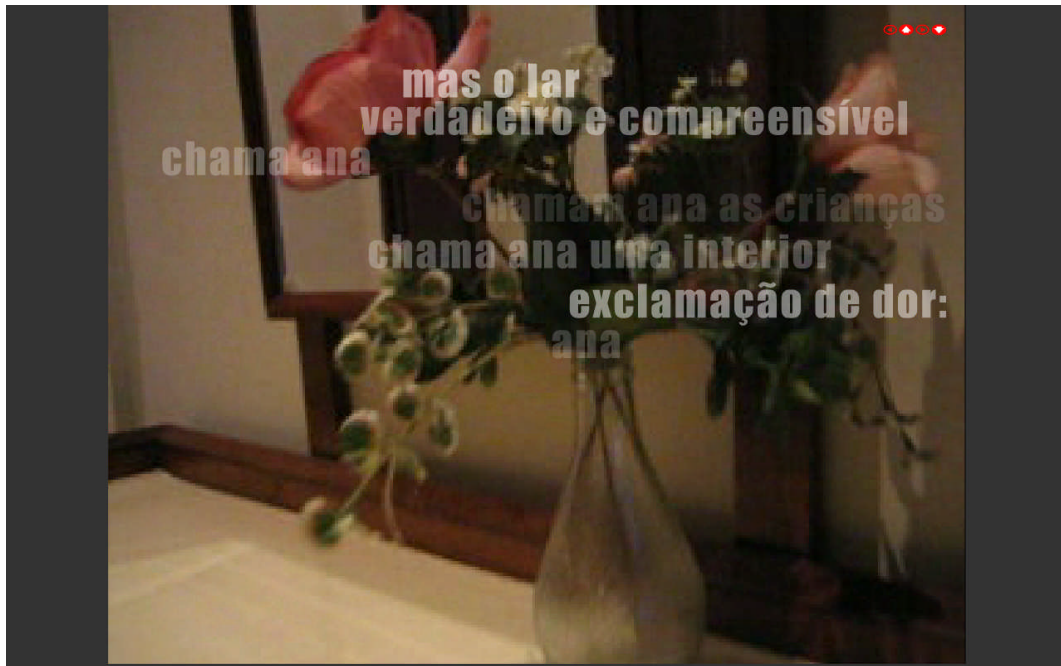


Imagem 11: versos.

O mesmo pode ser levado em consideração para a versificação: não se trata, no *Amor de Clarice*, de simplesmente recortar pequenos trechos do texto de Clarice, misturá-los e chamar o resultado de um poema (prática próxima aos antigos centões<sup>55</sup>). Se fosse esse o processo não haveria muito da mão de Rui Torres, e estaríamos mais próximos a falar de uma versão da obra impressa no meio digital (como é o caso de muitas outras obras como o poema *Bomba*<sup>56</sup> de Augusto de Campos ou *Poemas em Efe*<sup>57</sup>, versão digital de uma parte do *Brin cadeira* de Salette Tavares, ambos levados ao meio digital sem muito trabalho de construção a partir da obra impressa).

<sup>55</sup> Centões são poemas compostos com versos de outros poemas (geralmente de outros autores). Um exemplo seria o do brasileiro Antônio de Oliveira da Academia dos Esquecidos, que traz a legenda: Achado no Poema do Príncipe dos Poetas Espanhóis, ou seja: é um soneto tecnicamente perfeito composto com os versos d'*Os Lusíadas* (RAMOS, 1967, p. 154). Existem também exemplos de centões compostos com versos da Eneida, Bíblia, entre vários outros textos. Mais contemporaneamente E. M. de Melo e Castro compos centões com versos de Fernando Pessoa e Camões (CASTRO, 2000, p. 148).

<sup>56</sup> *Bomba*: <<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/bomba.htm>>.

<sup>57</sup> *Poemas em efe*: <[http://po-ex.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=92&Itemid=35&lang=>](http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=92&Itemid=35&lang=>)>.



Imagem 12: exemplo do trabalho visual do poema.

Não é o caso, mesmo se, num primeiro momento ou numa leitura mais superficial, os versos aparentam ter sido recortados diretamente do texto de Clarice. Uma leitura e comparação mais apuradas irão revelar que o cenário é outro. Se procurarmos exatamente os versos de *Amor de Clarice* no conto, teremos um pequeno espanto, pois entre os recortes exatos e os trechos totalmente criados há uma grande quantidade de versos que não se encontram no conto, compostos muitas vezes por alterações de trechos do conto (por exemplo: “olha ana profundamente como se olha o que nos vê” do trecho do conto “Inclinada, olhava o cego profundamente, como se olha o que não nos vê”); frases ou pequenos pedaços condensados em algumas palavras para criar um verso, eliminando palavras (por exemplo: “este menino igual a ana” de “O menino que se aproximou correndo era um ser de pernas compridas e rosto igual ao seu”); junção de duas palavras que não tinham contato precisamente na mesma frase, mudando o tempo verbal; adição de palavras antes não encontradas e assim por diante<sup>58</sup>.

<sup>58</sup> Não importa qual o processo empreendido para a apropriação do conto para criar um verso, há sempre uma mudança no sentido, até mesmo se pensarmos a utilização de trechos exatos, visto que estes são retirados de seu texto original, das palavras e significados que o cercavam e são transpostos para outro ambiente, outra possibilidade de leitura.

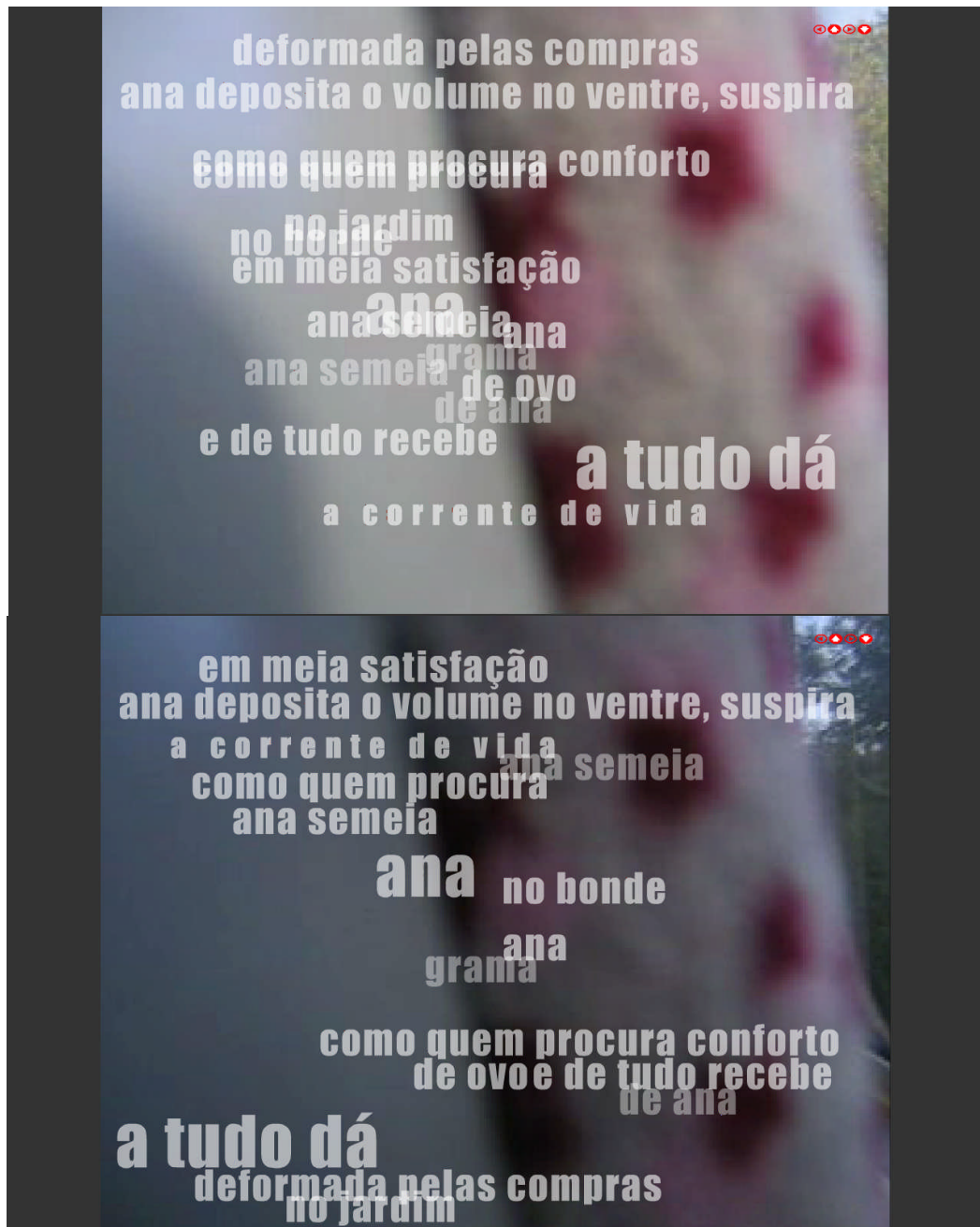


Imagem 13: página antes e depois com versos rearranjados pelo leitor.

Estas são relações trazidas à luz por nosso ato de leitura. Contudo, as frases do conto não podem ser vistas como geradoras automáticas dos versos. É de uma frase que se criou o verso, mas é algo externo à frase que vem recompô-la. Existe um processo de criação que absorve o texto lido e cria a partir dele. Basta lembrarmos o que nos diz Haroldo de Campos a respeito do ato de tradução (aqui valemos dele também para a transcrição), que é um ato de crítica e criação “autônoma, porém recíproca” (CAMPOS, 1976, p. 24). Existe uma relação entre o hipertexto e o hipotexto, mas a tradução não desponta através de uma autogênese. A proximidade dos trechos não pode ser vista como uma superioridade ou uma genealogia em

que o hipotexto produziria aquele hipertexto específico. A quantidade de versos que poderiam ter surgido daquela frase são inúmeras. Bastaria submetê-las a um processo de permutação e poderíamos ter milhões de versos. O que escolhe e monta justamente aquele verso é a leitura e escrita de Rui Torres. A criação de cada verso se dá com o encontro de dois horizontes de sentido, o do conto com o de Rui Torres.

### **2.3 Narrativa alterada**

Os recortes, tanto os alterados quanto os exatos, representam uma escolha de Rui Torres sobre o texto de Clarice Lispector, representam um ato de leitura e escrita do hipotexto que gera outro texto (de reduzido volume em comparação ao de Clarice), escolha essa que opera uma série de mudanças sobre o hipotexto, dentre as quais uma concisão dos eventos apresentados no conto. É verdade que ainda podemos encontrar um traço da linha narrativa no poema, todavia há uma geral diluição da ordenação e precisão objetiva dos fatos através da construção midiática. O poema parece assumir um olhar narrativo limpo (sem adjetivos), calcado mais numa descrição substantivada (substantivo+verbo) dos atos de Ana – que se difere muito bem do conto “Amor”. Os versos consistem em sua maioria de pequenas unidades lexicais que parecem ser sequencialmente postas uma depois da outra como se fizessem parte de uma linha de montagem rítmica, que concatenam as ações de Ana. Na escolha das palavras e imagens o poema desordena uma sequência que é própria da narrativa descritiva, porém optativa na composição de um poema. Ademais, temos ainda a presença dos elementos midiáticos que ajudam a construir uma atmosfera sensorialmente caótica e fragmentária, e que ao mesmo tempo parece submetida a uma geração quase que maquinal ou automática dentro de um computador devido aos ritmos sonoros e visuais que a compõem. O conto parece beirar quase a um esquecimento diante de um mundo mecânico e confuso em que o leitor tem que reaprender o objeto de leitura. Temos a figura de Ana diante do seu mundo quebrado e selvagem.



### 2.3.1 Constituição Estranha

Se existe no poema digital uma atenuação narrativa pela fragmentação midiática e pela multiplicidade de caminhos possíveis também existe uma vivificação da experiência do que antes era narrado. Os ritmos – sonoros, visuais e verbais – do poema criam outra possibilidade de leitura. Temos o som eletrônico com batidas constantes, temos a movimentação da matéria verbal que pode ser posicionada, lida e recitada na ordem que o leitor quiser, temos a opção sempre presente de ir para uma tela aleatória. Todos esses elementos na obra não permitem que fiquemos restritos a uma leitura linear ou cronológica para tentar seguir o conto reconstituindo a cronologia (perdida) da mesma forma que Ana não tem como reconstituir seu mundo antigo, ou, caso consiga, será como um mero pastiche do que realmente era. Pois até mesmo para Ana não se pode reverter o mundo, ou ainda, não há mundo a ser revertido. O caos que Ana vê no mundo é o estado atual das coisas fora da segurança de seu lar. Qualquer tentativa de recomposição de um suposto “original” só se dá quando conscientemente nos interpomos às propostas da obra e nos colocamos a procurar a obra de Clarice (no seu formato de conto hipotexto) dentro do poema de Rui Torres. Então o que há de ser feito? Entender a obra, entender suas possibilidades de leitura e tentar lê-la de várias formas possíveis. No caso de AdC, a leitura passa sim por um ato de construção, não de uma recriação de algo anterior, mas a construção de algo diferente, dado que a obra de Rui Torres desmancha o conto e cria outra obra que permanece enquanto uma margem de potenciais a serem “lidos” pelo leitor.

Todavia, voltando um pouco à hipertextualidade, podemos falar de uma constituição estranha no poema digital AdC que nos faz retomar com frequência o conto de Clarice se por ele já tivermos passado. Porém, se tentarmos reconstruí-lo ou encontrá-lo nos fragmentos individuais do poema digital nos depararemos com peças que não mais se encaixam no quebra-cabeça antigo do conto, mas que, de alguma forma, em sua totalidade de poema, nos farão constantemente reencontrar alguma coisa que relembre a generalidade do conto, ou ainda, nos apontarão para algum traço da história de Ana. Talvez haja algo a ser compreendido a respeito desse jogo de elementos com o que Georges Perec diz ao falar sobre os *puzzles* de madeira:

l’objet visé – qu’il s’agisse d’un acte perceptif, d’un apprentissage, d’un système physiologique ou, dans le cas qui nous occupe, d’un puzzle de bois – n’est pas une somme d’éléments qu’il faudrait d’abord isoler et analyser,

mais un ensemble, c'est-à-dire une forme, une structure: l'élément ne préexiste pas à l'ensemble, il n'est ni plus immédiat ni plus ancien, ce ne sont pas les éléments qui déterminent l'ensemble, mais l'ensemble qui détermine les éléments: la connaissance du tout et de ses lois, de l'ensemble et de sa structure, ne saurait être déduite de la connaissance séparée des parties qui le composent: cela veut dire qu'on peut regarder une pièce d'un puzzle pendant trois jours et croire tout savoir de sa configuration et de sa couleur sans avoir le moins du monde avancé: seule compte la possibilité de relier cette pièce à d'autres pièces [...] <sup>59</sup> (PEREC, 1978, p. 17).

Não podemos então considerar apenas a parte verbal do poema como a releitura do conto *Amor*. Isso porque é apenas em sua totalidade que a hipertextualidade se mostra, na relação de elementos heterogêneos que constituem a obra e no jogo dessa totalidade diante do leitor no seu ato de leitura. O que quero dizer é que, enquanto numa obra verbal, a hipertextualidade se encerrava no texto (apesar de já levar em consideração elementos paratextuais), no meio digital ou numa obra com múltiplos meios, é a totalidade de elementos verbais e extraverbais que devem ser considerados para uma hipertextualidade. Isso já nos apontava Genette quando dizia que uma análise da hipertextualidade não poderia ignorar ou se dar sem olhar os outros tipos de transtextualidades. Os elementos não verbais, no caso de AdC, também são uma forma de releitura que irão dar essa característica à totalidade da obra.

A hipertextualidade, como relação textual, não pode ser compreendida como uma essencialidade do hipotexto no hipertexto. A construção se dá por via de um espaço de leitura efetivado pelo leitor. Nossa leitura liga os dois textos associados, percebe a possibilidade de uma hipertextualidade proposta e a efetiva enquanto um campo de relação de leitura. Essa proposta de leitura existe no texto, contudo poderíamos perfeitamente ler AdC sem jamais ter lido uma linha de Clarice Lispector<sup>60</sup>.

---

<sup>59</sup> “o objeto visado — seja um ato perceptivo, seja uma aprendizagem, seja um sistema fisiológico, seja, no caso presente, um quebra-cabeça de peças de madeira — não é uma soma de elementos que teríamos inicialmente de isolar e analisar, mas um conjunto, ou seja, uma forma, uma estrutura; o elemento não preexiste ao conjunto, não é nem mais imediato nem mais antigo; não são os elementos que determinam o conjunto, mas o conjunto que determina os elementos; o conhecimento do todo e de suas leis, do conjunto e de sua estrutura, não é passível de ser deduzido do conhecimento separado das partes que o compõem; isso quer dizer que se pode observar uma peça de puzzle durante três dias e achar que se sabe tudo sobre sua configuração e cor, sem que com isso se tenha avançado um passo sequer; a única coisa que conta é a possibilidade de relacionar essa peça a outras peças [...]” (2009; tradução de Ivo Barroso).

<sup>60</sup> Foi o meu caso. Trilhei o caminho inverso. O primeiro contato com Clarice foi por meio do poema de Rui Torres e, posteriormente, cheguei à autora mesma.

### 2.3.2 Dizer-ver-ouvir

Se voltarmos agora à longa epígrafe:

A rede de tricô era áspera entre os dedos, não íntima como quando a tricotara. A rede perdera o sentido e estar num bonde era um fio partido; não sabia o que fazer com as compras no colo. E como uma estranha música, o mundo recomeçava ao redor. O mal estava feito. Por quê? Teria esquecido de que havia cegos? A piedade a sufocava, Ana respirava pesadamente. Mesmo as coisas que existiam antes do acontecimento estavam agora de sobreaviso, tinham um ar mais hostil, perecível... O mundo se tornara de novo um mal-estar. Vários anos ruíam, as gemas amarelas escorriam. Expulsa de seus próprios dias, parecia-lhe que as pessoas da rua eram periclitantes, que se mantinham por um mínimo equilíbrio à tona da escuridão — e por um momento a falta de sentido deixava-as tão livres que elas não sabiam para onde ir. Perceber uma ausência de lei foi tão súbito que Ana se agarrou ao banco da frente, como se pudesse cair do bonde, como se as coisas pudessem ser revertidas com a mesma calma com que não o eram (LISPECTOR, 1974, p. 24-25).

poderemos notar algo que foi meramente insinuado em suas linhas: a possibilidade de ler o funcionamento do poema AdC através da experiência de Ana e, ao mesmo tempo, falar do poema como uma construção de sentido que torna aparente a fragmentação do mundo de Ana. Por exemplo, propor ao leitor um modo de leitura que sofra a desestabilização da personagem (ao ter as bases de seu mundo abaladas pelo cego). Em outras palavras, pensar a transcrição de Rui Torres como um trazer à materialidade da obra algo próximo da experiência de Ana. No poema AdC, torna-se necessário ler o processo de leitura, ler a construção da materialidade enquanto significante.

A apresentação do mundo no poema consiste na construção de uma obra em que os elementos tendem a apontar para uma fragmentação através de um enxame de estímulos sensoriais, em que a definição explícita das coisas no mundo se torna nublada, ao mesmo tempo em que cada coisa se torna mais viva, pulsante e se expande para além das suas fronteiras comuns. Existe uma convivência dos elementos – verbais, sonoros e visuais – que faz com que eles se sobreponham e se misturem na nossa leitura do poema. Isso lembra o que nos disse Perek (1978), que a totalidade da obra determina suas partes, ou seja, que a leitura ocorre como uma totalidade com relação à contaminação dos elementos uns pelos outros.

Um exemplo é a recitação de versos. Há uma sobreposição – um verso é lido enquanto o outro ainda não terminou de ser, e enquanto uma trilha sonora soa ao fundo, e ainda por trás de tudo

isso o vídeo ou fundo de letras se movimenta, sobrepondo ainda outro plano de ritmos a nossa leitura que se mistura com aquela proposta por esses ritmos, ou melhor, a nossa que somente se dá misturando-se e trilhando por todos esses ritmos.

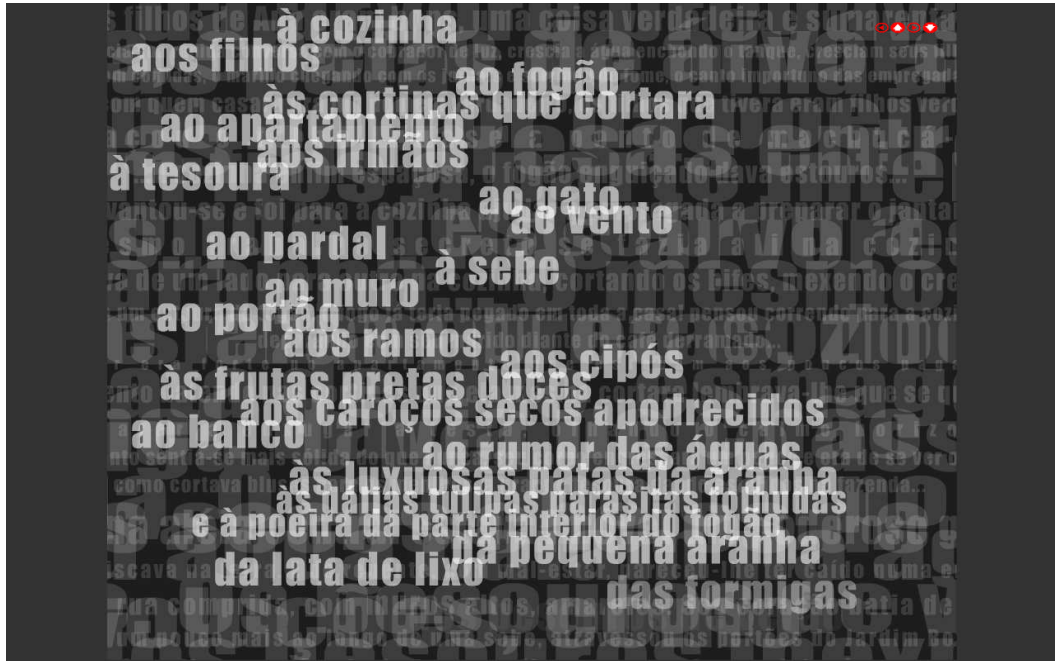


Imagem 14: sobreposição verbal.

Assim, podemos dizer que a nossa leitura oscila entre o imagético e o sonoro das palavras, não deixando que optemos por nenhum em absoluto (pois tanto as palavras escritas quanto as recitadas estão sempre presentes a chamar nossa percepção). Existe a transparência das palavras entre si que permite que vários versos se sobreponham visualmente e, simultaneamente, há um fundo composto também de palavras meio transparentes empilhadas umas sobre as outras (fazendo com que nossa leitura do fundo se confunda com a da frente ou que a frente se torne próxima ao fundo). Quando pensamos ler os versos, estamos a ler, ver e ouvir uma composição única. Não se pode pretender somente ler verbalmente o poema porque se tento observar ou ler qualquer elemento na página sou arrastado por todos os outros, como se uma corrente levasse a totalidade de elementos.



Imagem 15: nebulosidade entre frente e fundo.

Podemos então dizer que a fragmentação não significa uma quebra com relação à totalidade dos elementos (muito pelo contrário, eles permanecem muito bem articulados na construção de cada página do poema). A fragmentação significa uma desarticulação de uma continuidade presente no conto, com relação a uma narrativa cronológica e a possibilidade de leitura e manipulação da obra. A fragmentação de que trato aqui concerne à materialidade da obra que pressupõe a necessidade de uma interação e reconfiguração no modo de fruir a obra, no modo de apreender o mundo. Em outras palavras: os elementos materiais ou sensoriais dentro da obra se dizem fragmentados porquanto podem ser manipulados dentro da obra, afinal, estão “soltos” de dentro dos limites da obra.

### 2.3.3 Obra manipulável

Até o momento vimos que AdC é composto por vários elementos. Devemos agora olhar um pouco como esses elementos podem ser manipulados.

Nessa obra, não há indicação de que caminho o leitor está a tomar (nem existe qualquer menção de qual ele deve tomar, apenas àquele que ele pode vir a tomar). Pode-se saber por onde entrou (e ainda assim é um pouco difícil já que os limites de linque entre cada frase no

índice não estão à mostra), mas nunca se saberá onde se está após alguns cliques de tela em tela.

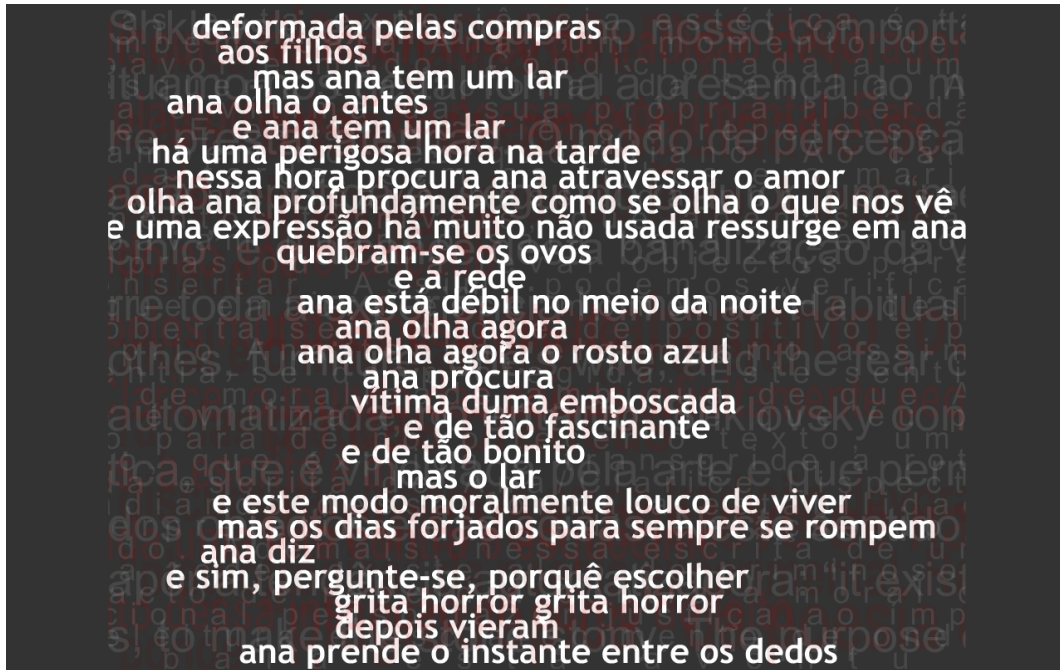


Imagem 16: índice do poema.

É como adentrar um labirinto no qual o caminho trilhado vai se apagando à medida que andamos, restando-nos apenas a lembrança de nossa passagem por ele e desse caminho mesmo, enquanto espaço próximo àquele em que nos encontramos. Tal caminho pode eventualmente voltar a pôr-se diante de nós. Entretanto, apesar de sua constituição material ser a mesma, a sua relação com o nosso percurso será outra. Da mesma forma que num jogo de tarô a interpretação das cartas é afetada pela posição de cada uma em comparação àquelas que vêm antes e depois de sua posição (nunca se julga uma carta completamente sozinha, sobretudo num jogo de relações, basta lembrarmos a narrativa de Italo Calvino), também em AdC a construção de sentido não se dá na individualidade das telas.

Podemos nos apropriar mais um pouco da similaridade entre a construção das páginas e a disposição para leitura do baralho de tarô, lembrando ainda a proposta do *puzzle* de Perec, e pensar que o modo de o poema digital AdC se colocar a nós pode ser aproximado a uma estrutura relacional entre cada tela, como também entre cada palavra, a partir da qual precisamos construir uma leitura da totalidade dos elementos dispostos diante nós.

Olhemos primeiro as palavras. Em cada tela temos uma série de palavras que se conjugam e se dão a nossa leitura de uma forma movente, aparentemente dissociadas, um pouco incerta diante de nossa visão (apesar de que a nossa incerteza não é a do poema que tem muito bem estipulado onde cada verso irá ou pode ir). Devemos moldar a ordem dos versos e de sua recitação para criar novos sentidos naquela obra. Criamos uma ordem visual e sonora para os versos (elementos diretamente manipuláveis) com relação a um fundo sonoro (trilha sonora de fundo) e visual (fundo de palavras ou filme) que não se oferecem diretamente a nossa manipulação material<sup>61</sup>. Moldamos a matéria verbal. Podemos, é claro, ler aquilo que criamos ou construímos enquanto um resultado acabado ou como parte de uma construção maior, como um processo de leitura que se estende por toda obra como um movimento. Ou seja, os elementos verbais se relacionam de diferentes modos na página na medida em que os manipulamos e de como o fazemos com relação aos outros elementos ali presente. Criamos outras estruturas de sentido quando alteramos sua posição dentre as outras palavras na página, do mesmo modo que as cartas num jogo de tarô, ao serem alocadas em posições diferentes, adquirem outros significados ou tem seu significado original modulado pela disposição total das outras cartas em jogo; elas têm seu significado alterado com relação à totalidade do jogo. Manipulá-las quer dizer construir significações diferentes para o jogo total das cartas ou elementos do poema.

Da mesma forma em que isso ocorre como uma microestrutura em cada tela ao posicionarmos e propormos uma ordem de leitura dos versos, também ocorre na macroestrutura do poema como uma totalidade de telas a serem trilhadas pelo leitor.

---

<sup>61</sup> É interessante notar que os elementos que podemos manipular são tanto as palavras escritas quanto recitadas, ou seja, somente o que diz respeito à linguagem verbal e não as imagens de fundo ou a trilha sonora (existem palavras que fazem parte da trilha sonora, umas abafadas, outras que são trechos do conto recitadas, que não podem ser manipuladas).

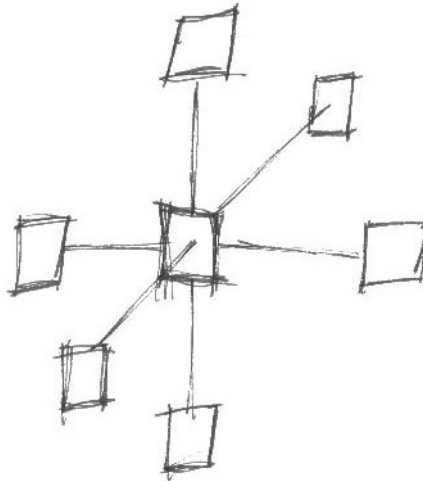


Imagem 17: exemplo simplificado de rumos por tela.

Essa capacidade de manipular as palavras, a constante chamada delas para a manipulação quase tátil do leitor, realça a materialidade da obra, torna mais aparente a espacialidade já existente entre as telas, em que o percurso e decisões do leitor são efetivados materialmente através de sua manipulação daqueles elementos – verbais e visuais – com o uso do mouse. Essa fisicalidade da interação digital pode se tornar ainda mais tátil se tentarmos manipular as palavras num computador *touch-screen*<sup>62</sup>. Nessa situação, o poema se tornará explicitamente e diretamente tocável enquanto palavras numa superfície. Cada escolha de palavra ou forma de estrofe será construída diretamente com os dedos de quem as lê<sup>63</sup>. Essa materialidade dos significantes ajuda a construir uma obra que se oferece a nós por via da audição, da visualidade e do tato – a todos os sentidos –, jogando com o nosso corpo e sua totalidade perceptiva<sup>64</sup>.

<sup>62</sup> Tipo de computador que, como muitos modelos de celulares, permite manipular os elementos da tela com o toque do dedo, disponibilizando o acesso a sites e qualquer das funções comuns via toque físico na tela.

<sup>63</sup> Não que a manipulação via mouse não seja uma manipulação direta, mas a distância do mouse em relação à tela geralmente pode levar a pensar numa mediação entre quem manipula e o manipulado, enquanto que com o *touch-screen* há uma aparência de manipulação direta (mais próxima aos objetos do mundo físico).

<sup>64</sup> Isso já acontece com as obras impressas, porém, em outro grau. Em um livro impresso eu manuseio o livro materialmente e fisicamente, escrevo em suas margens, dobro suas folhas, sublinho palavras, entretanto, essa intervenção na materialidade do livro não é explicitamente planejada pelo autor, ela não é uma interação proposta como parte significativa do texto, é uma intervenção minha independente das propostas da obra. Também vale lembrar que apesar da obra impressa não ter um recurso sonoro como no digital não significa que a obra não vá acarretar numa proposição de sonoridade, basta lembrarmos as obras de um Guimarães Rosa ou Paulo Leminski. E, já que falamos de corporeidade sensível do livro impresso, vale também chamar atenção que o impresso traz com ele o elemento olfativo (não que este seja um fator proposto pelo autor, mas é um aspecto sensorial muito característico que o digital não pode por enquanto emular).



### 2.3.4 Palimpsesto de telas

Temos então em AdC, com a sobreposição de elementos na tela e de telas sobre telas, o que Alckmar Santos chama em seu livro *Leitura de Nós* (2003) de um palimpsesto concreto e imediato – se remetendo à construção material de um palimpsesto em que um texto é escrito por cima de outro ligeiramente apagado –, em que a leitura de cada página é posta por detrás da atual como uma construção de sentido.

O que Alckmar Santos (2003) nos diz é que existe nas páginas da web um palimpsesto concreto, em que pulo de uma página para a outra através de um linque criando uma sedimentação significativa das páginas. Esse tipo de relação hipertextual pode gerar uma gama de possibilidades de leituras que tanto podem gerar novas significações, quanto podem ser infrutíferas por reduzir a obra. Essas leituras infrutíferas vão desde leituras movidas pelo impulso de velocidade em que lemos apenas o produto final e não o percurso das páginas (ignorando, dessa forma, a sedimentação de sentido), até leituras maniqueístas em que nos achamos forçados a optar pela página de partida ou a página de chegada enquanto predominante de sentido, excluindo de nossa leitura a outra página e dando prevalência a uma das páginas. Alckmar Santos parece nos propor uma leitura que não opte por nenhuma das páginas em específico, mas que tente construir uma terceira textualidade através da presença de ambas as páginas, construída da interação de ambos os textos, sem opô-los e sem erguer a primazia de uma das partes<sup>65</sup>.

Isso pode se tornar mais claro se levado ao caso de AdC em que as telas são constantemente sobrepostas como uma construção palimpséstica de sentido. Em AdC, temos o constante movimento entre páginas, estamos num constante diálogo não apenas de uma para outra, mas sempre de uma página que tem em seu horizonte uma anterior e uma por vir, sempre um diálogo a três que se movimentará, nos forçando a uma constante construção de sentido diante desse fluxo de significantes. Estaremos sempre a exercitar esse ato de leitura sobreposta, constituindo um texto das telas que lemos. Sempre de forma provisória já que existe uma constante movimentação de telas. E apesar desta movimentação constante, nunca poderemos

---

<sup>65</sup> O que não deve ser confundido com tentar ler ambas as páginas simultaneamente em sua integridade, com uma espécie de desejo onisciente, como muitas vezes pode parecer aquele de uma euforia tecnológica que cai num quase misticismo exacerbado.

ter a obra toda, ter todas as posições e caminhos possíveis, haja vista que o texto não se dá todo de uma vez, e sim por pontos de vista e ângulos sempre moventes, esses ângulos que construímos pela leitura (SANTOS, 2003).

#### **2.4 *Finis material***

Temos uma manipulação de telas, a partir das quais criamos nosso caminho de leitura sedimentando tela sobre tela, palavra sobre palavra. Rearranjo uma espacialidade da leitura que está presente nos versos que manipulo e ordeno (com sua leve transparência que permite que as palavras se embaralhem sobre o fundo imagético, consistindo até mesmo na sobreposição maciça de palavras, na sonoridade que se sobrepõe entre versos recitados, fundo com leitura do conto e trilha sonora). Ainda nessa sobreposição, temos as telas, a estrutura disposta a nossa manipulação labiríntica da qual quase poderíamos dizer que se coloca a nossa frente como uma corporeidade de telas e, por conseguinte, construímos o sentido nesse espaço significativo deixando pouco a pouco que uma ceda seu lugar à outra.

Nesse movimento constante, apenas a tela do computador permanece. O local onde há alguns minutos eu lia uma página, agora é ocupada por outra. Os sons que eu ouvia, os versos que lia ao mesmo tempo em que os ouvia sendo recitados, até a minha construção de ordem dos versos, tudo isso vai lentamente ficando ao fundo dessa nova página a minha frente. Essas telas, em sua totalidade, solicitam constantemente uma recomposição daqueles elementos que estão dispostos nela, chamam à composição e à manipulação dos elementos, verbais, sonoros e visuais. Existe uma efemeridade do caminho a ser seguido, das páginas trilhadas – pelo fato de que nada irá permanecer materialmente após nossa leitura terminar e o computador se desligar – que nos faz constantemente buscar a reconstituição desse espaço, faz com que constantemente atualizemos o ato de interação e criação dentro dessa obra; que sejamos sempre tentados a escrever dentro das possibilidades da obra, sempre tentados a interagir e a interpor nosso horizonte de sentido para ler aquele objeto digital.

A recriação de Rui Torres extrapola a obra de Clarice, ela entrega ao leitor um mundo em que a completude e possibilidade de arranjo são materialmente dele. Rui Torres cria um pequeno mundo digital, regido por um código de regras ou possibilidades e o deixa aberto para a

interação do leitor, uma necessidade para fruir a obra. Assim, devemos brincar e nos jogar para dentro desse espaço textual, montar e desmontar os versos, reconstruir a sonoridade e nos deixar mover pelas possibilidades de caminhos e visualidades que nos são apresentadas, tendo consciência de que nossas construções não estarão lá materialmente na nossa próxima passagem pelo poema, restando-nos a tarefa de ler e reler e construir a cada passo uma nova imagem de mundo. Rui Torres desmontou a obra de Clarice e compôs com as peças uma outra obra cuja completude é deixada para nós. Uma obra potencial que nasce a cada momento de um código que vai sendo computado por uma máquina, uma obra que necessita de nossa interação para se concretizar, uma obra não inacabada, mas aberta ao nosso toque.

Notamos que em AdC a materialidade é um fator significante da obra, ele representa uma camada estética da obra. Se tais processos de materialidade são um fator significante na obra, não podemos permanecer alheios aos meios e processos técnicos dos quais ele faz parte, não podemos renegar a técnica, mas, como sugere Alckmar Santos (2010), devemos tentar compreendê-la com relação à obra e concomitantemente a obra com relação à técnica.

## CAPÍTULO 03 – CÓDIGO FONTE

### 3.1 Código-fonte

Até agora olhamos a face externa da obra digital, ou melhor, olhamos como ela se apresenta ao leitor da mesma forma que se observa um quadro. Porém, há outro modo de olhar um objeto artístico – que obviamente não deve ser confundido com uma apreciação estética – que deve ser empreendido num trabalho de análise. Isso seria olhar a obra quanto a sua construção, não seus elementos explicitamente visíveis, e sim sua composição no que diz respeito à parte técnica. Seria como analisar a tinta utilizada numa pintura, ou o material de que são feitas as cordas de um violão para averiguar como operam e soam. No caso presente, será olhar e pensar o código fonte do poema. Não se trata de tentar entender como o poema foi construído, vendo o que cada linha quer dizer em termos de uma correspondência entre o que se escreve no código e o que aparece na tela, e sim como se comporta uma obra que é criada através de um modo aparentemente “indireto” e como esse código afeta a leitura e interatividade da obra (logo, o código com relação à criação e à leitura).

Já falamos de programação enquanto um ato processual em que o autor propõe um modo de leitura, agora passaremos à programação concebida como uma escrita – código fonte – que ordena o que é possível na obra digital.

#### 3.1.1 Necessário?

Antes mesmo de empreender uma tarefa que remonte a um olhar sobre a técnica de composição de uma obra digital, devemos pôr duas questões que tendem a pairar sobre qualquer tentativa de observar o código fonte num contexto de estudos artísticos. A primeira: porque tentar olhar o código fonte se este está por detrás da obra de tal forma que ele não é visto ou tocado pelo leitor? Segundo, não será o código um domínio fora da composição explícita da obra, sendo que até vários autores digitais não programam a suas obras, mas recorrem a um programador para a tarefa (evidenciando um afastamento do autor com relação

à técnica de composição ou seria a complexidade que distancia o autor de um conhecimento de uma técnica tão específica e complexa)?

### 3.1.2 *EFE* – um breve exemplo

Para começar a responder a primeira questão vejamos um exemplo: a releitura criada por Rodrigo Melo e Pedro Reis intitulada *Poemas em efe*<sup>66</sup> de uma das partes do *Brin cadeira*<sup>67</sup> de Salette Tavares. O hipotexto consiste de uma série de palavras com a letra F escritas em pequenas estrofes, com diferentes fontes, de vários ângulos na folha. Essas escolhas da autora formam versos, estrofes e relações textuais dentro do espaço da folha.

---

<sup>66</sup> *Poemas em efe*: <[http://po-ex.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=92&Itemid=35&lang=>](http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=92&Itemid=35&lang=>).

<sup>67</sup> Poema que foi editado no *Cadernos de Poesia Experimental 1* em 1964. Pode-se acessar a versão digital do periódico, como também a de outras publicações do PO-EX, em <<http://po-ex.net/>>.





Isso nos leva inevitavelmente à pergunta: será que temos aqui realmente um esforço de releitura? Temos aqui um ato de criação artística? Um esforço criativo? Ou simplesmente um copiar e colar que acaba destituindo o poema original de elementos que eram de extremo valor e importância?

Tal questionamento só pode ser feito através de um conhecimento sobre a programação<sup>68</sup>. Esse exemplo permite evidenciar a importância de conhecer minimamente algo sobre a mesma e os principais tipos de mídia utilizados para as criações digitais. Desse modo, é possível fazer uma leitura a fundo do objeto em questão, já que, como vimos anteriormente, o meio digital traz o suporte como parte integrante da construção de sentido (o conhecimento da programação muitas vezes é deixado de lado pelos teóricos e críticos do meio digital, talvez por se tratar de um conhecimento técnico e, como tal, visto muitas vezes como inferior por nós da área das Humanidades).

### 3.1.3 Mostrar-se

O código não se mostra imediatamente, nem sempre ele está acessível por meios “lícitos”. E não é necessário conhecê-lo para fruir a obra, porém, ele pode ser trazido à vista. Eu posso fazê-lo aparecer, manipulá-lo, e logo manipular a obra. Contudo, apesar de falar aqui de código fonte, não temos uma homogeneidade absoluta entre eles, os códigos. Existem milhares de linguagens de programação, desde coisas como o *BASIC*, até linguagens mais complexas como a *Python*, cada uma com suas características e peculiaridades, fins e utilidades.

Na maioria dos casos apresentados aqui, os poemas digitais são construídos usando a linguagem *actionscrip*, utilizando o programa *Flash*, que tem como uma de suas características a possibilidade de integrar vários tipos de mídias de uma forma leve e simples e de ser amplamente distribuído e usado numa grande quantidade de máquinas e sítios. Outras

---

<sup>68</sup> Observem que aqui digo “sobre” e não “da”, pois, nesse caso, alguém pode chegar a descobrir sobre a programação dessa releitura sem ter que abri-lo ou sem possuir conhecimento específico de programação, basta procurar uns poucos exemplos de movimento aleatório em algum motor de busca na internete, para encontrar outros arquivos *flash* do mesmo tipo que a releitura. Eu mesmo o fiz em 2007 para montar a capa da revista *Texto Digital*: <<http://www.textodigital.ufsc.br/num05/num05.html>>.



linguagens também utilizadas são, por exemplo, o *html*, *lingo*, entre outros. Há também *toolkits* que são utilizados para criação de obras digitais interativas, como o *Vvvv* e o *Arduino*, sendo que alguns desses são até mesmo desenvolvidos explicitamente com esse propósito, como é o caso do *Pure Data* e o *openFramework* (todos de código livre). O mais importante é saber que, com algumas exceções, os códigos são geralmente fechados para acesso de quem está fruindo a obra (o fruidor não tem como abrir o código naquele momento). O autor cria sua obra num programa que possibilita a escrita com aquela linguagem e quando termina ele fecha o arquivo (que será disponibilizado na internete ou em qualquer outro meio acessível)<sup>69</sup>.

Logo, eu, enquanto leitor, não posso ver como um ou outro poema foi construído, não tenho acesso a essa face da obra<sup>70</sup>, ela resta subscrita nas entrelinhas do visual, ela apenas permeia aquilo que se mostra, e ao mesmo tempo subjaz por trás de toda materialidade ali exposta. A minha possibilidade de ver aquelas linhas que estão por detrás da materialidade exposta irá depender do meu entendimento do código, não um que seja “livresco-enciclopédico” específico, mas um entendimento enquanto potencialidade de funcionamento, como possibilidade de ação visível, um conhecimento do código em funcionamento.

### 3.1.4 Programa dentro de programa dentro de...

Após termos tratado de um código fonte, uma camada da obra digital, é importante estarmos atentos para o fato de que essa relação – código e obra – está contida em outra, porquanto a obra opera num OS – sistema operacional – (como Windows, linux, Mac, etc.). E este OS também foi programado, utilizando outra linguagem e, como a obra digital, ele também tem sua face visível e outra oculta<sup>71</sup>. A obra digital é programada usando certo código fonte (linguagem específica) num programa, rodando depois como um aplicativo. Tudo isso num

---

<sup>69</sup> Por exemplo, quando o autor trabalha no programa *Flash*, no momento em que está trabalhando o arquivo é um *.fla* e, assim que ele encerra seu trabalho, ele o exporta para o formato *.swf* (devidamente lacrado).

<sup>70</sup> Claro que existem programas que facilmente quebram a trava do objeto em *flash*, permitindo acesso ao seu código. No entanto, isso não é o “normal” do código, é uma violação de um lacre, o que muitas vezes é visto como uma quebra de direito do autor do arquivo, sendo esses programas de quebra distribuídos com o propósito de permitir que o usuário abra a trava de um de seus próprios arquivos.

<sup>71</sup> O “avanço” de um sistema operacional Macintosh ou Windows com relação ao DOS era justamente o layout visual que dispensava o usuário da necessidade de conhecer os códigos operacionais do DOS, tornando a navegação algo mais fácil para o usuário. E com relação à face oculta é bom ter em mente que os códigos de sistemas operacionais são muito mais difíceis de abrir ou de serem alterados, podendo-se aqui realmente falar de oculto.

sistema operacional que também foi programado e possui um código fonte. A programação de uma obra está submetida a fatores operacionais de um programa que está submetido a fatores mais baixos pertencentes ao OS. Na maioria dos poemas as regras do OS permanecem inalteradas pelo autor e o poema continua sendo uma operação dentro de um mundo maior, ou como nos diz Philippe Bootz:

At a technical level, author and reader are only users of the computer. Notably, the author does not manage in his engagement the totality of the rules that are used by the computer while running (BOOTZ, 2005).<sup>72</sup>

Tanto a programação do programa quanto as regras gerais do OS impõem certas limitações e delimitam fatores no modo de operar da obra (e ao mesmo tempo permitem que ela opere e exista). A obra não subverte o OS<sup>73</sup>; algumas podem operar em tela cheia, como o *Amor de Clarice*, o que não significa anular os outros aparatos que existem no computador, tais como dicionários, calculadoras e os navegadores de internete. O que isso quer dizer é que o computador não opera apenas a obra: esta não toma a totalidade da máquina (me restrinjo aqui ao caso de poemas que aparecem num computador doméstico<sup>74</sup>), pois opera simultaneamente com vários outros objetos. A obra é um código específico dentro de um mundo de regras muito maior.

O que nos interessa é o nível de programas que operam dentro um do outro. Temos um computador que opera um OS, que tem um programa, que permite criar um pequeno aplicativo que será o poema digital, que é uma obra interativa, que permite a interação do leitor e que com sua leitura chega a um texto. Pensemos assim:

---

<sup>72</sup> “Num nível técnico, autor e leitor são apenas usuários do computador. Notavelmente, o autor não comanda em seu emprego a totalidade das regras utilizadas pelo computador enquanto este opera” (tradução do autor).

<sup>73</sup> Não tenho conhecimento de alguma obra que o faça, porém não é difícil de imaginar uma que opere tal feito.

<sup>74</sup> Pois existem obras digitais que são criadas para operar em instalações ou exposições e que são a única coisa a operar na máquina. Máquina estas que são preparadas justamente para aquela criação. Por exemplo: a versão de livro físico do *Palavrador*, em que o suporte foi até mesmo desenvolvido para a interação daquela obra, como pode ser vista nesse link <<http://1maginari0.blogspot.com/2009/03/palavrador.html>>.

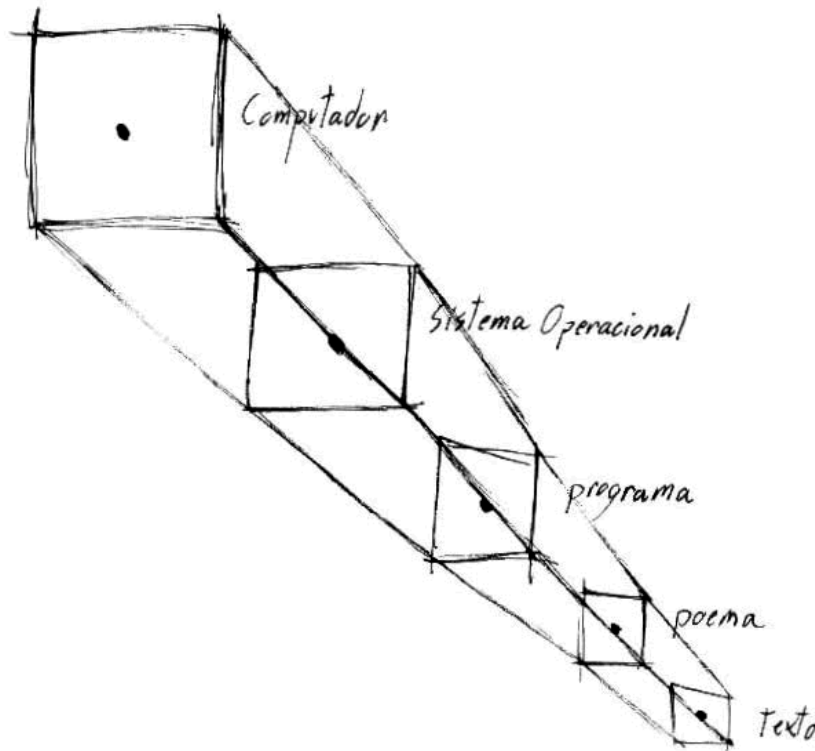


Imagem 20: Computador (o corpo físico recebendo energia elétrica para operar) => OS (tem nos seus códigos a possibilidade de um programa) => programa (tem no seu código a possibilidade de criar pequenos aplicativos como actionscript) => poema digital/obra (poema potencial que tem margem para interação do leitor) => texto (um caminho efetivado pelo leitor).

De um computador com um OS abrimos as possibilidades de criar outras coisas dentro de suas regras. Temos sistemas de regras dentro de outros sistemas de regras, até finalmente encontrarmos o leitor que se propõe a interagir com o sistema de regras chamado obra para sua leitura<sup>75</sup>.

### 3.1.5 Código é tudo?

Mas então diríamos que o código é a obra? Afinal, ele é a base de toda operação da obra e tudo que nela acontece está escrito em suas linhas. Logo, ele é a obra? Ele é o objeto em questão? Não, o código não é a obra em si, da mesma forma que a tinta de *Les Baigneuses* de Paul Cézanne não é a obra, mas sim parte da obra, do processo que podemos chamar a obra de arte. É uma face da obra, um estágio de sua criação que perdura ao longo do tempo. A obra é

<sup>75</sup> Claro que nenhuma das etapas ou momentos citados acima podem existir sem a interação humana, cada estágio se desenrola pela interação de um ser humano com a máquina.

um processo do qual a programação faz parte. Não que ela seja apenas processo, ao modo das vanguardas do século XX que colocavam todo o valor da obra de arte no seu caráter processual, ignorando os resultados e renegando-os como algo dispensável ou sem importância para o ato criativo<sup>76</sup>. Não. Quando digo que a obra é um processo, me refiro à totalidade de um processo que englobe tanto o ato de criação quanto o resultado final.

Philippe Bootz parece chamar a atenção rapidamente para a obra enquanto processo, da programação enquanto um ato criativo que gera um código que irá ser efetivado pela máquina a ser exposta como uma obra e ao mesmo tempo o ato de programar enquanto um de criação artística:

we consider programming (and not the program) the material of this art, that the multimedia event that appears on screen is only a transient observable state (a “transitoire observable” in French) that occurs while running (BOOTZ, 2005).<sup>77</sup>

Olhemos a questão da programação como uma obra potencial, lembrando aqui justamente as obras impressas mencionadas anteriormente que se faziam valer desse mesmo aspecto programático e processual. Entretanto, a parte potencial está na sua materialidade e será efetivado pelo computador. É como se o programa fosse o plano de obra, o que poderá vir a ser, o conjunto de regras do que será possível, uma vez que ela seja colocada para operar. Assim, realmente podemos conceber a obra enquanto processo, pois ela só existe em movimento, sendo um operar, um trabalhar, um ato; e será nesse operar que o leitor terá contato com ela.

Porém, na verdade, não nos convém pensar o programar como a matéria da arte digital, visto que se trata de uma etapa de uma arte processual; não podemos, contudo, esquecer o resultado final, nem nenhum outro momento de seu processo. Talvez seja de grande ajuda pensarmos o ato de programação e o modo de efetivação da obra digital ao lado das artes performáticas, como a recitação de um poema (que teve por muito tempo o propósito de ser recitado) e ainda a encenação de uma peça teatral. Os versos escritos e memorizados pelos atores não é a totalidade da peça, ela é o conjunto destes no ato de ser encenada, ao se tornar ação e ser efetivada; em outras palavras, não se pode ignorar alguma parte do processo. Deve-se olhá-lo

---

<sup>76</sup> Não cabe aqui entrarmos a fundo nessa discussão que faria nos distanciar do objeto em questão.

<sup>77</sup> “nós consideramos o programar (e não o programa) a matéria dessa arte, do qual o evento multimídia que aparece em tela é apenas o estado transitório observável (“transitoire observable” em francês) que ocorre enquanto operando” (tradução do autor).

como um todo. Hans-Georg Gadamer (1999) caracteriza a obra de arte como pura mediação, em que não podemos entendê-la como obra se não for no mundo, no seu processo de existir. Um poema ao ser declamado está de alguma forma unido ao ato de confecção primária, em todos os momentos de sua existência. A obra é mais do que um texto ou um objeto, ela é todo um movimento que aponta para um ou mais sentidos, para sua existência como experiência.

### 3.1.6 Programação de possibilidades

Da mesma forma que uma peça teatral shakespeariana não especifica todas as ações e suas configurações no palco, cada expressão perfeita que um personagem terá que portar em sua face, também o código não necessariamente diz com precisão o que acontecerá. Existem códigos fixos cuja programação diz exatamente o que irá ocorrer com cada variável possível, porém, estes são mais limitados, estão fixados numa série de elementos e não em possibilidades. Em outros, não se programa algo, se programam possibilidades de algo. No AdC não temos programadas todas as posições em que cada palavra poderá ser movimentada pelo leitor. Não temos explicitamente programado como cada som irá se sobrepor um ao outro. Temos a possibilidade de movimentar cada elemento (palavra) dentro o eixo X e Y, temos a possibilidade de fazer as palavras soarem. A efetivação total da obra não está toda escrita no código. Nesse sentido, podemos falar do código como uma série de regras que possibilita a existência de um mundo no qual o leitor irá adentrar e interagir dentro das possibilidades programadas.

A programação de possibilidades fica ainda mais clara quando falamos de algoritmos, de uma regra que será permutada com outros elementos possíveis e com outras regras, permitindo uma gama de resultados variados. Quando olhamos uma obra como o *Palavrador* em que percebemos efetivamente a construção de um ambiente digital, podemos notar melhor esse tipo de programação em aberto. Nessa criação não se programam todas as possibilidades de ângulos e visões que o seu cubo poderá ter no mundo, programa-se o mundo, as possibilidades de espaço habitáveis pelo seu personagem/cubo, programa-se um mundo em potencial, programa-se o que ao usuário será permitido fazer. Existem programas que criam possibilidades dentro de possibilidades, e assim por diante, entrando num grau de abstração enorme, a tal ponto que nós não podemos efetivamente ver tudo o que será possível. Como

também existem algoritmos genéticos, que seriam sistemas programados para estar em constante mudança (ou melhor, permutação), para se alterar e ir proliferando essas mudanças com o intuito de ser uma mera réplica de um processo vivo.

O que temos com tudo isso é de certa forma um processo de criação que, como a programação literária, propõe elementos e regras de operação entre estes elementos a serem efetivados e utilizados pelo computador e depois pelo leitor; programando-se um campo de possibilidades, deixando em aberto. Mas temos dois estágios: o primeiro, em que o código fonte será efetivado pela máquina (colocado para operar ou tocar); o segundo, que será a interação do leitor com relação ao que é exposto pela máquina. Logo, podemos entender a obra visual que abrimos no computador como a efetivação de um cruzamento de possibilidades em computação pela máquina, e nossa interação como movimentos dentro do possível, nossa interação como efêmera efetivação de um caminho possível dentre os possíveis trazidos pelo código. Ou como nos diz Bootz:

The program written by the author does not totally manage the physical process of running. That is, the algorithmic level of the program is not completely responsible for the functioning of the transient observable. We can say that the author is the author of the program and data, but only the co-author of the physical process that appears to the reader while the machine is running. Using more traditional literary language, we can say that the author's program contains a large level of the "non-said". But this non-said does not play the same role as the non-said of the classical printed text: this non-said will be interpreted by the machine and not by the reader to produce the observable sign. Thus it is necessary to consider that program (algorithmic level) and physical process while running are two different and complementary parts of the work. Adaptive generation uses this unsaid as a constraint for programming (BOOTZ, 2005).<sup>78</sup>

No entanto, não devemos pensar que o autor seja um co-autor, como quer Bootz, sendo o computador o outro autor. Tal afirmação corre sempre o risco de dar ao computador um estatuto de autor, de recair na ideia, proveniente da ficção científica, de um computador inteligente e consciente, o que está obviamente muito longe de ser o caso atual. A co-autoria, da qual fala Bootz, seria concernente ao fato de o computador calcular e preencher certas

---

<sup>78</sup> O programa escrito pelo autor não coordena completamente o processo físico de operar. Isto é, o nível algorítmico do programa não é inteiramente responsável pelo funcionamento do transitório observável. Podemos dizer que o autor é o autor do programa e dos dados, mas somente o co-autor do processo físico que aparece ao leitor enquanto a máquina está operando. Usando uma linguagem mais tradicionalmente literária, podemos dizer que o programa do autor contém uma grande quantidade de "não-ditos". Mas esses não-ditos não têm a mesma função que os clássicos não-ditos do texto impresso: esses não-ditos serão interpretados pela máquina, e não pelo leitor, para produzir o signo observável. Logo, é necessário considerar que o programa (nível algorítmico) e processo físico enquanto operam são duas partes diferentes e complementares da obra. A geração adaptável usa esses não-ditos como uma restrição para a programação. (tradução do autor)

lacunas, todavia, tal feito se encontra já no ato de criar do autor. O autor digital pressupõe esse ato computacional, seu movimento criativo já se apropriou do que irá ser feito pelo computador. As ações do OS não são impensadas dentro da obra, mas ao contrário, se tornam tão naturais quanto o efeito de acústica para um músico tocando numa capela. Não há co-autoria por parte da capela ou do computador, mas um elemento que vem ao encontro com o ato criativo do autor, mais um elemento do mundo que seu ato criativo levará em conta sem que seja necessário estar conscientemente pensando todos os aspectos daquela interação ao criar.

\*  
\* \*

### 3.2 Girar das restrições

Com o que já vimos a respeito da programação e do código fonte, podemos falar de duas restrições ao ato criativo do autor: a da criação (como as mencionadas no primeiro capítulo com relação ao OuLiPo e outros processos de criação literária que irão afetar e alcançar o leitor) e a restrição técnica (a linguagem de programação utilizada, o programa, a tinta, ou qualquer outra restrição física do meio).

Claro que as duas estão imbricadas. Não tenho como criar certo jogo de leitura sem levar em consideração os meios físicos para conseguir arquitetar aquilo que pretendo. Não há como ignorar a programação no ato de criar no meio digital da mesma forma que não se pode ignorar as vigas ao erguer uma catedral gótica. Sempre haverá elementos a serem moldados e alterados pelo ato criativo, há sempre uma ferramenta, há sempre uma interação, um moldar o mundo. Não há criação sem restrição da técnica e dos objetos e elementos utilizados (a não ser uma criação *ex-nihil*, se é que tal coisa existe). Todo ato criativo irá ao encontro do mundo. É justamente essa interação com o mundo a minha volta que me permite criar. Criar é estar imerso no mundo.

O autor digital deve se apropriar<sup>79</sup> da ferramenta digital, pois as restrições que a ferramenta impõe ao objeto final também aparecem para o criador como limites para o ato criativo. Pintar um quadro utilizando tinta a óleo ou giz de carvão representa diferentes restrições ao ato de pintar – ou seja, o que é possível fazer com aquele objeto – e às possibilidades da obra final; restrições essas que irão transparecer ao observador do quadro de uma forma ou de outra.

No meio digital podemos falar desse tipo de restrição como sendo a linguagem de programação e o programa utilizado para criar uma obra. Normalmente não se cria uma linguagem de código só para criar um poema, o que é análogo à linguagem verbal/escrita, apesar de que, tanto em nossa linguagem quanto na linguagem de programação, isso é possível (principalmente se pensarmos não em criar algo totalmente novo, mas em alterar profundamente aquilo que já existe), especialmente no digital em que a linguagem de programação não transparece completamente (são mais seus efeitos ou processamentos). Isso se torna ainda mais possível se pensarmos que a linguagem de programação é similar a uma ferramenta, e em qualquer arte é possível encontrar autores que alteram ou moldam sua ferramenta a seu gosto para atingir um certo objetivo, para experimentar ou simplesmente para tornar aquela ferramenta mais sua. Lembremos de Leonardo da Vinci preparando tinta a óleo, para ter outro efeito na tela, em vez do processo mais comum na época com têmpera feita com ovos, ou um guitarrista alterando os *pick-ups* e a grossura das cordas ou até mesmo os pedaços inteiros de sua guitarra para atingir outro som, ou ainda o trompete (à primeira vez, acidentalmente) torto a quarenta e cinco graus de Dizzy Gillespie. E se quisermos pensar na linguagem, pensemos no *Livre* de Mallarmé e sua estranha forma de construção que parece querer reorganizar o ato de escrita.

Desse modo, a ferramenta utilizada acarretará restrições ao processo criativo. A criação em inglês e português é diferente, não com relação ao ato de criar propriamente dito, mas às possibilidades que tenho diante de minha escolha. Por exemplo, no léxico da língua portuguesa temos uma variedade vocálica maior que na inglesa, que tem predominância do fonema vocálico *schwa* “ə”<sup>80</sup>, logo uma certa pobreza vocálica em comparação ao português. Com isso, podemos notar que, na versificação de língua inglesa, acaba sendo menos comum encontrar (e mais difícil criar) versos com variação vocálica maior do que na língua

---

<sup>79</sup> Nesse momento a tecla A quebrou no meu computador e caiu... tive que arrumar meu instrumento antes de continuar.

<sup>80</sup> Som vocálico de palavras como: the, about, supply, eloquent.



portuguesa. E, conseqüentemente, com relação à versificação portuguesa, é mais comum encontrar a repetição consonantal (muito utilizado no inglês antigo e por poetas como W. H. Auden e por Ezra Pound) no que vem a ser denominado verso aliterado.

Assim, todo o aparato escolhido para criar no meio digital acarretará alguma restrição ao processo criativo. Mais especificamente, no meio digital são as linguagens de programação e os respectivos programas que são utilizados para compor nesses códigos. Podemos inclusive pensar em questões estilísticas da obra digital com base na escolha do aparato de produção, vislumbrar um estilo por meio das restrições de programa. O que é possível em *flash* difere um pouco do que é possível em *shockwave director* e é ainda totalmente diferente do que é possível ou intencionado com um *VRML* (que é feito para criar objetos em 3D)!

Cada programa apresenta seu propósito inicial, suas funções e suas possibilidades. O autor terá que escolher e jogar com estes programas e, em outros momentos, alterá-los, trazer para eles elementos estranhos como, por exemplo, vídeos criados com outros programas, ou sons construídos em editores de som. Terá que tentar de algum modo alterar o funcionamento deles ou explorá-lo para atingir seus objetivos de criação e, ao mesmo tempo, deixar que certas possibilidades do programa influenciem, mas não contaminem involuntariamente seu ato criativo.

### **3.2.1 Técnica nova**

Temos no meio digital um distanciamento aparente entre o ato de programar – criar – e o resultado final de nosso ato. Também temos, aparentemente, um deslocamento considerável entre o que foi efetivamente feito e construído e o que se mostra ao leitor no final do caminho. Este talvez seja o fato mais marcante da criação em meio digital, uma mediação entre o eu que cria e o objeto que crio, parece que cada gesto, cada traço que pretendo fazer, apenas o tenho a uma distância elevada. Para criar uma letra sobre uma tela devo apertar uma pequena tecla de plástico e, como se por milagre, uma letra aparece diante de mim num monitor. Quando desejo que uma linha apareça sobre a tela devo escolher uma ferramenta para isso, clicar e arrastar utilizando um *mouse* até que a linha seja feita numa tela que eu não toquei. E,

com o mais simples gesto, tudo que criei pode deixar de existir, se desfazer rapidamente com a ausência de eletricidade alimentadora daquela máquina a minha frente.

Logo, se há algo que diferencia a criação digital daquela no meio impresso, é a mediação entre meu ato e o que crio. São os zeros e uns – como o quer Maria Clara Paixão de Sousa em seu ensaio *Conceito material de “texto digital”* (2009) –, os milhares de códigos que se empilham uns sobre os outros, decifrados e codificados infinitamente através de uma máquina movida por impulsos elétricos que se antepõem a meu movimento, se antepõem ao meu ato de criar, ao que eu pretendo criar. Pois esta é justamente a diferença entre o meio impresso e o digital: a interposição de um código binário entre eu e o que crio. A técnica ou a ferramenta se interpõe no meu ato de criar.

Entretanto, se paro um segundo e penso em todos os materiais que estão sobre a minha mesa, todos os lápis e canetas, e ainda um violão que descansa ali ao lado, posso afirmar que minha vontade criativa não é mediada por eles? Será que em algum deles posso dizer que não há uma mediação entre meu ato e o resultado final? Posso dizer que meu intuito em criar não levaria em consideração o lápis ou o violão que ali repousam? Será mesmo que o que difere o meio digital é realmente o fato de ele ser “mediado” por zeros e uns? Não posso encontrar um ato criativo que não seja “mediado” ou que não tenha no mundo outro elemento que se interponha – se coloque entre o eu que crio e o mundo –, nem mesmo traçar desenhos sobre a areia com meus próprios dedos está livre de um efeito que não é meu, de uma outra força trabalhando aquilo que crio. Talvez apenas o canto possa escapar a ser mediado por algo, mas ao mesmo tempo ele pode ser considerado uma modulação da minha expressão diária (e poderia ainda dizer o mesmo da dança enquanto uma modulação da minha movimentação espacial, ambas que devem ser aprendidas por mim) (MERLEAU-PONTY, 2006), e o modo que ele se dará ao ouvido dos espectadores não será o mesmo que ouço dentro de meu próprio corpo, cercado por mim mesmo, eles ouvirão o canto com relação a uma distância espacial, rebatido por paredes, alterado pelo espaço que os cerca. Sempre haverá outro fator em jogo, nunca crio com base numa ideia pré-criada em algum lugar do meu *cogito*. Não tenho e transfiro uma criação perfeita e acabada de um *res cogitans* para uma *res extensa* como um ato de mágica. A criação já está no mundo, já está imersa nele e já conta com os utensílios utilizados<sup>81</sup>.

---

<sup>81</sup> Apontar a criação digital como uma criação que tem seu diferencial na mediação parece remontar àquela clássica visão platônica dos graus de distanciamento de uma criação terrena com relação à Ideia.

Se percebo o escrever com um lápis sobre uma folha de papel – algo que costumo fazer – como um ato direto é porque ignoro toda uma gama de fenômenos físico-químicos que ali têm seu lugar. Estou tão acostumado com o ato de traçar que ele já não pode mais me parecer distante. O meu criar ou desenhar sobre uma folha com um lápis apenas será uma “mediação” – algo se interpondo entre meu corpo e o mundo – se olhar aquele ato objetivamente, enquanto duas exterioridades, enquanto dois objetos – tanto o lápis e meu corpo; ignorando que todo movimento que faço sobre o papel é pressuposto pelo meu corpo, ele sabe como ele acontecerá, ou sabe esboçar seu acontecimento, compreende como ele mesmo e o lápis se comportarão e como os traços sairão sobre a folha. Mas todo esse hábito se desmancha se pego entre os dedos um giz de carvão ou um pincel de bambu que nunca manuseei. Existe uma similaridade, logo o ato de traçar não será estranho, porém ele será outro, e aquele utensílio que porto entre meus dedos já me distanciará do que pretendo, borrarei a tinta, farei traços mais grossos ou desproporcionais, ou ainda, não saberei exatamente o que posso conseguir com aquela ferramenta, terei que reaprender meus gestos, reaprender o que pode vir a ser de minha interação com ele.

Acredito que o mesmo ocorre com a criação no meio digital. Meu traçar é o digitar um código, meu movimento sobre o papel, minha escolha de cores e sons, tudo isso acontece por meio de outros caminhos, mas que não são um abismo entre mim e minha criação<sup>82</sup>. Esse abismo de mediação só aparece se aquele objeto é estranho para mim, se ele ainda não faz parte de meus movimentos, se ainda não consigo ter ele enquanto uma parte do meu corpo. E isso acontecerá com qualquer ferramenta utilizada, até mesmo minha própria voz no canto: não terei domínio dela até aprender suas nuances, aprender como operá-la e utilizá-la para soar do modo que almejo. Dançar, que talvez pareça tão simples para um espectador, se mostrará como um ato de extrema complexidade para aquele que tente a primeira vez. Seu corpo parecerá quase estranho e aqueles movimentos tão simples e precisos, impossíveis.

O código binário de zeros e uns que se interpõe e medeia minha criação representa um invisível que não pode ser utilizado como fonte única para caracterizar uma criação digital. Podem, enquanto descrição técnica, material, objetiva e empiricista, servir para caracterizar o

---

<sup>82</sup> O que existe de diferença é o caráter do ato: enquanto antes um gesto físico explícito levava o pincel a traçar aquela linha que desejava, agora isso se dá por meio de um código lógico, mas que não deixa de ser uma técnica a ser aprendida.

objeto, mas se formos estudar a poesia digital através de uma perspectiva fenomenológica, ou em qualquer outra linha em que a apreensão do fruidor esteja em jogo, essa diferenciação do impresso e do digital por meio de zeros e uns é inviabilizada. Ora, essa mesma mediação ocorre sempre, de uma forma ou de outra. A combinação química que ocorre numa tela com a tinta recém espalhada altera sua cor, sua textura, e o tempo vai lentamente alterá-la; existem eventos ali que não vemos e que alteram o resultado, mudam as cores e a totalidade ali exposta. Existe sempre o jogo entre dois ou mais elementos que se alteram – tudo afeta tudo. O criador se apropria dessas alterações, ele as conhece “instintivamente” através do constante contato com aquele meio/ferramenta/objeto, as alterações entre seu contato e o resultado final passam a ser esperadas e compreendidas de certo modo por ele, não são um fator estranho que vem intervir no processo de interação, são parte do processo de interação.

### 3.2.2 Um breve exemplo

Permitam-me exemplos de minha própria lavra. O *Sintext* é o que vem a ser chamado de gerador de texto automático, criado pelo português Pedro Barbosa<sup>83</sup>. No caso, um gerador de texto automático faz bem o que o nome diz: gera textos automaticamente no computador com base num código pré-programado. Geralmente isso é feito no código por via da permutação de certa quantidade de variantes. É o caso do *Poetry Creator2*, de Jeff Lewis e Erik Sincoff, que gera um pequeno poema automaticamente (inserindo nele algumas palavras que o leitor pode preencher)<sup>84</sup>. Ou também é o caso do *Postmodernism Generator*<sup>85</sup>, que gera ensaios “pós-modernos” automaticamente, ou o *Adolescent Poetry Generator*<sup>86</sup>, que gera poemas de estilo “adolescente” a partir da permutação de certos elementos num banco de dados, ambos são criações de Josh Larios. Mas no caso específico do *Sintext*, é o leitor que determina tanto o programa permutativo (a estrutura e como ela será permutada) quanto o léxico a ser permutado (o que será efetivamente permutado). Para fazer isso o leitor deve manipular um código simples (pertencente ao programa) que basicamente envolve escrever algo denominando caracteres (sejam eles palavras ou frases e por adiante) de elementos fixos ou

<sup>83</sup> BARBOSA, Pedro. *Sintext*. Disponível em: <<http://www.pedrobarbosa.net/SINTEXT-pagpeessoal/SINTEXT.HTM>>.

<sup>84</sup> LEWIS, Jeff; SINCOFF, Eric. *Poetry creator2*. Disponível em: <<http://www-cs-students.stanford.edu/~esincoff/poetry/jpoetry.html>>.

<sup>85</sup> LARIOS, Josh. *Postmodernism generator*. Disponível em: <<http://www.elsewhere.org/pomo/>>.

<sup>86</sup> LARIOS, Josh. *Adolescent poetry generator*. Disponível em: <<http://www.elsewhere.org/hbzpoetry/>>.

variáveis. Os fixos permanecem na permutação e os variáveis são permutados entre o léxico. Essa estrutura pode ser aplicada de parágrafos variantes até letras variantes dentro de estruturas maiores:

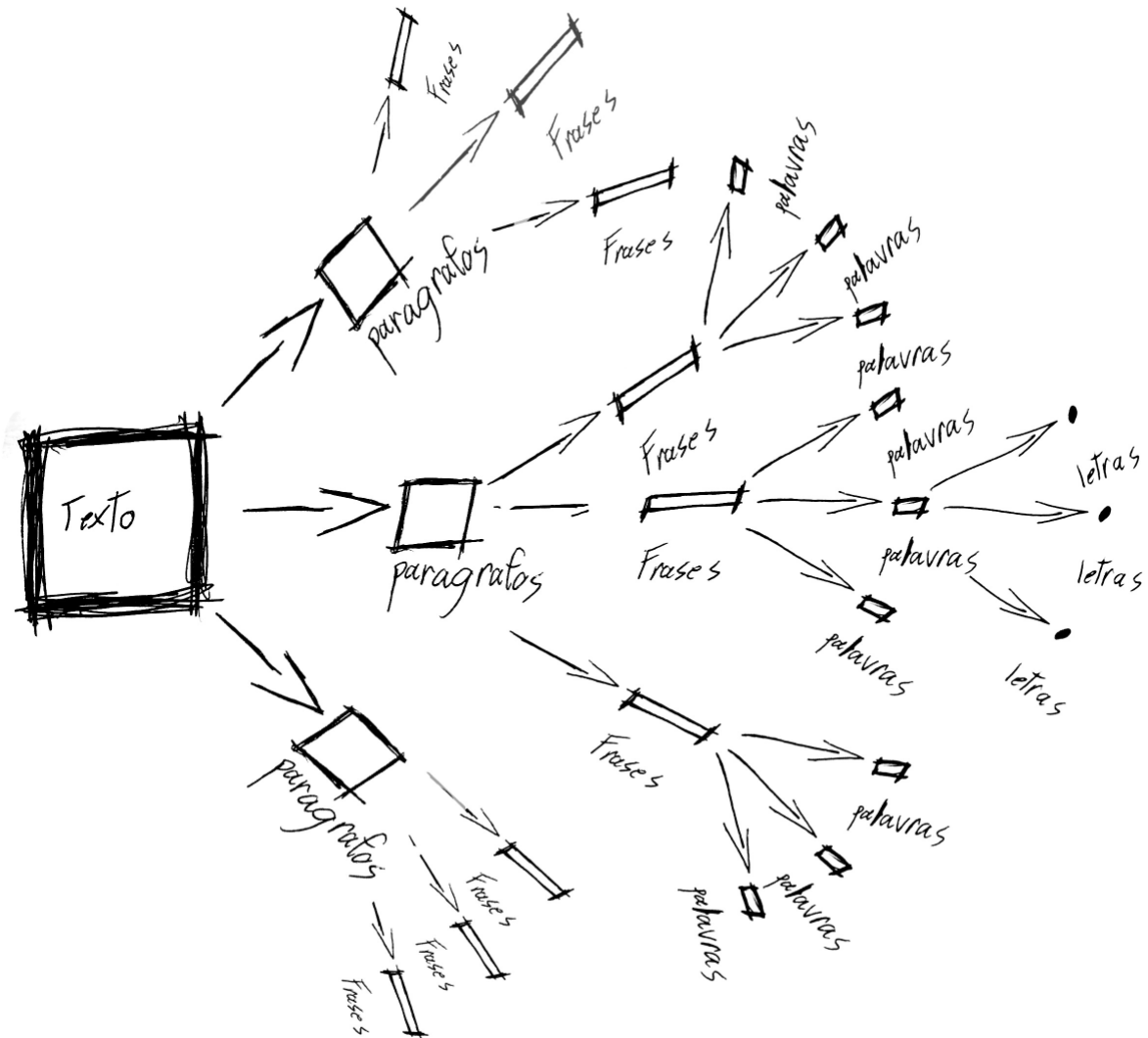


Imagem 21: esquema das possibilidades permutativas dentro de permutações do *Sintext*.

Na primeira tentativa de utilização desse programa, tentei simplesmente criar versos permutáveis (algo como um gerador de centões automático). Tentei fazer isso por algum tempo, já que havia constantes erros meus na escrita do código que travavam o programa. Eventualmente comecei a olhar os três exemplos de geradores que vêm com o *Sintext* (pode-se acessar três exemplos e seus códigos) e percebi que a complexidade poderia ser aumentada. Dai, comecei a jogar mais com as possibilidades, comecei a tentar permutar ainda coisas

dentro de coisas, números em vez de letras e assim por diante, até que consegui perceber o que seriam os resultados de um programa com base no que via do código, ou seja, conseguia escrever já pensando na permutação que ocorreria. De alguma maneira, ela se tornara parte da minha escrita, eu podia criar textos em que os parágrafos eram permutáveis entre si, como também as frases desses parágrafos, e até palavras dentro dessas frases, sem necessidade de ficar elaborando tudo previamente<sup>87</sup>.

A minha experiência de aprendizagem com o *Sintext* também é próxima da minha aprendizagem em programação<sup>88</sup>. Em 2005, quase nada sabia ainda sobre programação. Através de várias tentativas próprias, e curiosidade acima de tudo, fui aprendendo a lidar com *html*, *flash* e *lingo*. No primeiro momento em que comecei a utilizar o *flash*, vinha ao computador com uma ideia pré-estipulada de uma criação digital a fazer. Com algum tempo de utilização, verificava que aquele programa não poderia fazer aquilo que eu desejava, ou eu não tinha conhecimento suficiente para fazê-lo. Como resultado, eu acabava brincando com o programa e aprendendo seus mecanismos (tanto o *flash* quanto o *Director* tem uma série de efeitos ou possibilidades facilmente acessíveis a quem os usa). Então, acabava fazendo criações que utilizavam estas ferramentas específicas como suas funções básicas, ou seja, deixava que o programa determinasse minhas escolhas na criação. À medida que o tempo passava, comecei a “torcer” as possibilidades dessas ferramentas e me aprofundar nas possibilidades do programa. Comecei a programar com o programa, e não mais ser guiado por ele. Em algum instante, surgiu o que posso chamar de familiaridade: eu conseguia ler o código olhando-o sem necessitar de referência externa. Não só isso: era possível ver as relações ali programadas, entrever o resultado que aquelas linhas teriam. Ou seja, aquele ato de programar e criar já não me era estranho. O programa passara a ser uma ferramenta minha como o lápis ou o pincel, se tornou comum a meu corpo. Ao criar com aqueles programas,

---

<sup>87</sup> Algumas dessas minhas brincadeiras mais simples podem ser encontradas em: TAVARES, Otávio Guimarães. Algum ritmo algorítmico: possíveis ligações entre o *sintext* e a poética de E. M. de Melo e Castro. *Texto Digital*, Florianópolis, ano 3, n. 1, Julho 2007. ISSN 1807-9288. Disponível em: <<http://www.textodigital.ufsc.br/num04/otavio.html>>. Como também em: SANTOS, Alckmar Luiz dos. Algumas Notas Sobre as Leituras de Literárias Digitais. *O EIXO E A RODA: revista de literatura brasileira (Dossiê 50 anos de poesia Concreta)*, UFMG, n.13, v.1, p. 171-191, 2006. ISSN 0102-4809.

<sup>88</sup> É interessante pensar que o *Sintext* traz o código-fonte (apesar de se tratar de um código próprio e relativamente simples) para frente do leitor, ele propõe que este tenha que aprender algo das maquinações do meio digital para poder criar. O *Sintext* acaba indo no caminho oposto dos vários programas *user-friendly* que interpõem uma interface amigável entre o usuário e o seu objeto de trabalho, ele chama o leitor a olhar mais diretamente o nu e o cru do digital.

havia incorporado aquelas regras (restrições a criação) a meu campo de possibilidades de expressão<sup>89</sup>.

### 3.2.3 LUTHIER Digital

Esse contato com o meio digital traz à tona uma pergunta simples: até que ponto o autor de um poema digital necessita conhecer o código fonte (no sentido de ter comando sobre sua ferramenta)? Talvez seja adequado pensar em diferentes manifestações artísticas, como por exemplo: um músico não necessariamente é um *luthier*; todavia, ele sabe até certo limite o modo de operar seu instrumento, um violonista sabe como as cordas tencionam e como tirar de seu instrumento o som que deseja, conhece os limites de seu instrumento, conhece aquele objeto, se não os detalhes minuciosos de sua construção, pelo menos os efeitos produzidos por certas interações dele com o objeto. Da mesma forma que um pintor tem um conhecimento necessário das tintas e suas composições e como irão reagir em contato com outras tintas, a tela e ar. Não que ele tenha um conhecimento de sua precisa composição química, mas um conhecimento de como ela opera ou pode vir a operar, e daí sim a química, no sentido de ter conhecimento de que uma tinta é ácida ou que não se mescla com tal outro tipo de tinta e assim por diante (a partir disso, temos a química na medida em que ela é observável ou gera efeitos no ato de pintar).

Um leitor ou ouvinte de música ou literatura não precisa indispensavelmente conhecer a técnica para fruir aquele objeto estético. Se conhecer, melhor ainda, pois terá a capacidade de perceber e fruir outros elementos na obra que não os diretamente perceptíveis. Sabemos que a percepção de um músico com relação a uma melodia tocada é diferente daquela que possui um leigo, e no caso de um poema, poderíamos falar o mesmo daquele que possui uma maior percepção rítmica com relação ao poema que tem uma metrificação.

Por outro lado, uma percepção mais aguçada do objeto não é imprescindível para fruí-lo. Contudo, no momento em que passo para um lugar de criador, podendo criar ou participar da

---

<sup>89</sup> É interessante frisar que a aprendizagem dessa generalidade do código também afetou meu modo de lidar com computadores – entendendo mais a fundo a sua estrutura geral e comportamento possível – e, mais importante, o meu modo de ler os poemas digitais que agora pareciam mais próximos ou mais palpáveis para a interação.

construção da obra, eu necessito conhecer parte do seu funcionamento para poder fruir. Não que isso queira dizer um conhecimento necessariamente da técnica (apesar de poder ser), mas sim em termos dos elementos em jogo na obra e como podem operar naquela dada situação, suas possibilidades e limitações.

E aí está uma das questões que vem à tona com uma arte participativa no meio digital. Se o leitor agora tem que participar da obra para fruí-la, aproximando-se do lugar de um autor, até o ponto de certos críticos falarem de “escritor” (BARBOSA, 1996) ou co-autoria, então se torna necessário que o leitor também se aproxime de certas atividades do autor. Porém, devemos pensar que isso não ocorrerá da mesma maneira como ocorre com o autor, pois ao autor ainda são reservados certos privilégios de concepção e de criação (por sua posição privilegiada em ser aquele que decide os passos iniciais da obra) aos quais o leitor não terá acesso exatamente. Logo, não poderia haver um nivelamento da obra como criação de ambos, autor e leitor, mas é necessária uma aproximação do modo de operar do leitor ao do autor – tendo em mente que ambos não são a mesma coisa e que existem diferenças procedurais da possibilidade de cada um com relação à obra.

Existe no ato de criação e de leitura uma confluência, mas elas não são a mesma coisa. O criador tem uma infinidade de possibilidades diante de si, o leitor tem um mundo em miniatura, regido pelo horizonte e vontade (distanciada) do criador. A confluência está no “tornar parte de si”, de aprender as regras e se tornar parte daquilo e tornar aquilo parte de si para poder interagir com aquele mundo.

Torna-se necessário ao leitor se apropriar do funcionamento da obra da mesma forma que o autor se apropriou do funcionamento das ferramentas que utilizou para criar, porém o conhecimento do leitor em relação à técnica que o autor utilizou pode mudar ainda sua apreensão do objeto. Ainda que eu não mexa no código da obra como leitor, o conhecimento da programação (da dada linguagem) pode afetar minha leitura; da mesma forma que um relojoeiro mesmo sem abrir um relógio pode dizer coisas sobre este, prever defeitos, ou entender do que se trata, apenas pelos sons e movimentos dele. Seria uma internalização do conhecimento de seu funcionamento que passa a dialogar com as manifestações externas (inseparáveis). Falo de compreender a sua operação externa, olhar o objeto de outra forma e vislumbrar como foi construído, olhar e saber julgar a qualidade dos gráficos utilizados, que



tipo de programa foi utilizado, se aquilo foi “pré-renderizado”<sup>90</sup>, se ele pode se mover, se alguém o desenhou.

Podemos pensar na capacidade de, ao olhar uma pintura, sabermos o que era possível com aquela tinta, entender melhor a pintura, como um conhecimento do corpo, não em termos de uma dicotomia, corpo e mente, e sim no sentido de uma sensibilidade ao que é percebido. Isso significa um esboço do que seria possível com meu corpo naquela obra, o que inevitavelmente acarreta a necessidade de uma nova sensibilidade.

### 3.2.4 Nova sensibilidade

A fabricação de um novo objeto estético, produzido em outro meio, implica o nascimento de uma nova sensibilidade em quem cria e na necessidade de uma nova sensibilidade em quem frui. Essa nova sensibilidade não pode apenas se dar no âmbito distanciado, ela implica um novo modo de construir, outro modo de olhar o mundo, com relação tanto às obras imediatamente produzidas naquela nova sensibilidade, tanto quanto nas que a antecederam. Seria algo como a mudança estrutural causada por um novo conhecimento que acarreta uma alteração no que foi e será experienciado (MERLEAU-PONTY, 2006).

Com a mudança de meios, nasce um novo modo de leitura, outro horizonte do que seja leitura, outras técnicas. Deve haver um acompanhamento técnico, se a escrita digital mudou, a leitura também há de mudar. Se aproximo o autor e o leitor, não posso manter uma interação de primeiro plano. A obra digital é produzida no código (mas não apenas nele, obviamente!); logo, se pretendo me aproximar do autor, tenho também que ir até ele, não permanecendo apenas no que o autor propôs como labirinto<sup>91</sup>. É preciso que se faça a tentativa de compreender a construção do labirinto. Não no sentido de saber o código, mas sim como os códigos funcionam, entendendo como a máquina é.

---

<sup>90</sup> *Pre-rendered* em inglês, em especial com relação a jogos de vídeo-game, se refere a gráficos.

<sup>91</sup> Como um rato que, em princípio, teria escolhas dos caminhos a seguir dentro de um labirinto. No entanto, todos foram previstos pelo autor...

Este tem sido meu modo de operar até o momento, tentar entender as criações no meio digital, lançando-me nele, também me lançando nas criações antigas – barrocas e experimentais – para nelas tentar apreender as possibilidades do que podemos chamar poema digital. Mas, ao mesmo tempo, entranhar-me no código e nos antigos poemas não se torna um modo de ler o presente. Na verdade, isso aponta para uma situação de reciprocidade, em que o presente ensina a ler os poemas antigos, ensina a ver neles um funcionamento que não seria possível se não partisse do ponto em que me encontro. Se posso falar de programa, de interação, no meio impresso tanto quanto no digital é porque tentei olhá-los ao mesmo tempo, deixei que o presente me ensinasse a ler os poemas impressos e os digitais, deixei que uma técnica de criação me mostrasse o que havia de tão comum entre ambos, me fizesse perceber que o digital não representa uma experiência alienígena como algo de uma ficção científica, mas algo presente no mundo e convergente com tantas outras criações que a precederam.

### **3.3 Resposta**

Voltemos àquelas duas perguntas postas no início do segundo capítulo. A primeira: por que olhar o código fonte se este se encontra por detrás da obra de tal forma que não é visto ou tocado pelo leitor? Bem, um leitor realmente não precisa conhecer o código, mas existe uma nova sensibilidade que aflora e se este se propuser a conhecer os novos meios que a cercam, tanto o código, quanto a máquina e seus funcionamentos, ele terá uma sensibilidade maior com relação aos objetos ali produzidos e pensados. O crítico precisa conhecer o código, a máquina, o mundo no qual a obra ganha vida, ou ele irá sempre se ater a uma leitura do que é mostrado (o que não é inválido, mas é certamente limitado), estará sempre preso ao que seria uma análise “conteudista” daquele objeto, estará a criticar o que ele não conhece. O criador precisa saber o código, o meio, tudo que ali se insere, precisa se lançar dentro daquele meio, sem se deixar absorver totalmente por ele, ele precisa conhecer nem que seja pra saber o que é possível. Existem programas que permitem criar sem olhar o código (o que seria uma tentativa de dizer que “isso é fácil, qualquer um pode fazer”, tentando afastar o usuário da parte complicada, interpondo interfaces “amigáveis” entre o usuário e o código, ou seja, entre ele e a matéria bruta que permite com que ele crie e faça o que deseja), porém, compreender seu funcionamento implica entrar naquela linguagem, significa conhecer e manipular os elementos.

A segunda pergunta: não será o código um domínio fora da composição explícita da obra, dado que até mesmo muitos autores digitais não programam suas obras, mas recorrem a um programador para a tarefa (evidenciando um afastamento do autor com relação à técnica de composição ou à complexidade que distancia o autor de um conhecimento de uma técnica tão específica)? Bem, por tudo que já foi mostrado não podemos acreditar que o código seja algo fora da composição da obra. O fato de muitos autores digitais recorrerem a programadores para a composição da suas obras não implica uma desvinculação entre o ato de criar e o de programar. Na verdade, isso parece uma espécie de retorno aos tempos renascentistas, em que um ateliê de pintura não estava segregado de uma oficina de engenharia, em que criar uma obra de arte não era considerado uma inspiração pertencente a um gênio fora desse mundo, mas um trabalho próximo ao do artesão, um trabalho que necessita de uma técnica que não poderia se especializar. O que temos hoje com o artista que trabalha ao lado do técnico não é um trabalho criativo ao lado de um técnico, e sim a evidência de que a criação artística não foge à técnica. O erro estará em pensar o técnico como menos “artístico” do que o autor, de pensar que um poderia existir sem o outro. Logo, o código ainda é parte da composição da obra, nunca deixou de ser, e não poderia ser de outro modo.

### **3.4 Balanço**

Tentei até o momento pensar a criação da obra digital ao lado das obras impressas e como ambas são por mim consideradas no quesito leitura. Tentei limpar certos preconceitos a respeito da criação no meio digital para poder em seguida olhar a interação tanto de quem cria quanto de quem frui a obra. Agora resta-nos realmente olhar o ato de interação, alcançar a obra, tocá-la e ser tocado por ela, jogar-se em seu mundo.

## CAPÍTULO 04 – INTERATIVIDADE E CRIAÇÃO... EXPRESSÃO

Nos capítulos anteriores abordei três temas: o programa enquanto um conjunto de regras propostas pelo autor que atravessa a obra procedural para se dispor materialmente diante do leitor que deve interagir com a obra para fruí-la; a obra *Amor de Clarice* como um poema digital que necessita da interação do leitor com sua corporeidade para poder ser lida; a programação digital enquanto mais uma camada de construção da obra que aponta para outro plano de potencialidade, nesse caso, tendo a potencialidade da obra e do programa.

As discussões precedentes nos colocam diante de dois atos distintos, porém convergentes: criar e fruir (ler). Criar é erigir algo no mundo, é levantar e reorganizar um pedaço do mundo, ir construindo algo e interagindo com ele e o mundo para continuar criando. Ler é interagir com aquele objeto já criado, mas ainda com possibilidades a serem efetuadas. Criar é criar um programa, propor um mundo, se entranhar nele elaborando enquanto se cria, deixar que o mundo criado dialogue com quem cria e interfira no ato de criar. Ler é se jogar naquele mundo, preencher espaços, interagir com ele e dialogar com ele dentro das possibilidades/regras propostas. O ato de leitura é um ato de encontro entre o horizonte de sentido do autor e do leitor, é um habitar aquele pedaço do outro. O ato de criar é o ato de moldar a existência e ser moldado por ela. O programa funciona como um conjunto de regras que propõem um mundo, que instaura algo ali, que molda elementos que se dispõem no mundo. Torna-se impossível falar de leitura interativa sem falar também do ato criativo.

### 4.1 Solicitação

No seu livro, *A Prosa do Mundo* (1974), Merleau-Ponty nos conta de um experimento feito com Henri Matisse em que ele era filmado enquanto pintava. Posteriormente, o vídeo lhe foi mostrado em câmera lenta e, este, ao se ver pintando, via sua mão dançar sobre um ponto na tela, como que começasse dez ações possíveis e finalmente executasse o único traço necessário. A experiência sugerida pela câmera lenta poderia então nos propor que Matisse calculara cada uma das dez possibilidades, tendo olhado atentamente e analisado as possibilidades e efeitos de cada pincelada que ele poderia ter dado, terminando por executar a

mais perfeita dentre elas. Mas Merleau-Ponty nos alerta a esse respeito. Nesse modo demiúrgico de ser e criar, em que Matisse disporia e analisaria as dez possibilidades, estendendo diante de si todos os resultados possíveis e suas consequências na obra, dentro de segundos antes de traçar o derradeiro gesto, existe um engano fundamental. Segundo Merleau-Ponty:

ele [Matisse] não é um demiurgo, é um homem. Não teve, sob o olhar de seu espírito, todos os gestos possíveis, não teve que eliminar todos menos um, dando razão à sua escolha. É a câmera e sua lentidão que explicitam todos os possíveis. Matisse, instalando num tempo e uma visão de homem, olhou o conjunto atual e virtual de sua tela e levou a mão para a região que chamava o pincel para que o quadro fosse enfim o que ele se tornava. Ele resolveu por um gesto simples o problema que, diante da análise e depois, parece comportar um número infinito de dados (MERLEAU-PONTY, 1974, p. 58-59).

Existe algo de similar entre o ato de traçar de Henri Matisse, a efetivação de uma possibilidade por suas mãos, e o ato de um leitor que tenta interagir com o poema digital *Amor de Clarice*; este que agarra as palavras e move-as para onde deseja, cria e recria a estrofe dos versos na página. Claro que existe a diferença de que Matisse é o criador de sua própria obra, foi ele quem a compôs por inteira, não havia outro pintor que decidiu como o quadro seria pintado antes, ou que tenha intervindo no seu ato de criação, enquanto que o leitor de AdC está preso a certas possibilidades que foram dispostas diante dele antes mesmo de ele começar a tocar a obra<sup>92</sup>. No entanto, apesar dessa diferença marcante entre tais atos, ambos ainda podem ser caracterizados como uma ação intencional expressiva que remete a uma materialidade no mundo, uma ação que visa a expressão de um sentido.

Todavia, a questão que se pode colocar com relação ao ato de Matisse é o quanto o seu ato expressivo de pintar – criar – não estaria restrito ou guiado por outras delimitações. O quadro solicita aquele gesto de Matisse, ele chama aquela única pincelada possível. Existe algo além de Matisse que o leva àquele traço. Ou seja, existe algo no pintar de Matisse – que pode ser estendido a todo ato criativo – que interage com ele, algo que torna a ideia de uma liberdade absoluta no ato criativo uma utopia. Lembremos o que argumentava Raymond Queneau com relação à liberdade da escrita automática do Surrealismo, que esta seria um ato de expressão submetida a todas as influências possíveis – econômicas, psicológicas, emocionais, etc – ou seja, Queneau afirma que sempre havia algo além do criador em ação no ato criativo.

---

<sup>92</sup> Matisse também se encontra ligado a uma vivência que está como fundo de seu ato criador, porém, isso não é a mesma coisa que ter os elementos pré-dispostos a sua frente como o leitor de AdC, que também possui todo um fundo de vivência que o constitui.

Ao mesmo tempo, o que solicita a pincelada de Matisse não é algo totalmente externo ao diálogo entre ele e a obra, da mesma maneira como seria a economia ou psicologia; segundo Queneau é algo mais, como o jogo de cartas e contos d’*O Castelo* de Italo Calvino. O que solicita os gestos de Matisse é precisamente aquele objeto ao qual ele se dirige, é o objeto para a qual está voltada sua intencionalidade, seu ato de expressão, é o objeto que é parte de seu ato de expressão – quase como se quadro, pintor e pincel não fossem coisas completamente distintas, mas coisas interligadas pela expressão. Se podemos falar de influências externas como queria Queneau, também podemos falar de um chamado que vem do quadro, vem da própria expressão.

*[expressão]*<sup>93</sup>

Existe então um fundo que solicita, um horizonte de sentidos sedimentados sobre nós. São percepções, atos, lugares, pensamentos, que são como uma estrutura de fundo ao nosso existir. Porém, estes não são como imagens absolutas do que foi, mas fagulhas – estruturas – que, para permanecerem, devem ser trazidas à tona por nossa vivência no mundo.

A expressão seria, segundo Merleau-Ponty (1974), aquilo que está por detrás de todo ato criativo, ato que nos lança em direção ao mundo. Para explicar isso, Merleau-Ponty recorre à primeira palavra de uma criança e, depois, à primeira palavra da humanidade. A primeira palavra da criança tem já o modelo da fala adulta como fundo, nela já existe o esboço de um sistema total, no qual cada novo elemento irá reconfigurar a totalidade desse sistema. Para o humano em geral, a primeira palavra já está inserida num contexto de comunicação entre eu e outrem, no contexto de um eu que percebe o outro no mundo. Ali, eu e outrem já visamos os mesmos objetos no mundo – o mesmo sentido. A comunicação existe a partir do momento em que percebo outrem no mundo, quando existe eu e outro no mundo. Assim:

o mistério da primeira palavra não é maior que o mistério de qualquer expressão conseguida. Em um como em outro há invasão de um espetáculo privado por um senso ágil, indiferente às trevas individuais que vem habitar” (MERLEAU-PONTY, 1974, p. 57).

---

<sup>93</sup> É na expressão que temos um campo comum para falar das diferentes obras e estágios do ato criativo; tanto de diferentes tipos de interação como pintura e literatura, como da expressão em diferentes momentos da constituição da obra, tanto no próprio ato de gênese da obra quanto em uma interação posterior. O que Merleau-Ponty mostra é algo que está por trás tanto do ato de escrita quanto o da pintura ou de outra arte – a expressão.

Ou seja, há uma solicitação à interação feita pelo quadro de Matisse, ou pelo poema AdC em execução. O gesto que é chamado é um gesto expressivo que tem por detrás dele o fundo dessa expressão e de toda sedimentação vivida, e ainda o *outro* (e seu horizonte de sentido).

*[eu outrem]*

A interação de Matisse com o quadro, com aquela materialidade do mundo, também pode ser relacionada a um diálogo com outro ser humano. Existe na conversa, na interação, um ato de me instalar no outro, de se projetar em outrem, de permitir que o outro, através de suas palavras, se instale em mim, até o ponto em que o diálogo não possa ser tido como apenas meu ou dele, mas um entrelaçamento que é constituído por ambos num jogo constante de reviravoltas e investidas. Não tenho como dizer o que foi puramente meu ou de outro, as palavras, as construções, o aglomerado de linguagem em que nós nos tornamos solicita de cada um as palavras, as ações necessárias (MERLEAU-PONTY, 1974).

Se posso me instalar no outro e ele em mim é porque não sou um monólito fechado ao mundo. Se posso interagir com o mundo é porque este para mim é algo do qual jamais terei uma apreensão total, jamais o terei – como qualquer objeto – em sua completude<sup>94</sup>. O mundo também não se encontra fechado ou terminado, mas é sim uma estrutura aberta que permite minha intervenção, que permite que eu o alcance com minha mão e o altere. Essa abertura do mundo é minha abertura ao mundo que pede movimentos, solicita ações (MERLEAU-PONTY, 2006).

Da mesma forma que o mundo está sempre aberto, existe uma abertura em mim. É essa abertura que permite o contato de um e outro, permite que um toque e seja tocado pelo outro através de nossos atos expressivos. Apesar disso, sempre haverá uma falta, pois não posso embrenhar-me por completo no outro. Segue então que a abertura do mundo, essa incompletude também é a da expressão, pois nem ela é total no seu ato de expressar, nem é possível expressar tudo. Contudo, é justamente isso que permite que se crie, por exemplo, a linguagem, que se interfira nela e que ela reorganize nossa expressão (MERLEAU-PONTY, 1974).

---

<sup>94</sup> O que não significa que o objeto não esteja completo, por exemplo, falando de uma obra de arte. A incapacidade de apreender o objeto em sua totalidade diz respeito a nossa localização no mundo, nosso limite perceptivo das coisas. Basta pensarmos que nunca veremos um cubo por todas as suas faces simultaneamente.

A expressão é então uma sedimentação que, porém, se altera: “a vontade de expressão ela mesma é ambígua e contém um fermento que trabalha para modificá-la” (MERLEAU-PONTY, 1974, p. 49). Podemos dizer que a expressão, opera da seguinte forma: existe uma parte fixada como fundo, entretanto, essa parte é alterada por outra que nasce de si mesma e altera a totalidade do fundo expressivo. Ora, tal rearticulação não é um privilégio apenas da linguagem, também é o modo do nosso corpo ser no mundo, tanto do corpo enquanto motricidade, quanto do corpo enquanto percepção.

## 4.2 Hábito

Pensemos em AdC. Ali nos encontramos diante um mundo que nos chama e nos cerca. Propomo-nos a habitá-lo e, para isso, precisamos apreendê-lo, para que nosso corpo aprenda como estar diante daquele objeto. Precisamos, no primeiro momento, torná-lo parte de nós e tornar-nos parte dele, substituindo um estar *diante* da obra para estar *na* obra, sem que isso signifique uma anulação de nossa corporeidade, mas sim um alargamento do nosso corpo fenomenal. Pensamos no que Merleau-Ponty fala a respeito do hábito, como uma apropriação do corpo, como um tornar parte do corpo. Mas, ao mesmo tempo em que torna algo parte de si, não o faz de uma forma pensada e calculada objetivamente por uma síntese intelectual. O hábito é uma apropriação de uma forma de situação, é um ser afetado por, um ser tocado por. Similarmente ao que acontece com a reconfiguração da totalidade da expressão em nós, ele é um remanejamento e renovação do esquema corporal, do nosso estar no mundo (MERLEAU-PONTY, 2006).

O hábito é a maneira com que um cego torna parte de si sua bengala. O cego não toca a bengala que daí toca o chão, não faz ligeiros cálculos de onde estará o objeto *através* da bengala e a pressão que esta exerce sobre seus dedos, a bengala é uma extensão do seu corpo, é *com* ela que ele toca: “A bengala do cego deixou de ser para ele um objeto, ela não mais é percebida por si mesma, sua extremidade transformou-se numa zona sensível [...] tornou-se análogo de um olhar [...] não intervém expressamente e como meio termo”, a bengala não



possui um caráter mediador, ela é parte do cego da mesma forma que seu braço o é (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 198)<sup>95</sup>.

O *hábito* compreende a capacidade do corpo de ampliar nosso ser no mundo, de expandir nosso corpo fenomenal, de anexar instrumentos, ou melhor, coisas ao nosso corpo. O hábito é um compreender do corpo, um compreender que se entende como “experimentar o acordo entre aquilo que visamos e aquilo que é dado, entre a intenção e a efetuação – e o corpo é nosso ancoradouro num mundo.” (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 200). Através do corpo se dá nossa comunicação com o mundo – ele é nosso estar no mundo –, é através dele que visamos o mundo, ele é nosso ponto de passagem em direção ao mundo; é por ele ser um sistema aberto ao mundo, correlativo do mundo, que podemos alcançar nosso horizonte e trazer até nós o que lá encontramos, reconfigurando nosso estar no mundo da mesma forma que a linguagem pode reconfigurar nossa expressão (MERLEAU-PONTY, 2006).

\*  
\* \*

### 4.3 Criação

Podemos entender de Merleau-Ponty que eu me instalo no outro por via da linguagem, que me instalo no outro por via da expressão e, ainda, que me instalo no outro por meio de minha obra. Ao criar uma obra condenso meu horizonte de sentidos, minha vivência, num ato expressivo. Crio algo no mundo.

Tenho a capacidade de me instalar em outro, porque somos abertos um ao outro (como o mundo também o é). Essa instalação de eu em outro (ou vice-versa) é feita pela expressão (lembremos que a interação também é uma expressão). No meio digital, é necessário o hábito para que eu possa manipular os utensílios que me permitem interagir, logo expressar (é necessário habitar os aparatos técnicos não só para criar, mas também para fruir). Esse habitar diz respeito às ferramentas e aos programas (enquanto limites e possibilidades na obra). Logo,

---

<sup>95</sup> Quando falava no capítulo anterior sobre a constante mediação, em qualquer ato nosso no mundo, que se tornava uma ausência de mediação, me referia ao hábito.

o ato de interagir na obra de arte digital é um ato (envolvendo o hábito) de me instalar no criador e no seu processo criativo (novamente podemos falar de uma obra procedural).

Fundamentalmente, a interação deve ser compreendida como um ato de expressão, porém, uma expressão limitada materialmente às amarras da obra já constituída<sup>96</sup>.

*[me instalar no outro, outro se instalar em mim]*

Quando leio e interajo com a obra, me lanço e tento entender as amarras e jogos propostos pelo autor, habito de certo modo seu lugar de criador e tento estar em domínio daquele objeto que manuseio, seja ele um romance contando a história de um marinheiro atrás de uma baleia, seja de um poema engenhoso que me faça decifrar um programa para poder lê-lo. Ao mesmo tempo, se tal coisa me acontece, se me projeto no lugar do autor e sinto que participo do desdobramento da obra, da interação completa daquele objeto, é porque, como nos diz Merleau-Ponty, em algum momento o autor se projetou em mim:

Crio Stendhal, sou Stendhal lendo-o, mas é porque primeiro ele soube instalar-me nele. A realidade do leitor é só imaginária, já que ele tira toda sua potência dessa máquina infernal que é o livro, aparelho de criar significações. [...] O momento da expressão é aquele em que a situação se inverte, quando o livro toma posse do leitor (MERLEAU-PONTY, 1974, p. 28).

Será Stendhal, ou melhor, o Stendhal entranhado na obra, que falará, que alterará todo o sistema de expressão do leitor, que irá reconfigurar aquilo que o leitor achava estável e sacramentado. São aquelas linhas de letras e seu novo modo de leitura dos labirintos barrocos que reconfigurará minha apreensão do objeto literário<sup>97</sup>. O autor, ao criar, permite que outro o habite. Ele, como já disse Georges Perec, prevê os ardis da leitura, projeta as possibilidades do leitor, os caminhos que ele poderá trilhar, os enganos que ele há de sofrer. O autor prevê, ou esboça, os locais que o leitor irá tocar, as palavras que ele irá tentar mover. No caso digital, o autor abre uma potencialidade de ação que o leitor poderá tomar. Ele se faz leitor e autor quase simultaneamente, se coloca a esboçar caminhos e possibilidades, se permite cair nas solicitações da própria obra enquanto a cria.

<sup>96</sup> Lembrando que constituída não quer dizer fechada. Uma obra constituída, ou terminada, quer dizer que quem a criou a completou em termos de sua intenção de criá-la e a dispô-la para a fruição.

<sup>97</sup> No primeiro momento pode parecer que Stendhal reconfigura meu modo de ver o mundo social ou cultural, não necessariamente a linguagem, pois esta nada me mostraria de novo em seus romances. E um poema barroco reconfiguraria nossa apreensão da materialidade linguística, pois é nisso que ele inova inicialmente. Contudo, um poema barroco pode reconfigurar nosso modo de ver o mundo, pois o linguístico não é uma camada diferente da do mundo, o que vejo nas letras pode me servir para meu viver, afinal, o que está por trás dos jogos barrocos é justamente uma visão de mundo em que o mundo é uma peça teatral, um grande jogo de Deus.

[previsão e esboço]

Todavia, não podemos assumir que isso se dê enquanto um ato objetivamente planejado ou intelectualmente calculado. O ato de prever aqui está contido no modo de habitar a obra que é criada, de se projetar no outro que irá ler. Consiste — e aqui basta lembrarmos Matisse — num ato de diálogo com a obra. As linhas que o olho do leitor irá seguir ao olhar uma tela como *La Desserte* de Matisse não foram friamente previstas, mas estão contidas no seu modo de pintar e de olhar o mundo, no seu ato motor e seu ato perceptivo. Quando Perec fala de prever os ardis, podemos compreender isso como uma tentativa de ir escrevendo e lendo reversivamente, sem necessariamente impor uma distância entre os dois atos; ao contrário, tenta-se grudá-los, apesar de suas diferenças. Quase como se o ato criativo já compreendesse em sua expressão o olhar escrutinador que vai fruí-lo depois<sup>98</sup>.

Um exemplo simples ou reduzido seria um labirinto como é o *Labirinto Cúbico* de Anastácio Ayres de Penhafil apresentado no primeiro capítulo. Nele, o programa criado é uma limitação do que o leitor poderá atingir materialmente; consiste em nivelar as possibilidades de leitura a poucas escolhas. São possíveis um número X de caminhos e resultados. Logo, pensando a criação desse labirinto, podemos dizer que o ato de criar é um ato de propor uma materialidade já trilhando-a, já compreendendo-a enquanto limite. E, ao mesmo tempo, não podemos esquecer que esse limitar caminhos e possibilidades também é um propor caminhos e possibilidades. Por criar um jogo como o labirinto, ele criou a possibilidade de uma leitura. Limitar é também propor a existência de algo.

Numa obra como AdC – no ato de interação – as limitações e possibilidades de leitura e interação se sobrepõem, temos as posições das palavras, as ordens de leitura dos versos, os caminhos entre as telas, todas elas elegem uma gama de possibilidades que não poderão mais ser simplificadas a um ou outro caminho. Cria-se uma confluência de potências a serem

---

<sup>98</sup> Para melhor compreendermos essa proximidade entre escrita e leitura poderíamos pensar no exemplo das mãos que se tocam, ilustrado por Merleau-Ponty (2006): não posso ter, em uma mão que toca a outra, a experiência de tocar e ser tocada simultaneamente, não posso sentir e ter a experiência de ser sentido simultaneamente. Existe aí uma relação ambígua de constante reversão entre os dois atos, em que uma mão esboça o ato de se sentir sentido. Talvez este seja o modo de entender o ato criativo: como um ato que não pode ser criar e ler ao mesmo tempo. Devemos pensar primeiro que ler é se dotar inicialmente de um texto a ser lido, como o sugeriu Alckmar Santos. Esse ato sim deve ser constante, mas à medida que me doto de um texto, já esboço uma alteração nele, e daí devo atentar para a sua nova constituição novamente, pois um traço, uma letra, altera todos os elementos que existem ao seu lado como também a estrutura total da obra.

efetivadas pelo leitor. Todas criadas por um autor que ao criá-las já entreviu no seu ato expressivo a leitura ou interação.

#### **4.4 Habitar *Amor de Clarice***

*[interação AdC]*

Em uma obra literária me instalo e dialogo pelas palavras, pelo significado para o qual elas apontam. Porém, não se pode separar o ato da fala ou do gesto expressivo das demais ações motores do corpo. As palavras são também gestos do meu corpo. E todo gesto do meu corpo é também um ato expressivo:

nosso corpo não é apenas um espaço expressivo entre todos os outros. [...] Ele é a origem de todos os outros, o próprio movimento de expressão, aquilo que projeta as significações no exterior dando-lhes um lugar, aquilo que faz com que elas comecem a existir como coisas, sob nossas mãos, sob nossos olhos (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 202).

Nosso corpo está fundamentalmente na base de qualquer de nossos gestos expressivos. Não podemos separar os diferentes atos de expressão porquanto pertencem ao mesmo movimento em direção ao mundo. Nem é possível olhar cada gesto separado da totalidade corpórea que os compreende. Quando me movo para dizer algo é todo meu corpo que se move em direção a dizê-lo, todo ele se faz falante (MERLEAU-PONTY, 2006). Em uma obra como AdC, em que as palavras e os gestos se misturam, em que minha interação se dá de forma a moldar palavras com gestos motores – movendo versos e escolhendo caminhos e combinações possíveis –, a suposta segregação entre palavras e gestos se desfaz na expressão.

Não faço, quando interajo com AdC, uma tradução do que vejo e do que devo mexer nas teclas e mouse para conseguir criar uma certa disposição das palavras na tela. A separação entre a visão e o ato motor é uma concepção de uma análise intelectual posterior. Não é necessário que eu interprete o que ocorre na tela para tomar uma ação. Meu corpo toma os atos de leitura e movimento como imediatos, não é necessário instaurar um processo e pensar todas as possibilidades de movimentação:

Assim, a conexão entre os segmentos de nosso corpo e aquela entre nossa experiência visual e nossa experiência tátil não se realizam pouco a pouco e por acumulação. Não traduzo os “dados do tocar” para “a linguagem da visão” ou inversamente; não reúno as partes de meu corpo uma a uma; essa tradução e essa reunião estão feitas de uma vez por todas em mim: elas são meu próprio corpo (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 207).

O ato de interação com o poema digital não passa então por uma tradução visual-motora ou vice-versa. Não preciso pensar as teclas e o mouse como se nunca os tivesse tocado e ainda manter em vista uma conjugação entre esses atos motores e o que vejo e acontece na tela. Não preciso planejar o quanto e onde irei mover o mouse fisicamente sobre a mesa para que o cursor chegue até o verso desejado e daí, ao alcançá-lo, eu possa movê-lo - levando em consideração mais uma ação motora que será a de manter meu dedo pressionado sobre a tecla esquerda do mouse enquanto observo também o percurso visual do verso, mantendo a ação motora da mão sobre o instrumento. Eu os habito, eles se tornam, através da utilização, parte do meu corpo, é por eles que interajo, é por eles que toco o poema. O movimento que faço no mouse para alterar uma estrutura de versos visualmente na tela não necessita de uma tradução, não preciso ficar constantemente atualizando uma relação entre tela visual e os movimentos de minha mão sobre os periféricos do computador.

Quando falava no capítulo dois a respeito de uma confluência de mídias em AdC, de um enxame sensorial, da sobreposição de diferentes mídias, e ainda de uma interação com essas mídias visuais, sonoras e táteis, tinha em mente que a ligação entre nossos movimentos motores e a materialidade digital passa por um suporte computacional de mouse, tela e outros periféricos, que apenas se dá a nosso mundo através desses objetos. O ato de interagir com aqueles elementos sensoriais midiáticos não é um ato de distância entre o eu que manipula o objeto manipulado. O ato de ler e de interagir são ações vizinhas. Posicionar as palavras e ver onde posso mexer no poema é um ato de leitura da obra tanto quanto ler as palavras. Ambos consistem em se dotar de um texto para ler, como nos mostrou Alckmar Santos (2003). E para ambos é necessário compreender a obra; adotando “compreender” no sentido mais amplo sugerido por Merleau-Ponty (2006) quando este fala do hábito, mencionado anteriormente nesse capítulo, ou seja: experimentar o acordo entre a intenção e a efetuação.

*[Habitar o computador – a ferramenta]*

Manusear um objeto no computador é também manusear o computador. Estendo minha mão e toco esses aparatos que descansam sobre minha mesa, toco essas materialidades que me

possibilitam interagir com o meio digital. No entanto, para manuseá-los de modo a verdadeiramente conseguir viver o digital é necessário que eu os habite, que eles passem a integrar meu corpo como a bengala é para o cego, ou seja, sem um distanciamento. É preciso que eu me deixe tocar por aqueles adereços essenciais para que eu possa tocar a materialidade da obra.

Esses objetos, como mouse ou teclado, devem se integrar ao meu corpo, se tornar parte do meu esquema corporal, se tornar como que minhas mãos enquanto os uso. O que quer dizer efetivamente integrar meu esquema corporal. Com isso, quando interajo, não precisarei olhar para coordenar as minhas ações e o que ocorre no poema. Compreender através do hábito, é, como já foi dito, experimentar o acordo entre a intenção e a efetuação. É entender imediatamente o que meu corpo faz e o que vejo sem necessitar interpretar meus gestos ou o que vejo para depois tomar uma ação, é experimentar as ferramentas como parte da minha síntese corporal.

O esquema corporal opera como uma síntese imediata da totalidade do meu corpo. Não preciso, no meu corpo, procurar meu braço ou minha perna objetivamente, eu sei instantaneamente onde eles se encontram, até mesmo se estão ocultos por alguma obstrução de minha visão, como de baixo de uma mesa ou dentro de um sapato. Num lance instantâneo tenho as localidades de cada parte do meu corpo dadas a mim sem precisar de uma constatação visual. Com isso também não preciso pensar objetivamente minhas ações no mundo para executá-las, não preciso traduzir a minha percepção para uma ação motora. Assim, o hábito motor é também um hábito perceptivo (MERLEAU-PONTY, 2006).

#### *[Hábito e programa]*

Ao mesmo tempo em que posso falar do hábito com relação ao computador, também o posso com relação ao programa que manipulo. Ao mesmo tempo em que posso tornar parte de minha existência esses periféricos tecnológicos que se dispõem diante de mim, também posso tornar parte do meu corpo fenomenal os processos que operam na máquina.

O hábito, segundo Merleau-Ponty, “reside, entre a percepção explícita e o movimento efetivo, nesta função fundamental que delimita ao mesmo tempo nosso campo de visão e nosso campo de ação.” (2006, p. 210). Ele nos mostra o quanto estão profundamente enraizadas uma na outra nossa percepção do mundo e nossas possibilidades de ação dentro dele. Não posso

dissociar os dois, da mesma forma que não posso dissociar o que percebo da obra, tanto visualmente, quanto em termos de funcionamento, das possibilidades expressivas que posso exercer nela.

No primeiro capítulo dei ênfase ao ato de apreender o programa para poder ler a obra. O ato de apreender o programa significa um ato de entender o funcionamento da obra, dando margem a uma leitura. Para poder interagir efetivamente com a obra é necessário tanto habitar o computador como materialidade, quanto o computador como programa, como conjunto de regras e restrições mencionados no terceiro capítulo. Com efeito, deve-se compreender também o programa do poema, não “o programa *Macromedia Flash* ou *actionsript* que uso para compor tal e tal poema”, mas sim o programa como as regras de operação efetivas – materialmente dispostas ao meu toque e olhar – que estão vivas no poema.

Ressalta-se que habitar o computador, ou habitar o programa não são coisas absolutamente diversas. Adquirir um hábito, como nos mostra Merleau-Ponty, é quando o sujeito:

adquire o poder de responder por um certo tipo de soluções a uma certa forma de situações, as situações podendo diferir amplamente de um caso ao outro, os movimentos de resposta podendo ser confiados ora a um órgão efetuator, ora a outro, situações e respostas assemelhando-se nos diferentes casos muito mais pela identidade parcial dos elementos do que pela comunidade de seu sentido (MERLEAU-PONTY, 2006, p. 197).

Logo, se apreende uma generalidade da interação com a máquina. Porém, da mesma forma, o poema não é apenas um aparato no computador, ele é esse aparato, esse programa alterado e levado a um fim estético. Pode-se saber utilizar o computador e seus programas, mas não saber como interagir com AdC, pois esta ainda é um objeto estético que não se deixa nivelar a propósitos utilitários para os quais a máquina foi originalmente projetada.

#### **4.5 Nó de significações**

Ficou claro que é necessário habitar o computador e o programa para poder interagir com a obra. Que o ato mesmo de interação é um ato de expressão que permite que o autor e o leitor se instalem um no outro. É um ato próximo ao de criar, é uma intencionalidade. A obra, essa

modulação do mundo, é parte do mundo de onde foi criada, não podendo ser dissociada de sua materialidade e de seu meio. Ela é esse ponto de cruzamento de mídias e possibilidades ainda abertas. Ela é uma modulação do mundo.

O poema digital é esse nó de significações que não pode se anular na leitura, não pode sumir gentilmente ao fundo de nossa percepção quando lemos, visto que ele torna tanto sua materialidade quanto seu meio em significantes. Ele torna sua especialidade um fator, um significante que não pode ser ignorado no ato de leitura e interação. Ele se faz coisa material e viva. O poema digital é uma expressão que atravessa quem cria, o que é criado, e aquele que a frui.

#### **4.6 Originalidade do ato**

O que tentei aqui foi compreender alguns fatores da interatividade do poema digital. Interação essa que se mostrou não apenas necessária para leitura, mas um ato primordialmente necessário ao poema digital para que este possa ser lido. Qualquer ato interpretativo direcionado a um poema digital terá que levar em consideração a interação. Ou ainda, a interpretação só pode se dar após uma leitura que pressupõe a interação.

O ato de interação é um ato de originalidade na obra – originalidade entendida como aquilo que dá origem, como o início do movimento do leitor na obra –, ou seja, como um ato de criação no microcosmo que é a obra. Concernente ao que governa esse ato, uma análise posterior diria que há infinitas possibilidades, mas na realidade, como para Matisse, havia apenas uma, apenas uma que era requisitada pela obra, apenas uma que poderia ser executada, e assim o é. Existe uma infinidade de dados que estão presentes para uma análise posterior do ato criativo, pois, como Merleau-Ponty o disse, somos um nó de significações. Ou ainda como o diz T. S. Eliot na primeira parte de seu poema *Burnt Norton*: *What might have been and what has been / Point to one end, which is always present* (ELIOT, 1962, p. 117)<sup>99</sup>.

---

<sup>99</sup> “O que poderia ter sido e o que foi / Apontam para um fim, que é sempre presente” (tradução do autor).



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existem algumas considerações a serem feitas nesse fim de trabalho. Uma diz respeito ao modo de abordagem do objeto dessa pesquisa, e as outras dizem respeito diretamente ao objeto da mesma.

### *Continuum*

A primeira questão a se considerar diz respeito ao *continuum* que engloba a poesia digital. Olhei nesse trabalho poemas de épocas diferentes que vieram à tona muito antes de qualquer poema digital, mas que convergem com a poesia digital quando se trata dos métodos e modos de se proporem enquanto obra, ou seja: no modo de se dispor materialmente e de se oferecer à leitura, enquanto obras procedurais que não focam exclusivamente no objeto final nem unicamente no processo.

Quis salientar com esse tipo de abordagem, embasado nas leituras de vários autores apresentados ao longo desse estudo, que não podemos encarar a criação digital como totalmente nova. Existe nas criações desse meio, aspectos e potências inovadoras que não podem ser ignorados, mas que ao mesmo tempo não surgem *ex-nihilo*, elas se inserem num *continuum* que faz parte de construções poéticas já em jogo no mundo.

Se somos tomados por um instinto de novidade, de pensar a arte digital como absolutamente nova, este se deve em grande parte, na arte como em todas nossas vidas, a um imaginário tecnológico, ideologia enraizada em nossos dias, sempre a nos incentivar a adquirir o mais novo aparelho celular, o mais novo computador com o mais potente processador (muitas vezes para que possamos apenas desfrutar de suas funções básicas), e ainda pior: a nos impulsionar sempre a modismos, ou de criarmos obras subjugadas pela novidade dos dispositivos disponíveis no meio<sup>100</sup>.

---

<sup>100</sup> Para um estudo mais completo sobre a questão de um imaginário tecnológico veja: CABRERA, Daniel H. *Lo tecnológico y lo imaginário*. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2006.

Obviamente, da arte não pode se excluir a alteração e inovação, entretanto, o que não pode ocorrer é que as mudanças e inovações tanto na criação quanto na crítica sejam derivadas de uma ideologia de consumo tecnológico, filho distante do positivismo tão bem criticado por um Conrad ou um Dickens.

Assim, salientamos que as técnicas mudaram, todavia, continuam a existir algumas características básicas que permanecem nos atos de criar e de ler.

### **Ver o *continuum***

E se ainda olhamos as criações digitais como algo completamente novo dentro da arte, isso se deve a dois outros fatores: uma falta de conhecimento das obras do meio digital (digo mesmo uma falta de leitura digital, de vivência crítica do meio), e uma falta de conhecimento das obras antigas – do *continuum* histórico das criações artísticas e seus modos de ser – que podem nos ensinar algo tanto da configuração material das obras digitais quanto do nosso próprio ato de leitura (sem dizer do objeto artístico).

Devemos ler a criação digital na linha do tempo que lhe pertence, com toda a história. Isso não diz respeito a um trabalho simplesmente arqueológico de ler todas as nuances do passado, mas a de entender a criação digital na totalidade expressiva que a engloba. O que significa entendê-la como ato expressivo visando um mundo que se aproxima de outras construções que a antecederam, tanto na poesia quanto na arte em geral. No caso específico, um mundo que contém o digital (mas não olha apenas para o digital).

Devemos ler a criação digital não apenas como digital, mas antes de tudo como criação, como expressão artística.

### **Arte digital**

Este foi um dos meus propósitos nesse trabalho: verificar e elencar elementos que permitem pensar estética (“bela criação”) e literariamente (“literária”) uma criação digital (*Amor de Clarice*). Perceber a existência de uma arte digital e, acima disso, de uma literatura digital. Lê-la, fruía-la esteticamente e, depois, analisá-la. Entender porque essa obra pode ser chamada de literatura, e ainda mais, de poema. Quis fazer isso sem me apoderar de termos literários e

sem alocá-los diretamente à criação digital, mas procurei compreender o que certos elementos da obra apontavam e, a partir disso, aliar o conceito à medida que ele realmente servia à leitura da obra. Ou seja, quis explorar a obra, lê-la e entendê-la através do que ela pedia, olhá-la, e tocá-la, repetidamente, até aprender com a obra como ela mesma se daria à leitura.

### **Expressão**

Com isso, foi também possível ler a interação como uma das características fundantes da poesia digital. A interação como um ato expressivo, um passo de contato entre horizontes por meio de um programa na materialidade da obra. Tal programa se dá na materialidade, transcendendo-a, permitindo ao leitor tocar o autor, que a obra altere a estrutura de mundo, o fundo de expressão e o estar no mundo do leitor.

### **Hábito**

Desejo esclarecer que a construção dessa dissertação não foi movida por uma aplicação do hábito merleau-pontiano na poesia digital ou na poesia-visual barroca. Nada mais distante. O que houve foi uma aprendizagem das obras, uma frequência e vivência daqueles objetos e uma tentativa de habitar aquele mundo, aquelas possibilidades. O que, inevitavelmente, implica, daí sim, uma absorção da filosofia de Merleau-Ponty. Houve então a possibilidade de entender Merleau-Ponty e as consequências de sua filosofia para a leitura daqueles objetos e de seu modo de operação, houve também, inversamente, a aprendizagem dos objetos, um entender de seu funcionamento. Ou seja, houve uma aprendizagem e leitura contínua e ambivalente – no sentido de utilizar a filosofia para iluminar aspectos da literatura e vice-versa.

No fim desse percurso, posso dizer que essa dissertação não foi apenas um caminho de aprendizagem metodológica de pesquisa no sentido meramente intelectualista, ela representou uma experiência e a reflexão dessa vivência, uma reconfiguração do meu estar no mundo, de estar entre as coisas. Ela, enquanto esse processo de dúvida e de habitar o mundo, não pode se restringir a dois anos previstos, pois com ela está o percurso de todos os caminhos possíveis encerrados num presente, apreendidos num agora que ainda permanece em movimento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

IMAGINARIO. Disponível em: <<http://1imaginari0.blogspot.com/>>. Acesso em: 07 junho 2010.

ARAÚJO, Ricardo. *Poesia visual. Vídeo poesia*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.

BARBOSA, Pedro. *Sintext*. Disponível em: <<http://www.pedrobarbosa.net/SINTEXT-pagpessoal/SINTEXT.HTM>>. Acesso em: 10 janeiro 2010.

\_\_\_\_\_. *A Ciberliteratura: criação literária e computador*. Lisboa: Edições Cosmos, 1996.

BEIGUELMAN, Giselle. *QaRtCode*. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/qartcode/>>. Acesso em: 20 junho 2010.

BOOTZ, Philippe. The Problematic of Form Transitoire Observable, A Laboratory For Emergent Programmed Art. *Dichtung-Digital – journal für digitale ästhetik*, Brown University, v. 35, n.01, primeiro semestre 2005. ISSN 1617-6901. Disponível em: <<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/>>. Acesso em: 03 maio 2010.

CABRERA, Daniel H. *Lo Tecnológico y lo imaginário*. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2006.

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

\_\_\_\_\_. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

\_\_\_\_\_. *Castelo dos destinos cruzados*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

CAMPOS, Augusto de. *Bomba*. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/bomba.htm>>. Acesso em: 06 fevereiro 2009.

CAMPOS, Haroldo de. *Metalinguagem*. São Paulo: Cultrix, 1976.

CASTRO, E. M. de Melo e. *Antologia efêmera: poemas 1950-2000*. São Paulo: Lacerda, 2000.

\_\_\_\_\_. *Círculos afins*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1977.

CLIFFORD, Alison. *Sweet old etcetera*. Disponível em: <<http://www.sweetoldetc.org/>>. Acesso em: 14 junho 2009.

CÓZAR, Rafael de. *Poesia e imagem: formas difíceis de ingenio literário*. Sevilla: El Carro de la Nieve, 1991.

DOW, Gordon. *100,000,000,000,000 Sonnets*. Disponível em: <<http://www.growndodo.com/wordplay/oulipo/10%5E14sonnets.html>>. Acesso em: 06 julho 2010.

- ECO, Umberto. *Obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- ELIOT, Thomas Stern. *The Complete poems and plays 1909-1950*. New York: Harcourt, 1962.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.
- GARCIA, Álvaro Andrade et alii. *Ciclop.art.br*. disponível em: <<http://www.ciclope.art.br/>>. Acesso em: 03 junho 2010.
- GENETTE, Gerard. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Seuil, 1982.
- HATHERLY, Ana. *A Casa das musas*. Lisboa: Estampa, 1995.
- \_\_\_\_\_. *A Experiência do prodígio*. Lisboa: I.N.C.M, 1983.
- HELDER, Herberto. *Ou o poema contínuo*. São Paulo: A Girafa, 2006.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- INGARDEN, Roman. *The Cognition of the literary work of art*. Evanston: Northwestern University Press, 1979.
- ISER, Wolfgang. *The Act of reading: a theory of aesthetic response*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1981.
- LANDOW, George P. *Hyper, text, theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994.
- LARIOS, Josh. *Postmodernism generator*. Disponível em: <<http://www.elsewhere.org/pomo/>>. Acesso em: 02 Maio 2009.
- \_\_\_\_\_. *Adolescent poetry generator*. Disponível em: <<http://www.elsewhere.org/hbzpoetry/>>. Acesso em: 02 Maio 2009.
- LEWIS, Jeff; SINCOFF, Eric. *Poetry creator2*. Disponível em: <<http://www-cs-students.stanford.edu/~esincoff/poetry/jpoetry.html>>. Acesso em: 02 Maio 2009.
- LISPECTOR, Clarice. *Laços de família*. José Olympo: Rio de Janeiro, 1974. Disponível em: <[http://www.releituras.com/clispector\\_menu.asp](http://www.releituras.com/clispector_menu.asp)>. Acesso em: 12 março 2010.
- MARINHO, Francisco Carlos de Carvalho et alii. *Palavrador*. Disponível em <<http://www.ciclope.art.br/pt/downloads/palavrador.php>>. Acesso em: 27 janeiro 2010.
- MELO, Rodrigo; REIS, Pedro. *Poemas em efe*. Disponível em: <[http://po-ex.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=92&Itemid=35&lang=>](http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=92&Itemid=35&lang=>)>. Acesso em: dezembro 2009.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. Trad de Carlos Alberto Ribeiro de Moura, São Paulo: Martins Fontes, 2006.

\_\_\_\_\_. *A Prosa do mundo*. Trad de Celina Luz, Rio de Janeiro: Bloch, 1974.

OULIPO. *Atlas de littérature potentielle*. Paris, Gallimard, 1988.

\_\_\_\_\_. *OuLiPo*. Disponível em: <<http://www.ouliipo.net/>>. acessado em 14 de junho de 2009.

PAIXÃO DE SOUSA, Maria Clara. Conceito material de “texto digital”: um ensaio. *Texto Digital*, Florianópolis, ano 5, n.2, Dezembro 2009. ISSN 1807-9288. Disponível em: <<http://www.textodigital.ufsc.br/num09/mariaclara.htm>>. Acesso em: 04 fevereiro 2010.

PEREC, Georges. *A Vida modo de usar*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

\_\_\_\_\_. *La Vie mode d'emploi: romans*. Paris: Hachette, 1978.

POESIA EXPERIMENTAL PORTUGUESA. Cadernos e catálogos da poesia experimental portuguesa (anos 60). Disponível em <<http://po-ex.net>>. Acesso em: 07 Maio 2009.

PORTAL DA CIBERLITERATURA: Arqueologia da ciberliteratura luso-brasileira. Disponível em: <<http://po-ex.net/ciberliteratura/>>. Acesso em: 07 Maio 2009.

PROJECT GUTENBERG. Disponível em: <<http://www.gutenberg.org/>>. Acesso em: 27 março 2010.

QUENEAU, Raymond. *Cent mille milliards de poemes*. Paris: Gallimard, 1961.

\_\_\_\_\_. *Letters, numbers, forms: essays, 1928-70*. Illinois: University of Illinois Press, 2007.

RAMOS, Péricles Eugenio da Silva. *Poesia barroca*. São Paulo: Melhoramentos, 1967.

REVISTA TEXTO DIGITAL. Florianópolis: NUPILL, 2004 – 2009. Semestral. ISSN 1807-9288. Disponível em: <<http://www.textodigital.ufsc.br>>. Acesso em: 01 maio 2010.

ROWE, Beverley Charles. *Queneau sonnets*. <<http://www.bevrowe.info/Poems/QueneauRandom.htm>>. Acesso em: 08 julho 2009.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. *Leitura de nós: ciberespaço e literatura*. São Paulo: Itáu Cultural, 2003.

\_\_\_\_\_. *Aesthetical elements in reading contemporary digital creations*. In: *Western Canons in the Digital Era*, 2010, Tel-Aviv, Israel. (texto cedido pelo autor, anais no prelo).

\_\_\_\_\_. Algumas Notas Sobre as Leituras de Literárias Digitais. *O EIXO E A RODA: revista de literatura brasileira (Dossiê 50 anos de poesia Concreta)*, UFMG, n.13, v.1, p. 171-191, 2006. ISSN 0102-4809.

TAVARES, Otávio Guimarães. Algum ritmo algorítmico: possíveis ligações entre o sintext e a poética de E. M. de Melo e Castro. *Texto Digital*, Florianópolis, ano 3, n. 1, Julho 2007.

ISSN 1807-9288. Disponível em: <<http://www.textodigital.ufsc.br/num04/otavio.html>>. Acesso em: 07 setembro 2009.

TORRES, Rui. *Amor de Clarice*. Porto: Universidade Fernando Pessoa. 2005. Disponível em: <<http://telepoesis.net/amorclarice/index.html>>. Acesso em: 14 junho 2009.

\_\_\_\_\_. *Telepoesis.net*. Disponível em: <<http://telepoesis.net/>>. Acesso em: 14 junho 2009.

UBU WEB. Disponível em: <<http://www.ubu.com/>> Acesso em: 12 Janeiro 2008.

## GLOSSÁRIO de termos informáticos

**Actionscript** – linguagem de programação utilizada na criação de arquivos flash.

**Código fonte** – tipo de escrita, com um tipo linguagem de programação específica, utilizada para criar um aplicativo ou arquivo. Por exemplo: o código fonte de um sítio é escrito em *html*.

**Director** – programa originalmente criado para criação de sequências de animação, pequenos filmes ou até mesmo pequenos aplicativos interativos, tendo capacidade de trabalhar tanto com objetos em 2D quanto 3D.

Exemplo de criações:

*Le livre des Morts* – Xavier Malbreil e Gérard Dalmon – <http://www.livresdesmorts.com/>

*Palavrador* – Franscisco Marinho et all - <http://www.ciclope.art.br/?p=37>

**Flash** – plataforma multimídia leve usada especialmente para animações, vídeos e interatividade. Criada em programa de mesmo nome, é um dos arquivos mais usados na criação de poemas digitais.

Exemplo de criações:

*Amor de Clarice* – Rui Torres – <http://www.telepoesis.net/amorclarice/index.html>

*Oratório* – André Vallias – <http://www.andrevallias.com/oratorio/>

**Fla** – tipo de arquivo de trabalho flash que ainda não foi compilado e fechado.

**Htмл** – tipo de arquivo mais comum para confecção de páginas na web que pode conter vários outros tipos de arquivos (como flash, imagens, etc.).

Exemplo de criações:

*Grammatron* – Mark Amerika – <http://www.grammatron.com/>

**Lingo** – linguagem de programação utilizada para criar arquivos no Directo.

**Script** – parâmetro de ações a serem executadas por um aplicativo ou arquivo.

**Swf** – tipo de arquivo do flash já compilado e pronto para publicação, não podendo mais ser editado.

**Template** – palavra inglês que designa um modelo. É utilizada no meio digital para nomear algum código semi-pronto, sendo apenas necessário que o usuário preencha alguns dados (geralmente concernente às especificações que ele deseja dar ao objeto) para ser utilizado. Por Exemplo: um template visual de uma página na web, em que o usuário necessita apenas adicionar suas próprias informações (como é comum em blogs); template para um cubo tridimensional em flash; ou o template para movimento aleatório de flash, em que o usuário apenas preenche com os objetos que ele queira que se mexam, velocidade dos mesmos, tempo inicial do movimento etc.

**Vrml** – tipo linguagem e arquivo utilizado para criação e modelagem de objetos em 3D (substituído pela X3D).

Exemplos de criações:

*Cubo* – Alckmar Santos e Gilbertto Prado – <http://www.cce.ufsc.br/~nupill/hiper/cubo.wrl>

*Soneto 2* – Alckmar Santos e Gilbertto Prado – <http://www.cce.ufsc.br/~nupill/hiper/soneto2.wrl>