

Cláudia Grijó Vilarouca
Otávio Guimarães Tavares
Cláudio Augusto Carvalho Moura
(ORGANIZADORES)

criação digital

Prática e Reflexão

Cláudia Grijó Vilarouca
Otávio Guimarães Tavares
Cláudio Augusto Carvalho Moura
(ORGANIZADORES)

criação digital

Prática e Reflexão

Criação digital: prática e reflexão
1ª edição – 2014

© Copyright 2014 by Cláudia Grijó Vilarouca, Otávio Guimarães Tavares e Cláudio Augusto Carvalho Moura

Editores

Cláudia Grijó Vilarouca
Otávio Guimarães Tavares
Cláudio Augusto Carvalho Moura

Conselho Editorial

Presidente

Carlos Alberto Antunes Maciel (Universit  de Nantes)

Membros

Maria Eunice Moreira (PUCRS)
Terezinha Maria Scher Pereira (UFJF)
Zahid  Lupinacci Muzart (UFSC)
Cristiano de Sales (Mackenzie)
Marly Gondim Cavalcanti Souza (UESPI)

Luiz Guaracy Gasparelli Jr. (FAFIMA)
Maria Aparecida Donato de Matos (UFRJ)
Francisco Wellington Borges Gomes (UFPI)
T nia Regina Oliveira Ramos (UFSC)

Projeto gr fico e capa

Ot vio Guimar es Tavares

Revis o

Dos editores

Diagrama  o

Mairia Pereira Pires Costa

Impress o e acabamento

Gr fica e Editora Copiart

C928 Vilarouca, Cl udia Grij .
Cria  o digital: pr tica e reflex o / Cl udia G. Vilarouca;
Ot vio G. Tavares; Cl udio A. C. Moura [org.]. – Florian polis:
Ed. Copiart, 2014.
202f.

ISBN: 978-85-8388-009-7

1. Literatura digital. 2. Cr tica liter ria. 3. Arte digital. 4.
Tecn oarte I. Vilarouca, Cl udia G. II. Tavares, Ot vio G. III.
Moura, Cl udio A. C. IV. T tulo.

CDU - 82:004

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/02/1998.
  proibida a reprodu  o parcial ou integral desta obra, por quaisquer meios de
difus o, inclusive pela internet, sem pr via autoriza  o dos editores.

Sumário

Apresentação	5
1. Criação poética e meio digital	9
<i>Rui Torres</i>	
2. O Cosmonauta - roteiros de uma criação	19
<i>Wilton Azevedo, Dalva de Souza Lobo, Alckmar Luiz dos Santos</i>	
3. Aspectos antitéticos entre <i>apeirokalia</i> e liberdade criadora na arte digital	46
<i>Alamir Aquino Corrêa</i>	
4. Invasões e permanências conceituais na arte digital	59
<i>Otávio Guimarães Tavares</i>	
5. Projetos “Encontro” e “Ø25 - Quarto Lago” do Grupo Poéticas Digitais	104
<i>Gilbertto Prado</i>	
6. Constituição da tecnoarte: a emergência dos meios digitais e o diálogo com a produção dotexto nos meios analógicos	115
<i>Rogério Barbosa da Silva</i>	
7. Poéticas da memória: invenção e descoberta no uso de metadados para a criação dememórias culturais em ambientes programáveis	131
<i>Carlos Henrique Rezende Falci</i>	

8. Para (re)pensar a autoria nas hiperficções: uma breve revisão de literatura..... 153

Cláudio Augusto Carvalho Moura

9. Autoria compartilhada nas obras de arte digitais..... 172

Cláudia Grijó Vilarouca

10. A ausente presença do corpo 185

Everton Vinicius de Santa

APRESENTAÇÃO

Em dezembro de 2013, dezoito anos após ter sido criado, o NuPILL – Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística, realizou o *II Simpósio Internacional e VI Simpósio Nacional de Literatura e Informática* na Universidade Federal de Santa Catarina.

Diferentemente, porém, dos simpósios anteriores, que seguiram o formato tradicional de eventos acadêmicos, em que palestras e mesas-redondas são acompanhadas de uma miríade de pequenas apresentações e curtos debates, optou-se por algo novo dentro do eixo temático Criação Digital. A ideia era pôr em prática concepções acerca da criação digital que têm sido elaboradas e discutidas há muito tempo pelo NuPILL e seus parceiros, através de um modelo de simpósio que permitisse mais diálogos do que apresentações. Decidiu-se então reunir um grupo de artistas, teóricos e programadores da criação digital por duas semanas de trabalho de criação e reflexão crítica acerca do seu objeto de trabalho. O programa geral foi constituído de duas partes: durante o dia o NuPILL se tornaria um ateliê de criação, e ao final de cada tarde um dos convidados apresentaria sua reflexão para debate público.

Essa proposta inicial foi apresentada com certo receio por não estar dentro dos padrões de congressos geralmente realizados, entretanto, para nossa surpresa, ela foi aceita sem restrições e financiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Por parte dos convidados, houve um grande entusiasmo devido às possibilidades de trocas de ideias e práticas em um contexto que privilegiaria a criação, oferecendo-lhes total liberdade de exercer sua arte em contato com outros criadores presencialmente, muitas vezes dificultada pela distância física e

afazeres acadêmicos. A equipe foi formada por profissionais de áreas diversas, quais sejam, computação, engenharia, artes visuais e, majoritariamente, letras. Tal variedade contribuiu para a complexidade do projeto a ser desenvolvido nas duas semanas que se seguiram, resultando na criação da obra digital chamada de *Liberdade*.

Este formato de simpósio serviu para ressaltar e fortalecer o que o NuPILL, com sua longa parceria e contato com estas áreas – engenharias, ciência da computação e artes visuais – tem aprendido ao longo dos anos como metodologia de trabalho e construção de conhecimento.

Assim sendo, os trabalhos reunidos nesse volume são parte do resultado dos debates ocorridos nesses quatorze dias de convívio, além de uma forma de difundir as questões que nos ocuparam e que gostaríamos que fossem retomadas e rediscutidas por outros pesquisadores e interessados. O predominante nos textos que estão contidos neste livro trata de aspectos diversos da criação digital: estética, liberdade criadora, descrição de obras e suas particularidades, criação poética em meio digital, memória e metadados, hiperficção, influência da arte conceitual na arte digital, autoria, technoarte, narrativas e cibercultura.

É importante ressaltar que todos os esforços empreendidos para que essa publicação se concretizasse foram também coroados com o apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC), sem o qual a circulação de ideias e debates deste simpósio teria ficado apenas na memória de cada participante.

Também gostaríamos de agradecer outros apoiadores da UFSC que auxiliaram a vinda de nossos convidados por meio da concessão de

passagens, permitindo-nos cuidar de pormenores que fizeram toda a diferença. São eles: Pró-Reitoria de Pós-Graduação (PRPG/UFSC), direção do Centro de Comunicação e Expressão (CCE/UFSC), Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PPGET/UFSC), Programa de Pós-Graduação em Literatura (PPGL/UFSC), Departamento de Língua e Literatura Vernáculas (DLLV/UFSC), Departamento de Língua e Literatura Estrangeiras (DLLE/UFSC). Um agradecimento também ao Núcleo de Literatura e Memória (NuLIME/UFSC), com quem o NuPILL mantém laços de parceria e amizade há muitos anos, e todos aqueles, monitores e outros membros do NuPILL, que estiveram presentes e ofereceram auxílio quando precisamos. Especialmente aos convidados que acreditaram na nossa proposta e cuja presença e contribuições constituíram a essência do evento.

Os organizadores.

Criação poética e meio digital¹

Rui Torres²

Introdução³

O meu objectivo com esta apresentação é partilhar algumas reflexões acerca da utilização do meio digital para criação poética e vou dividir a minha comunicação em quatro partes: primeiro, falarei sobre criação, autoria e colaboração; em segundo lugar, abordarei definições genéricas sobre poesia e discurso poético; depois, farei alguns apontamentos sobre o meio digital; e, por fim, como resultado da ligação entre os três anteriores, falarei sobre poesia em meio digital.

1. Criação, autoria, colaboração

O meu argumento é o de que a sensibilidade poética encontra na performatividade e na multimodalidade digital um motivo de experimentação com as linguagens nunca antes conseguido.

A criação colectiva, intra e intertextual, unindo utilizadores distintos, temporal e espacialmente, unidos através da participação, inaugura

¹Texto da comunicação apresentada no dia 12 de Dezembro de 2013, no *II Simpósio Internacional e VI Simpósio Nacional De Literatura e Informática*, realizado na Universidade Federal de Santa Catarina, organizado pelo Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NuPILL) da Universidade Federal de Santa Catarina.

² Professor da Universidade Fernando Pessoa – Porto (UFP).
Contato: rtorres@ufp.edu.pt

³NOTA DOS EDITORES: Optou-se pela manutenção da ortografia lusitana original, uma vez que a mesma não prejudica a compreensão do texto.

um espaço crítico novo que restaura uma dimensão transtemporal e transespacial da própria poesia.

Contribui este cenário de um outrora agora, propiciado pelos novos espaços virtuais, para o apagamento da diferença entre autor e leitor, aspecto central na teorização da ciberliteratura, amplamente estudado por investigadores de vários países. Útil será lembrar que o autor é figura que parece não existir na Idade Média, pelo menos esse mesmo autor que é (anunciado) morto por Roland Barthes. Ali, o “autor” estava em diálogo com a tradição. Tratar-se-ia de uma performatividade autoral, móvel e líquida, a qual se transfere para a atitude pós-moderna, como em Samuel Beckett, quando pergunta: “What does it matter who is speaking?”. Ou Michel Foucault, para quem o autor não precede a obra, antes constitui um princípio de exclusão e de censura da livre circulação de ideias.

Por certo, a impermanência e a indeterminação de certos textos do lirismo medieval encontram-se recodificadas nas escritas digitais. Certos procedimentos informáticos actuais parecem estar associados àquilo a que Herberto Helder chamava de processo combinatório enquanto lei universal da criação poética.

A perda progressiva da autor-idade nas mais recentes experiências de literatura electrónica parece precisamente ressuscitar conceitos que ajudam a compreender o sistema de autoria partilhada ou negociada, anteriores à propriedade privada e intelectual, como é o caso de temas como a influência e a intertextualidade. A heterogeneidade das obras medievais articulava-se numa permuta e num diálogo com a tradição, não como propriedade literária mas antes como apropriação tácita.

Embora saibamos, com Butor, entre outros, que uma obra é sempre colectiva, já que resulta sempre de um complexo fio de relações, influências e intertextualidades, no paradigma digital, constituirá a chamada inteligência colectiva uma reactivação desse princípio?

O aparecimento da escrita instaura uma fractura com a oralidade. E sabemos bem que a metodologia da ciência promoveu, historicamente, a matriz verbal da escrita como a representação por excelência do pensamento analítico e reflexivo. No entanto, como Sérgio Bairon tem defendido, certas produções digitais realizadas recentemente em contexto académico têm vindo a levantar novos desafios à própria expressividade do pensamento científico.

Como diria Pierre Lévy, que estudou as diferenças entre oralidade, escrita e reprodução técnica no seu livro *As tecnologias da inteligência*, se no polo da oralidade primária encontramos uma dinâmica cronológica de um devir sem vestígio, isto é, a imediatez inscrita numa continuidade temporal, privilegiando por isso, na conceptualização do autor, a narrativa, o rito e a significação, já na escrita é precisamente o vestígio e a acumulação do traço e da rasura que integra a própria inscrição numa dinâmica temporal, promovendo desse modo, como conclui Lévy, a teoria, a interpretação, a objectividade e a universalidade. Estaremos em condições de encontrar, hoje, na velocidade pura sem limites do polo informático-mediático, essa imediatez perdida, mas agora recuperada pela eficácia das redes, da simulação e modelização operacional? Constituirá a sociedade digital uma reconfiguração da oralidade? A sua reintegração no espaço das escritas múltiplas?

Haroldo de Campos abordou a polifonia dos cancioneiros como uma forma de transculturação. Para este poeta, as variações inerentes ao trovadorismo criaram o contexto intersemiótico ideal para que se originasse a vinculação de música, dança, coro e coreografia. Como

também explica Maria dos Prazeres Gomes, o reportório medieval era vivido como integração do social e do privado, isto é, como participação.

Ora, este “sincretismo primitivo” (a expressão é de Roman Jakobson) inclina a poesia trovadoresca para o ritual, para o dialogismo e para a heteroglossia.

A escrita e seus maniqueísmos são atacados pelas vanguardas históricas, e efectivamente desde o início do século XX que o aparecimento dos média técnicos (fotografia, cinematografia, sonografia), primeiro; da televisão e dos *massmedia*, depois; e, agora, com as plataformas digitais, se verifica uma alteração fundamental no ponto de focalização. Trata-se de uma aguda percepção, partilhada por Linda Hutcheon no seu estudo sobre a paródia, de uma estética do processo.

2. Poesia e discurso poético

Passarei agora a falar sobre poesia, como forma de estabelecer um campo comum que nos permita analisar o contexto digital em que o fenómeno poético se articula.

Desde logo, uma abordagem promissora está no contraste que podemos estabelecer entre poesia e prosa. A estrutura narrativa da prosa implica a criação de tempos e espaços ficcionais, isto é, de um tempo e de um espaço diegéticos. Diegese implica precisamente um conjunto organizado de acontecimentos que são narrados numa específica dimensão temporal e espacial. Na poesia, porém, o verso evoca formações espaciais que quebram com o arranjo linear próprio da prosa, permitindo e motivando a experimentação com a topologia da página, isto é, a sua forma espacial ou efeito de constelação.

Ora, onde narrativa informa, ainda que ficcionalizando, a poesia apenas sugere. Poderíamos portanto dizer que a linguagem da poesia (ou pelo menos de certo tipo de poesia) não é transparente, mas opaca e auto-reflexiva, revelando e desmistificando a construção dos códigos, tornando-se significado em si, implicando nesse processo o leitor em sua própria produção.

Neste sentido, também as formas de iteração, modularidade e variabilidade dos novos média estão, em minha perspectiva, associadas à ideia de circularidade que vem implicada na diferença entre poesia e prosa. O verso, com origem em *vertere*, articula um virar-se, um voltar-se, ao passo que a prosa - com origem em *prosus* - significa avançar em frente e em linha recta.

A poesia moderna, explorando a cesura do verso, o ritmo e a exploração verbovocovisual do signo, acaba por promover a constelação de que resultam os fragmentos constitutivos da não-sequencialidade e não-linearidade do hipertexto.

Todorov disse que na poesia os signos são símbolos intransitivos, ou seja, eles não tomam qualquer coisa como um objeto direto, além de si mesmos. Formam-se, portanto, no texto lírico, sistemas expressivos de correspondências. Ao contrário da comunicação, a ambiguidade na poesia não é um fardo, mas uma lógica imanente. Na poesia, não há, ou pode não haver, uma distinção clara entre abstrato e concreto, ou geral e particular.

A palavra poética permanece no meio do caminho: circunscrita pela indeterminação, ela torna-se o veículo ideal para exprimir, ou indagar acerca do indizível.

A poesia é então a expressão do inefável, estimulando o leitor a procurar novas configurações semânticas, promovendo relações inusitadas entre o que é representado como abstração, e aquilo que é representado pela materialidade concreta dos meios envolvidos. Esta tensão é inerente à própria linguagem. No entanto, em nosso uso diário da linguagem, ela é neutralizada, para dar lugar à eficácia comunicativa. Na poesia, pelo contrário, como diria Ralph W. Emerson, as metáforas fossilizadas ressuscitam: o poeta dá-lhes poder, colocando olhos e língua em cada objeto mudo e inanimado.

3. Sobre o meio digital

O meio digital combina as três matrizes do pensamento: verbal, sonora e visual. Consequentemente, ele traduz esse desmantelamento das convenções resultantes da hierarquização das Artes e dos seus dispositivos de comunicação próprios. Na criação digital estão envolvidas disciplinas distintas (estética, *design*, sistemas de informação, para não falar de psicologia, engenharia) e convenções culturais anteriores em articulação com convenções do próprio *software*, como explicou Lev Manovich. O computador remedeia a experiência humana do conhecimento; e não poderia ser de outro modo, sob o risco de se tornar ele próprio incognoscível e intraduzível.

Neste sentido, podemos afirmar que os meios digitais oferecem possibilidades novas para a experimentação e inovação na poesia, já que eles encenam, ou permitem encenar, a opacidade, a ambiguidade, a indeterminação, a intermedialidade e a não-linearidade.

Esta nova interdisciplinaridade é fulgurante: na criação digital convergem o cinema e a fotografia, as telecomunicações e o armazenamento óptico digital.

Podemos mesmo situar esta consiliência que resulta da integração de Arte e Tecnologia em três momentos-chave do século XX.

Primeiro, o cinema motivou a teorização e a prática da edição e da montagem, articulando tanto uma tendência cultural para a bricolagem, quanto o conceito artístico da colagem que encontramos nas experiências pioneiras das tipografias em liberdade dos futuristas e dos dadaístas. Marinetti, Tzara e Schwitters, entre outros, podem, nesse sentido, ser entendidos como agentes de disseminação da justaposição como um novo meio para a produção de significados novos e expressivos.

Mais tarde, com o desenvolvimento simultâneo da TV e dos primeiros computadores, temos o surto das poesias experimentais: poesia concreta, visual e sonora contestam novos horizontes para a poesia, e grupos como o PO-EX (Portugal), Noigandres (Brasil) e L=A=N=G=U=A=G=E (EUA), bem como diversas experiências com textos combinatórios e automaticamente gerados por computadores, como Nanni Ballestrini na Itália, E. M. de Melo e Castro, Pedro Barbosa e Silvestre Pestana em Portugal, e os grupos Alamo e LAIRE na França, foram particularmente relevantes.

Por último, surge a internet e a WWW, integrando num mesmo canal de distribuição cinema, TV e *software*, desse modo pondo fim a conceitos duradouros de comunidade e de território. A cultura em rede, porém, além de se expandir de um modo não-sequencial, como um rizoma em metamorfose, é ainda, simultaneamente, um espaço de criação.

Esta cultura digital parece obrigar os novos poetas a se familiarizarem com as linguagens de programação do computador: a *web* que lemos é a *web* que escrevemos, como explicou Glazier.

A poesia que resulta de uma criação digital apresenta os seus símbolos intransitivos através da auto-referência mediática, como explicou F. Block, isto é, ela encena, de um modo reflexivo, o próprio palco das representações que nos envolve. A poesia digital, nesse sentido, ajuda-nos a compreender os aparatos tecnológicos que circunscrevem as nossas acções nos mundos virtuais; desvela a cortina interposta pelo *software* na nossa acção e intencionalidade humanas. E fá-lo através da processualidade, da abertura da obra e da sua intencional incompletude; motivando novas relações autor-leitor pela interatividade, pela re-escrita e pela escreitura, isto é, pela colaboração.

4. Poesia em meio digital

Tendo estes aspectos previamente discutidos em consideração, julgo estarmos agora em condições de os articular com a poesia digital e a criação artística em geral em meio digital. Quando Aarseth define o cibertexto como todo o texto que se organiza através de mecanismos que permitem ao leitor configurar caminhos, a sua colocação implica naturalmente que o utilizador assuma um papel central no deslindamento dos sentidos. No entanto, e ao contrário das obras abertas estudadas por Eco, não se trata de uma actividade a um nível meramente cerebral, já que há nos maquinismos textuais uma sequência semiótica que a teoria da recepção e a semiótica não contemplavam. Na verdade, diria que o prefixo ciber escolhido por Aarseth, substituindo hiper, traduz e posiciona precisamente a comunicação literária e a textualidade ao nível da automação.

Embora para Aarseth o cibertexto não seja uma forma de texto «nova» ou «revolucionária», com capacidades que só se tornaram possíveis por meio da invenção do computador digital, a verdade é que as criações literárias em meio digital, naturalmente decorrendo de outros textos ergódicos não-digitais e não-electrónicos, melhor nos permitem produzir e programar estruturas verbais com efeito estético complexo. Para usar a expressão do próprio autor, numa “máquina de produzir variedade de expressão” não é apenas a ambiguidade, mas antes a sua expressão variável, que vai determinar a ergodicidade textual.

Urge, por isso, distinguir entre estruturas metafóricas e estruturas lógicas, já que o cibertexto permite, como explica Aarseth, a exploração, a perda, a desorientação, a descoberta de caminhos secretos, não de um modo metafórico, mas efectivamente inscritos na própria programação do maquinismo.

A ciberliteratura, ou criação poética em meio digital, utilizando o computador de forma criativa, isto é, como manipulador de signos verbais e não apenas como simples armazenador e transmissor de informação, como clarificou Pedro Barbosa, embora possa ser reconhecida e identificada nos antecedentes estudados por Aarseth e também por mim enunciados numa outra filiação, está adicionalmente dependente de uma construção cibernética ou hipermediática que acaba por promover novas formas de escrita e de leitura.

Como tem vindo a explicar Barbosa, interessa ao autor de ciberliteratura promover as potencialidades gerativas de um algoritmo, usando o computador como máquina aberta. Barbosa definiu e classificou as possibilidades de utilização do computador como uma “máquina semiótica”, explicando nesse contexto que há

vários tipos de procedimentos possíveis: algoritmos de base combinatória, aleatória, estrutural, interactiva e/ou mistos.

Concluindo, diria que a ciberliteratura e a criação poética em meio digital nos permitem apropriar o potencial dos meios digitais para a formulação de novas práticas criativas, de novas linguagens híbridas que articulam no seu código de programação a possibilidade de integração e convergência ou, lembrando as propostas de Olga Pombo, de um novo campo de saber interdisciplinar e unificador da experiência humana.

O cosmonauta – roteiros de uma criação

Wilton Azevedo⁴

Dalva de Souza Lobo⁵

Alckmar Luiz dos Santos⁶

1. A história, os versos

A ideia inicial d'*Ocosmonauta* surgiu de uma sugestão de que trabalhássemos sobre a história de Ed Aldrin, trazendo-a para a ambiência digital. É claro que não nos seduzia, de modo algum, o registro filosófico ou antropológico, mas a possibilidade de ficcionalizar uma história de conversão (ou de reconversão) religiosa. Por alto, o que se sabe desse episódio é que Aldrin, tendo permanecido sozinho no Módulo Lunar enquanto Neil Armstrong fazia sua histórica caminhada (um pequeno passo para um homem, um grande salto para a humanidade...), teve uma espécie de epifania religiosa. A partir daí, tornou-se (ou voltou a ser) cristão convicto. Em cima disso, propusemos mudar o local da epifania, que passava a ser uma astronave no espaço sideral, orbitando a lua. O astronauta, por seu lado, seria um cosmonauta, pelas implicações etimológicas deste termo.

Em seguida a isso, o trabalho de criação mais propriamente literário se dividiu em duas direções: narrar, em versos, a experiência da epifania e, paralelamente, escrever poemas em que se contasse a vida desse protagonista, desde a infância até a maturidade, em que aparecessem suas relações com a religião. Assim, no que diz respeito

⁴ Professor da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Contato: wiazeved@terra.com.br

⁵ Professora do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). Contato: dalvalobo@terra.com.br

⁶ Professor da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Contato: alckmar@gmail.com

primeiramente a sua vida, era preciso inventar todo um percurso biográfico que, a partir de suas hesitações na experiência religiosa, preparasse e explicasse sua conversão através da epifania. Em linhas gerais, pensamos em uma situação bastante comum, isto é, em alguém que recebe da família algum tipo de educação religiosa, desde a primeira infância, aceitando-a sem hesitações. Em seguida, passa pela fase rebelde da adolescência, quando se afasta da religião e se converte definitivamente (assim ele o sente, ao menos) ao ateísmo. Ao final, ocorre o inesperado e surpreendente episódio da conversão religiosa.

Com relação, assim, à epifania, era necessário criar poeticamente uma experiência que nós próprios nunca havíamos vivenciado diretamente. De início, buscamos, em nossa própria memória, situações que, mais ou menos, se aproximassem dela. Era preciso fazer como um ator, que aciona sua memória afetiva para criar a ficção do personagem que deve representar (no caso, não seria representar, mas escrever). E também fomos atrás de experiências alheias, ficcionais ou não. Uma que sempre impressiona vivamente está no relato feito por Pedro Nava, em suas memórias (*n'O círio perfeito*), a respeito do que ocorreu com Murilo Mendes no velório de Ismael Nery. É fato conhecido que os limites entre memória e ficção, na obra de Nava, são bastante tênues. No caso, isso seria uma vantagem, já que tínhamos de criar uma experiência epifânica ficcional, a partir de uns poucos e distantes fatos (o que se passou com Ed Aldrin). O episódio narrado por Nava merece leitura, por ser curto, mas, sobretudo, por sua intensidade:

De repente uma fala começou a ser percebida. Parecia no princípio uma lamentação, depois um encadeado de frases tumultuando na excitação de uma palestra, que depois se elevou como numa discussão, subiu, cresceu, tomou conta do pátio

feito um atroado de altercação e disputa, clamores como num discurso e gritos. Era o Murilo bradando no escuro. Era uma espécie de arenga, com fluxos de onda — ora recuando e baixando, ora avançando, subindo e enchendo a noite com seus reboos graves e seus ecos mais pontudos. Os do portão foram se aproximando numa curiosidade da roda estupefacta e calada em cujo centro um Murilo, pálido de espanto ou como de um alumbramento, gesticulava e se debatia como se estivesse atracado por sombras invisíveis. Só ele as via e aos anjos e arcanjos que anunciava pelos nomes indesvendáveis que têm no Peito do Eterno ocultos para todos os mais. E soltava um encadeado de frases que no princípio fora só um cicio, que tomara corpo e dera naquele berreiro alucinado. O José Martinho segredou logo ao Egon:

— Isto é uma crise nervosa do Murilo. Vamos dar a ele um gardenal e obrigá-lo a encostar-se um pouco. Onde é? que você deixou o vidrinho...

— Está aqui comigo, no bolso... Xeu ir buscar um pouco d'água.

O médico correu mas quando voltou com um copo e o comprimido já na mão, ficou tão bestificado com a expressão do Murilo que recuou, colocou num peitoril a vasilha e o remédio e voltou para acompanhar o drama que se desenrolava dentro do amigo e tomava sua alma que nem avalanche. Seus olhos agora cintilavam e dele todo desprendia-se a luminosidade do raio que o tocara. E não parava a catadupa de suas palavras todas altas e augustas como se ele estivesse envultado pelos profetas e pelas sibilas que estão misturados nos firmamentos da capela Sistina. Ele disse primeiro, longamente, de como sentia-se penetrado pela essência do Ismael Neri e seu espírito religioso. Falava dos anjos que estavam ali com ele — já não mais como as imagens poéticas que

habitavam seus versos, mas dos que se incorporavam nele que recebia também na dele a alma do amigo morto. Finalmente clamou mais alto — DEUS! — e com a mão direita fechada castigou o próprio peito e mais duramente o coração. Não — pensava o Egon — não é caso para gardenal. O José Martinho está errado. O Murilo não está nervoso. O negócio é mais complexo... O que ele está é sendo arrebatado num êxtase e o que estou vendo é o que viram os acompanhantes na estrada de Damasco quando Saulo rolou do cavalo e foi fulminado pela luz suprema.⁷

O poema da epifania, então, foi o primeiro a ser escrito, já que em torno e a partir dele os demais seriam criados. Em suma, estes tirariam seus sentidos mais profundos daquele. Para tanto, fomos atrás de versos que, de alguma forma, recriassem poeticamente algo próximo a uma experiência epifânica. E isso (poema que fala sobre e que produz uma experiência epifânica) tem praticamente um sinônimo, isto é, tem título e autor definidos: *O sentimento dum ocidental*, de Cesário Verde. Nessa esplêndida obra, Cesário transforma uma mera caminhada por Lisboa numa percepção quase expressionista da paisagem urbana, colocando no mesmo pé a concretude das coisas vistas e a incerteza de sentimentos e lembranças. Nos primeiros versos, lemos:

Nas nossas ruas, ao anoitecer,
Há tal soturnidade, há tal melancolia,
Que as sombras, o bulício, o Tejo, a maresia
Despertam-me um desejo absurdo de sofrer.

A paisagem emocional do eu-lírico já se mistura à da cidade e, a partir daí, de imediato, abre-se caminho para essa epifania desesperada da

⁷ Pedro Nava, *O círio perfeito*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983, p. 318-9.

modernidade. No nosso caso, trata-se não de uma epifania do e no imanente, num ambiente coletivo, mas de uma transcendência religiosa, vivida solitária e claustrofobicamente. De toda maneira, *O sentimento dum ocidental*, junto com o episódio d'*O círio perfeito*, foi também referência importante para a escrita do poema da epifania d'*O cosmonauta*: dele tiramos, entre outras coisas, a forma da estrofe: um quarteto composto por um decassílabo seguido de três alexandrinos. Contudo, ainda em nosso caso, na parte final, quando se instala evidentemente a epifania, a estrofação regular desaparece e trechos em Latim da missa tridentina se entremeiam aos versos (rimando com eles, para ressaltar sempre a poeticidade das palavras).

A partir daí, na escrita dos demais poemas, percebemos que quatro polos se foram delineando: religião, ateísmo, razão e emoção. Dito de outra maneira, a invenção da biografia desse personagem (propositalmente sem nome) se fez em torno de quatro movimentos: conversão religiosa pela emoção; conversão religiosa pela razão; conversão ao ateísmo pela emoção; conversão ao ateísmo pela razão. Isso significa que os poemas foram sendo escritos em torno desses temas, estabelecendo diferenças com relação à idade do protagonista. Os poemas que tratam da conversão ao ateísmo pela razão situam-se sobretudo em sua juventude. Já a conversão religiosa pela emoção estão mais ligados à infância. Por sua vez, a conversão ao ateísmo pela emoção está ligada à adolescência dele. Finalmente, a conversão à religião pela razão falam de sua maturidade e antecedem de pouco, talvez de semanas, a experiência epifânica.

2. O ambiente digital

Para resumir, o ambiente imersivo e interativo d'*O cosmonauta* foi dividido em três partes: a abertura (que dá indicações do

protagonista e de sua situação de vida); a narrativa de diferentes episódios de sua biografia, até antes da aventura espacial; finalmente, a epifania no espaço sideral. A abertura foi concebida como uma visualização de ritmos e de imagens fundamentais da história, submetidas ao leitor, mas sem que esse tenha aí qualquer interferência. Sua posição, no caso, é de passividade, ele apenas vê e ouve o que aparece na tela. A segunda parte já implica imersão e interatividade, com o leitor podendo escolher o que e como ler dos episódios da vida do protagonista, desde a infância até à maturidade. A parte final, a epifania, sem deixar de ser interativa e imersiva, é também reativa, ou seja, o leitor tem aí oportunidades mais evidentes de contrapor-se às lógicas de utilização do dispositivo digital de leitura, enquanto experimenta, ainda que a distância, a epifania do protagonista. Uma descrição mais detalhada de cada uma dessas partes vai esclarecer melhor essas questões todas.

Na imagem da abertura, procuramos manter uma espécie de suspense, fazendo com que a Terra, girando em seu movimento de rotação, contracene com a Lua — esta sendo o local mais importante da história toda —, em um movimento em que, na primeira tomada, a Lua se encontra por trás da Terra e sua órbita se completa passando para o primeiro plano na tomada final.

Nesse momento, para a trilha sonora foi usada a fala dos astronautas da ApolloXI — Neil Armstrong, Edwin 'Buzz' Aldrin e Michael Collins — comunicando-se entre si e com a base de Houston, mas de maneira que esse conteúdo das falas não fosse perfeitamente compreensível. O resultado foi uma espécie de ruído, uma mixagem das vozes com o som das turbinas do foguete Saturno V. Com a entrada do foguete em órbita terrestre, tem início o áudio de um poema em que a imagem do protagonista menino se associa a de Von Brown, principal cientista do programa espacial americano.



Figura 1. Abertura de *O cosmonauta*

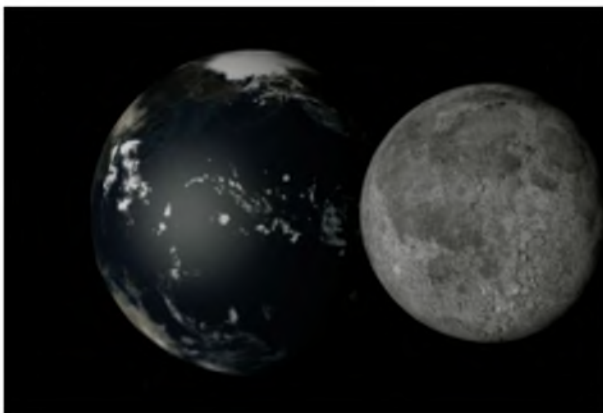


Figura 2. Abertura de *O cosmonauta*

A partir daí, a imagem do sistema Terra-Lua é substituída por outra, a da formação de uma galáxia que vai adquirindo cores conforme o andamento do poema em áudio. Esta última animação em vídeo foi programada em *Processing* e, depois, gravada enquanto era executada em tempo real:

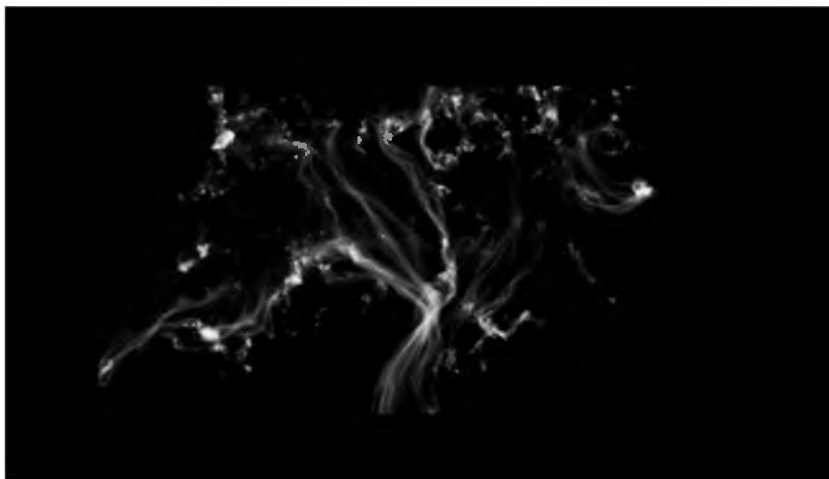


Figura 3. Von Brown - Abertura

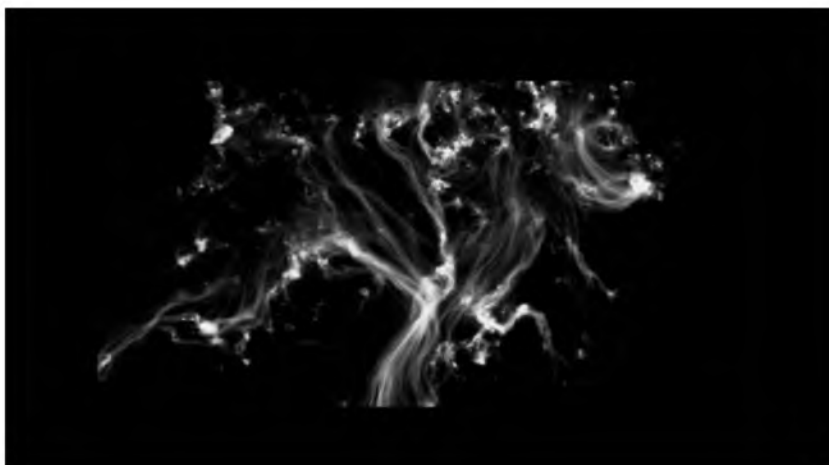


Figura 4. Von Brown - Abertura

Na segunda parte, entramos propriamente no espaço de imersão e de interatividade. Ela foi, evidentemente, a de concepção e execução mais trabalhosas, não apenas pela quantidade de elementos (versos, sons, imagens) envolvidos, mas, também, pela variedade de

operações que quisemos pôr à disposição do leitor. Contudo, justamente essas dificuldades nos permitiram sentir como a literatura digital ganha força quando os códigos sonoros, imagéticos e verbais são integrados numa só narrativa, dando ao leitor a possibilidade de poder escolher um caminho coerente de leitura, sem perder uma variedade de opções. Ele é levado a optar por uma das quatro combinações possíveis entre os planos da razão, da emoção, do ateísmo e da religião, associadas, cada uma dessas combinações, a vídeos, sons e poemas. No caso, isso foi feito pela maneira como, clicando em uma parte do relevo da Lua, o leitor faz surgir dela um elemento de interatividade que está associado a um dado poema, dentro de uma das quatro combinações acima mencionadas. A seguir, imagens de uma primeira concepção desse mecanismo:

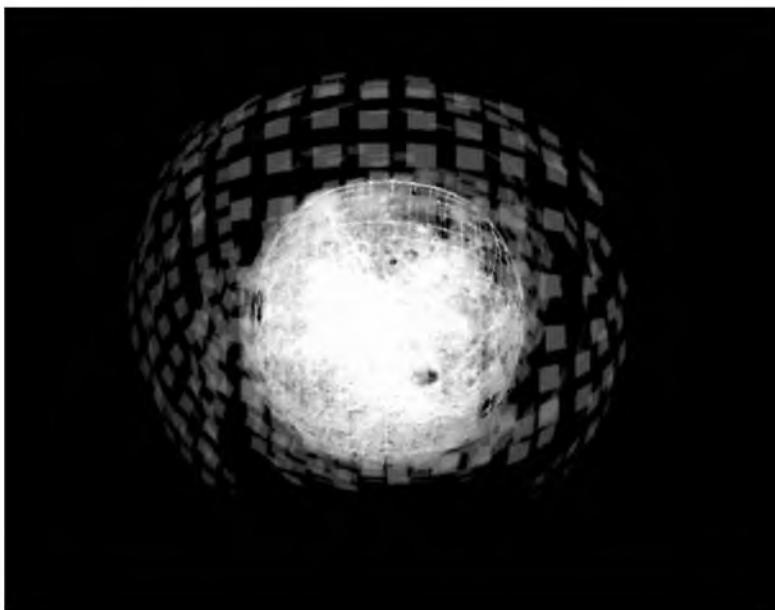


Figura 5. A Lua e os elementos interativos

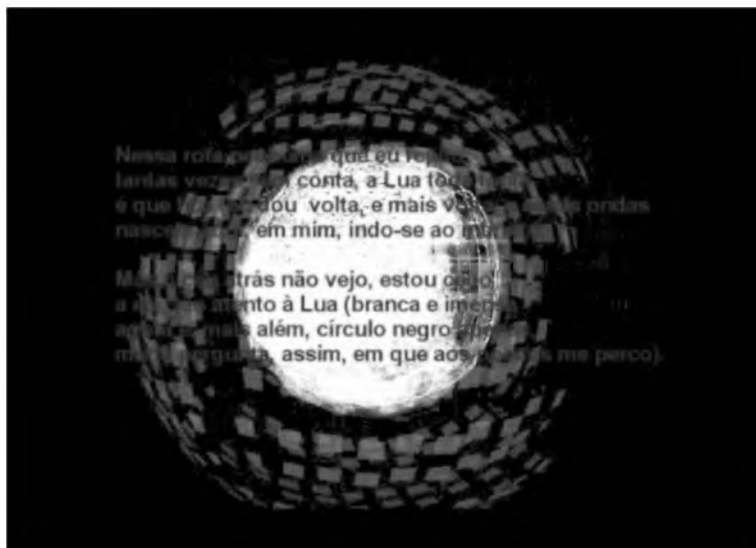


Figura 6. A Lua e os elementos interativos

Cada um desses elementos de interatividade saem da superfície da Lua e permitem que o leitor escolha uma de quatro partes para clicar:

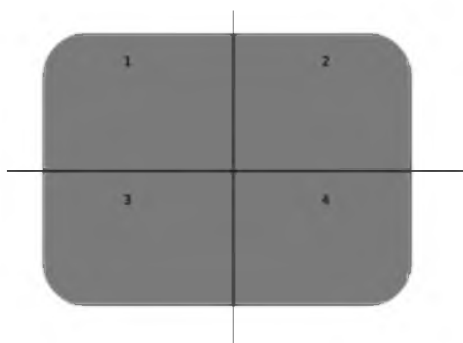


Figura 7. Esquema do elemento de interatividade

Clicando sobre uma das quatro áreas acima, o leitor vai ter acesso a:

1. Vídeo e som (ou seja, ele vai ver imagens e ouvir o poema sendo declamado);
2. Vídeo apenas;
3. Som apenas;
4. Versos apenas para serem lidos (numa janela que se abre dentro da tela, onde está a Lua).

Como exemplo, duas imagens dos vídeos correspondentes aos poemas “Pecado” e “Blasfemo”:



Figura 8. Pecado

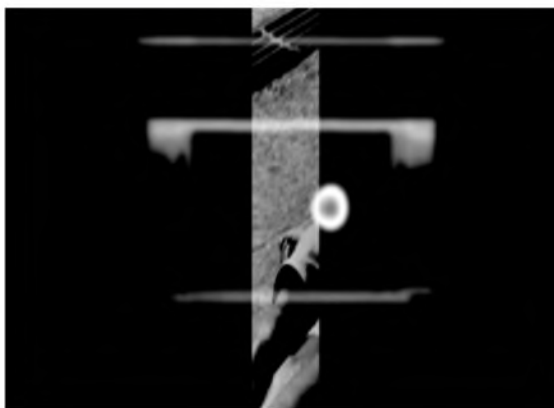


Figura 9. Blasfemo

Para que isso fosse possível, esses vídeos todos foram previamente editados e posteriormente programados em *Processing*, de modo que o som, a imagem e o poema possam ser escolhidos para leitura, segundo a vontade do leitor.

Finalmente, depois que o leitor passou por pelo menos uma das quatro partes de todos os elementos de interatividade, ele é levado diretamente à última parte, em que se dá a epifania do protagonista. Nessa última parte do trabalho, a webcam da máquina do leitor vai capturar sua imagem e jogá-la diretamente na tela, passando por um tratamento que associa a ela um efeito gerado via *Processing*. Nesse caso, o leitor é, de forma metafórica, colocado dentro da epifania. Mas trata-se de uma metaforização diretamente visualizada, em tempo real. Nesse momento, o leitor não apenas ouve o poema da epifania, o mais longo deles, mas também se vê (ou vê sua imagem) dentro do espaço de imersão e de interatividade. É aí que, além desta última, ele pode também apelar para a reatividade. Ou seja, ele pode não seguir a lógica do dispositivo de leitura, que, nesse caso, lhe impõe mexer discretamente a cabeça, para ver na tela a sua imagem processada e alterada. Se ele coloca qualquer objeto diante da tela, ou mesmo se ele simplesmente tira seu rosto do campo da *webcam*, ele vai fazer com que também seu espaço corpóreo passe a integrar o espaço de imersão e de interatividade, ainda que opositivamente, ou, se quiserem, reativamente. Nas figuras abaixo, temos exemplos de como se dá a inserção da imagem do leitor no espaço de leitura d'*Ocosmonauta*:

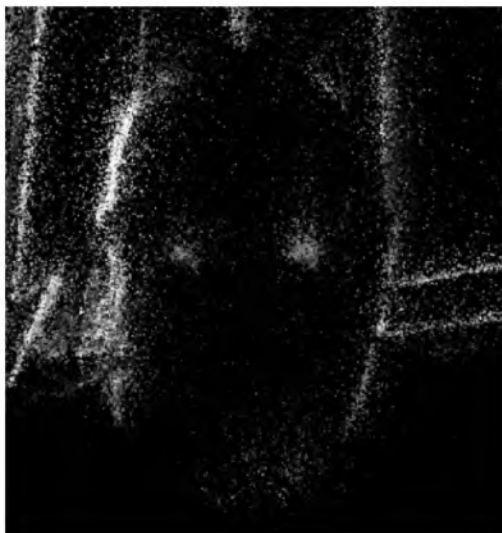


Figura 10. *Webcam* Epifania



Figura 11. *Webcam* Epifania



Figura 12. Webcam Epifania

3. Performance, a obra *in praesentia*

Uma vez definidos os polos narrativos (relembrando que eles são formados por relações duplas entre religião, ateísmo, razão e emoção), duas possibilidades de *performance* se delinearam: a primeira, mais evidente, seria a apresentação *in praesentia*, num palco, que contasse com a voz de leitores-declamadores (no caso, atores) cujo corpo estabelecesse uma relação mais direta com o público. De outro lado, também é possível considerar como *performance* a leitura imersiva e interativa em meio digital, a partir da manipulação do objeto poético, graças ao uso dos periféricos (*mouse*, teclado etc.). Contudo, voltaremos a isso mais adiante; na parte final deste trabalho, vamos propor algumas reflexões, explorando justamente o contraste entre essas duas espécies de *performance*.

No que diz respeito especificamente, então, ao espaço cênico de leitura, a construção física do cenário foi pensada de maneira bastante enxuta, assim como é simples a movimentação algo coreográfica dos atores. O esquema seria esse, em princípio:

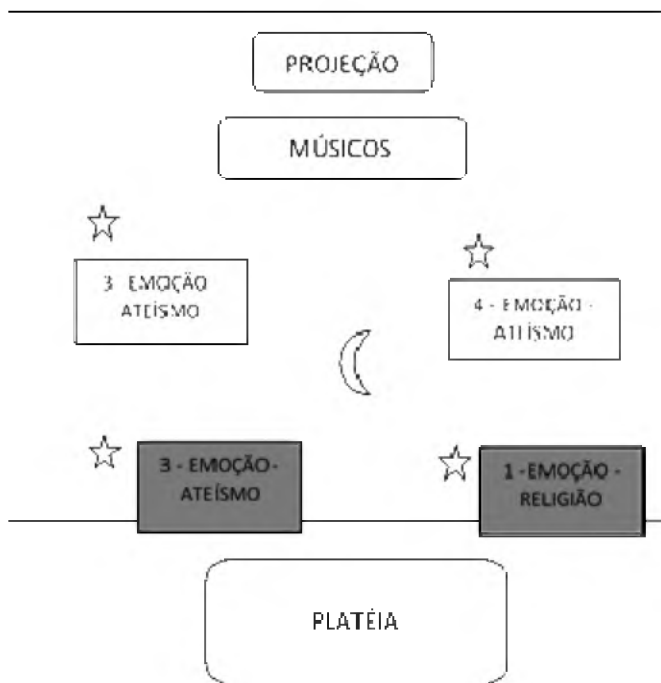


Figura 13. Esquema do palco para a *performance*

Distribuídos nas extremidades, os polos são iluminados por uma cor específica para cada um e dois atores, ora intercaladamente, ora em conjunto, fazem as leituras dos poemas. Ressalte-se que todos os poemas serão lidos exatamente no polo a que se referem. Por exemplo, os poemas que tematizam a conversão ao ateísmo pela emoção, vão ser lidos todos evidentemente no polo emoção/ateísmo. Ao término de cada leitura, esse leitor se desloca para o centro e o

outro, que estava no centro, se dirige então para o polo associado ao poema que ele vai ler a seguir.

Ao fundo do palco (de frente para o público) um projetor reflete, na parede, as imagens (vídeos) associadas aos poemas. Junto a essa parede, dois músicos compõem e tocam em tempo real uma trilha musical específica para cada poema. Embora os polos sejam especificamente definidos (cada um deles estará sempre no mesmo local, os poemas referentes a ele serão todos lidos aí), eles não são identificados para o público. De fato, nossa intenção é instigá-lo a construir sentidos a partir de sua percepção, que ele perceba que em um dado local, estão sendo lidos poemas de um mesmo tipo. Não se trata de levá-lo a querer adivinhar o que está ocorrendo, pois ele será informado, ao início, da divisão dos poemas em quatro temáticas. O que queremos, então, de fato, é provocá-lo a interagir com o espaço cênico, com a leitura, com a música, com os movimentos dos atores, com a iluminação do palco e com as imagens dos vídeos. Tudo isso foi concebido esperando que, assim, seja criada uma experiência lúdica da qual ele, público, se sinta parte e que o leve a estabelecer um diálogo com a *performance* sem que todos os elementos sejam dados *a priori*. Como resultado, queremos propor a ele uma decifração, isto é, que ele se sinta ativamente participando da construção de um texto que vai além dos versos declamados, das luzes, das imagens, das músicas. Para isso, ele terá, de alguma forma, que perceber a unidade dos poemas declamados em cada polo.

4. Algumas reflexões

A partir do que foi descrito acima, fica nítido que uma das linhas mais evidentes de reflexão, no que diz respeito às diferentes leituras *d'O cosmonauta*, se situa na comparação entre aquelas que se dão no

ambiente digital e as que são feitas pelo público, na apresentação ao vivo.

Tomemos o palco. Nele, os corpos dos apresentadores (atores e músicos) trazem a evidência inquestionável de sua própria presença: eles estão concretamente ali, diante dos olhos de quem está assistindo, podem ser ouvidos, quase tocados. Contudo, essa *presentidade* vai muito além de eles poderem ser percebidos pelos sentidos da plateia. O corpo, nessa situação, como em qualquer outra, é sempre resultado de uma hipercodificação de alguns elementos verbais e de inúmeros não verbais: assim, o que ele expressa, o que ele significa, isto é, seu sentido, apoia-se numa materialidade, numa evidência física, para dar-se, diante de si e de outros, como um complexo expressivo. É o que poderíamos aproximar do **corpo fenomenológico**, tal como o descreve Merleau-Ponty. O que a voz enuncia (nos momentos em que há voz) nunca se distingue totalmente do que o rosto afirma, do que as mãos expressam, do que o olhar transmite... Não que todos (voz, rosto, mãos, olhar etc.) vão significar a mesma coisa, em uníssono, mas ocorre que, ainda quando há intenção de enganar, quando os olhos traem o que a voz insiste em afirmar, ainda aí olhar e voz, mesmo expressando sentidos opostos, comungam de uma mesma situação, de um mesmo complexo expressivo.

Daí que a leitura da apresentação no palco d'*O cosmonauta* é feita, inicialmente, como se faz toda leitura de um corpo que se põe diante de nós, em qualquer situação: o leitor tem que se posicionar diante desse complexo expressivo, ou seja, é chamado a se expressar, a significar juntamente com ele. A leitura feita pelo público, então, tem que enfrentar essa hipercodificação. Contudo, se se envereda apenas pelo modo habitual, isto é, não reflexivo, ele o vai fazer acrescentando-se aos gestos expressivos de quem está diante dele,

apenas compartilhando e estendendo o espaço de sentidos, um único espaço de sentidos. De algum modo, nessa situação, o leitor elimina a diferença e a distância entre plateia e palco. Em parte, isso sempre acontece e ajuda a explicar as intensas reações afetivas que temos diante de certas cenas, de algumas falas. Ora, se a leitura se quer também reflexiva, ela vai ter que submeter essa hipercodificação a uma perspectiva simplificadora, vendo-a, então, como um processo intersemiótico. É a partir daí que o público pode se apartar do espaço de quem está no palco, que ele pode se dar conta de que não há obrigatoriamente um *continuum* entre plateia e palco, que atores e público não constituem apenas um só espaço expressivo. Ou seja, é aí que o leitor pode construir uma distância controlada entre emissão e recepção. Vamos tentar explicar como isso se dá. De um lado, ele, leitor, pode ver os corpos no palco como produtores de sentido e ver a si como receptor (o que é o mais habitual). Não deve haver muita dificuldade para entender isso: é o que se faz quando, por exemplo, no poema sobre Serra Leoa (ligado à conversão ao ateísmo através da emoção), o público se deixa perturbar pelas palavras e pelas imagens, tiradas de uma música infantil, *Allouette*, em que uma criança toma o lugar do passarinho da canção e é progressivamente feita em pedaços. Todavia, pode-se dar também o oposto: ele como emissor (de horizontes de significação) e os outros, no palco, como receptores e, nesse caso, os gestos, as falas, os deslocamentos no palco também passam a significar outra coisa, além do que foi descrito anteriormente. Com isso abre-se um segundo espaço expressivo, comandado agora pelo leitor. Nele, as significações não estão mais ligadas diretamente aos gestos expressivos que se desenvolvem no palco, mas subordinadas a uma intenção de leitura que não vem do palco. Funda-se, assim, um segundo espaço expressivo, nem melhor, nem pior que o primeiro, apenas diferente. Complementar, talvez.

É interessante notar que, também no meio digital, os limites entre emissor e receptor se deslocam, se transformam, se transtornam, à semelhança do que descrevemos acima, sobre a leitura no palco. Isso já é quase lugar-comum. Efetivamente, é raro o artigo ou a palestra sobre criação digital em que não se fale dessa indistinção entre autores e leitores. Contudo, diferentemente do que ocorre na apresentação pública, o meio digital nos possibilita trabalhar concretamente, diretamente, materialmente com essa possibilidade. Nele, o exercício das linguagens (e não só a verbal) se faz de forma direta, aberta e expandida. Não se trata apenas de interpretação, mas de manipulação direta e imediata dos significantes. Trata-se daquilo que, em feliz imagem, Aarseth chamou de ergódica. Também se altera a relação entre tempo e espaço, no meio digital. Nesse caso, o tempo do aqui e agora (o *hic et nunc*) está relacionado às experimentações realizadas segundo o desejo do leitor, isto é, o quanto ele, com um simples movimento do cursor, com uma interferência interativa, pode alterar o fluxo narrativo quebrando sua (pretensa) linearidade, levando a um diálogo mais expressivo no que toca ao exercício de leitura, bem como à reflexão.

De outro lado, na *performance*, podemos assistir várias vezes à encenação e atribuir, via reflexão intelectual, sentidos singulares (ainda que algo passivos) ao que ocorre no palco. Já no meio digital, dado o processo intersemiótico de leitura e a relativa independência, essa atividade de cognição está mais ligada à dinâmica com que o leitor interfere na performance, ou seja, em como ele manipula os objetos e no espaço de atuação (monitor, teclado, etc.). É um pensamento mais ativo e, falando genericamente, mais corporal.

Voltemos, então, nosso olhar mais especificamente ainda para *O cosmonauta* quando ele está num ambiente interativo e imersivo de leituras. Ora, interatividade (diretamente) e imersão (indiretamente)

estão ligadas à interface de leituras. No caso de nossa criação, há duas perspectivas possíveis, nesse caso. Primeiramente, pode-se considerar que há uma única interface, associada à totalidade do ambiente que simula 3D. Nela, o funcionamento articulado e orgânico dos diferentes periféricos envolvidos, dos distintos elementos e instâncias de interatividade, tudo é visto como uma única superfície. Através dela, nossos gestos expressivos podem, material e efetivamente, aproximar-se e tocar os significantes que vão surgindo na tela, podem dialogar com eles. O efeito disso é que cada poema lido ou ouvido e cada vídeo a que se assiste se correspondem entre si, suas significações estão sempre sendo construídas a partir da convivência com as significações dos demais. Nesse caso, ao fim e ao cabo do processo de leitura, esta se deixa ver mais como imersão do que como interatividade. Uma segunda possibilidade é entender todo o ambiente d'*O cosmonauta* como um conjunto de interfaces, ou seja, para cada elemento ou instância de interatividade, temos uma interface específica. Nesse caso, a leitura se delimita mais, isto é, cada elemento que focalizamos em nossa leitura é visto funcionando com uma autonomia maior, com relação aos demais. Na realidade, essa operação corresponderia ao *close reading* da literatura tradicional impressa, transplantada para o meio digital. Agora, a leitura estaria bem mais do lado da interatividade do que do da imersão. Ressalte-se, todavia, que uma perspectiva não exclui a outra. Ambas, de fato, se complementam.

Ora, o que dissemos no parágrafo acima, em parte, é quase um truísmo, servindo talvez apenas para pôr em evidência que não há distinção completa ou definitiva entre a leitura no meio digital e a que se faz no impresso. A bem da verdade, aquela engloba esta. Contudo, se pensamos nas relações do leitor com o *hardware* e com o *software*, esse raciocínio pode trazer algo de novo, escapando a essa quase obviedade.

De certa maneira, podem-se identificar dois tipos de relação do leitor com a criação digital. Um primeiro exige mais abstração, isto é, o leitor deve perseguir uma lógica de leitura ou de utilização do aplicativo que não é dada diretamente, por não estar disponível de modo imediato e evidente. É o que ocorre, por exemplo, nos vídeo-jogos, quando, para se poder avançar ou ganhar pontos, se exigem estratégias de ações que não fazem parte dos elementos explícitos do ambiente; elas devem ser inferidas, por exemplo a partir de um processo de tentativa-e-erro. Ao contrário, um segundo tipo de relação é justamente aquele em que a abstração se reduz ao máximo. Tomando novamente o exemplo dos vídeo-jogos, corresponderia à ação direta sobre elementos do ambiente (objetos, pessoas, instruções etc.). Nesse caso, trata-se de manipular concreta e diretamente elementos do ambiente, de pôr em utilização lógicas de ação que são descritas e, até, esperadas ou exigidas explicitamente pela criação. Podemos associar o primeiro tipo ao modo como nos relacionamos com o *software* das máquinas; o segundo tipo corresponderia à maneira de utilizarmos o *hardware* delas. Haveria, assim, então, uma leitura *software*, aproximando-se da imersão, e uma leitura *hardware*, próxima da interatividade. Com isso, ressalta-se a dimensão ativa e criativa da leitura, como tem sido desde sempre, com qualquer textualidade, à diferença de que, agora, essa leitura ativa e criativa se dá em duas dimensões. Com isso, a leitura que fazemos da obra digital (de qualquer obra digital!) será sempre uma composição entre essas duas possibilidades: a leitura *software* e a leitura *hardware*, a imersão e a interatividade. Isso tanto pode ser construído conscientemente pelos criadores, quando pode ser postulado, também conscientemente, pelos leitores.

A partir daí, podemos pensar, por exemplo, nos movimentos do cursor, comandados pelo leitor. O que eles expressam, o que podem significar na leitura? Não é exagero propor que esses movimentos, o

ritmo deles, suas idas-e-vindas, suas paradas momentâneas, tudo isso é manifestação física indireta, mas quase imediata do espaço de pensamento de leitor, isto é, de sua expressão, com seus desvios, seus equívocos, suas hesitações, suas descobertas... Com isso, a leitura se torna uma experiência de extensão do próprio corpo, através da manipulação de objetos e da imersão neles. Ela se torna como que um devir, um corpo a ser constantemente preenchido de significação, isto é, deslocado, estendido, posto a re-significar. Um corpo no qual desejo e prazer são imanentes e definidos junto à experiência vivida, tanto a individual quanto a coletiva, e sem a qual não há, de fato, comunicação poética. N'*Ocosmonauta*, esse preenchimento resulta da experimentação das sensações e sentimentos despertados pelas *performances in praesentia* e digital, respeitadas as diferenças nos processos de leitura e de intervenção em cada um. Assim como ocorre com a *performance in praesentia*, na qual a experimentação do público se faz a partir de, no mínimo, dois corpos (o seu e o do ator, além, claro, de tudo que o circunda), no meio digital a experimentação passa pelo uso dos periféricos (leitor/máquina). Assim, em ambos os momentos e movimentos de leitura, a significação e a re-significação só podem existir na instância do mundo vivido, isto é, do real.

De fato, se pensamos na noção merleau-pontyana de corpo fenomenológico, podemos afirmar que meu corpo apenas se define como tal por indefinir-se diante do mundo vivido. Dito de outro modo, ter um corpo é ocupar com ele alguma porção indefinível, mas imediatamente clara, evidente, do mundo, pondo ambos (corpo e mundo) a significar. Ao contrário da leitura dos objetos da tradição impressa, a leitura de objetos digitais remete a essa experiência primordial, nos permite revivê-la em ambiente restrito, de maneira parcial, mas evidente.

E como entraria nisso a memória (a do leitor, evidentemente, não a da máquina)? *O cosmonauta* é uma criação que aposta resolutamente no jogo das memórias do protagonista, construídas ficcionalmente, e nas lembranças do leitor. Mesmo não tendo como saber quais lembranças este vai trazer para o espaço de leitura, a criação dessa obra foi feita de forma a deixar sempre um espaço vazio a ser ocupado por elas. De fato, *O cosmonauta* foi ideado, desde seu projeto (na escrita dos poemas, nas imagens e vídeos utilizados, nos sons e músicas criadas), para que o leitor fosse levado a colocar e a manipular suas próprias lembranças afetivas no ambiente imersivo, através das interatividades. É como se cada elementos de leitura, na tela, fosse uma conjunção das memórias ficcionais do protagonista com as lembranças do leitor. Até aí, nada de novo: por menos que seja, todo leitor de Emma Bovary também sonha com seus próprios bailes, enquanto a personagem de Flaubert vê desfilar tais imagens em sua memória. Contudo, no caso da criação digital, uma camada de tecnologia é colocada justamente entre as imagens na tela e o corpo do leitor. Com isso, ele passa por uma dupla experiência: ao mesmo em que se aproxima daquelas memórias ficcionais, ele se afasta de suas próprias lembranças (afinal, elas deixaram de ser apenas imagens mentais imediatas, para se tornarem elementos concretos, manipuláveis). Porém, paradoxalmente, afasta-se para que possa mexer com elas, concretamente! através dos periféricos utilizados nessa criação: *mouse*, *joystick*, teclado, *webcam*. De certo modo, se reproduz aqui algo da estratégia da marionete. Contudo, trata-se de uma marionete especial, pois é manipulada pelo próprio espectador. Ela vai pôr em evidência as lembranças deste, para ele próprio, mas não mais de forma imediata, pois os fios, ao mesmo tempo em que associam o leitor ao boneco, põem uma distância evidente e irreduzível entre ambos. O mesmo ocorre com a interface digital em obras como *O cosmonauta*. Podemos dizer que é justamente por estar fora do ambiente imersivo que o leitor pode entrar aí parcialmente. O

estar fora é que lhe permite estar dentro dessa maneira especial. Dessa maneira digital, podemos dizer!

E como pode funcionar, ou como funciona efetivamente, esse jogo de memória e lembranças, na apresentação *in praesentia*, no palco? Nesse caso, se também se conta com as lembranças do público, também se quer atuar nessas lembranças. Aqui, acima das imagens, dos vídeos e da música criada e tocada em tempo real, as vozes dos atores, declamando os versos, ganham relevo, são colocadas acima dos demais elementos. Elas propõem memórias ficcionais, através dos poemas lidos e, a partir deles, o público retoma e reabre um arquivo de lembranças suas próprias. Estas vêm à tona, agora como lembrança atualizada, despertada pela presença dos atores, isto é, pela presença efetiva dos corpos deles diante do público. Com isso, é como se este se associasse aos corpos dos atores, a suas vozes e, portanto, às memórias que vocalizam, que gesticulam no palco. Aqui, a lógica da marionete muda de sentido, com relação ao que discutíamos acima: agora são os atores que manipulam fios nas pontas dos quais tenta se mover o público, isto é, tenta encaixar suas lembranças e dar-lhes algum sentido, no espaço estrito que lhe abrem os atores.

Contudo, o público, em suas poltronas, não começa a fazer movimentos, gestos, a declamar versos. A única possibilidade que ele tem de pôr suas lembranças em funcionamento é levando-a ao palco, via leitura, via compreensão, via interpretação. Como consequência, os corpos e as vozes dos atores, no palco, é que passam a expressar indiretamente, à sua maneira, aquilo que seria próprio ao público, ou seja, suas lembranças individuais e específicas. Estas são como que tomadas e expressas pelos atores, ou, ao menos, assim o quer (e precisa) ver o público. Ainda que isso não ocorra efetivamente, de forma verificável, assim ele o entende, assim o assume

majoritariamente, numa espécie de ficcionalização do próprio corpo e das próprias lembranças, projetados estes sobre os corpos dos atores e as memórias ficcionais que expressam. Temos, assim, uma sobreposição de memórias ficcionais e de lembranças, num percurso tanto tortuoso quanto interessante: num primeiro momento, as memórias ficcionais expressas pelos atores despertam lembranças afetivas no público; num segundo momento, este, por não dispor de um palco para si, busca onde dispor suas lembranças, e isso só pode ser feito indiretamente, na leitura que ele faz do que vê e ouve vindo do palco, isto é, colando-se aos corpos dos atores e dando-lhes uma significação que também vem dele, público. Dito de outra maneira, as lembranças do público passam a ser expostas e representadas no palco, de forma alterada, inevitavelmente ficcionalizada (mas ficcionalizada, claro!, em parte). Melhor dizendo, são fragmentos das lembranças afetivas do público que ele traz e busca ou quer ver expressos pelos atores, associando a eles sons, gestos, silêncios, odores, etc. (fundando-se na hipercodificação dos corpos, dados aqui à leitura) por meio da atualização de suas lembranças. Pode-se então afirmar que essas lembranças afetivas do público são projetadas por ele nos atores (ou seja, o público projeta ou quer ver neles, a projeção de suas lembranças afetivas); a partir daí os atores, que seguem com o roteiro de sua *performance*, impõem um deslocamento de sentidos nessas lembranças pela ficcionalização. Passou-se, assim, das lembranças afetivas para as lembranças projetadas que, agora, voltam ao público como lembranças lidas.

Aqui, a interface é o palco. Contudo, há uma diferença importante com respeito à interface digital. Nesta, o leitor é ativo, ele manipula os significantes, ele desloca elementos, ele impõe significações. Vale lembrar mais uma vez a imagem metafórica das marionetes: sendo o público seu manipulador, os atores seriam marionetes especiais, de

vontade própria e independente, reproduzindo apenas parcialmente e, com frequência, incorretamente suas lembranças.

Por último, algumas palavras quanto à fruição por parte do leitor, no meio digital, e do público, na *performance* no palco. No primeiro, a fruição se dá não apenas na forma tradicional, isto é, pela associação de imagens afetivas, de lembranças, de juízos analíticos, ao que se vê e ao que se faz na tela do computador. Ela se dá também pela manipulação dos elementos semióticos (imagens, sons, textos etc.) através dos periféricos dos quais se utiliza o leitor numa ação que é também performática. Para entender melhor o que está em jogo aqui, tomemos, para comparar, a *performance* do ator no palco: ela aponta para uma perspectiva de visão fora do próprio palco, privilegiando a posição do público. Estabelece-se, assim, uma separação evidente entre o fazer, isto é, a expressão direta dos corpos dos atores, e o abstrair, ou seja, a atribuição indireta de sentidos ao que se vê e se ouve, tarefa, esta, exclusiva do público. Se podemos falar de uma *performance* do leitor da obra digital, ela se dá pela imersão e pela interatividade através das quais ele reapresenta para si, a seu modo, os elementos semióticos acima citados, sem deixar de lado os mecanismos e estratégias de interatividade. Assim, esse leitor do digital se torna, ao mesmo tempo, ator e público. Isso implica que, nesse caso, fazer e abstrair, ou seja, interagir/imersão e pensar não se distinguem radicalmente. A fruição que resulta daí é sobretudo ativa, conquistadora, diretamente ligada à manipulação de seu objeto graças à intromissão indireta do corpo no meio digital, ou seja, graças a uma extensão do corpo fenomenal.

Assim, há uma espécie de presença do corpo do leitor, no meio digital, embora ela seja parcial, indireta, a distância. É desse modo, nessa situação, que ele atua e interfere diretamente nas condições de existência e de leitura da obra digital. Diferentemente, diante do

palco, não há propriamente um fazer concreto do público. O que ocorre é um fazer parcial, indireto e a distância, colado ao fazer do ator. A partir daí é que se instala um desvão entre o fazer e o pensar. E essa distância é que permite a reflexão, a análise e até a catarse. Assim, no caso da *performance*, a fruição resulta de uma possível reflexão intelectual somada a uma experiência corpórea total que contamina o público, embora seja vivenciada a distância, na tensão que se dá entre público e atores. Trata-se, de fato, de uma experiência corpórea total, mas dupla. E ela só se dá na medida em que o público aceita ser cúmplice dos atores, em que ele submete sua experiência corporal direta às expressões dos atores e acompanha indiretamente, com seu corpo, o que os atores expressam. Em resumo, a fruição é resultado de uma possível reflexão intelectual somada a uma experiência corpórea que contamina o público, embora, vivenciada à distância. Em outras palavras, o público precisa da alteridade, ele necessita da presença evidente e distinta dos atores, no palco, para poder construir sua experiência de leitura e de compreensão da obra, isto é, sua fruição.

Ora, no caso da leitura do digital, parece não ocorrer justamente esse desvão entre fazer e pensar, mencionado acima. As interfaces de interatividade propiciam a imersão que, sendo bem realizada a obra digital, levam a uma experiência corpórea total, mas, agora, única. Com isso, altera-se radicalmente a experiência da fruição, que não se baseia mais necessariamente na presença direta de uma alteridade. Esta será vivenciada pelo próprio leitor, a partir de um processo de auto-estranhamento, ele deve arrancar o outro de dentro de si próprio. *Je est un autre*, também diria Rimbaud dessa fruição que se pode realizar no meio digital.

Aspectos antitéticos entre *apeirokaliae* liberdade criadora na arte digital

Alamir Aquino Corrêa¹

Em 2012, na conclusão dos trabalhos do *I Simpósio Internacional e do V Simpósio Nacional de Literatura e Informática*, ao lidar com a poesia digital brasileira, acabei por elencar uma problemática referente à percepção estética da obra ou arte digital, quer dizer, a necessidade de se discutir a capacidade/viabilidade do receptor/leitor/espectador de interagir com o objeto digital proposto como arte. E hoje, antes de prosseguir o raciocínio a contrapor a capacidade de recepção e a potencialidade criadora, creio ser necessário discutir alguns conceitos que balizam a minha proposição acerca dessa relação entre objeto digital artístico, suas condições potenciais de produção e sua recepção. Essa discussão se torna necessária também para uma compreensão maior acerca daquilo que se convencionou chamar de estética, em termos da produção digital contemporânea.

No congresso internacional realizado em junho de 2006 na PUC-SP, intitulado *Estéticas tecnológicas – arte-ciência, computadores vestíveis, games*, Lúcia Santaella apresentou trabalho, depois publicado em *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir* (2008), onde busca a precisão tecnológica do termo estética em Alexandre Gottlieb Baumgarten e sua *Aesthetica* (1750) como o conhecimento da estesia, e depois vai a Karl Marx e a educação dos cinco sentidos, na percepção dos sentidos humanos como “cada vez mais sutis e humanos”, algo que está visceralmente marcado, acrescento, pelo

¹ Professor da Universidade Estadual de Londrina (UEL). Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Contato: alamir@uel.br ou correa.alamir@gmail.com.

contexto histórico, como bem assinalou Galvano Della Volpe em sua *Critica del Gusto* (1960). Santaella trata especialmente do problema da estética contemporânea ou aquela das linguagens líquidas, ou seja, as condições do sentir tornadas possíveis por duas circunstâncias: as linguagens próprias do fim do século XX e início do século XXI, que abrem “horizontes inéditos para a exploração de novos territórios da sensorialidade e sensibilidade”, e as interfaces (tanto aquela física da superfície do objeto quanto aquela midiática dos ícones gráficos, menus e sons). De um lado, Santaella defende a fluidez das linguagens por sua instabilidade ou de uma permeabilidade retroalimentadora como se deixasse de haver limites entre as várias linguagens, como se houvesse uma hibridização/miscigenação. Por outro lado, discute a diferença entre técnica, como saber fazer, e a tecnologia que encarnaria um saber técnico. Santaella, depois de discutir hibridismos e remediações, a remixabilidade, o labirinto das redes, as simulações e o ambiente sem-fio, enquanto possibilidades estéticas, acaba por estipular a incompletude ou o inacabamento enquanto caráter ou característica do objeto artístico, pela ausência de estabilidade, pela prevalência do devir.

Este novo tempo de produção artística demanda do leitor/receptor/fruidor outro tipo de concepção do mundo, algo que tenho denominado como domínio de uma prótese, habilidade, artifício, conjunto eletromecânico e/ou eletrônico. Esse conceito da prótese já foi desenvolvido anteriormente, sem que eu dele tivesse conhecimento, pelo menos em dois momentos. O primeiro deles foi uma argumentação de Jonathan Sterne (2003) a partir de Bordieu e seu conceito do *habitus*, antes encontrável também em Norbert Elias e Marcel Mauss. Sterne organiza o conceito do *habitus* como aquele que intermedia as relações sociais relativamente estruturadas e as formas relativamente objetificadas da agenda ou interesse econômico ou social; uma tecnologia nesse argumento seria aquela

capaz de realizar o trabalho de uma pessoa como uma mola fechadora de porta. Especialmente a partir de Mauss, observa-se que o corpo é o primeiro e mais natural instrumento, algo que permite as habilidades ou usos habituais com significados e intenções específicas; o exemplo do tirar o chapéu (algo que se perdeu na sociedade moderna, mas pode ser replicado na retirada do capacete do motociclista) como maneira de demonstração das intenções pacíficas, a relembrar o hábito historicamente marcado da suspensão do elmo como revelador da atitude pacífica do guerreiro medieval. Em outros termos, há um hábito técnico no manuseio (observe-se o fator manual) da prótese, como um saber que pela repetição tem propiciado circunstâncias lesivas como a LER. Essa saturação encontra paralelo na “sobrestasia”, ou seja, no excesso de uma sensação da estasia, tornando o objeto tão familiar que se torna impossível a sua desfamiliarização (como é o caso dos folhetins ou dos *reality-shows*).

O segundo momento foi em conferência proferida por Vincenzo Cuomo (Cosenza, 7 de novembro de 2007), ou seja, há um objeto que sem a intervenção humana que a utiliza nada faz, como é o caso do martelo ou da câmera; da mesma maneira, o controle remoto, o *joystick* ou o *mouse*, enquanto interfaces, são artefatos com várias possibilidades de interação a depender sempre da condução humana. Alguns podem dizer que são tecnologias, enquanto repositórios de saberes técnicos acumulados; de qualquer sorte, são máquinas ou instrumentos que dependem da intervenção/interação humana, um tanto diferentes da tecnologia de identificação de DNA, por exemplo. Em essência, as próteses maquinadas ou instrumentais, por mais capazes que sejam de produzir resultados (sempre planejados por meio de *softwares*), são extensões do corpo humano vez que se tornam “apêndices” quase naturais (como é o caso recente do conceito dos nativos digitais). Já defendi aqui antes que a

tecnopoesia, entendida como a que é construída na esteira da poesia concreta, depende de uma prótese (eletrônica ou hipermediática) e que liga obra e leitor, ampliando as possibilidades combinatórias ao permitir um fluxo contínuo de sons, imagens, movimentos e grafismos (compreendidos aqui também a palavra), como partes constitutivas do poema.

Parece-me necessário considerar o poema e a vontade de alguns poetas de produzir poemas que não dependem das condições locais de produção, aqueles que podem ser percebidos e recebidos em outros espaços nacionais ou sem nacionalidade específica, transnacionais ou, em sua possibilidade mais extra, nos espaços das megalópoles, que se caracterizam por uma demanda de recursos técnicos, ainda que organizados em tecnologias, exponencialmente mais elaborados. Tais obras seriam independentes das condições sociais específicas, mais dirigidas a qualidades particulares de um estrato estético-receptivo (na sua contextualização histórica, novamente lembrando de Della Volpe) próprio de uma elite cultural, no sentido de que essa é mais inclinada a experimentalismos e menos preocupada em estabelecer mecanismos de controle social, ou seja, em essência um estrato social que admite códigos sócio-culturais mais transgressivos sem se preocupar com atitudes de prevalência de valor. Tal atitude pode incluir a sinalização de certo desprezo em relação ao público leitor, que muitas vezes está desconectado ou ainda não está pronto para perceber/receber tais objetos estéticos transgressores. Estamos tratando de uma nova capacidade de recepção estética, a que daqui a pouco irei me referir, muitas vezes deficiente, como aquilo que os gregos antigos convencionaram denominar de *apeirokalía* ou *απειροκαλία*, ou seja, um público que não teve a preparação para receber esse “novo belo”, que não tem familiaridade de ver o que seria próprio de uma capacidade de êxtase do pensamento, a perceber a completa e mais absoluta essência do

pensamento como ato transgressivo ou inovador. Como exemplo, lembro aqui da última cena do filme *X: The man with the X-ray eyes*, de Roger Corman (1963), que ocorre, no que aqui nos interessa, de 1h13min30s a 1h15min58s. Há nessa cena verdadeiro contraste entre o que conhece o mais elevado ponto de transgressão, o doutor James Xavier, personagem vivida por Ray Dillan, e a resistência, ou conservadorismo, daquele que se apegava ao passado conhecido, o pregador bíblico. Na cena, cita-se Mateus 5: 29, na versão corrente da Bíblia em português, quando se refere ao adultério; aquele cujo olho é produtor de um sentimento de absoluto despudor deve arrancá-lo.²

A dificuldade de percepção da beleza ou a ignorância da beleza, enquanto *απειροκαλία*, é mencionada nas seguintes fontes: *Ética a Nicômaco* de Aristóteles (Bekker p.1107b), *Guerras Civis de Roma* de Apiano da Alexandria (livro 3, capítulo 10) e *De Domo* de Luciano (seção 2). Não há tradução possível para o termo, formado da negação “a”, o termo *peira* (πεῖρα) ou experiência e o termo *kalia* (de καλός) ou algo belo. Em síntese, é a falta de experiência diante da beleza, ou falta de gosto. No que estou aqui a defender, é a circunstância da transgressão absoluta, em franco descompasso com o prazer estético conhecido, nesse tipo de obra, provavelmente pretendida como universal ou transnacional como são as obras de Eduardo Kac, que muitas vezes não podem ser geralmente percebidas pelos leitores/receptores locais, em face de sua unfamiliaridade, algo que acaba por provocar também a discussão do estranhamento / *foregrounding* inglês / *umheimlich* freudiano ou *aktualisace* do formalismo russo. O artista, por sua ânsia de recepção no além-fronteiras, deixa de ser um artista local, desligando-se do local de sua formação ou de produção para interagir ou captar outros

² Portanto, se o teu olho direito te scandalizar, arranca-o e atira-o para longe de ti; pois te é melhor que se perca um dos teus membros do que seja todo o teu corpo lançado no inferno (Mateus, 5:29)

leitores/receptores que, para ele, são mais propensos a tais posturas estéticas inovadoras. Há de se lembrar que nossa tendência é procurar não o desconhecido e sim aquilo que pode ser reconhecido como padrão; a atitude mais confortável é garantir a segurança da experiência ao buscar padrões reconhecíveis no relacionamento com os objetos e situações reais ou ficcionais. Nossa atitude em face do desconhecido, ou algo que pensamos que pode ser apreendido, é a da busca de padrões, de compreensão da proposta do objeto enquanto arte como algo palatável, esperável, atingível, inteligível.

Para retornar ao problema da estética enquanto busca da estesia (ou satisfação prazerosa diante do objeto artístico), parece ser importante evidenciar esse sentir argumentado como possibilidade estética contemporânea. Nada obstante, há uma postura conceitual acerca da estesia como aquela que pode ser caracterizada como a busca de uma beleza absoluta, que pode ser reduzida a um teorema ou postulado. Refiro-me à proposta feita por Jürgen Schmidhuber, quando diz que “na comparação possível entre padrões em dado observador, aquele subjetivamente mais belo é aquele com a menor descrição possível, em face da habilidade particular do observador em codificar e memorizar”³; esse postulado faz lembrar da navalha de Ockham. E nesse momento, parece-me interessante buscar a frase de John Ponce de Cork (1639): *entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem* – não há que se repetir ou multiplicar o que não é necessário. A proposta de Schmidhuber é aquela da beleza de baixa complexidade– em outros termos, a complexidade intentada pela experimentação artística contemporânea no sentido de buscar o máximo de preenchimento ou de elaboração de linguagens vai esbarrar em dois obstáculos: a desnecessidade das iterações (algo

³Among several patterns classified as “comparable” by some subjective observer, the subjectively most beautiful is the one with the simplest (shortest) description, given the observer’s particular method for encoding and memorizing.

tão próprio da tecnologia digital e por isso mesmo facilidade pela exponencialidade desse caráter) e a desfamiliaridade do receptor em relação a objetos experimentalmente ousados.

No contexto da tradição do belo enquanto perfeição, que evoluiu para o sublime enquanto infinito, vamos encontrar a categoria do sinistro como algo próprio do inconsciente. Esse termo “sinistro” foi proposto por Eugenio Trías, a partir da tradição do termo em espanhol, como algo à esquerda ou de um poder malévolo; depois busca no alemão e, particularmente, em Freud, a acepção de sinistro como algo familiar que assume um tom aterrorizante ou desconfortável. Trías lembra também de Schelling que queria acercar o divino com uma aura de mistério (*umheimlichkeit*). Em outros termos, o sinistro é aquilo que apesar de oculto e que deveria ser secreto se manifesta. Aqui se faz necessário ler o quadro adaptado de Eugenio Trías (1982):

	PERÍODO 1	PERÍODO 2	PERÍODO 3
EPOCA	Grecia-1750	1750-1900	1900-1999
PREGUNTA	¿Qué es lo bello?	¿Cómo es el juicio estético?	¿Qué procesos determinan los valores estéticos?
CATEGORÍA ESTÉTICA	Lo bello	Lo sublime	Lo siniestro
CONCEPTO TEÓRICO	La perfección	Lo infinito	Lo inconsciente

Dessa forma, na leitura feita de Freud, o sinistro é o que estava no limite do fantástico ou do inconsciente e se torna real. Para ampliar ou melhorar a compreensão dessa problemática, pauto-me por uma definição também recente proposta por Cayetano Aranda Torres (2004), no seu prólogo a *Introducción a La Estética Contemporánea*:

La estética, que se resuelve en ser la determinación conceptual del arte, es decir, conocer y explicar la obra de arte y la experiencia que con ella realizamos, se interesa derecha y primordialmente por la importancia del mismo en la vida, a la sazón compleja y alterada del ser humano. Requiere cierta familiaridad con el hecho artístico pero desde una perspectiva infrecuente.

Em Sartre (1948, p. 30), lemos que “o escritor escolheu revelar o mundo e, particularmente, o homem aos outros homens para que esses assumam diante do objeto desnudado a sua completa responsabilidade”. Quer dizer, a relação entre obra e leitor se dá quando há, na justaposição dos dois textos acima citados, uma experiência do leitor em face do objeto artístico a revelar algo como de sua própria responsabilidade, de tal sorte que sua vida possa ser alterada. Há assim um papel delegado pelo autor que nos obriga, enquanto leitores, a tomarmos uma atitude, a modificarmo-nos. Ocorre que, nessa estética de fundo existencialista, se tornam particularmente fortes o constructo da consciência histórica e o domínio pelo leitor das formas de apropriação do objeto artístico. Há de se enfrentar, pois, a circunstância particular da ausência de parâmetros, como antes havia de um belo perfeito ou de um sublime resultado de um juízo; entretanto, a criação artístico-literária contemporânea em meio digital dificilmente tem conseguido se afastar dos parâmetros conhecidos.

Aqui é talvez necessário explicar que o meu parâmetro de texto literário avança além do que se concebe conservadoramente, buscando em outras e novas *mediae* (ou mídia ou mídias) as proposições narrativo-poéticas com as quais estávamos acostumados até a metade do século XX. Em inglês, se aceita com relativa facilidade o termo *new media*. É necessário anotar aqui que não estou a discutir

as relações de proximidade de condução narrativa entre a prosa de ficção, as novelas radiofônicas (lembro aqui do imenso impacto da leitura de *The war of the worlds* de Orson Wells em 1935) e televisivas, os videocliques e o cinema. O que interessa é o processo de interação entre a literatura como nós a conhecemos na tradição e a sua remediação (conforme discutem Jay David Bolter e Richard Grusin), desfazendo, por exemplo, na outra ponta, os conceitos e as expectativas do que se convencionou chamar de cinema.

Fato é que nessas novas mídias a linearidade de execução e percepção tem sido o caminho encontrado, se aproximando da estrutura do livro ou mesmo da tradição oral. A propalada simultaneidade ou, como se sugere ali e acolá, até mesmo multissimultaneidade (que se pode emprestar da física de partículas e a necessidade de mensurações, nas questões temporais do antes-do-depois e depois-do-antes) raramente é conseguida. Há algumas tentativas bastante importantes, a lidar com um possível rompimento da expectativa ou dos padrões conhecidos, ainda que desfamiliarizados. Lembro aqui de dois exemplos bastante interessantes para esse argumento. O primeiro é *La vie mode d'emploi* (1978) de Georges Perec, cujo sistema interno é como se fosse uma máquina de criar histórias por sua estrutura combinatória, encontrável na matriz do quadrado greco-latino. A narrativa dos eventos ao redor do número 11 da Rue Simon-Crumbellier mimetiza basilamente os encantos diante da arte e de sua conservação nos dilemas que hoje enfrentamos na arte digital, quer dizer, o ato criativo (a aquarela), sua remediação pelo esquadramento (que lembra o ato de análise) ou transformação em quebra-cabeças, o autor que se torna fruidor da obra explicada buscando lhe dar sentido, o seu evanescimento (pela diluição das cores com o uso do detergente) e finalmente o suporte fundamental (o papel) como algo que jamais existiu (pela incineração).

O segundo exemplo é o *Writing on water* (2005) de Peter Greenaway, a partir de *libretto* “escrito” por Greenaway, ao sugar trechos de *Moby Dick* de Herman Melville, *The rhyme of the ancient mariner* de Samuel Coleridge and *The tempest* de William Shakespeare. Para os aficionados da arte de Greenaway, poder-se-ia estar diante de algo absoluto, criação máxima, vez que há ali as suas marcas. O que é interessante, entretanto, é que a recepção dessa sua obra apresentada no átrio da Seguradora Lloyd (que tem cerca de 80 metros de altura) foi um misto de rejeição e incompreensão, em maior parte, como anota James Deroysier (2010), pela crítica jornalística: *The Guardian*, *Independent*, *Telegraph* e *Times*. Ainda que nela haja imaginação, compreensão e gosto, parece que lhe falta alma ou o toque divino se a percebemos com base na estipulação kantiana do sublime ou aquilo que Harold Osborne anota como possibilidade de edificação. Uma leitura possível de *Writing on water* é que ela se torna a revelação do sinistro, aquilo que não queremos ou devemos encontrar: a compreensão da linguagem como algo vazio, sem significado, sem valor, vez que se faz primordialmente um espetáculo em si mesmo, pautado pela técnica e pela tecnologia, sem que o espectador possa chegar à compreensão de si mesmo. Aqui o grave contraste entre a experimentação tecnológica e a recepção que se fez fundada, não na maravilha da execução, mas no devir do homem despertado pela estasia.

Ao buscar novamente o conceito de estranho, enquanto qualidade do inconsciente que se faz real, sugere-se aqui a visita a um videopoema de Jérôme Game (*Un pur objet volant*). Sem pretender uma leitura autorizante, a complexa articulação entre textos em línguas diferentes e a visibilidade parcial e total de objetos, marcada por uma simultaneidade, se mostra para o receptor como um desafio a partir de coisas conhecidas, mas desfamiliarizadas e descontextualizadas, vez que fora do objeto livro. Se linha, superfície e linearidade tornam

o texto ou o objeto artístico um mergulho de interrogação, a incompreensão possível em face de coisas conhecidas permite ao observador/receptor a tentativa de descoberta de si mesmo? Creio que a descontinuidade de raciocínio, apesar da linearidade de sua condução executiva, possa talvez sinalizar para o receptor a sua incapacidade de se ver no mundo, de reconhecer-se parte dele, afastando-o daquilo que é seu, familiar, conhecido. Essa desconstrução da obra de arte enquanto ausente de significação no nível do consciente gera uma consciência muito efetiva da fragmentação do indivíduo contemporâneo, vez que é ele o ignorante do gosto e da beleza, falta-lhe a capacidade de percepção não só da obra artística, mas de seu próprio papel (tanto da arte quanto do caráter humano) enquanto ser social.

Um outro exemplo seria o videopoema de Arnaldo Antunes, *Nome* (DVD *Nome*, 1993), criado em época de poucos artifícios digitais. O ritmo forte e o pinçamento de palavras que são inseridas em destaque levam o receptor a entendê-las, quero crer, como chaves de compreensão do objeto. Nesse particular, tanto o som gritado quanto a música com a percussão tão marcada levam a uma insistência ou mesmo iteração, como se o poeta/músico precisasse articular desde sempre uma interpretação do objeto. Apesar de seu lado concretista, na articulação verbocovisual, os procedimentos de ênfase oral tão próprios da declamação das soirées do século XIX criam uma aura de imposição, tornando a experiência estética como um conjunto de marcas urbanas de impacto. O aparente embotamento do ser humano contemporâneo precisa ser despertado de sua letargia. A impactação tão forte é para que o fruidor se veja e se reconheça como partícipe desse mundo; a desfamiliarização se constrói pela familiaridade do ruído urbano enquanto paisagem sonora que se evidencia diversa, ainda que já conhecida.

Em *Filosofia da caixa preta* (1983), Vilém Flusser, ao tratar de uma filosofia da fotografia, anota que é necessário buscar uma liberdade em face de um certo mecanicismo adotado pelo homem, quando se percebe que estamos a pensar a partir dos conceitos de informação, programação, aparelho e imagem. Em todos os conceitos, a repetibilidade é o fio condutor; o mesmo Flusser adverte que estamos a pensar o mundo a partir da reunião de tais conceitos e estaríamos racionalizando o mundo da mesma maneira e forma que os computadores. Essa contenção de raciocínio inibe pelo pragmatismo da técnica, que pode e deve ser transgredida. Ele argumenta que houve uma banalização do uso do objeto fotográfico (até mesmo os efeitos de transgressão e a utilização da fotografia por meio dos mecanismos digitais se tornam ubíquos e repetitivos, como o *software* sistêmico *Instagram*). Estamos a viver uma continuada alimentação de objetos vazios de significado e de construção. A propalada liberdade, pela vulgarização da tecnologia, eliminou até mesmo as possibilidades de transgressão, vez que todos podemos e somos fotógrafos. A transgressão seria desconstruir o aparelho, na mesma proporção é o que acontece com a criação literária digital.

Os artistas, pelo menos os fotógrafos que se dizem artistas, acreditam (aliás ficou tão comum a ideia de crença como norte da atuação humana) que criam arte, engajam-se politicamente ao produzirem fotografias e / ou contribuem para o aumento do conhecimento; os historiadores parecem anotar que há mudanças, há uma evolução, um novo fazer. Nesse particular, Flusser critica ambos, ao dizer que somente os fotógrafos experimentais parecem saber ou reconhecer as formas libertárias possíveis pela fotografia. Transgridem, indo contra o aparelho entendido aqui como um brinquedo que simula um tipo de pensamento; mas o fazem sem se aperceberem que somente pela liberdade em um mundo programado por aparelhos será possível dar valor ao homem. *Mutatis mutandis*, a questão essencial

nesse percurso parece-me ser a premente antítese, para não dizer paradoxo, entre a proposição de arte, que desde o *ready-made* tornou tudo dependente da circunstância de produção articulada pelo artista, e o público receptor/fruidor. A tradição romântica das advertências ou dos textos basilares sobre o grotesco ou sobre o sublime, na esteira anterior dos manuais de versificação, continua viva, com poetas-teóricos ou teóricos-poetas a mostrar o que pode ser arte e como deve ser percebida. Aliás, Caetano Aranda Torres (2004, p.5) defende que na contemporaneidade há um reflexão cuidada sobre a especificidade do objeto artístico, seu processo de construção e a sua dimensão histórica, todos os artistas de importância têm buscado refletir sobre sua própria criação estética e os papéis do autor, da obra e do receptor têm estado em crise e geralmente intercambiados. A título de exemplo, sugiro a visita ao *The dreamlife of letters*⁵ (2000), de Brian Stefans.

Esse tipo de condução a lembrar certo matiz divino da obra artística acaba por nos deixar à mercê da impossibilidade de compreensão da beleza, vez que sempre estaremos com uma falta de gosto, ignorantes de nós mesmos.

⁵http://collection.eliterature.org/1/works/stefans_the_dreamlife_of_letters/dreamlife_index.html

Invasões e permanências conceituais na arte digital

Otávio Guimarães Tavares¹

1 4 3 4 2

2 3 3 0 6

4 1 6 1 2

3 2 2 1 6

Soneto soma 14 x

E. M. de Melo e Castro

Introdução

Existe, nos países de língua portuguesa, um ponto de contato entre as vanguardas de artes visuais e artes literárias dos anos 50-70s, tanto em termos de produção artística quanto de reflexão teórica. Esse contato se desdobra nos desenvolvimentos das atuais artes digitais e sua teorização. Entretanto, por andarem juntas, as vezes, torna-se difícil perceber as mútuas influências ou diferenças teóricas. Pretendo aqui me ocupar brevemente de um destes problemas conceituais e o que ocorre quando ele passa à arte digital.

Esse seria a presença e influência das noções românticas de segregação, nivelamento e gênio nas artes conceituais. São pressupostos que podem ser relacionados, na arte conceitual, à desmaterialização da obra ou arte como ideia e que são compreensíveis na proposição de Donald Judd de que “se alguém chama de arte, é arte”². Pretendo analisar essa proposição com o

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGL/UFSC). Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Contato: nonada1@gmail.com.

² “If someone calls it art, it’s art.” no catálogo da exposição Primary Structures: Younger American and British Sculptors, no Jewish Museum de Nova Iorque em 1966.

intuito de demonstrar que, apesar da pretensa recusa estética na arte conceitual – por figuras como Marcel Duchamp, que diz que tudo que temos que temer é a estética³, Joseph Kosuth, que prega que objetos são irrelevantes à condição de arte e que a arte deve se distanciar da estética (como mera decoração)⁴, Sol LeWitt que coloca que o artista deve evitar elementos emocionais e que os perceptivos devem apenas existir em função da ideia/conceito da obra⁵, entre outros – esse tipo de arte ainda subentende conceitualmente as noções românticas em seu funcionamento.

Ao emprestar um aparato crítico do campo da arte conceitual, a teorização acerca da arte digital corre o risco de ser invadida por essa herança. Entretanto, apesar de várias obras do meio digital ainda dialogarem com as artes conceituais, elas contêm em seu modo de ser criada e operar uma contraprova a noções ali imbuídas. Com isso, a arte digital acaba por se distanciar da arte conceitual, suscitando uma reavaliação da noção de obra de arte.

Nesse contexto, não se trata de averiguar se as noções de segregação, nivelamento e gênio são pragmaticamente factíveis em obras de arte. Se trata, sim, de verificar como estas noções ainda permeiam o discurso acerca da obra de arte e as formulações de obra de arte contemporâneas de modo não tematizado, tanto no discurso leigo quanto nas construções teóricas acadêmicas, levando-nos a crer e a elaborar juízos com base em seus princípios (ex: quando assumimos

DUCHAMP, Marcel. *The Complete Works of Marcel Duchamp*. (ed. Arturo Schwarz) New York: Abrams, 1969. p. 466.

³ DUCHAMP, Marcel. *The Complete Works of Marcel Duchamp*. (ed. Arturo Schwarz) New York: Abrams, 1969. p. 466.

⁴ KOSUTH, Joseph. *Arte after philosophy*. In: ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake (ed.). *Conceptual art: a critical anthology*. Cambridge: MIT, 1999.

⁵ LEWITT, Sol. *Paragraphs on conceptual art*. Disponível em: <<http://radicalart.info/concept/LeWitt/paragraphs.html>>.

que a arte é diferente de uma coisa “normal” do mundo ou quando assumimos que só alguém que já nasce dotado de um talento tem a capacidade de produzir boa arte), para depois demonstrar como a arte digital invalida esse discurso em seu modo de ser criada e operar. Ou seja, o foco deste trabalho está centrado sobre uma análise acerca do aparato discursivo e conceitual da arte. Esta ainda é uma primeira tentativa de analisar a questão, localizar um problema conceitual e averiguar de que modo a arte digital pode nos auxiliar a compreender a obra de arte. Logo, é uma tentativa que está sujeita a acidentes de um primeiro percurso.

I

O problema de dois campos

Existe sempre uma escolha a ser feita ao abordar obras digitais dentro do campo da literatura⁶. Basicamente, esta é a de denominar o objeto artístico de “arte digital” ou de “poema/literatura digital”⁷. Fora uma discussão dos limites do que seja um poema digital ou dos elementos que constituem um poema (como a necessidade ou não de elementos textuais para que uma obra seja denominada “poema” ou “literatura”), o que interessa aqui é constatar que o termo utilizado para denominar o objeto subentende certos pressupostos acerca de onde se parte para analisá-lo. A possibilidade de dúvida ou questionamento entre o uso dos dois termos marca uma incerteza com relação a sua caracterização dentro de um campo crítico.

⁶ Meu campo de partida atual.

⁷ Apesar de podermos compreender “arte digital” como um termo genérico para qualquer tipo de produção artística em meio digital (meu emprego do termo no presente artigo), o termo geralmente é utilizado subentendendo “artes visuais digital” e é desta utilização que estou a falar quando a coloco ao lado de “poema digital”.

Mostra disso são os múltiplos termos similares utilizados ao se tratar de obras digitais, todos, basicamente, caindo nessa bifurcação entre “arte (visual)” e “poema”: arte e mídia, poesia intermídia, arte intermídia, arte eletrônica, arte hipermídia, poesia eletrônica, *e-poetry*, etc. Obviamente podemos derivar analiticamente de cada conceito pressupostos e implicações diversas ao que cada um pretende exprimir, mas isso nos levaria longe demais do objetivo desse texto⁸.

Por hora, o que importa é que: se nos objetos artísticos digitais há uma intersecção de diferentes mídias – com elementos textuais (escritos ou orais), visuais e sonoros misturados –, na abordagem teórica há uma tendência de seguir pelo viés das artes visuais, até mesmo quando a abordagem parte dos estudos literários. A causa provavelmente se encontra na aceitação maior das artes visuais aos domínios tecnológicos em comparação à tecnofobia ainda bastante forte e explícita no campo dos estudos literários. Assim, por essa recusa tecnológica, o campo das letras tende a não avaliar com tanta frequência, e logo, a não produzir aparatos críticos suficientes para lidar com os objetos literários do meio digital; implicando que, para analisar e compreender até mesmo obras digitais construídas dentro de uma tradição literária – como é o caso da obra *AmordeClarice*⁹ –, os pesquisadores da área de letras tenham que lançar mão de um

⁸ Existem denominações de narrativas digitais, hipertextos, hiperficção, etc., mas como estes se referem a obras com um caráter narrativo condutor (ou com um funcionamento específico, como é o caso de hipertexto), acabam por não suscitar tantas dúvidas com relação a nomenclatura. Poemas, por sua abrangência maior dentro do campo literário de vanguarda (nosso próximo tópico) tende a gerar mais dúvidas.

⁹TORRES, Rui. *Amor de Clarice*. Disponível em: <<http://telepoesis.net/amorclarice/index.html>>. Obra produzida como um entrecruzar de várias mídias (contando com artistas de campos diversos como música e vídeo), mas que tem seu fio condutor na reescrita e transformação do conto *Amor de Clarice* Lispector.

cabedal teórico – se não diretamente, pelo menos próximo – das artes visuais¹⁰.

Literatura, arte conceitual e tecnologia

Historicamente, os grupos literários num contexto de língua portuguesa que aproximam a literatura das artes visuais (especialmente da arte conceitual, tal como veremos logo a seguir) são também os que a aproximam dos meios tecnológicos e midiáticos de massa. Além das obras, esta relação também se deu no aparato teórico e crítico, tanto produzido pelos próprios membros do grupo, quanto por seus críticos e leitores posteriores. Podemos localizar aí então o ponto de cruzamento entre literatura, artes visuais e novos meios tecnológicos, tanto em termos de obra quanto de crítica e teoria, que servem de base para as elaborações posteriores da arte digital.

Experimentos Tecnológicos

Os grupos em questão foram: o Po-Ex em Portugal e o grupo da Poesia Concreta (e seus vários desdobramentos) no Brasil. No Brasil, alguns exemplos de experimentação com novas mídias são a obra *Poesia alegórica*¹¹ de Wilton Azevedo em 1987 e o *InterPoesia* de Wilton Azevedo com Philadelpho Menezes no final dos anos 90. Também temos os experimentos pelos Concretos, descritos por

¹⁰ O problema não está obviamente em lançar mão de conceitos ou bases críticas de outro campo, mas 1) no fato de que isso é feito por uma recusa do campo literário de abordar um objeto criticamente (como resultado de uma tecnofobia), e 2) que por não ter base para lidar com o objeto, quando se lança mão dos conceitos de artes visuais incorre o risco de fazê-lo superficialmente por falta de familiaridade com o campo em questão.

¹¹ ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. FF>>Dossier: 047 Wilton Azevedo <<http://site.videobrasil.org.br/dossier/obras/1482974>> e <<http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier047/obras.asp>>.

Ricardo Araújo¹² que ocorreram no LSI – Laboratório de Sistemas Integráveis na Escola Politécnica da USP no início dos anos 90, ou as já conhecidas projeções de textos a laser na fachada de prédios em SP. Já pelo Po-Ex temos, mais nitidamente, os experimentos de E. M. de Melo e Castro como o vídeo-poema *Roda lume*¹³ apresentado no final dos anos 60 e os seus *Infopoemas*¹⁴ (poema-imagem feitos com processamento de imagem digital) do final dos anos 90, ou ainda o experimento de António Aragão em parceria com Nanni Balestrini de permutar poemas utilizando um IBM¹⁵.

Alguns exemplos que brevemente ilustram os diálogos e continuações das experimentações tecnológicas tributárias aos grupos dos anos 50-70 podem ser vistos, no Brasil, nas obras de André Vallias, como *Oratório*¹⁶, e do próprio Wilton Azevedo que tem se tornado conhecido por suas obras em vídeo e música digital¹⁷. No caso português, temos os trabalhos de Pedro Barbosa, como seu *Sintext*, que continua uma linha de permutação textual presente no Po-Ex, e os trabalhos do poeta digital Rui Torres¹⁸ que não somente dialoga com o Po-Ex em termos criativos e críticos, mas também é responsável por manter, organizar e disponibilizar o arquivo digital do grupo¹⁹.

¹² ARAÚJO, Ricardo. *Poesia visual: vídeo poesia*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.

¹³ CASTRO, E. M. de Melo e. *Roda Lume*. Disponível em: <http://youtu.be/_85kccMsaJA>.

¹⁴ CASTRO, E. M. de Melo e. *Antologia efêmera: poemas 1950-2000*. São Paulo: Lacerda, 2000.

¹⁵ ARAGÃO, António. A Arte como “campo de possibilidades”. In: HATHERLY, Ana; CASTRO, E. M. de Melo e. *Po-Ex: textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa*. Moraes Editores: Lisboa, 1981. p.105.

¹⁶ VALLIAS, André. *Oratório*. Disponível em: <<http://www.andrevallias.com/oratorio/>>.

¹⁷ AZEVEDO, Wilton. *Canal Wilton Azevedo*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/user/wiazeved>>.

¹⁸ TORRES, Rui. *Telepoesis*. Disponível em: <<http://telepoesis.net/>>.

¹⁹ ARQUIVO DIGITAL DA PO-EX. Disponível em: <<http://po-ex.net/>>.

Arte Conceitual

O ponto base da arte conceitual é a noção de que a arte é um conceito. Este princípio tira o foco – e o ser arte – do objeto construído e o transfere para a imaterialidade da ideia do artista e sua intenção de que algo seja arte. Não há mais um limite de material na obra de arte, pois não é o material que importa. Quando há uma obra física na arte conceitual, esta é o efeito de uma proposta ou desenvolvimento de um conceito. O que quer dizer que a noção de obra é expandida e as possibilidades do que pode ser arte são alargadas. Assim, existem obras em que os objetos específicos podem ser trocados de exposição em exposição e sua montagem ou construção pode ser efetuada por qualquer um (ou até mesmo deixadas em aberto). Como também passa a ser plenamente possível que um objeto pré-fabricado, ou uma proposição de ação (como também o ato em execução), sejam considerados arte.

Desta forma, posso falar de obra de arte **como uma totalidade expandida de coisas e eventos em que não posso reduzir a obra a seu objeto sem eliminar seu funcionamento, pois seu cerne está em ser uma ideia/conceito**. Ou como afirma Joseph Kosuth em seu artigo *Art after philosophy* (1969):

A informação antecipada acerca do conceito de arte e acerca dos conceitos de um artista é necessária para a apreciação e o entendimento da arte contemporânea. Qualquer um e todos os atributos físicos (qualidades) das obras contemporâneas, se considerados separada e/ou especificamente, são irrelevantes para o conceito de arte. O conceito de arte (como disse Judd, embora não quisesse dizer nesse sentido) precisa ser considerado em sua totalidade. Considerar as partes de um conceito é, invariavelmente, considerar aspectos irrelevantes para a sua

condição artística — ou como ler partes de uma definição²⁰.

Portanto, criticar a arte conceitual por ela depender de um aparato teórico conceitual é ignorar que ela tem justamente a intenção de ser uma ideia. Ou seja, a conceitualização ou ideia não é uma "explicação" posterior "externa à obra", mas é parte total dela, seu motor de existência que precede qualquer montagem ou construção (a "explicação" não é posterior).

Esse elemento se encontra bastante vigente nos trabalhos de ambos os grupos literários mencionados por meio da construção de um aparato teórico que integra as suas publicações textuais e se mostra necessário para a sua compreensão. São textos muitas vezes publicados em conjunto com o que normalmente se teria como "a obra literária" e que deveriam estar ao lado dela, pois a integra completamente²¹.

²⁰ "Advance information about the concept of art and about an artist's concepts is necessary to the appreciation and understanding of contemporary art. Any and all of the physical attributes (qualities) of contemporary works if considered separately and/or specifically are irrelevant to the art concept. The art concept (as Judd said, though he didn't mean it this way) must be considered in its whole. To consider a concept's parts is invariably to consider aspects that are irrelevant to its art condition—or like reading parts of a definition." KOSUTH, Joseph. *Arte after philosophy*. In: ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake (ed.). *Conceptual art: a critical anthology*. Cambridge: MIT, 1999. p. 169. (Tradução: KOSUTH, Joseph. *A Arte depois da filosofia*. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (Org). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009. p. 224)

²¹ Talvez uma diferença possível entre a arte conceitual e a literária seja que até a literária vanguardista ainda opera dentro de um padrão de elementos, meios e modos de construção (que Kosuth chamará de padrões morfológicos) que se não são típicos, fazem referência aos modos de produção anteriores de literatura. Assim, ela ainda usa palavras, sons, letras, entre outros e, na maioria das vezes, dentro de uma página de papel. E por ainda utilizar esses traços típicos, o público espera reconhecer nela algo "literário" ou o uso desses elementos e modos de construção facilitam ao público reconhecer como "literário". A arte conceitual, do seu modo, tentou romper com essa noção de similaridade com as artes visuais, recusando muitos dos modos

O grupo Po-Ex deixou bem claro com seu nome que se tratava de um movimento experimental, cujo valor não está na produção final, mas no ato de se propor um experimento e executá-lo, como coloca Ana Hatherly:

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 contrário – da execução à conceptualização – porque a obra experimental é uma forma particular de descoberta que ensina o seu autor²².

António Aragão, também do Po-Ex, ao falar de sua experimentação com a programação e permutação de poemas afirma que: “Aqui o homem fabrica o próprio calculador de possibilidades”²³. Fato que caminha em consonância com a noção de arte conceitual de Sol LeWitt (em seu *Paragraphs on conceptual art* de 1967):

Quando um artista usa uma forma conceitual de arte, significa que todo o planejamento e decisões são tomadas de antemão, e a execução é uma coisa perfunctória. A ideia se torna uma máquina que cria arte²⁴.

de produção destas (tendo assim obras que não eram, naquela altura, facilmente localizáveis dentro de um padrão de artes visuais, ou seja, pintura, escultura, etc.).

²² HATHERLY, Ana. *A Casa das musas*. Lisboa: Estampa, 1995. p. 10.

²³ ARAGÃO, António. A Arte como “campo de possibilidades”. In: HATHERLY, Ana; CASTRO, E. M. de Melo e. *Po-Ex: textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa*. Moraes Editores: Lisboa, 1981. p.105.

²⁴ “When an artist uses a conceptual form of art, it means that all of the planning and decisions are made beforehand and the execution is a perfunctory affair. The idea becomes a machine that makes the art.” (Sempre que não especificado, trata-se de uma tradução minha) LEWITT, Sol. *Paragraphs on conceptual art*. Disponível em: <<http://radicalart.info/concept/LeWitt/paragraphs.html>>.

Ao localizar o ser arte na concepção ou na ideia, acaba por validar o resultado pelo plano, ou seja, como o plano é o que importa, não há necessidade de submeter o resultado a qualquer tipo de verificação ou justificação. Ele será fundamentado por seu plano, por sua origem como um efeito dependente daquilo que o gerou.

Nas três concepções expostas acima há a mesma noção performativa de obra, em que esta se torna um plano/programa e uma proposição de ação, em maior ou menor grau. A obra pode ser uma direção para quem monta a exposição, como é o caso do *One and three chairs* de Joseph Kosuth, que consiste em: uma cadeira, uma foto desta cadeira no atual lugar da exposição e uma definição tirada de um dicionário da palavra cadeira. As partes que vem para exposição são a impressão da definição de cadeira e as instruções de montagem para a peça (ambas assinadas por Kosuth), sendo então a cadeira de escolha de quem monta a obra²⁵.



Figura 1. One and Three Chairs de Joseph Kosuth

²⁵ Kosuth repetiu este tipo de obra inúmeras vezes, variando o objeto em questão e o modo das definições, como em *Clock (One and Five)*.

As instruções também podem ser para o espectador/participante. É o caso dos cartões-partitura utilizado pelos membros do grupo Fluxus, George Brecht, Alison Knowles, entre outros²⁶, como também as peças coletadas no livro *Grapefruit* de Yoko Ono que consistem resumidamente de pequenas instruções para ação (algumas mais factíveis de serem executadas do que outras). Como, por exemplo, a *Peça Cidade*, que diz:

Ande por toda cidade com um carrinho de bebê
vazio²⁷.

Ou, de caráter mais místico, a “*Peça Sanduíche de Atum*”:

Imagine mil sóis no
céu ao mesmo tempo.
Deixe-os brilhar por uma hora.
Daí, deixe-os gradualmente derreter
para dentro do céu.
Faça um sanduíche de atum e coma²⁸.

Nestas obras temos uma proximidade do modo de operar com poemas como o *Tudo pode ser dito em um poema*, da série *Combinatórios*, de E. M. de Melo e Castro, um dos principais membros do Po-Ex. O poema consiste em uma sequência de instruções para gerar uma série de permutações. Ele é uma amostra de possibilidade:

TUDO PODE SER DITO NUM POEMA

1) propõe-se o seguinte modelo

²⁶ MELIM, Regina. *Performance nas artes visuais*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

²⁷ ONO, Yoko. *Grapefruit*: a book of instructions and drawings by Yoko Ono. Simon & Schuster: New York, 2000. [p. livro sem paginação].

²⁸ Ibid, [p. livro sem paginação].

etc.)

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

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.

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

etc²⁹.

Ao dizer que “tudo pode ser dito num poema” o poema meramente fixa um modo de operar, um conjunto de regras. Todo o resto são exemplos possíveis a serem decididos por quem o for utilizar ou montar. O poema, seguindo sua proposta, abre um leque de

²⁹CASTRO, E. M. de Melo e. *Círculos afins*. Lisboa: Assírio e Alvim, 1977. p. 98-99.

possibilidades de ação e aponta adiante. Ele exemplifica a sua própria proposição, mostra que as possibilidades de construção dentro daquele sistema de regras é infinito, e convida o leitor a começar.

Se olharmos seu contexto, veremos que este poema faz parte do livro *Álea e vazio* de 1971. Trata-se de um livro começa e termina exibindo sua proposta de ação. No início há uma pequena explicação do título, que também pode ser compreendida como sua proposta de trabalho – explorar as probabilidades e possibilidades do dizer de forma mínima (ou reduzida aos seus elementos mínimos):

álea: a lei do acaso
o total das probabilidades
vazio: talvez o nada sobre que se funda a linguagem
álea e vazio: as probabilidades do dizer³⁰

Já no final do livro existe um conjunto de notas que funcionam como elucidação das ideias desenvolvidas ao longo de cada seção do livro. Daí, podemos compreender todo o livro como o desdobramento de pesquisas poéticas retomando princípios de séries, combinações, reiterações, possibilidades e outros procedimentos de permutação textual, sonora e imagética. O poema pode ser compreendido como uma redução mínima do motor de criação que serve de base para esta série e seus poemas, muito ao modo de como propôs LeWitt, a ideia se torna uma máquina que cria poemas. Ou seja, se lermos este livro tendo em conta o modo de funcionar da arte conceitual – através das próprias indicações que o livro e os poemas nos dão – ,então devemos notar que estes não devem ser tomados como objetos parados, mas como desenvolvimentos possíveis de um jogo de elementos e regras, em que estas regras e elementos devem ser compreendidos pelo leitor como parte integral da obra.

³⁰Ibid, p.77.

Em uma situação mais extrema, mas ainda dentro de uma visão das artes conceituais, o grupo Po-Ex elaborou performances efetivas, como a intervenção coletiva chamada de *Conferência-Objeto*, descrita por Ana Hatherly, ocorrida na Galeria Quadrante em Lisboa durante a exposição e lançamento do 1º e 2º número da revista *Operação*, incluindo a leitura de um texto crítico pastiche, leitura de poemas por um Melo e Castro propositalmente gaguejante, música experimental, tudo numa ordem que intentava ser confusa para o público.³¹

Os Concretos, apesar do que seu nome poderia indicar, também acabaram por se aproximar desse modo de fazer arte, de certa forma, diminuindo a importância material e transferindo-a para a conceitualização e, conseqüentemente, para uma performatividade desta. Isto pode ser compreendido dentro da sua proposta verbivocovisual de levar a obra para além do impresso imediato. Podemos assim pensar nos vídeopoemas, as já ditas projeções via laser de poemas por Augusto de Campos ou, em um caso mais proceduralmente tímido, a proposta de Haroldo de Campos de que os textos de *Galáxias* poderiam ser lidos em qualquer ordem.³²

Penso também na série *Poetamenos* (1953) de Augusto de Campos, em que as palavras do poema tem cores diferentes ao modo de indicar a necessidade de uma leitura em várias vozes na execução do

³¹ HATHERLY, Ana. In: HATHERLY, Ana; CASTRO, E. M. de Melo e. *Po-Ex: textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa*. Moraes Editores: Lisboa, 1981. p. 76-84. (Essa edição apresenta o plano em lista e mapa para a *Conferência-Objeto*)

³² Mais tímido no sentido de que ler os textos de *Galáxias* em qualquer ordem não necessariamente demonstre uma construção planejada, e sim a ausência de plano ou indiferença de ordem.

poema³³. Isso se torna claro através do aporte teórico que antecede a série e em que o autor desenvolve sua proposta de uma *klangfarbenmelodie* com base na música de Webern³⁴.

lygia finge
 rs ser
 digital
 dedat illa(grypho)
 lynx lynx assim
 mãe felyna com ly
 figlio me felix sim na nx
 seja: quando so lange so
 ly
 gia la sera sorella
 so only lonely tt-

Poema *lygia fingers* da série *Poetamenos* de Augusto de Campos³⁵

³³ CAMPOS, Augusto de. *Poetamenos*. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/poetamenos.html>>.

³⁴ CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Decio; CAMPOS, Haroldo de. *Teoria da poesia concreta: textos críticos e manifestos 1950-1960*. São Paulo: Ateliê, 2006. p. 15. Um problema que vale ressaltar é que, tanto o poema citado de Melo e Castro quanto o de Augusto de Campos muitas vezes são publicados – em antologias ou em edições posteriores – sem o aporte teórico que foi produzido **com o poema** e originalmente publicado junto. Assim, ficamos com uma obra dilacerada, em que parte de sua integridade é removida, em prol de uma concepção de autonomia plena do objeto artístico, de que o objeto existe e **tem** que ser compreendido sem instruções de uso ou o que se acreditam ser referências "externas". Ou seja, prejudica-se a compreensão da obra, por ignorar o contexto e funcionamento proposto da obra.

³⁵ CAMPOS, Augusto de. *Lygia fingers*. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/augustodecampos/01_01.htm>.

Nesse contexto, o poema aparentemente normal passa a ser uma indicação de ação e execução sonora através de um elemento visual, ao modo de uma partitura para execução de leitura em várias vozes. Ou seja, ao tentar extrapolar o impresso, o poema começa a ser construído de modo a indicar uma execução por parte de leitores futuros (ou até mesmo o próprio autor). Experimento este que foi posteriormente levado a cabo pelo próprio autor³⁶, mas também nas musicalizações de diversos poemas com Cid Campos ou ainda na versão de Gilberto Mendes para o coro da OSESP do poema *Beba coca-cola* de Décio Pignatari³⁷.

Se prosseguirmos por estes pontos, poderíamos dizer que ambos os movimentos seguiram certos padrões das artes visuais e fugiram a certas concepções de obra de arte como, a arte como fonte de prazer sensível e a arte como objeto autônomo. Mas por agora o que é importante notar é que na literatura a experimentação de diferentes meios tecnológicos e a aproximação de alguns parâmetros e conceitos das artes visuais caminham juntos. Para compreendermos as produções destes grupos não podemos dissociar estes elementos. E se quisermos compreender as produções digitais contemporâneas também nos convém não deixarmos de lado essa associação e, mais importante, suas implicações.

³⁶ Versão lida pelo próprio autor
<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/01_01.htm>.

³⁷ É interessante notar aqui que não se trata meramente de musicar poemas, mas de levar a cabo uma proposta da própria obra, uma proposta que já se encontra formulada antecedendo a obra no volume apresentado ao público. MENDES, Gilberto. *Beba Coca-cola*. Disponível em: <<http://youtu.be/6DKRtGjlaD4>>.

II

“Se alguém chama de Arte, é Arte”

Retomemos agora o preceito comum à arte conceitual (e ao mundo da arte em geral) proferido por Donald Judd de que “se alguém chama de arte, é arte”. Por trás dessa concepção existe uma complexidade que é facilmente deixada de lado em detrimento de uma aparente simplicidade. Esclareço que não se trata aqui de negar ou aceitar esta concepção de arte, mas de tentar esclarecê-la e esclarecer seus pressupostos o máximo possível.

De partida, vale apontar que existe outra frase, atribuída a Marcel Duchamp, supostamente no contexto da recusa de sua peça *Fonte* para a exposição organizada pela Associação de Artistas Independentes em Nova Iorque, que soa muito próxima a de Judd. Esta é: “arte é qualquer coisa que o artista disser que é arte não o que os críticos dizem ser arte”³⁸. Ambas partem de um subjetivismo extremo em que alguém – um “eu” – tem o poder absoluto de declarar qualquer coisa como arte. Entretanto, se na frase de Judd há uma indistinção de quem declara, a de Duchamp localiza este “eu” ocupando o papel de artista (em oposição aos críticos) e logo, dentro

³⁸“art is whatever an artist says is art, not what critics say art is”<http://www.toutfait.com/issues/issue_3/News/graham/graham.html>.

Algo bastante peculiar de se notar é que a frase de Duchamp aparece em inglês completa e contextualizada (como uma desautorização da crítica a partir dos artistas), enquanto que em português ela é normalmente vertida para “arte é o que eu dizer que é arte”, alterando o termo “artista” por “eu” – assumindo a primeira pessoa – e a parte “não o que os críticos dizem ser arte” é ignorada. Logo, ela se torna uma frase que denota poder absoluto ao Duchamp que a profere e não só no sentido positivo de eleger algo como arte, mas no de desautorizar algo como arte.

de um ambiente de arte ou um mundo da arte³⁹ em que já existem papéis específicos de artistas e críticos⁴⁰.

Dentro da arte conceitual, Joseph Kosuth usou e analisou a proposição de Judd em seu artigo *Artafter philosophy*. Entretanto, enquanto que aqui eu apresento a tautologia como um problema – e tanto a frase de Judd quanto a de Duchamp são igualmente tautológicas –, Kosuth a via – em um mundo em que arte e não-arte aparentemente não portavam características intrínsecas que as distinguíssem – como uma necessidade para compreender algo como arte: "A consequência é que entender e considerar essa forma [um dos cubos de Judd] como uma obra de arte é necessariamente um a priori em relação à sua observação, a fim de vê-la como obra de arte"⁴¹. Isso seria devido a um caráter denotativo da própria arte, de entender a arte como uma afirmação do que é arte.

³⁹ As questões acerca da noção de mundo da arte tem sido já bastante discutidas pela corrente de filosofia analítica da arte norte-americana, especialmente por George Dickie, Noël Carroll, e o recém falecido Arthur Danto.

⁴⁰ A diferença da tautologia de Duchamp é que ela, por afirmar um artista antes da arte, faz crer que existe algum sistema externo ao fazer artístico que denote um "eu" como artista e logo portando a autoridade/privilégio de dizer algo como arte, ou seja, abre margem para um mundo da arte externo/anterior ao fazer arte.

⁴¹ "It follows then that understanding and consideration of it as an art work is necessary *a priori* to viewing it in order to 'see' it as a work of art." KOSUTH, Joseph. *Arte after philosophy*. In: ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake (ed.). *Conceptual art: a critical anthology*. Cambridge: MIT, 1999. p. 168-169. (Tradução: KOSUTH, Joseph. *A Arte depois da filosofia*. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecilia (Org). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009. p. 224)



Figura 3. Obra sem título, escultura em concreto por Donald Judd.

Kosuth vê na frase de Judd “se alguém chama de arte, é arte” um ato de apontar um X como arte, ou seja, de definir X como arte e inversamente definir arte como abarcando aquele X no modo de “é isso que eu considero arte” ou “eu tenho isso como um exemplo de arte”⁴². Torna-se aqui bastante claro o diálogo de Kosuth com a filosofia analítica. Ele equipara o ato artístico a um ato de fala. E, em uma analogia à filosofia kantiana, propõe que a arte seria como um juízo analítico – o predicado já contido no conceito sem necessidade de prova externa – em oposição a um juízo sintético – em que há a necessidade de referência externa –, de modo que, para Kosuth, a arte é uma proposição do que é arte:

Trabalhos de arte são proposições analíticas. Isto é, se vistos dentro de seu contexto — como arte — eles não fornecem nenhuma informação sobre algum fato. Um trabalho de arte é uma tautologia,

⁴² Devo essa compreensão às aulas do Professor Celso R. Braida do departamento de filosofia da UFSC.

na medida em que é uma apresentação da intenção do artista, ou seja, ele está dizendo que um trabalho de arte em particular é arte, o que significa: é uma definição da arte. Portanto, o fato de ele ser arte é uma verdade a priori (foi isso o que Judd quis dizer quando declarou que “se alguém chama isso de arte, é arte”).⁴³

Se antes uma semelhança morfológica determinava algo como arte – cor, linhas, traços, uma superfície, etc. –, com a arte conceitual é a função intencionada pelo artista que determina algo como arte, não mais as características do objeto. Ou seja, não determino mais algo como poema por procurar nele versos, palavras, rimas, etc. A sua identificação é intencional e funcional⁴⁴.

A arte é então o que eu/artista decido, livre de qualquer conceito prévio do que seja arte. O que também subentende ser livre de definições externas ao criador (a desautorização de Duchamp aos críticos). E ainda, livre de restrições à ação criativa, exceto as que o

⁴³“Works of art are analytic propositions. That is, if viewed within their context —as art— they provide no information what-so-ever about any matter of fact. A work of art is a tautology in that it is a presentation of the artist’s intention, that is, he is saying that a particular work of art is art, which means, is a *definition* of art. Thus, that it is art is true a priori (which is what Judd means when he states that “if someone calls it art, it’s art”).” KOSUTH, Joseph. Arte after philosophy. In: ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake (ed.). *Conceptual art: a critical anthology*. Cambridge: MIT, 1999. p. 165. (Tradução: KOSUTH, Joseph. A Arte depois da filosofia. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecilia (Org). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009. p. 219-220)

⁴⁴ Kosuth está aqui indo contra os preceitos do que ele chama de Formalistas que o antecederam e sua busca por elementos mínimos do que fazia algo uma obra de arte (e que depois levavam a produção de obras utilizando fortemente estes elementos). Segundo Kosuth, esse tipo de visão de arte aceita de antemão o que seria arte e meramente age de acordo.

artista impõe a si mesmo⁴⁵. A "arte" produzida então decide o que é arte (ou seja, o "criador" conceitual).

E aqui fica bastante claro a razão porque existe uma linha tênue na arte conceitual entre arte e crítica. Quando o papel do artista ao criar uma obra é o de questionar e colocar em cheque o conceito de arte, e quando a obra se torna uma construção conceitual-intencional, o fazer artístico se torna um fazer predominantemente teórico, distante do fazer material (não importa quem produz ou monta o objeto em exposição), em que supro a crítica e filosofia com a arte, assumindo o papel destas. Ou seja, a arte se torna teórica e crítica, eliminando o lugar destes⁴⁶ (a proposição de Duchamp contra a crítica se torna então de certa forma irrelevante). O problema aí é que, a arte deixa de ser arte no momento que ela sobrepõe as funções de outras disciplinas e se limita somente a exercê-las. Se em uma visão platônica ou hegeliana a arte era algo como uma filosofia imperfeita, na proposta de Kosuth, com uma pretensa queda da filosofia, a arte se torna uma "filosofia", ela se torna somente um exército meta-artístico em um retorno à arte pela arte (o problema aqui está no "somente").

A proposição "se alguém chama de arte, é arte" é um subjetivismo extremo. Denominar algo como arte parte de um ato de fala sem distinção do objeto ou de quem fala. A consequência dessa proposição é que, como na estética kantiana ou schilleriana, ela também coloca o parâmetro do que é arte numa base subjetiva absoluta. E ao focar totalmente sobre o sujeito, ela ignora o objeto – a

⁴⁵. Preceito que será amplamente explorado na literatura pelos grupos citados e também outros, como o OuLiPo – *Ouvroir de littérature potentielle* que baseia sua linha de ação em criar obras através de restrições que eles mesmos se impõem.

⁴⁶ DANTO, Arthur. *The Philosophical disenfranchisement of art*. New York: Columbia University, 1986.

obra (*ergon*) – para sua definição de arte. Assim, na arte conceitual e na sua linhagem, não é um olhar sobre o objeto que pode determinar se ele é arte, mas uma visão da intenção dos indivíduos que criam. **E é o subjetivismo extremo, a ignorância da obra como construto e a origem tautológica do que é arte que permite traçar um paralelo com a noção romântica de gênio**, a arte como aquilo que um gênio cria, no sentido de que: o que o gênio criar, será arte.

“As Belas Artes são produto do gênio”

Em Kant, o juízo estético não é (não pode ser) conceitual. Não há então propriamente conhecimento através do objeto, mas uma legitimação de um ato universal, pois, sendo o juízo desinteressado, não pode portar características do mundo, e deve ser apreciado da mesma forma por todos. Ou seja, a obra estar livre de qualquer conteúdo faz com que sua recepção seja sempre igual para todos (assim universal e subjetiva ao mesmo tempo). Dentro deste sistema, o juízo de uma obra só pode se dar por intuição.

Se assim se configura no lado da recepção, no lado da criação a obra é fruto da invenção e inspiração de um gênio. Gênio para Kant: “é a predisposição mental inata através da qual a natureza dita regras à arte”⁴⁷. Para Kant, o conceito de gênio pressupõe uma originalidade absoluta, pois se trata de um talento para produzir algo a que nenhuma regra pode ser dada ou descoberta. O gênio é o que cria fora do mundo das regras. O que implica dizer que o gênio cria fora de qualquer sistema de reiteração metodológica (logo a aversão à técnica e tecnologia ou qualquer sistema que ensine um fazer artístico por parte das filosofias românticas da arte). Com isso temos

⁴⁷ “is the innate mental predisposition *through which* nature gives the rule to art.” KANT, Immanuel. *Critique of judgement*. (trad. Werner S. Pluhar) Indianapolis: Hackett, 1987. p.174-175.

a afirmação de que o ato criativo, a arte produzida pelo gênio e a recepção ou fruição da obra são **únicas**⁴⁸, e logo, se encontram fora de qualquer conceitualização possível, somente sendo compreendida verdadeiramente pela intuição direta – sem mediação – de outro gênio – também dotado pela natureza –, ou seja, sem um procedimento metodológico ou sistemático de compreensão⁴⁹.

Kant garante o sistema de uma recepção desinteressada e sem conceitos da arte afirmando que somente algo que é produzido de forma desinteressada e sem conceitos por um gênio pode ser arte (ou belas artes). Caímos novamente em um loop teórico que exclui de ser arte qualquer objeto que não se encaixe em seu sistema⁵⁰.

Em Schiller há a transformação da noção de gênio de um aporte metodológico para uma de conteúdo⁵¹. Aparecem então as noções de consciência e distinção estética em um sistema que segrega a arte e o mundo. Hans-Georg Gadamer expõe a problemática claramente em parte de sua obra *Verdade e método*:

A ideia da formação estética – como a derivamos de Schiller – consiste precisamente em não deixar valer nenhum critério de conteúdo e em dissociar a obra de arte do seu mundo. Uma expressão dessa dissociação é que o domínio a que a consciência esteticamente formada toma posse é expandido, se tornando universal. Tudo àquilo a que ela atribui "qualidade" se torna seu. Ela não escolhe mais nada, porque ela não é e nem pretende ser algo no qual uma escolha possa ser baseada. Através da reflexão, a consciência

⁴⁸Idid, p. 175.

⁴⁹Idid, p. 179.

⁵⁰ KANT, Immanuel. *Critique of judgement*. (trad. Werner S. Pluhar) Indianapolis: Hackett, 1987. p. 174.

⁵¹ GADAMER, Hans-Georg. *Truth and method*. New York: Continuum, 2006. p.71.

estética passou além de qualquer gosto determinante e determinado, e representa, ela mesma, uma total ausência de determinação. Ela não mais admite que a obra de arte e seu mundo pertençam um ao outro, ao contrário, a consciência estética é o centro vivencial (erlebende) de onde tudo que for considerado arte é medido⁵².

A consciência estética equivale a uma posição à parte, alienada do mundo que tem o belo como base. Dentro dessa concepção, atribuir valor estético é apontar algo como universal, além e distanciado da existência, livre de qualquer conteúdo e fora de qualquer possibilidade de escolha ou diferenciação mundana. A distinção estética tem a função de anular os elementos mundanos de algo e abstraí-los a ponto de a única coisa que importa é a esteticidade livre de tudo externo (propósitos, funções, influências políticas, sentidos religiosos, etc.), restando somente o estético do objeto. Há então um nivelamento de tudo que é estético. Em certa consonância à visão kantiana que já desfocava a obra em prol de sua produção pelo gênio e sua recepção desinteressada, a visão de Schiller anula a importância do objeto ao estabelecer que qualquer coisa pode ser apreendida e nivelada como estética dentro da consciência estética, anulando seus traços e distinções⁵³.

⁵²"the idea of aesthetic cultivation — as we derived it from Schiller — consists precisely in precluding any criterion of content and in dissociating the work of art from its world. One expression of this dissociation is that the domain to which the aesthetically cultivated consciousness lays claim is expanded to become universal. Everything to which it ascribes "quality" belongs to it. It no longer chooses, because it is itself nothing, nor does it seek to be anything, on which choice could be based. Through reflection, aesthetic consciousness has passed beyond any determining and determinate taste, and itself represents a total lack of determinacy. It no longer admits that the work of art and its world belong to each other, but on the contrary, aesthetic consciousness is the experiencing (erlebende) center from which everything considered art is measured." Ibid, p.73-74.

⁵³Ibid, p.74.

Dentro desta visão de Schiller, o gênio é o que tem o privilégio de criar fora do mundo. Pois ele, como o estético, se encontra além do mundo e se torna inacessível ao conteúdo e diferenciação mundana. É também devido a essa segregação entre arte-gênio e mundo que deriva nossa figuração do artista como um outsider, como um excêntrico anormal. Entretanto, dentro da visão estética, existe um peso que cai sobre o gênio: "Pois, uma sociedade culta que tem se retirado de suas tradições religiosas espera algo mais da arte do que a consciência estética e o ponto de partida da arte podem dar."⁵⁴ O artista então se torna um "messias secular" de quem todos esperam que os torne pessoas melhores⁵⁵. Passamos então a ver a arte como algo que melhora quem a experiencia, a arte deve elevar as pessoas, fazê-las rever seus pontos de vista políticos, deve sacudi-las de seu torpor, deve unir as pessoas, deve torná-las mais dignas e mais "humanas" de alguma forma. O problema não está em ela poder executar tal tarefa, mas no fato que ela passa a **ter que** executá-la. Torna-se um efeito automático pressuposto de qualquer contato com uma obra de arte, quando em realidade a única coisa universal dentro de visão estética da arte é de que a arte não tem mais conteúdo, e é universal porque é somente estética⁵⁶. A ironia é que tal visão existe dentro de um sistema que ergue um distância ontológica intransponível entre arte e vida.

⁵⁴ "For a cultured society that has fallen away from its religious traditions expects more from art than aesthetic consciousness and the 'standpoint of art' can deliver". Ibid, p. 76.

⁵⁵ Está visão está em Kosuth quando ele sugere que talvez a arte tenha a capacidade de suprir as "necessidades espirituais do homem", agindo analogicamente onde a filosofia e a religião agiam antes de ter alcançado seu fim. KOSUTH, Joseph. Arte after philosophy. In: ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake (ed.). *Conceptual art: a critical anthology*. Cambridge: MIT, 1999. p. 170.

⁵⁶ GADAMER, Hans-Georg. *Truth and method*. New York: Continuum, 2006. p. 76.

Dentro deste cenário ainda podemos encontrar pontos de vista – tanto populares quanto acadêmicos – que estão fundados na segregação entre arte-gênio e mundo: 1) o preconceito contra qualquer arte encomendada (hoje a distinção comum entre arte e indústria cultural), como se arte "verdadeira" apenas pudesse ser produzida por inspiração desinteressada; 2) a noção de que o artista não pode ser julgado ou medido por padrões sociais e morais (pois ele está fora do mundo e opera em um padrão incompreensível a não ser para outro gênio); 3) o pressuposto de que existe uma diferença entre arte e "arte verdadeira", entre, por exemplo um objeto de artesanato e uma escultura de museu (a verdadeira é aquela criada pelo gênio).

Todas essas concepções fazem parte de uma noção de cultivação estética em que a distinção estética universaliza e planifica tudo que é considerado belo. É ela – a universalidade estética – que permite aos museus constituírem um local em que tudo pode ser colecionado, pois tudo que ali reside está universalmente elevado, não há diferença entre as obras que ali residem. Este fenômeno pode ser compreendido em oposição às coleções antigas feitas por escolhas relacionais, mundanas e específicas (o gosto de Rei Felipe IV pelas pinturas de Diego Velázquez, ou a escolha por Michelangelo porque ele executava a obra de modo a transparecer algo conforme o gosto de seus contratantes). Esse procedimento de nivelamento estético funciona como uma auto-confirmação de uma classe culta (esteticamente cultivada) até os dias de hoje.

Como bem coloca Hans-Goerg Gadamer, os preceitos estéticos, surgidos no século XVIII e fortalecidos no século XIX, alteraram-se mas permaneceram em nossos dias:

Entretanto, a consciência geral ainda é afetada pelo culto do gênio do século XVIII e pela sacralização da arte que temos visto como característica da sociedade burguesa do século XIX. Isto é confirmado pelo fato de que o conceito de gênio é fundamentalmente concebido a partir do ponto de vista do observador. Esse antigo conceito parece convincente não à mente criadora, mas à mente que julga. O fato de que a obra parece para o observador como um milagre inconcebível de ter sido criada por alguém, é refletido no caráter milagroso da criação por inspiração genial. Aqueles que criam usam estas mesmas categorias em relação a si próprios, e logo o culto do gênio, característico do século XVIII, foi também certamente alimentado por artistas. Entretanto, eles nunca foram tão longe em auto-apoteose quanto a sociedade burguesa os teria permitido. A autocompreensão dos criadores sempre permaneceu bem mais sóbria. Quem cria vê possibilidades de fazer e agir, e questões de "técnica", enquanto que o observador busca inspiração, mistério e significado profundo⁵⁷.

⁵⁷ "Popular consciousness, however, is still affected by the eighteenth-century cult of genius and the sacralization of art that we have found to be characteristic of bourgeois society in the nineteenth century. This is confirmed by the fact that the concept of genius is now fundamentally conceived from the point of view of the observer. This ancient concept seems cogent not to the creative, but to the critical mind. The fact that to the observer the work seems to be a miracle, something inconceivable for anyone to make, is reflected as a miraculousness of creation by inspired genius. Those who create then use these same categories in regard to themselves, and thus the genius cult of the eighteenth century was certainly nourished by artists too. But they have never gone as far in self-apotheosis as bourgeois society would have allowed them to. The self-knowledge of the artist remains far more down to earth. He sees possibilities of making and doing, and questions of "technique," where the observer seeks inspiration, mystery, and deeper meaning." GADAMER, Hans-Georg. *Truth and method*. New York: Continuum, 2006. p. 80-81.

Não se trata então de noções que tenham se esgotado com sua época, mas de concepções que se tornaram tão enraizadas em nossas próprias visões acerca da arte que não nos damos conta de sua permanência, chegando mesmo a ter como absurdo a ideia de que elas tenham permanecido. Resta-nos então marcar algumas destas permanências.

Resquícios do gênio na arte conceitual

Irei aqui apenas me ater aos principais pontos de convergência, tendo em mente que o pormenor do funcionamento destas noções de obra de arte já foi analisado ao longo deste texto.

1) A concepção de arte no século XIX coloca a arte como fora do mundo (ela não afeta e não é afetada pelo mundo). Na concepção da arte conceitual a arte é um conceito – uma ideia – que não é verificável nem toma posição alguma no mundo. Ambas acabam por propor que a arte está fora do alcance tanto da mundaneidade quanto do outro (que não seja um privilegiado gênio); isso por ter sua origem fora do mundo e pela inacessibilidade de ser uma ideia de alguém.

2) Dentro de ambas as concepções de arte, tudo se torna nivelado (as obras perdem seu conteúdo), uma por anular a diferença de tudo ao propor a distinção estético para uma consciência estética (e ser obra de um gênio que cria fora do mundo); a outra, por toda arte ser apenas um indagar acerca do conceito de arte e o ser arte ser uma função (que pode ser aplicado a qualquer coisa)⁵⁸. Logo, existe um duplo movimento de segregação e nivelamento. Segregação que

⁵⁸ KOSUTH, Joseph. Arte after philosophy. In: ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake (ed.). *Conceptual art: a critical anthology*. Cambridge: MIT, 1999. p.166, 170.

afasta a arte do mundo e nivelamento que anula qualquer traço distintivo e relacional entre aquilo que elas marcam como arte.

3) Dentro do padrão estético, o gênio cria sem regras (pois está fora do mundo mundano). O artista conceitual cria sem necessidade de regras (pois ao fundamentar a arte como conceito e intenção, não há limites para o que é arte).

3.1) O sistema estético de gênio é contra qualquer forma de técnica para produção artística (a técnica é contra artística pois ela requer conceitos e um conhecimento impossível para uma arte não interessada e porque o gênio produz por inspiração livre e natural). Na arte conceitual, temos indiferença com relação à técnica no sentido de que ela não é descartada nem apoiada (ela não interessa, pois a obra é conceito). Como já vimos, a obra pode ser planejada pela artista (algumas vezes envolvendo uma grande complexidade técnica), mas sua execução como fazer técnico é indiferente.

3.2) Essa aversão à criação técnica, reiterável e ensinável também se encontra na recepção, pregando a impossibilidade de qualquer apreensão que envolva um método. Logo, em ambos os sistemas é garantida a inacessibilidade da arte ao público. O público pode experienciar a arte, mas não há garantia de que a compreenda, pois não há parâmetro para julgamento mundano (a subjetivação também subjetiva o valor). Ou seja, em ambos, a arte está fora do alcance de qualquer verificação pormenorizada, longe de qualquer tentativa de compreensão metodológica da obra individual. O artista assim mantém seu status de distinto da sociedade, e afirma seu lugar como gênio.

3.3) Se Gadamer falava que era difícil para o artista afirmar o discurso do gênio porque estava sempre envolto em questões e

possibilidade de produção (mundana), a arte conceitual e sua desmaterialização da obra enfraqueceu esse argumento, possibilitando ao artista efetivamente – com a arte sendo uma ideia, função e intenção – se distanciar do fazer como trabalho e plenamente afirmar seu lugar como gênio, pois não necessita mais construir em um sentido material, como o caso de Lawrence Weiner que apenas cria as propostas em seu caderno, sem produzi-las até que alguém – um museu interessado – as requisitasse. Assim, na arte conceitual temos uma possibilidade de afirmação efetiva e absoluta de um gênio ao modo romântico, livre das amarras materiais.

4) Por fim, ambas tiram o foco do objeto, passando-no para o criador (e em alguns casos, para o receptor). 4.1) Logo, determino se é arte a priori por ser produção de um gênio, ou pela a intenção do artista (não pelos traços do objeto). 4.2) Assim, as três proposições abordadas, "as belas artes são produto do gênio" de Kant, "arte é qualquer coisa que o artista disser que é arte" de Duchamp e "se alguém chama de arte, é arte" de Judd, apontam na mesma direção de apoiar o status de arte totalmente em uma intenção subjetiva e um lugar de ilocução privilegiado. 4.3) Esse modo de ver a arte – através de uma subjetivação e justificação a priori – garante sua relativa "autonomia" com relação ao mundo. 4.4) Entretanto, essa localização subjetiva acaba por operar um menosprezo do objeto, pois seu status como arte é apenas garantido por seu criador, ou seja, por referência a uma subjetividade. Não é possível analisar se aquele objeto é arte ou não, a localização desse fator não está nele, mas em quem cria e na atribuição que este imprime no objeto. Tem-se uma autonomia absoluta, mas não do objeto como arte e sim de uma ideia e intenção ao modo de uma autoridade/autonomia absoluta da subjetividade.

A estética na arte é recusada, mas os pressupostos derivados desta concepção de arte, gênio, segregação/distinção, nivelamento

permanecem de alguma forma na arte conceitual. E pelo fato de a arte digital ser tributária, tanto em seu eixo das artes visuais quanto em seu eixo das artes literárias, à arte conceitual, ela se defronta com um aporte teórico que ainda carrega os resquícios da noção estética da arte. E é com estes conceitos que a arte digital deve se defrontar⁵⁹.

III

Arte digital e uma saída possível

Entre a variedade enorme de obras digitais, algumas dialogam diretamente com a arte conceitual, e não têm grandes problemas em serem analisadas dentro de tal aparato crítico e teórico⁶⁰. É o caso das *Amoreiras* (de 2010) criada por Gilbertto Prado e o Grupo Poéticas Digitais⁶¹ ou do *Looppoesia: a poética da mesmice* (de 2004) criado por Wilton Azevedo⁶².

⁵⁹ Infelizmente, por uma questão de espaço, não cabe aqui uma revisão bibliográfica demonstrando como grande parte dos críticos e teóricos da arte digital ainda lançam mão de pressupostos de uma teoria estética. Irei, então, me ater em expor como certos pressupostos estéticos não cabem na arte digital.

⁶⁰ Muitas vezes essas obras – dentro da tendência da arte conceitual dos anos 70-80 – substituem o ato de questionar o conceito da arte por um questionar sobre o papel da máquina, questionar o modo de operar da arte digital, causar estranhamento sensorio ou por uma exibição de seu próprio funcionamento tecnológico.

⁶¹ Nessa criação, sensores captam os sons da rua e o trepidar do chão e, através de um sistema de computador e motores, fazendo com que cada uma das cinco amoreiras se mexa de acordo com relação a especificidades dos sons, alterando os movimentos resultantes e certos parâmetros individuais. Através da possibilidade de interação entre os dados de cada amoreira e um algoritmo de aprendizagem, as árvores irão entrar progressivamente em sincronia de ação, entretanto, sendo reiniciadas todo dia para possibilitar a contínua aprendizagem no banco de dados. Os sons seriam indicadores de poluição nas ruas. O movimento, uma tentativa de cada árvore de se livrar da poluição, inversamente colocando em cheque a noção de que amoreiras seriam árvores poluidoras das ruas por causa de seus frutos. Expostas

Entretanto, existem outros tipos de criações que não se enquadram tão bem numa proposta conceitual, pelo menos não diretamente. São obras que, apesar de utilizarem alguns aspectos da arte conceitual, recusam os elementos que são tributários a uma visão estética da arte. O tipo de obra que tenho em mente seriam como *Amor de Clarice*⁶³, o *Palavrador*⁶⁴ ou inúmeras outras que podem ser encontradas no segundo volume do *Electronic Literature Collection*⁶⁵. Entretanto, para esse trabalho, penso na obra *Liberdade* – ainda em uma versão beta – que teve sua produção iniciada como uma proposta de trabalho do Grupo de Criação Digital no *II Simpósio Internacional e VI Simpósio Nacional de Literatura e Informática*, organizado pelo NuPILL – Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística, na Universidade Federal de Santa Catarina no final de 2013⁶⁶.

originalmente na exposição Emoção Artificial 5.0, no Itaú Cultural de São Paulo. POÉTICAS DIGITAIS. Disponível em: <<http://www.poeticasdigitais.net/projetos/amoreiras/index.html>>. PRADO, Gilberto. Grupo Poéticas Digitais: projetos desluz e amoreiras. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 8, n. 16, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202010000200008&lng=pt&nrm=iso>.

⁶² Obra de poesia digital que tenta explicitamente, através de uma série de repetições sonoras e visuais, de no máximo 8 segundos, gerar ruído em um sistema que não o comportaria, assim intentando questionar o funcionamento da arte digital.

⁶³ TORRES, Rui. *Amor de Clarice*. Disponível em: <<http://telepoesis.net/amorclarice/index.html>>.

⁶⁴ Um vídeo do *Palavrador* pode ser visto em: <http://collection.eliterature.org/2/works/marinho_palavrador/palavrador.mp4>.

⁶⁵ BORRÁS, Laura; MEMMOTT, Talan; RALEY, Rita; STEFANS, Brian (ed.). *Electronic Literature Collection Volume 2*. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization 2011. <<http://collection.eliterature.org/2/>>.

⁶⁶ Como um dos organizadores do evento, tive a oportunidade de acompanhar de perto o trabalho de desenvolvimento da primeira versão desta obra.

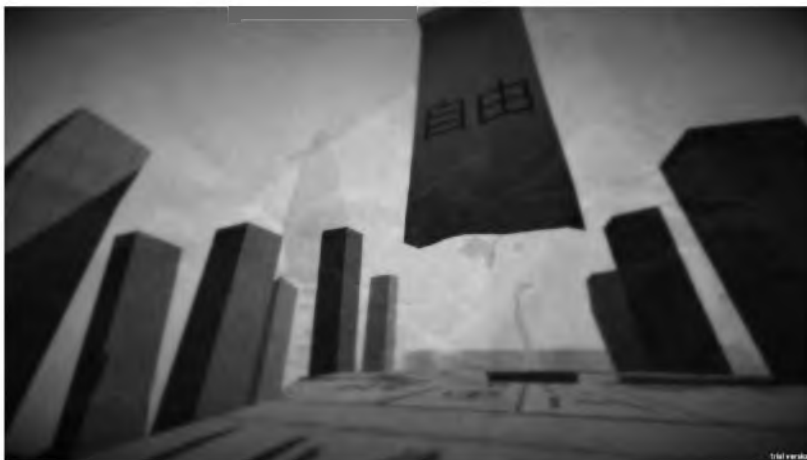


Figura 4. Visão de uma parte inicial de *Liberdade*.

A obra *Liberdade*

Em geral, a obra *Liberdade* é como um jogo de videogame ou computador em primeira pessoa, em que o jogador está livre para explorar um universo 3D⁶⁷. Trata-se de um ambiente com uma geografia diversificada – lagos, montanhas, rios, pontes –, cercado por um mar do esquecimento (que reinicia o jogo). O ambiente inclui vídeos, música instrumental, canto, poemas escritos, diálogos gravados, poemas recitados e uma série de elementos visuais diversos que abrangem desde origamis de *tsurus* e sapos até uma chuva de *haikais*. Suas localidades são soltamente baseadas em locais do bairro da Liberdade: restaurante, *shopping*, praça, uma prisão, etc.

⁶⁷ Não se deve aqui confundir o "mundo 3D" da obra *Liberdade* com a noção romântica de que a arte está segregada do mundo ontologicamente. O "mundo" da obra *Liberdade* – como o de qualquer outro jogo – e qualquer interação com ele ainda existe como parte deste único mundo em que vivemos. Ele é uma construção no mundo. Não há segregação, mas continuação de uma mesma vivência. Jogar a obra *Liberdade* ainda é viver.



Figura 5. Terreno montanhoso e um *tsuru* voando em *Liberdade*.

Em suas perambulações o jogador deve se confrontar com encontros, desencontros e solidão em forma de esferas luminosas, vermelhas, azuis e brancas. Ao entrar em contato com estas, ele coleta lembranças alheias relacionada àquele estado, em forma de algum poema, vídeo ou áudio, criando uma espécie de mosaico de lembranças coletadas.

A intenção é que o ambiente comporte vários usuários simultaneamente via rede, possibilitando que estes passem (ou roubem) memórias entre si em um diálogo de recordações alheias e encontradas. Além disso, uma plataforma *Wordpress* permite aos autores alimentar e alterar seus textos, vídeos, e sons, possibilitando que a obra possa mudar continuamente.



Figura 6. Visão aérea de um labirinto e um rio amarelo (também é possível ver alguns pontos luminosos de memórias).

A construção da obra teve vários participantes, entre programadores, pessoas que criaram vídeos, outros que compuseram textos e ainda outros que gravaram as vozes e canções, tendo em mente que, alguns transitavam por múltiplas atividades e todos interagiam na concepção da obra, e discutiram os limites e possibilidades do que poderia ou seria feito. Nesse sentido a obra, dentro dos limites de uma construção, se constitui como um diálogo em grupo, entre ideias e limites conjuntos, sendo efetivamente "colocada no lugar" pelos membros que a programavam.

Com a obra *Liberdade* em mente, passemos a confrontar os preceitos estéticos e da arte conceitual – segregação, nivelamento e gênio – com a arte digital.

Quebras com a arte conceitual e a estética

Se o gênio cria sem regras, por ser fruto de inspiração e estar fora do mundo, e o artista conceitual cria sem necessidade de regras, por se distanciar de ter que seguir qualquer padrão morfológico de uma arte, a arte digital, ao contrário, é uma arte que envolve regras. Ela é um criar regrado, uma produção em que a técnica é focada novamente como necessária e intransponível para existência do objeto artístico.

Isso é devido ao fato de que a arte digital é construída através da programação em um código-fonte, da mesma forma em que toda e qualquer produção digital que envolva um *software*⁶⁸ é programada em alguma linguagem de programação⁶⁹. Essas linguagens, sendo lógicas, são regradas, reiteráveis e podem ser ensinadas e aprendidas por qualquer um que se proponha a estudá-las (como qualquer língua “natural”). Programar é assim um ato de fazer técnico e seu conhecimento é uma tecnologia; todos esses elementos acabam por evidenciar o caráter de **construto** da obra de arte digital.

Aqui temos a quebra tanto com a noção de **gênio**, que pretende que a arte seja um criar livre, quanto também a noção de **segregação** de arte e mundo, no sentido de que uma arte que é um fazer técnico pode ser ensinada e aprendida e logo se mostra plenamente no mundo, como mais uma coisa que pode ser alterada e pode alterar o

⁶⁸ É claro que o *hardware*, usado para a criação de instalações físicas digitais, também necessita de algum grau de formalização (afinal, não se pode fazer uma conexão elétrica de qualquer jeito), mas não será tratado aqui.

⁶⁹ Existe uma variedade enorme de linguagens de programação com diversas sintaxes, funções, paradigmas de programação, etc. Algumas são mais utilizadas para construção de obras artísticas em meio digital, como *Pure Data*, *openFramework*, *Java* e *Processing*. Este último, em código aberto, foi especialmente formulado a partir de Java para a utilização em obras digitais.

mondo. Não há, nesse sentido, uma diferença entre o ato de criar uma obra de arte e o ato de criar um programa, ambos envolvem os mesmos meios e métodos.

Agir regrado

Também vale ressaltar que o criar regrado – como na linguagem de programação – não significa se submeter a um padrão prefixado de arte e a modos prefixados de produção, como vemos na crítica de Kosuth aos Formalistas. O preceito estético nos coloca aversão a qualquer regra na arte, ou a submissão a regras. Entretanto, isso não nos permite compreender o ato de agir dentro de um sistema regrado. Ao programar em um código-fonte, não existe somente um modo de fazer algo, mas sim inúmeras possibilidades. É ainda possível fazer interagir diferentes formatos de mídias, construir conexões com instalações sensíveis (detectores de movimento, luz ou pressão) ou integrar obras a sistemas de rede. Assim, construir algo com uma dada linguagem ainda é agir diante de um campo de possibilidade bastante largo. O regramento se encontra no fato de que, para exercer essas possibilidades criativas, torna-se necessário compreender o funcionamento daquele sistema e sua tecnologia. Para saber mudar um sistema de regras construtivamente, é necessário compreendê-lo.

Esse fator de criação regrada também transparece na recepção de uma obra como *Liberdade*, onde há não apenas uma apreensão ou fruir estético, mas a necessidade de uma ação material efetiva para que a obra funcione como tal. Essa ação se dá através da aprendizagem de regras de funcionamento da obra. Tenho que aprender a navegar com o meu personagem em primeira pessoa em um ambiente 3D, e descobrir o que posso nessa obra. E isto se dá

materialmente com os aparatos já bastante clássicos do computador (mouse, teclado, tela, etc.).

Tal regramento da ação do usuário invalida a ideia de um **gênio receptor**, ou de uma recepção através da intuição não regrada. E também ao anular uma predominância estética das obras acaba por se anular o nivelamento destas. Pois o princípio do **nivelamento** está no caráter puramente receptivo das obras proposto por Kant ou Schiller (se havia ação, esta era puramente mental ou sensória). Quando passo a exigir uma ação na obra, não tenho mais como sustentar discursivamente que todas são iguais, pois os diferentes modos de operar e suas consequentes divergências materiais no contato com a obra evidenciam sua diferença.

Construto

O agir regrado do usuário se dá por se tratar de uma obra que tem em seu cerne, entre outras coisas, um conjunto de regras. Quando chamo a obra de **construto** quero dizer que se trata de um objeto com certo grau de funcionamento independente (comoum relógio)⁷⁰. Essa independência se dá por ser a obra uma série de possibilidades e limites de ação estabelecidos dentro de parâmetros lógicos. Não é necessária a presença ativa do autor ou de uma vontade deste, pois, na arte digital, as possibilidades de intencionalidade se encontram materializadas no código de programação. Ou seja, a obra como coisa funciona ao modo de uma série de engrenagens.

O que significa que a obra é acessível como coisa. Ela pode ser analisada, desmontada e compreendida por outro. Não sendo o autor, posso vir a compreender como ela funciona. Não há a

⁷⁰ Obviamente existe toda uma gama de dependências materiais comum a todo objeto que opera em um computador.

inacessibilidade existente na proposta estética, nem a existente no sistema da arte conceitual. A obra é uma coisa entre coisas e assim pode ser tratada, aprendida e compreendida.

Assim, apesar de *Liberdade* ser o desenvolvimento de princípios conceituais – memória, liberdade, um mundo de papel e o próprio Bairro da Liberdade em São Paulo – não se pode dizer que ela se atenha somente a estes pontos ou em explorar e dar a conhecê-los. Muito menos é possível dizer que o desenvolvimento da obra como coisa tenha sido um ponto fortuito e secundário do ato artístico – indiferente e facilmente substituível por algum outro. A montagem de um objeto – construto – e seu desenvolvimento por uma equipe foi o principal foco. Logo, no caso de *Liberdade* se torna difícil localizar seu ser arte em um conceito ou na intenção de que esse objeto seja arte⁷¹. A obra digital não está limitada a ser a ideia, mas é um **objeto digital plenamente acessível** e fruto de um trabalho técnico que pode ser defrontado como uma coisa no mundo e não a explicação de um conceito ou o influxo de criação de um gênio.

Ser arte

Nos deparamos então com a situação em que pressupostos da teoria estética da arte e da arte conceitual não dão conta do tipo de artefato em questão. Temos uma obra que faz com que tenhamos que reavaliar uma proposta teórica. As proposições abordadas – “as belas artes são produto do gênio”, “arte é qualquer coisa que o artista disser que é arte” e “se alguém chama de arte, é arte” – como modo de determinar se algo é arte acabam não auxiliando na compreensão deste tipo de produção, pois o foco dessas três proposições está no

⁷¹ Diria até mesmo as obras digitais mais conceituais citadas acima, por seu caráter de ter sido criado como um programa, uma máquina operativa, tendem a chamar atenção para o construto.

lugar privilegiado de uma subjetividade. São três proposições que nada perguntam acerca do objeto, do fazer ou de seu modo de ser. E se, como na arte digital, minha atenção é requerida explicitamente ao construto, esse tipo de definição não apresenta uma validade necessária dentro deste contexto (ela não é um propulsor forte na determinação do ser arte desse objeto). O que demanda do crítico uma reavaliação de seu modo de compreender a arte.

No caso específico de um objeto como *Liberdade*, não se está limitado à intenção do autor, nem a uma função de ser arte. Ele pode, como propõem Kosuth, ser uma afirmação do que pode ser arte, um "isso é arte", entretanto, não se limita a essa função. Existe um operar de um objeto que o dota de um grau de autonomia diferente da autonomia por via de uma subjetividade. Talvez seja que nossa noção de arte – socialmente falando – se encontra muito ligada às *belas-artes* (também uma noção do século XVIII que chegou ao auge no século XIX⁷²), à estética e ao conceito de gênio, quando a saída mais adequada – para dar conta de algo como *Liberdade* – talvez seja afirmar como arte no sentido de um fazer, via a indistinção grega entre arte e técnica (*technê*). Talvez o "lugar privilegiado" em uma obra digital esteja naquele que faz, o ato de apontar como arte esteja na ação de fabricar e construir. E nesse sentido, o fato de se tratar de um construto já o garanta como algo, sem necessitar do status de arte dentro de um mundo da arte fechado.

⁷² KRISTELLER, Paul Oskar. The Modern system of the arts: a study in the history of aesthetics Part I. *Journal of the History of Ideas*, Vol. 12, No. 4 (Oct., 1951), pp. 496-527 <<http://www.jstor.org/stable/2707484>>, Accessed: 08/07/2012 13:44. e a segunda parte publicada no mesmo periódico Vol. 13, No. 1 (Jan., 1952), pp. 17-46. <<http://www.jstor.org/stable/2707724>> Acesso em: 08 jul. 2012.

Conclusão

Esta análise teve a intenção de mostrar as permanências de noções estéticas na arte conceitual e, posteriormente, como a arte digital pode quebrar com estes pressupostos. Entretanto, nem tudo que deriva da arte conceitual é negativo para a compreensão da arte digital.

Ao localizar o ser arte sobre um conceito ou ideia, e tirar qualquer foco do objeto, a arte conceitual desloca a noção de obra de arte e cria uma noção expandida de arte. A arte conceitual se concentrou então sobre a figura do autor e localizou nele o ser arte, caindo, como tentei ilustrar, em certas posições que remetem à noção de gênio do século XVIII e XIX. Mas não é necessário que, ao tirar o foco do objeto, tenhamos que colocar a subjetividade como autoridade máxima. Podemos aproveitar o deslocamento para compreender arte como um procedimento mais largo, sem predominância de um dos pontos (autor, obra, espectador).

Liberdade seria um bom exemplo, pois ali o programa é como uma proposta para ação. Quando colocado para rodar em um computador com um usuário, ira montar, executar e estabelecer um campo de possibilidades de ação. Em um sentido crítico, não irei compreender aquele objeto se o reduzir ao código-fonte como coisa terminada⁷³, nem tenho como explicá-lo com foco somente nos vários autores e suas vontades ou na recepção do usuário. A tentativa de reduzir o objeto a algo fixo e "permanente" não captura o que é aquele objeto em ação.

⁷³ Erro comum quando se tenta reduzir a obra digital e encontrar "onde está a obra", já que sua execução em um computador é bastante variável e mutável.

Se aceitarmos uma expansão da arte proporcionada pela arte conceitual, torna-se mais fácil compreender esse tipo de produção (pois não se limita encontrar a arte em um lugar físico fixo). Assim, podemos aprender que não se trata de apenas olhar o objeto, mas de olhar todo um processo (tanto a concepção, quando esta é materializada, quanto o resultado).

E se comecei esse texto falando da relação terminológica entre artes visuais e literárias para a arte digital, e a tendência de se enveredar pelo campo teórico das artes visuais, termino por apontar que talvez seja de grande utilidade nos voltarmos para as obras textuais para compreender a arte digital, inclusive obras como as Amoreiras ou Loopoesia. Por ser a composição textual uma técnica – mesmo que tendemos a nos esquecer disso devido a um hábito absoluto de uso, e logo, um ato regrado, reiterável e que pode ser ensinado, exigindo do receptor a compreensão desse sistema para que haja diálogo – é, também, um fazer. O que pode nos auxiliar em compreender o lugar deste tipo de construção na arte digital, rompendo com os conceitos que a invadem sem a corresponder.

Referências Bibliográficas

ARAGÃO, António. A Arte como “campo de possibilidades”. In: HATHERLY, Ana; CASTRO, E. M. de Melo e. **Po-Ex**: textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa. Moraes Editores: Lisboa, 1981.

ARQUIVO DIGITAL DA PO-EX. Disponível em: <<http://po-ex.net/>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

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

ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. **FF>>Dossier: 047 Wilton Azevedo**. Disponível

em:<<http://site.videobrasil.org.br/dossier/obras/1482974>> e

<<http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier047/obras.asp>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

AZEVEDO, Wilton. **Canal Wilton Azevedo**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/user/wiazeved>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

BORRÁS, Laura; MEMMOTT, Talan; RALEY, Rita; STEFANS, Brian (ed.). **Electronic Literature Collection**. v. 2. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization 2011. <<http://collection.eliterature.org/2/>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

CAMPOS, Augusto de. **Poetamenos**. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/poetamenos.html>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

_____. **Lygia fingers**. Disponível em: <http://www2.uol.com.br/augustodecampos/01_01.htm>. Acesso em: 08 jul. 2012.

CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Decio; CAMPOS, Haroldo de. **Teoria da poesia concreta: textos críticos e manifestos 1950-1960**. São Paulo: Ateliê, 2006.

CASTRO, E. M. de Melo e. **Roda Lume**. Disponível em: <http://youtu.be/_85kccMsaJA>.

_____. **Antologia efêmera: poemas 1950-2000**. São Paulo: Lacerda, 2000.

_____. **Círculos afins**. Lisboa: Assírio e Alvim, 1977.

DANTO, Arthur. **The philosophical disenfranchisement of art**. New York: Columbia University, 1986.

DUCHAMP, Marcel. **The complete works of Marcel Duchamp**. (ed. Arturo Schwarz) New York: Abrams, 1969.

GADAMER, Hans-Georg. **Truth and method**. New York: Continuum, 2006.

HATHERLY, Ana. **A Casa das musas**. Lisboa: Estampa, 1995.

_____. In: HATHERLY, Ana; CASTRO, E. M. de Melo e. **Po-Ex: textos teóricos e documentos da poesia experimental portuguesa**. Moraes Editores: Lisboa, 1981.

KANT, Immanuel. **Critique of judgement**. (trad. Werner S. Pluhar) Indianapolis: Hackett, 1987.

KRISTELLER, Paul Oskar. The Modern system of the arts: a study in the history of aesthetics Part I. **Journal of the History of Ideas**, v. 12, n. 4 (Oct., 1951), p. 496-527. Disponível

em:<<http://www.jstor.org/stable/2707484>>, Acesso em: 08 jul. 2012.

_____. The Modern system of the arts: a study in the history of aesthetics Part II. **Journal of the History of Ideas**, v. 13, n. 1 (Jan., 1952), p. 17-46. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/2707724>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

KOSUTH, Joseph. Arte after philosophy. In: ALBERRO, Alexander; STIMSON, Blake (ed.). **Conceptual art**: a critical anthology. Cambridge: MIT, 1999.

KOSUTH, Joseph. A Arte depois da filosofia. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecilia (Org). **Escritos de artistas**: anos 60/70. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

LEWITT, Sol. **Paragraphs on conceptual art**. Disponível em: <<http://radicalart.info/concept/LeWitt/paragraphs.html>>.

MELIM, Regina. **Performance nas artes visuais**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

MENDES, Gilberto. **Beba Coca-cola**. Disponível em: <<http://youtube/6DKRtGjlaD4>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

ONO, Yoko. **Grapefruit**: a book of instructions and drawings by Yoko Ono. Simon & Schuster: New York, 2000.

POÉTICAS DIGITAIS. Disponível em: <<http://www.poeticasdigitais.net/projetos/amoreiras/index.html>>.

PRADO, Gilberto. **Grupo Poéticas Digitais**: projetos desluz e amoreiras. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 8, n. 16, 2010. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202010000200008&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 08 jul. 2012.

TORRES, Rui. **Telepoesis**. Disponível em: <<http://telepoesis.net/>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

_____. **Amor de Clarice**. Disponível em: <<http://telepoesis.net/amorclarice/index.html>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

VALLIAS, André. **Oratório**. Disponível em: <<http://www.andrevallias.com/oratorio/>>. Acesso em: 08 jul. 2012.

Projetos “Encontros” e “Ø25 – Quarto Lago” do Grupo Poéticas Digitais

Gilbertto Prado¹

Introdução

Muitos dos trabalhos de arte no campo das chamadas “novas mídias” colocam em evidência seu próprio funcionamento, seu estatuto, produzindo acontecimentos e oferecendo processos, se expondo também enquanto potências e condições de possibilidade. Os trabalhos não são somente apresentados para fruição em termos de visualidade, ou de contemplação, mas carregam também outras solicitações para experienciá-los. Outras solicitações de diálogos e de hibridizações, em vários níveis e também com outras referências e saberes, incluindo as máquinas programáveis e/ou de feedbacks, inteligência artificial, estados de imprevisibilidade e de emergência controlados por sistemas artificiais numa ampliação do campo perceptivo, oferecendo modos de sentir expandidos, entre o corpo e as tecnologias, em mesclas do real e do virtual tecnológico, como um atualizador de poéticas possíveis.

A arte tem se constituído como um lugar de trocas e de contaminação e, certamente, nunca foi alheia ao conhecimento científico e técnico. As práticas e processos artísticos têm a capacidade de ajuste de interferências, podendo assumir a entrada de variáveis que vêm do contexto sem que isto tenha que supor a extinção de suas especificidades, mas deve somente aumentar a sua capacidade de absorção e reorganização. A arte é um sistema aberto, que também considera a pergunta “e por que não?”. Porém, entre as dificuldades

¹ Professor da Universidade de São Paulo (USP). Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). CONTATO: gttoprado@usp.br

na realização e agenciamento, poderíamos apontar o uso e o entendimento das estruturas específicas, novas interfaces e dispositivos e das distintas intervenções poéticas inerentes. Dificuldades também que muitas vezes se iniciam no estranhamento do uso de instrumentos digitais e suas lógicas operacionais. Essas dificuldades hoje se diluem, no que diz respeito à utilização, e se tornam recorrentes no uso cotidiano de máquinas, interfaces e utilitários, como computadores, navegadores, DVDs, câmeras digitais, celulares, GPS, caixas de banco, de metrô, de ônibus, sensores de presença, etc.

Todavia, os trabalhos artísticos vão além dessas muitas aparências e páginas de código de programação, além dos dispositivos e interfaces e eventuais encantamentos e descobertas. Há também a discussão que eles trazem e a sutileza que eles incorporam, a necessidade desses novos olhares, ouvires, tocares e fazeres em outras conjugações.

A tecnologia (assim como a ciência) não é neutra, nem sua presença, nem o uso que dela fazemos, inerte ou inocente. Mas também não podemos nos esquecer de que vivemos num mundo cercado de aparatos e interfaces tecnológicas, num mundo onde a hibridização analógico/digital me parece melhor estampar o nosso momento. Pessoalmente, enquanto artista, vejo o seu uso como uma opção, uma escolha possível, mas que não poderia ser substituída por qualquer outra. A tecnologia faz parte do meu universo de referências e de vivências. Para mim ela tem um papel fundamental, mas não é ela quem determina o trabalho ou o processo. A relação é outra, é de parceria. É o trabalho/questão que aponta o que é necessário, indica liames, hibridizações, vetores. Cada trabalho é um processo, cada trabalho é um diálogo. Esta é a minha aproximação como artista,

tentar explorar essas possibilidades é de alguma forma criar zonas de suspensão, abrir hiatos e sonhar o mundo em que vivemos.

1. Encontros

Daqui se vê muito água e céu, constelações de árvores e cipoais intransponíveis. Paisagens, como deveriam ser, sem fim, letárgicas como o tempo que flui entre um mergulho e um assobio. Daí se vê o que é, o tempo que passa nas rugas e nas redes amareladas como as tripas do tamoaá. Oriximiná, Óbidos, Trombetas, Jari, santos de Santarém, que se escondem do sol de 24 horas na pele curtida do caboclo e nos veludos puídos das vestes das santerias.

O suave toque das mãos-moças de sorriso aberto que enfeitiçam os botos, nos enchem de doces, e nos levam para o fundo do rio, sem volta.

A experiência do rio é fluxo, marrom ou preto, intransponíveis, estremes, num fundo que não se deixa ver de igarapés imaginários.

Dois aparelhos celulares exibem, em suas telas, uma sequência de vídeos compostos por fluxos de águas de duas tonalidades distintas. Temos, de um lado, a predominância de água na cor preta e, do outro, na cor marrom.

Os vídeos foram produzidos pelos artistas em viagem pelo Rio Amazonas. O dispositivo conta com placas arduíno que foram programadas para permitir a troca de dados e vídeos para os celulares. O sistema busca informações online, de modo a refletir as mudanças das marés e das fases da lua, de um lado, em contraponto ao fluxo de acesso à palavra "encontro" em diversos idiomas. Desta

forma, é ativada a movimentação dos motores, o tensionamento da mola e o consequente deslocamento dos celulares com os vídeos de água marrom e negra que vão se justapondo no percurso.

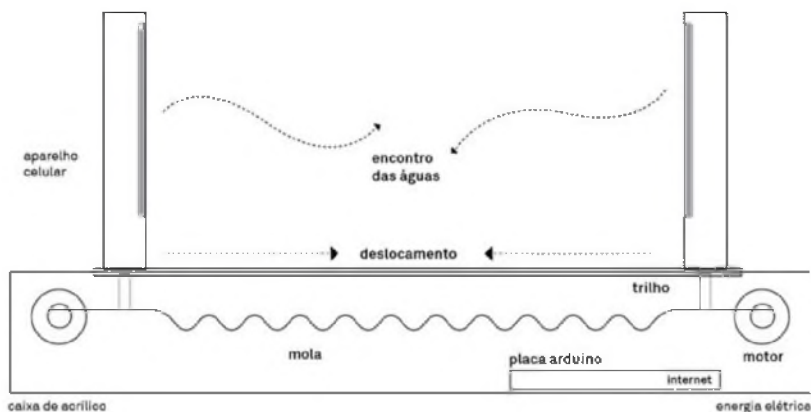


Figura 1. Encontros: diagrama da obra.



Figura 2. Encontros: Museu Nacional da República (Brasília, 2012).



Figura 3. Encontros: Encontro das Águas; confluência entre os rios Negro e Solimões



Figura 4. Encontros: Museu Nacional da República (Brasília, 2012).

Ao receberem informações em tempo real sobre as mudanças das marés e também do volume de buscas pela palavra "encontro", os aparelhos começam a se deslocar lentamente indo e vindo sobre o trilho do dispositivo criado. A mola, ao mesmo tempo em que distende, tensiona, demarcando o espaço e o curso do fluxo/movimento. Nos breves momentos de quase encontro, no limite da aproximação e da compressão da mola, é possível notar uma leve mistura do marrom e negro das águas que se mesclam e simultaneamente a impossibilidade do encontro.

O Grupo Poéticas Digitais neste projeto está formado por: Gilberto Prado, Andrei Thomaz, Agnus Valente, Clarissa Ribeiro, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, José Dario Vargas, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha e Tatiana Trivisani.

<http://www.poeticasdigitais.net>

Encontros foi exposto na mostra *EmMeio#4*, no Museu Nacional da República, em Brasília com curadoria de Suzete Venturelli, em outubro de 2012 e na exposição *Continuum- IV Festival de Arte e Tecnologia do Recife* - Centro Cultural Correios, PE em julho de 2013.

2. Projeto “Ø25 – Quarto Lago”

O diálogo da água e do espelho no barulho dos outros,
nos passos imaginários que cruzam nossos caminhos
por cima da lua e por baixo da terra.
A água fresca que vaza pelas frestas,
pelos vãos dos dedos, refresca. Qanāt
Tenras coxas se prenunciam nas dobras das calças enroladas
até o joelho para não molhar.
Respingos.
Não há água nem espelho é só uma lua que reflete;
evaporou e deixou o desenho de um buraco fundo feito a lápis
no chão.

Colocamos um quarto espelho d'água (um tanque virtual de grande diâmetro) em frente ao Museu Nacional, no Complexo Cultural da República. Com os dispositivos móveis, vamos transpondo a borda (um pouco mais profunda do que a área central, para suprimir a formação das ondas) e molhando nossos pés no barulho das águas que vão se tornando audíveis enquanto caminhamos.

Quarto Lago: Ø25 (15.796484 o S, 47.879239 oO)

O trabalho é uma exploração da busca de sinais nem sempre aparentes ou visíveis e às vezes imaginários de nossas cidades. Numa outra escala possível de conexão, esses caminhos se cruzam e se interpõem no nosso cotidiano.

2.1 Um imaginário paisagístico: “a moldura líquida” de Brasília e os espelhos

A criação de um lago artificial acompanha a ideia da construção de Brasília desde o final do século XIX: Rio Paranoá... Lago Paranoá (Lago Norte e Lago Sul)... Barragem do rio Paranoá no encontro com os seus afluentes Gama, Riacho Fundo, Torto, Bananal², rios submersos para recuperar um provável lago natural primitivo e extinto na região³.

É fácil compreender que, fechando essa brecha com uma obra de arte (dique ou tapagem provida de chapeletas e cujo comprimento não excede de 500 a 600 metros, nem a elevação de 20 a 25 metros) forçosamente a água tomará ao seu lugar primitivo e formará um lago navegável em todos os sentidos, num comprimento de 20 a 25 quilômetros sobre uma largura de 16 a 18.

²CAVALCANTI, Flávio R. Exploração e Estudos do Planalto Central: Comissão Cruls. **Brazília**. Brasília, [entre 2003 e 2012]. Disponível em:

<<http://doc.brazilia.jor.br/Historia/Cruls.shtml>>. Acesso em: 06 ago. 2013.

³FREITAS, Conceição. A formação do Lago acompanha a ideia de Brasília desde o fim do século 19. **Correio Braziliense**, Brasília, 03 dez. 2011. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2011/12/03/interna_cidadesdf,281257/a-formacao-do-lago-acompanha-a-ideia-de-brasilia-desde-o-fim-do-seculo-19.shtml>. Acesso em: 06 ago. 2013.

Além da utilidade da navegação, a abundância de peixe, que não é de somenos importância, o cunho de aformoseamento que essas belas águas correntes haviam de dar à nova capital despertariam certamente a admiração de todas as nações⁴.

Nesse imaginário brasileiro de lagos artificiais, os espelhos d'água, elementos com função decorativa ou de segurança como barreira de acesso, reproduzem visualmente em menor escala a presença do grande lago e ganham espaço nos Palácios do Planalto, da Alvorada e Itamaraty, no Congresso Nacional, na praça dos Cristais, no Complexo Cultural da República. Em breve, no canteiro do Eixo Monumental, uma nova praça planejada, criação do escritório Burle Marx a partir de desenhos do paisagista datados da década de 1960, somará novos espelhos d'água abertos ao céu do Planalto Central.



Figura 5. Mapa do “novo Distrito Federal” e o registro do leito dos rios represados. Organização e desenho: engenheiro cartógrafo Clóvis de Magalhães, final da década de 1950⁴.

⁴GLAZIOU, Auguste François Marie. Relatório apud CAVALCANTI, Flávio R. 2^a Missão Cruls (1894-1895): Relatório de Glaziou. **Brazilia**. Brasília, dez. 2012. Disponível em: <<http://doc.brazilia.jor.br/HistDocs/Relatorios/1896-missao-Cruls-Glaziou-lago-Paranoa.shtml>>. Acesso em: 06 ago. 2013.

⁴Fonte: CAVALCANTI, Flavio R. Lago Paranoá: forma e origens. Bacia hidrográfica do Paranoá. **Brazilia**. Brasília, [entre 2003 e 2012]. Disponível em:

Sonho assim proposto em 1894-1895 pelo engenheiro e paisagista francês Auguste Glaziou, membro da Comissão de Estudos da Nova Capital da União – a segunda Missão Cruls –; a formação do lago Paranoá foi concretizada com a construção de Brasília, visando efetivamente à geração de eletricidade, paisagismo, recreação⁵ e convertendo-se, nas palavras de JK, numa “moldura líquida da cidade”⁶ planejada e desenvolvida por Lúcio Costa e Oscar Niemeyer.



Figura 6. Palácio da Alvorada e Lago Paranoá. Brasília, 1960.

Foto: Mario Fontenelle/Arquivo Público do Distrito Federal⁷

<<http://doc.brazilia.jor.br/Historia/img/Lago-Paranoa-rios-alagados-612px.jpg>>. Acesso em: 06 ago. 2013.

⁵CAVALCANTI, Flavio R. Lago Paranoá: forma e origens. Bacia hidrográfica do Paranoá. **Brazília**. Brasília, [entre 2003 e 2012]. Disponível em: <<http://doc.brazilia.jor.br/Historia/Lago-Paranoa.shtml>>. Acesso em: 06 ago. 2013.

⁶FREITAS, Conceição. A formação do Lago acompanha a ideia de Brasília desde o fim do século 19. **Correio Braziliense**, Brasília, 03 dez. 2011. Disponível em: <http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2011/12/03/interna_cidadesdf,281257/a-formacao-do-lago-acompanha-a-ideia-de-brasil-ia-desde-o-fim-do-seculo-19.shtml>. Acesso em: 06 ago. 2013.

⁷Fonte: COUTO, Ronaldo Costa. A Saga da construção. In: Brasília 50 Anos: o nascimento de uma nação. **Revista Veja**. São Paulo, Edição Especial, nov. 2009. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/especiais/brasil-ia/saga-construcao-p-102.html>>. Acesso em: 18 ago. 2013.

No Complexo Cultural da República, três espelhos d'água decoram a grande área externa de concreto onde se localiza o Museu Nacional. Com o projeto “Ø25 – Quarto Lago”, os visitantes encontram no espaço expositivo do museu um bloco de folhas A2 com um buraco vazio, círculo recortado que representa, informa e situa a existência de um quarto espelho d'água. As pessoas manuseiam, carregam esse cartaz e, utilizando-o como mapa, encaminham-se ao local indicado, na área externa.

O Quarto Lago presentifica-se através dos celulares dos visitantes que, acionados, tornam audível o barulho do caminhar sobre suas águas.



Figura 7. Ø25 – Quarto Lago. Complexo Cultural da República.
Projeto: Grupo Poéticas Digitais, 2013.

O Grupo Poéticas Digitais neste trabalho está composto por: Gilbertto Prado, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Clarissa Ribeiro,

Claudio Bueno, Daniel Ferreira, Luciana Ohira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha e Tatiana Travisani.



Figura 8. Ø25 – Quarto Lago. Museu Nacional da República, Brasília.
Projeto: Grupo Poéticas Digitais, 2013.

Constituição da tecnoarte: a emergência dos meios digitais e o diálogo com a produção do texto nos meios analógicos

Rogério Barbosa da Silva¹

O experimentalismo poético trouxe desde sempre para o plano da criação contemporânea um desafio permanente aos limites da linguagem e da técnica, rompendo fronteiras entre gêneros literários e mesmo entre as várias formas da arte. Foi assim desde as primeiras vanguardas do início do século XX, passando pelo concretismo, poema processo e por outras neovanguardas de meados do mesmo século. O advento da informática e a disponibilidade de acesso às mídias eletrônicas trouxeram novas demandas e dotaram poetas e artistas de ferramentas mais eficazes no trato com as palavras e as imagens. No entanto, como nos mostrava há alguns anos Philadelpho Menezes a reivindicada fusão do artista e do técnico das vanguardas passadas, “ao contrário de aniquilar de vez a figura do criador romântico, soluciona o problema pela mesma via: recoloca o artista numa função clara de guia e investigador de novos mundos que o progresso do conhecimento nos proporciona e do qual os comuns são alijados”. (MENEZES, 2001, p. 273).

De fato, nas últimas décadas proliferaram termos e expressões a conceituarem novas experiências estéticas e que, porquanto pareçam colocar o autor ao nível dos objetos e ações cotidianas, associam-se de uma maneira um tanto quanto especializada a uma profusão de ferramentas, dispositivos, tecnologias diversas disponíveis no contexto contemporâneo e cruzamentos interartísticos: videopoesia, poesia digital, poesia eletrônica, poesia sonora, poesia intermedia,

¹ Professor do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG). CONTATO: rogeriobsilvacefet@gmail.com

land-art, *Sky art*, holopoesia, poesia animada, *e-poetry*, poemas interativos, infoarte, “*new media poetry*”, ou “*media poetry*”, entre outras inúmeras. Por conseguinte evocam-se procedimentos a serem realizados em laboratórios, às vezes especializadíssimos, como no caso da bioarte, linguagens de programação ou *softwares*, como *HTML*, *DHTML*, *Java Script*, *Java*, *MacromediaFlash*, *QuickTime* e outros. Assim, a chamada era digital coloca novos desafios para a escrita, cujos conceitos se expandem, testando não apenas os artistas, mas também os fruidores dessa arte, leitores, espectadores ou telespectadores.

Dentre esses desafios, inclui-se tanto a ampliação do que seja o literário quanto uma redefinição desse sistema. Na medida em que a palavra – tal como o foi nas vanguardas históricas – deixa de ser o núcleo de sua definição semiótica, o texto passa a incorporar um livre fluxo de signos verbais e não-verbais, não-lineares e animados, a sugerir, como diria Pedro Barbosa, o afastamento (quicá, abandono) da era do manuscrito e do linearmente impresso da era guttemberguiana. Assim, conforme Pedro Barbosa, a história cultural nos levou a uma travessia: da “escrita do ar (oralidade socrática), passamos à escrita da água (pré e pós-guttemberguiana), para chegarmos hoje à escrita da luz (processador e ecrã electrónico)” (2012, p. 8).

Nesse contexto, a era da escrita da luz representaria uma mudança que, ao transformar profundamente o suporte que consagrou a tradição literária escrita, põe em crise o próprio discurso crítico acerca do literário. E desloca as questões antes postas pelos experimentalismos das vanguardas literárias acerca da apresentação do objeto estético na página impressa, como se vê nesta postulação da poesia concreta, feita por Haroldo de Campos:

A POESIA CONCRETA assedia o OBJETO mentado em suas plurifacetadas: previstas: veladas ou reveladas: num jogo de espelhos ad infinitum em q essas 3 dimensões 3 se mútuo-estimulam num circuito reversível libertas dos amortecedores do idioma de comunicação habitual ou de convênio livresco (2006, p. 74).

Postulando fortemente a emancipação do poema em termos de uma poética da linguagem, da desconstrução das amarras poetológicas da leitura e da crítica ou do excessivo conceptualismo dos canais comunicativos, a poesia concreta assim como outras estéticas vanguardistas preparam o terreno para as estruturas assintáticas, plurisignícas das escrituras dominantes nas atuais textualidades tecnológicas. Diante de uma nova sensibilidade reinante, há que se pensar então em novas possibilidades de invenção, capazes de romper com a perspectiva utilitarista, rotineira, inerente ao materialismo do atual mundo pós-industrial. Para Philadelpho Menezes, tratava-se de uma arte e de uma poética extraordinárias, as quais seriam possíveis “no âmbito da invenção estética de modo a propor uma outra forma de experimentalismo integral” e que “se contraporiam à tendência dos hábitos, à transformação dos gostos, reinstalando uma comunicação estética onde se conciliem a atividade intelectual e a intuitiva, a prazerosa e a perturbadora” (2001, p. 277).

Por sua vez, procurando escapar aos esquemas do pensamento estético assentado nas ciências humanas e na crítica cultural, Pedro Barbosa busca apoio nas ciências naturais para entender o quadro de mudança perceptível na cultura. Afirma, então, que estaríamos mudando de uma cultura assentada no cubo euclidiano para uma nova era a quatro dimensões, a do “hipercubo matemático”. Por isso, eletronicamente concretiza-se uma “noosfera”, que se materializa também nas formas escritas:

O romance tradicional é tão habilidosamente absorvido por um fluxo linear quanto a hiperficção se perde e se dispersa num labirinto infinito de caminhos divergentes. A linearidade unidimensional do tempo é a raiz da nossa escravidão vivida num mundo de geometria tridimensional (BARBOSA, 2012, p. 8).

Como podemos observar, o cenário atual corresponde a um fluxo de múltiplas tendências criativas e de perspectivas críticas acerca daquilo que constitui os fenômenos culturais observados no contexto das tecnologias de comunicação e informacionais, das revoluções procedidas no campo das ciências, como é o caso da genética, ou no desenvolvimento de sofisticadas máquinas de visão, as quais nos permitem conhecer universos invisíveis a olho nu. Assim, se por um lado, ainda convivemos no campo da arte com técnicas, procedimentos e tecnologias da era de Guttenberg, já não podemos ignorar – porque as vivemos – práticas que pertencem a uma nova era – esta muito mais difusa, complexa e que deixa bastante embarçada nossa compreensão do mundo sensível.

Por outro lado, são difusas as teorias que envolvem o campo dessas novas textualidades, considerando o prisma da construção estética das obras criativas, das tecnologias incorporadas no processo, entre outras razões. Adelaide Morris demonstra que, na cultura norte-americana, a preparação dos estudos dominantes nesse campo advém dos trabalhos de dois grupos teóricos: por um lado, respondendo à onipresença dos média eletrônicos, por volta dos anos 1960, autores como Walter J. Ong, Eric A. Havelock, Jack Goody e Marshall McLuhan “descrevem como as tecnologias de comunicação não somente estendem as capacidades humanas, mas alteram o modo como construímos nosso conhecimento, nossas subjetividades, e interagimos com outros seres humanos” (MORRIS,

2006, p. 4). E respondendo à cultura tecnocientífica norte-americana durante e imediatamente após a Segunda Guerra, Claude Shannon, Norbert Wiener, John Von Neumann, Donald MacKay e outros que participaram, em 1946, da *Macy Conferences on Cybernetics*, elaboraram teorias acerca da natureza das informações, das tecnologias de informação e das mudanças biológicas, sociais, linguísticas e culturais que deram início a essas tecnologias. (Cf. MORRIS, 2006, p. 4-5).

Obviamente, o desdobramento dessas correntes de pensamento tem ressonância na cultura de outras latitudes ocidentais e impacto direto no campo criativo tanto quanto na recepção crítica ou na defesa teórica dos projetos criativos de cunho tecnológico. No campo teórico e/ou crítico, observa-se que, se há certamente uma mudança significativa no processo de significação trazido por novas formas textuais, há, por outro lado, funcionamentos e possibilidades interpretativas que potencialmente poderiam ser realizadas pelo discurso linear do texto verbal da tradição impressa. Pedro Barbosa, por exemplo, mesmo entendendo que há mudança de natureza aditiva na hiperficção, considera, a propósito de um fragmento de José Saramago, que o discurso ficcional do romance tradicional permite ao narrador descrever não:

só o que fez mas também o que devia ter feito, sem o poder fazer, na sua própria finitude humana: e, *avant-la-lettre*, caracteriza sem hipertexto, ao longo de um discurso linear, essa múltipla e infinita viagem a Portugal de inúmeros caminhos possíveis. (BARBOSA, 2012, p.8)

Como lidar então, no plano teórico e da crítica, com essas diferenças postas por um fazer que explicita ligações e conexões materializadas dentro e para fora do texto, sem, no entanto, forçar excessivamente o seu campo textual; ou de produções estéticas e críticas que incorporam materialidades, códigos, interfaces, enfim, linguagens

que habitualmente nunca foram objeto da crítica ou da teoria literárias? Há, por conseguinte, termos como “poesia das novas mídias” (*new media poetry*), como expressões mais elásticas que envolvem mais os processos do que uma taxonomia ou uma conceituação crítica do poema. Eduardo Kac, ao justificar a mudança do título de *Media poetry: an international anthology*, aponta o problema das escolhas conceituais, contrapondo as expressões “poesia das novas mídias” (*new media poetry*) e “poesia-midiática” (*media poetry*) é que

enquanto ‘nova mídia’ está associada com a tecnologia digital, ‘media’ é ampla o suficiente para abranger também criações biológicas ferramentas fotônicas e biológicas tão bem quanto as tecnologias não digitais (e.g., tecnologias eletrônicas analógicas e experimentos poéticos realizados em gravidade zero). Mais, o termo geral “poesia-midiática” (*media poetry*) – sem a palavra ‘nova’ – é útil na definição de campos mais amplos da criação poética de base tecnológica voltando aos anos de 1960 e projetando-a para frente até o século XXI (KAC, 2007, p. 7).

Como se vê, são muitas as nuances que recobrem os conceitos e têm implicações diversas tanto no contexto estético quanto no contexto sociocultural das produções criativas. Kac ressalta ainda em sua introdução à *media poetry* que, entre os dez anos que decorreram entre a primeira e a segunda edição do livro, feita em 2007, que as mídias digitais deixaram de ser novas, sejam no contexto social ou no das produções poéticas. Isso vale, obviamente, para a descrição dos processos enquanto novidade em si mesmos, uma vez que, sob o prisma da leitura, as obras contêm potencialmente a novidade, à medida que são recriadas no processo de fruição.

Embora não constituam mudanças de tipo, a terminologia relacionada a essas produções enfrentam mudanças de grau. Quer dizer, não se trata mais de discutir a mudança cultural relacionada ao uso dos dispositivos computacionais, o que remodelou os espaços sociais e culturais, mas as questões relacionadas à portabilidade, à convergência de mídias, com a consequente integração da palavra com a imagem, ao movimento, ao som e também à transmissão, entre outros recursos de processamentos sógnicos num dispositivo singular (Cf. KAC, 2007, p. 7)

Por outro lado, há que se perguntar como abordar essas produções, uma vez que, ao se pensar em produções feitas no contexto dos media, até que ponto elas alteram o sentido do que se considera poesia e, por outro lado, o poema digital poderá ser reduzido à questão do gênero? Como alternativa, Memmott entende que devemos reconhecer essas produções como “poéticas aplicadas de um praticante individual” (MEMMOTT, 2006, p. 294), isto é, como uma ferramenta para desenvolver alguma coisa outra: “Um objeto de poesia digital é, por predefinição, uma peça de *software* que necessita de um usuário para transformar um instrumento de/para significação” (MEMMOTT, 2006, p. 294).

Fica evidente a cada novo procedimento que, embora se possa falar de uma dimensão das poéticas afeitas às tecnologias, não estamos mais tratando de uma exclusividade da palavra na composição de textos que dialogam dentro das tradições literárias. Trata-se mais de reconhecer que todos aqueles elementos que nos parecem estranhos à sua composição exigem uma reflexão sobre as mudanças epistemológicas a que as novas tecnologias vêm nos impondo nas últimas décadas, em especial.

Dadas as questões e tendências acima discutidas, passemos a exemplificar o exemplo brasileiro, recortando brevemente alguns aspectos de poéticas de dois poetas que iniciam sua carreira no campo poético, praticamente junto com a chegada dos computadores portáteis ao Brasil, que são Álvaro Andrade Garcia e Wilton Azevedo.

Álvaro Andrade Garcia produz, publica e reflete sobre as interseções que se apresentam à produção poética contemporânea no contexto das tecnologias de comunicação da era digital, entre outras produções do autor no sítio ciclope.art.br, ateliê de criação, produção cultural e publicação.

Considerando-se a sua trajetória como poeta, videoartista, diretor de filmes e produtor de multimídias, é importante salientar que se trata de um dos pioneiros na utilização do computador para a produção poética no Brasil – descontadas as tentativas de um Waldemar Cordeiro nos anos 70, tentativas dos concretos nos anos 60, entre outras raras manifestações de artistas. Mas é justo incluir seu nome numa galeria capitaneada por Julio Plaza, Eduardo Kac, Philadelpho Menezes, Wilton Azevedo e Cia. Em 1987, em companhia de Mário Flexa, Delfim Afonso Jr. e Roberto Barros de Carvalho, lança *Quarteto de sopros*, poemas animados num PC XT, em 1987, e que podem ser acessados em sua página da ciclope.art.br. Também em sua página o leitor pode visitar ou baixar livros de poesia, navegar num ambiente multimídia constituído pelo *software* multiplataforma *Managana*. Concebido dentro do ateliê Ciclope, em coautoria com Lucas Junqueira (parceiro em vários projetos, e ora presente neste Simpósio, como criador), o *software Managana* é baseado na imaginação como interface e permite a criação e a manutenção de comunidades que compartilham conteúdos interativos.

Ali se hospedam quase toda a produção individual de Álvaro Andrade Garcia (especialmente os livros de poesia, existentes na versão impressa e em meio eletrônico) e as colaborativas, sobretudo as poéticas de intermídia (algo que entendo aqui como poéticas multiplataformas de criação, as quais integram o texto, o som, o vídeo e outras possibilidades gráficas ou imagéticas. Exemplo máximo, o livro-poema *Grão* (2012). De fato, é de se observar como este autor transita com facilidade pelos meios e vem, em produções mais recentes, criando trabalhos que fusionam o impresso, o vídeo e as criações digitais.

Como poeta, entretanto, é importante observar como Álvaro Andrade Garcia vem tratando a palavra em suas produções, o que nos faz lembrar que a literatura é possível e se revitaliza também nas poéticas dos meios, ao contrário do que se pensa, quando se afirma a sua diluição com avanço da era das imagens técnicas.



Figura 1. *Pepsi Machine*

O vídeo poema *Pepsi Machine* (1987) é um exemplo de um poeta que começa sua trajetória produzindo seja com os meios analógicos seja com os digitais. Tratando-se de um vídeo, que pode ser reproduzido por um *player*, o poema ainda não tem interatividade (algo ainda raro na época), mas já é possível verificar que a animação, mesmo que feita no computador, segue ainda uma lógica do vídeo – ou seja,

produzido para distribuição em projetores analógicos, até porque no Brasil circulavam apenas as produções em VHS, e também na forma de aparição da imagem, na sequenciação legível, mesmo que com alguns espelhamentos da máquina. O texto também pode ser facilmente percebido enquanto uma escrita derivada do impresso, que ganha movimento e som no novo meio. Sem querer entrar na discussão do texto, observa-se que sua tessitura irônica e crítica apropria-se do modo de exibição para evocar a máquina (no caso a máquina para vender refrigerantes), cuja boca reflete a avidez que nos devora pelo consumo: o mal não é mais o lobo, ou o lobo é agora o capital, o comércio, o assassinio bem gerenciado:

a essência de tudo é o comércio
a essência de tudo é o assassinio
o síndico é a essência de tudo
pepsi machine
trembles
does not give
change nor gaze
just opens
huge mouth
anseio e sal
ânsia de água
tudo é tropeço
cheiro de mal
(Pepsi machine)

Se a literatura sobrevive aqui, mais isso se evidencia em *Grão* (Penbook, 2012). Conforme descreve o autor, neste e-livro:

Semas ancestrais são animados e mixados com imagens numa tentativa de criar o mundo através da palavra. Cosmogonia poética com textos em português, inglês, sânscrito e chinês antigo (Grão 1.0, penbook, 2012).

O trabalho é muito interessante, porque o *software-texto* realiza uma mineração das palavras explorando seu potencial semiótico e, com isso, permite que o “poema” se aproxime de uma linguagem que prescindir da tradução, pois o levantamento minucioso de semas aproxima o contato entre as línguas, e ainda recorda-nos a carga primitiva das palavras. As palavras, cujos radicais não nos permite vislumbrar sentidos cognatos nas línguas referidas, aparecem com sua versão, ou em inglês ou em sânscrito. Por sua vez, o ideograma vira uma espécie de emblema tanto da navegação quando nos remete para essa ancestralidade visual da linguagem, algo que o “texto” explora nas imagens-colagens, no movimento das palavras, nas sequências fílmicas prenunciadas nos fotogramas que a ideografia sintetiza. No aspecto sonoro, a voz lê a palavra em português explorando sua homofonia com o inglês, e por outro lado, há as leituras em inglês, que nos induz a identificar sua matriz em português ou a partir do latim, caso de “letra” / “litera”, que poderia ser compreendida em inglês ou sânscrito.

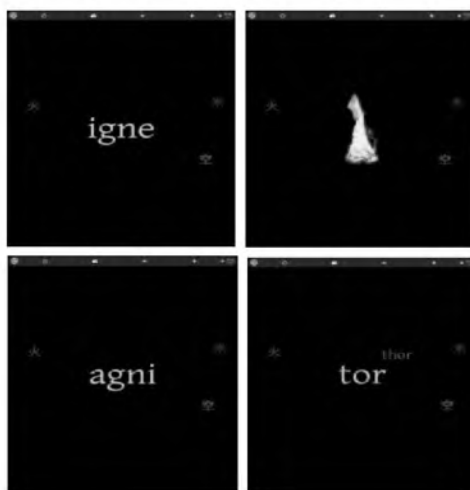


Figura 2 – Grão

Por fim, destaquemos a reformulação do projeto recentemente, em que a equipe Ciclope desenvolve um suporte material que nos permite reconhecer também em *Grão* o trabalho especial dos livros de artistas, ao ser envolvido numa embalagem, ao estilo de uma caixa de fósforos, e que traz um pequeno encarte que se permite ler como um livro-poema visual e um informe editorial do projeto. Dentro, a caixa traz um *pen drive* que nos permite acessar o conteúdo de *Grão*, qual chaveiro ou chama ígnea a nos chamar.

Passando agora ao segundo exemplo, destaquemos as signagens que o poeta Wilton Azevedo realiza em seus trabalhos, desenvolvendo uma verdadeira poética dos meios.

Wilton é um poeta, designer, artista plástico e músico, além de professor e teórico interessado nessas formas de escrita expandida. Como dissemos antes, é também um pioneiro nessas artes interfronteiras, já que no início dos anos 1990 se registram trabalhos seus focados na questão da imagem digital. Ao lado de Philadelpho Menezes realizou o CD-Rom *Interpoesia* (1997-1998), um dos trabalhos significativos nesse campo de criação de interfaces tecnológicas em meados do último decênio do século XX, e que combinava um jogo ideográfico com a estrutura interativa em hipermídia, baseando-se em textos como o *Alice*, de Lewis Carrol, entre outros. Destaca-se ainda, no mesmo período, o interesse de ambos os autores, Azevedo e Menezes, pela poesia sonora, que aparece em trabalhos de Wilton Azevedo e teve uma antologia crítica e um CD, organizados por Philadelpho Menezes em 1992 no volume *Poesia sonora: poéticas experimentais da voz*, um dos raros exemplos no Brasil. Percebe-se nesses trabalhos uma proposta de reconfiguração não só da visualidade em poesia, algo que marcou a trajetória de Philadelpho Menezes, mas também a de Wilton Azevedo, como designer, como uma tentativa de expandir a poesia a

novos rumos e a novas plataformas, cruzando as experiências verbivocovisuais dos concretos à dinâmica possível das estruturas hipermidiáticas. Nesse sentido, a parceria de Wilton Azevedo é também importantíssima como o designer do CD interativo.

Nos últimos trabalhos, realizados individualmente ou em parceria, Wilton Azevedo explora a palavra poética numa perspectiva de atomização e desengate a partir de sua integração com as imagens e sons, bem como com intervenções sonoras sobre a imagem. Exemplo disso é *Take it* (2012), descrito como um trabalho em que a frequência do som provoca alterações no vídeo previamente editado pelo poeta.



Figura 3. *Take it*

De fato, ali fica visível não só uma aparente aleatoriedade das palavras convertidas em imagens, como zonas de apagamento, zonas de sombreamento e ruídos. O trabalho, feito com o poeta americano Nico Vassilakis, que vocaliza o texto, é pensado como uma “escriptoesfera”, em que a palavra perderia seu sentido usual ou poético em prol de uma expansão detectada apenas por sua estrutura binária (matemática), já que não podemos perceber essas suas zonas escuras, tal como ocorreria num cubo.

O poeta mescla aqui, portanto, elementos de previsibilidade na composição da linguagem algorítmica e elementos de imprevisibilidade nos são fornecidos pela máquina. Entendo que esse processo de materialização do poético não tem a ver com a legibilidade, e se equivale a um trabalho de desconceptualização da linguagem, algo que me parece ocorrer em outro de seus trabalhos, o *Palimpsesto* (2013), em que, sob uma mescla de poesia, música e vídeo, a página branca vai sendo rasurada por uma escrita com letras e palavras ora legíveis, ora legíveis graficamente, mas que progressivamente se torna infinitamente mais e mais ilegível, ganhando camadas e camadas, inclusive com cor.



Figura 4. *Palimpsesto*

A trilha que guia o processo de escrita também vai progressivamente sendo perturbada por ruídos, fazendo-nos lembrar dos processos da música concreta. Ao que parece, o processo sonoro também interfere no plano visual e animado do texto, tal como se vê em *Ata-me* (2005). Dessa maneira, observamos como traço marcante dessas poéticas mais recentes de Wilton Azevedo, um desejo de aproximar a poesia tecnológica (seja como forma da videoarte, ou seja em seu aspecto telemático ou cibernético) das matrizes da poesia: a poesia oral, comandada pela voz, assim como a voz que irá marcar também a escrita com seus acentos e ritmos que fazem comandar os sentidos. Aqui, a trilha (sons ou vozes) pode reacender a poesia sonora.

Acreditamos que os exemplos trazidos a esta discussão podem evidenciar os caminhos que a poesia toma nesses universos expansivos da escrita no contexto digital. E mostram, também, de que maneira pode haver a persistente comunicação com os meios analógicos, já que ainda vivemos uma fase da convergência de meios, o que facilita os processos de ativação de processos de comunicação adormecidos nos domínios semióticos das linguagens.

Referências Bibliográficas

- AZEVEDO, Wilton. **Poéticas das hipermídias, uma escritura expandida**. In: Texto digital. Florianópolis: UFSC, v.2, n.1, 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/articulate/vier/1328>. Acesso em 02 dez. 2013.
- AZEVEDO, Wilton. Tale it; palimpsesto. In: **Wilton Azevedo**. Canal do YouTube. Disponível em: www.youtube.com/channel/UCjhANbk3e3leqyuBHHCLHQQ. Acesso em 02 dez. 2013.
- BARBOSA, Pedro. [E-book]. **Ciberliteratura, inteligência artificial e teoria quântica**: coletânea de ensaios dispersos. EDITORIAL PUBOOTECA, 2012.
- CAMPOS, Haroldo. Olho por olho a olho nu. In: CAMPOS, A., CAMPOS, H. **Teoria da poesia concreta**: textos críticos e manifestos 1950-1960. Cotia, SP: AteliêEditorial, 2006. p. 73-6.
- KAC, Eduardo. **Media Poetry**: an international anthology. Chicago: The University of Chicago Press, 2007
- GARCIA, Álvaro Andrade. **Grão 1.0**. Belo Horizonte: Ciclope.art.br, 2012 [penbook]
- GARCIA, Álvaro Andrade. **Pepsi machine**. In: www.ciclope.com.br/?s=pepsi#conteudo. Acesso em 14 fev 2014.
- MEMMOTT, Talan. **Beyond Taxonomy**: digital poetry and the problem of reading.

MORRIS, Adelaide & SWISS, Thomas. **New Media Poetry**: contexts, technotexts, and theories. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2006. p. 293-333.

MENEZES, Philadelpho. **Poesia Sonora** – Do fonestismo às poéticas contemporâneas da Voz (CD). São Paulo: Laboratório de Linguagens Sonoras, 1996.

MENEZES, Philadelpho. **A crise do passado**: modernidade, vanguarda, metamodernidade. São Paulo: Experimento, 2001.

MORRIS, Adelaide. New Media Poetics: As we may think/how to write. In: MORRIS, A. & SWISS, T. **New Media Poetry**: contexts, technotexts, and theories. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2006. p. 1-46.

Poéticas da memória: invenção e descoberta no uso de metadados para a criação de memórias culturais em ambientes programáveis

Carlos Henrique Rezende Falci¹

De que maneira as memórias mediadas, em ambientes programáveis, se relacionam com os conceitos de arquivo, lugar e metadados? O que se deseja investigar é se tais memórias precisam de lugares fixos para existir, e caso precisem, que tipos de lugares são esses, se eles se relacionam com as noções de arquivo e como se dá essa relação. Os metadados entram nessa equação como um elemento que teria o papel de organizar os arquivos de memória num formato que os autorize a serem vistos como arquivos. Entretanto, deseja-se justamente compreender como um uso poético dos metadados pode modificar os lugares de memória, de modo a operar passagens entre invenção e descoberta quando se trata de criar memórias digitais que são, ao mesmo tempo, voláteis e duradouras na sua capacidade de mudança contínua. Tal investigação se baseia na existência de narrativas de memória cuja base conceitual é, por um lado, a potencialidade de ambientes programáveis para se trabalhar com metadados; e por outro lado, o questionamento sobre qual é força dos arquivos e lugares de memória nos ambientes digitais². A pesquisa aqui apresentada é parte de projeto financiado pelo CNPq sobre poéticas e políticas da memória em ambientes programáveis. Entender a memória como um fenômeno, como é o caso desse artigo, abre o caminho para também olhar os elementos que a compõem como partes instáveis, dependentes do próprio fenômeno ao qual dão origem.

¹ Professor da Universidade Federal de Minas Gerais. CONTATO: chfalci@gmail.com

² Ambientes programáveis e ambientes digitais serão utilizados nesse artigo como similares, embora a noção de ambientes digitais, no nosso entendimento, esteja contida dentro do conceito de ambientes programáveis.

Paul Ricoeur propõe, em *A memória, a história, o esquecimento* (2007), uma distinção entre memória (enquanto lembrança) e imaginação, a partir da noção de que a memória diria respeito a algo do passado, algo que efetivamente aconteceu, ainda que esteja ausente; a imaginação, por sua vez, produziria também algo que está ausente, mas que seria ficcional, o que a aproximaria mais da lógica da invenção. Nos dois casos, no entanto, há similaridades e diferenças, já que a memória teria o caráter do algo acontecido, de um dado-presente no passado. Uma das diferenças diz respeito à questão dos traços posicionais implicados na lembrança e na imaginação. Se do lado da lembrança esse traço temporal e espacial é mais forte e parece ser mais necessário em termos de demarcação, do lado da imaginação haveria uma maior liberdade em relação ao traço posicional dos acontecimentos. No entanto, se deseja marcar aqui a relação entre memória e imaginação, seja pela diferença ou pela similaridade, uma vez que os lugares de memória, fixos ou não, atravessam tanto a construção da lembrança quanto à criação da imaginação. Para analisar essas relações, propõe-se que o início da discussão se faça a partir dos modos de criar lugares de permanência da memória.

Os traços posicionais são uma das formas de delimitar, de alguma maneira, um lugar para a memória, sendo tanto temporais quanto espaciais. Outro modo de pensar os lugares de memória diz respeito aos modos de registro dos acontecimentos, que também auxiliam a tecer a narrativa dos fatos dentro de um tempo humano, de um tempo que faça a mediação entre o tempo vivido e o tempo universal. Ricoeur (1997) elenca alguns conectores capazes de fazer a mediação aludida acima, dentre os quais nos interessam, mais especificamente: o tempo do calendário e o recurso aos arquivos, documentos e rastros. É importante demarcar que os procedimentos acima são

mais diretamente associados à criação de um tempo histórico, conforme propõe Ricoeur.

O tempo do calendário permite estabelecer a figura do tempo crônico, em que os acontecimentos são então socializados, objetivados num tempo apreensível pelo homem. Além disso, o tempo do calendário provê uma figura linear e uniforme à noção do tempo crônico, o que cria a possibilidade de segmentar, trabalhar e narrar esse tempo. Para tanto, distinguem-se três elementos presentes no tempo do calendário: o acontecimento fundador, ou ponto zero do cômputo; a possibilidade de percorrer o eixo de referência nas duas direções (do passado para o presente e do presente para o passado); e as unidades de medida do tempo. O acontecimento fundador é uma medida de sua importância na narrativa que se cria sobre o tempo, configura-se como um acontecimento original. Não se trata, portanto, de um fato singular por si só, ou pelo momento em que ocorreu, mas sim de uma enunciação da singularidade do acontecimento. Ora, tal enunciação é uma ação narrativa já, de tessitura do tempo dentro de uma configuração específica. É um modo de se situar “fora” do tempo, para apreendê-lo, mesmo que indiretamente (porque o ato de singularizar um acontecimento não se faz sem recorrer contextualmente aos demais acontecimentos que lhe são próximos). Ao determinar um ponto zero, automaticamente surgem um eixo de referência e marcações temporais associadas a um passado em relação ao acontecimento fundador, um presente e um futuro. O ponto zero propicia a denominação de unidades para o tempo, a partir da sua própria fixação temporal. Olhar para tais elementos é visualizar uma forma de externar a experiência do tempo, de criar uma possibilidade de partilha comum da narrativa do tempo. A instauração de um agora, de um ponto zero dotado de uma importância que o diferencia de um simples instante, ou de um

presente geral, aparece como o fator fundamental para a figura de um tempo objetivado. Os acontecimentos passados podem, dessa maneira, serem caracterizados a partir da marcação de um lugar temporal em que eles ocorreram, considerando a sua distância ou proximidade de um agora particular. Uma consequência da fixação de um tempo zero e dos outros elementos do calendário, a ser abordada mais adiante nesse texto, é o fato de que tal marcação produz maneiras de registro da memória associadas a marcas físicas, externas em relação à experiência fenomenológica do tempo. Assim demarcada, a memória pode, doravante, ocupar lugares de inscrição físicos, delimitados pela maneira como ela é registrada em relação ao tempo. Esse mecanismo de registro está presente, por exemplo, nos metadados, que indicam quando uma determinada fotografia foi feita, num sentido temporal e até mesmo espacial. A data que surge aí tem já uma relação com um cômputo zero de um calendário específico. Abre-se a oportunidade para discutir uma poética dos metadados, como consequência da escolha arbitrária de um momento axial para criar a datação, da qual os metadados derivam sua referencialidade temporal, nesse caso.

Determinar o momento em que um fato passado ocorreu, em relação a um ponto zero, contribui para delimitar, conseqüentemente, os registros que podem funcionar como documentos, os quais testemunham que o fato efetivamente se passou. Um arquivo seria uma forma do testemunho que atestaria a existência passada de um acontecimento, mas já de maneira institucionalizada. Entender o arquivo ou o documento como uma inscrição de um testemunho (seja essa inscrição em signos escritos ou não escritos) significa conferir a ele o caráter de narrativa, pois um testemunho é uma organização particular, uma trama dos acontecimentos, que se situaria no meio do caminho entre a invenção e a descoberta. Colombo (1991) trata o arquivo a partir de uma ação de arquivamento, associada à tradução

dos fatos num sistema de memorização dos mesmos. Quatro microações intervêm no processo de constituição de um arquivo: a gravação de um fato num suporte material; o arquivamento, que é a tradução do evento em uma informação cifrada (por exemplo, através de um metadado); o arquivamento da gravação, a organização desta num sistema mais amplo; e a gravação do arquivamento, destinada a multiplicar essa gravação em vários suportes. Interessa, para o propósito dessa discussão, o fato do arquivo ser associado a um processo e não especificamente, ou somente, a um lugar fixo, a uma estrutura determinada de uma vez por todas. São várias as ações que constituem o arquivo e que serão também responsáveis por fazer que ele surja enquanto tal, quando for buscado novamente.

A abordagem de Colombo parece reforçar a característica de tessitura de um arquivo, também discutida por Ricoeur (1997). Para esse autor, o arquivo teria três características principais: ele se relaciona com um corpo organizado de documentos; com uma instituição, com uma atividade institucional (e para esse artigo assume-se que a institucionalização é também um ato cultural, podendo ser associada à constituição da memória cultural); e, ainda, o arquivo é o que conserva ou preserva os documentos sobre um fato passado, o que faz com que tais documentos sejam investidos de certa “autoridade” sobre o acontecimento a que fazem alusão. Verifica-se aqui que o arquivo pode ser constituído de apenas um documento, confundindo-se com ele e sua narrativa, ou pode ser visto como uma tessitura entre documentos de uma determinada espécie, ou que portam uma similaridade de conteúdo, por exemplo. A visão de Ricoeur sobre os arquivos deve ser relacionada ao papel que os documentos e os rastros têm em relação a um fato acontecido num lugar do passado, para que se possa compreender proximidades

e distâncias entre arquivos e rastros, através do modo como os documentos são organizados.

Os rastros seriam tanto as marcas de que algo se passou, ou de que algo passou por um lugar, bem como a ação que produziu aquela marca, aquele vestígio. A passagem que produz a marca confere ao rastro uma dinâmica, a possibilidade de resgatar a narrativa que criou tal marca da passagem; e ao mesmo tempo, essa marca tem uma permanência no aqui e no agora, fundamentalmente ligada ao documento que contém o rastro. O rastro então é, ao mesmo tempo, móvel e estático, porque fala de um ato que aconteceu, e se faz visível naquele momento em que é reconhecido enquanto tal, numa inscrição mais duradoura. O rastro, nesse sentido, é construído na própria busca de um lugar passado, e não somente como a confirmação de que esse lugar passado existiu. Por essa razão, entende-se que o rastro não pode ser dissociado da operação que produz o documento, nem da que cria o arquivo. No entanto, é como se intensidades diferentes operassem em cada um desses momentos: o rastro é ainda uma pré-figuração do acontecimento, conquanto tenha sugestões da narrativa que é capaz de produzir; o documento apresenta-se como a escolha de alguns rastros, e sua consequente autorização enquanto rastros; e o arquivo é já a institucionalização daquilo que já estava contido no rastro, mas apenas como ranhura. Surge, assim, uma maneira de caracterizar o arquivo relacionando a sua “criação” a uma escolha arbitrária, uma vez que os acontecimentos passados são selecionados a partir de uma motivação, de uma pergunta ou questão que se deseja investigar, feita a documentos coletados e que se relacionam com um acontecimento anterior. Os arquivos, ao serem investidos de tal condição, permitem que se criem, a partir da delimitação temporal que eles mesmos produzem, novas associações entre acontecimentos que tiveram lugar num tempo passado. Descobrem-se assim,

tessituras ainda não reveladas, que provocam a memória a revolver sobre si mesma. Ao mesmo tempo, os arquivos podem ser invenção, uma vez que aquilo que se chama arquivo pode ser criado pela própria narrativa, na escolha de elementos antes não considerados como pertencentes aos acontecimentos passados. Em ambos os casos, olha-se para fatos passados e para os documentos que lhes servem de comprovação a partir de uma questão que irá torná-los (os documentos) uma evidência do acontecimento que se deseja lembrar, do qual se deseja produzir memória (Ricoeur, 1997). O que surge, doravante, como memória de um fato passado, é um conjunto de elementos que, mais do que apresentar efetivamente o passado, apresenta a maneira como ele foi construído. Ou melhor, a maneira como essa memória passa a re(a)presentar algo que é da ordem do passado, mas que não tem lugar fixo de uma vez por todas. Esse movimento (de fixação) é o que marca a relação entre modos da memória se institucionalizar. Talvez se possa falar dos arquivos enquanto mais próximos do caráter institucional da memória cultural, e dos rastros como próximos da memória comunicativa. A questão é que os ambientes programáveis podem aproximar a constituição dessas duas temporalidades de maneira muito mais veloz e complexa. Para abordar essa questão de modo mais completo, porém, se faz necessária uma demarcação dos conceitos de memória cultural e memória comunicativa.

Os arquivos e documentos são uma forma de registrar externamente um testemunho, de permitir o compartilhamento comum desse fato. Constituem, assim, elementos institucionais, ou antes, institucionalizadores da memória. No entanto, a ação institucionalizadora depende, ainda, de lógicas específicas de registro, para que se possa caracterizar a memória assim narrada, temporal e espacialmente. Em relação aos modos narrativos associados às memórias, é possível destacar dois tipos principais: a

memória cultural e a memória comunicativa. Jan Assman (1995) define a memória cultural como todo conhecimento obtido através de práticas sociais repetidas ao longo do tempo, que funcionam como elemento que estrutura o comportamento e a experiência de vida de um grupo social. A memória cultural seria construída pela cristalização de ritos, eventos, acontecimentos, os quais poderiam ter seus significados transmitidos através do tempo. Para existir, esse tipo de memória solicitaria algum tipo de ordenamento e fixação temporal, o que comumente acontece quando essa memória se encontra registrada em suportes físicos, como a escrita em papel, a fotografia, as imagens em movimento etc. Leroi-Gourhan (1990) afirma que, com o surgimento dos textos impressos, os leitores se depararam não só com um enorme conjunto de memória coletiva (Halbwachs, 2006), bem como foram confrontados com a impossibilidade de fixar completamente essa memória, uma vez que os suportes escritos permitiram a multiplicação incessante do registro dos fatos e acontecimentos de sua época. Featherstone (2000) argumenta que os suportes de memória transformam não somente o modo de produção dessas memórias, mas as próprias condições que definem o que se denomina cultura e como os grupos sociais compartilham essa cultura. Nessa mesma linha, Brockmeier (2002) indica uma mobilidade maior da memória cultural, uma vez que esse tipo de memória está diretamente associado aos contextos discursivos que a produzem. A memória surge então como um conceito relacional, sujeito às modificações que afetam as instâncias narrativas nas quais ela se manifesta. Essa abordagem aproxima a memória cultural da memória comunicativa.

Segundo Assman (1995), a memória comunicativa é baseada na comunicação cotidiana: ela seria caracterizada por um alto grau de não especialização, instabilidade temática e desorganização. Na visão do autor, ela seria demasiadamente instável para se configurar como

uma cultura objetivada, e logo, como elemento capaz de identificar uma coletividade. Além disso, a principal limitação da memória comunicativa na estruturação da identidade de um grupo social seria seu horizonte temporal limitado, uma vez que o horizonte da memória comunicativa se modifica diretamente com o passar do tempo. É interessante notar, entretanto, que a institucionalização que caracteriza a memória cultural tem suas bases remontadas ao registro cotidiano, embora ela se distancie da mudança diária constante em função da sua lógica de objetivação cultural.

A partir da distinção proposta por Jan Assman, fica patente a importância do arquivo (enquanto uma tessitura) e da forma como ele é criado para que as diferenças e semelhanças entre memória cultural e memória comunicativa possam ser percebidas. Como um arquivo já tem contido em si a sua própria possibilidade de ultrapassamento, de mudança de ordem, as singularidades dos fatos guardados em arquivos também podem sofrer/partilhar tais modificações. Como, então, explicitar essas mudanças, essas alterações, de maneira a não descaracterizar o fato registrado enquanto memória e, ao mesmo tempo, problematizar o tipo de memória aí registrado? A hipótese aqui aventada é que uma poética dos metadados pode criar arquivos capazes de aliar invenção e descoberta, e um trânsito mais intenso entre memória cultural e comunicativa.

Metadados podem ser considerados tanto uma descrição sobre um conjunto de dados quanto o seu modo de funcionamento num determinado contexto, se analisarmos a forma como foram criados (Manovich, 2002; Matthews, Aston, 2012). Por exemplo, quando uma *tag* é adicionada a fotos no *Flickr*, esse metadado descreve o dado em si, mas já sugere um comportamento desse dado, pois indica algo particular sobre o elemento marcado. Tal metadado faz com que o

dado a ele associado seja incorporado a um conjunto similar, com a mesma *tag*, através da lógica de funcionamento da interface utilizada. Os metadados são o que permite ao computador recuperar informações (em termos de ambientes programáveis), porque são o que permite ao computador “ver” os dados, além de realizar diversas outras tarefas, como mover os dados, comprimi-los, etc. (Manovich, 2002). O computador estabelece uma relação de reconhecimento, mas também de apropriação dos dados, através dos metadados. A apropriação é como a institucionalização que o estabelecimento de um arquivo gera em relação a documentos específicos. No entanto, os metadados não são arquivos em si; podem, no máximo, serem conectados com rastros de uma ação. Dependendo da forma como o metadado é organizado e colocado para funcionar numa determinada interface, ele é capaz de gerar uma passagem entre a noção de rastro e arquivo, entre memória comunicativa e memória cultural. O uso de uma *hashtag*, por exemplo, pode gerar um conjunto de imagens que remetem a um tema específico, a uma narrativa sobre esse conjunto de imagens. Entende-se aqui o arquivo como a narrativa criada, uma vez que ela é um conjunto de documentos organizados em função de uma escolha arbitrária. Ao mesmo tempo, tal arquivo apresenta um dinamismo próprio da capacidade da *hashtag* de se associar a outras imagens, instantaneamente. Isso acontece porque essa marcação, dentro de um ambiente programável, tem a potência de agrupar às imagens já selecionadas outras imagens que serão adicionadas ao ambiente, se ele estiver em rede.

Quando há uma apropriação de um conjunto de metadados numa organização arbitrária (ou seja, a partir de uma escolha, ou de uma interface), inicia-se a criação de um lugar praticado, de uma marca temporal. Essa localização se assemelha a um rastro, um vestígio de uma ação no tempo. Há uma peculiaridade nessa relação de similitude, no entanto. Há metadados que são construídos e

disponibilizados para garantir uma maior estabilidade temporal da ação à qual se referem, enquanto outros talvez sejam mais fluidos. Sugere-se aqui pensar que quanto maior é a capacidade do metadado de produzir uma relação unívoca com o fato passado, mais esse elemento se aproxima do caráter institucional próprio do arquivo; inversamente, quanto menor essa capacidade, mais o metadado se configura como um rastro, como um vestígio. Não se trata de criar uma oposição excludente entre arquivos e rastros, e sim de reforçar a continuidade entre um e outro tipo de apresentação da memória. Essas formas seriam os lugares praticados de memória. Em ambientes programáveis, potencializa-se a passagem entre rastros e arquivos, o que provoca uma instabilidade de princípio em relação às narrativas de memória aí contidas.

Retornando às questões iniciais desse capítulo, propõe-se que as interfaces digitais sejam pensadas como narrativas e logo, como atos que criam arquivos e que demandam a existência desses mesmos arquivos, simultaneamente. Não se pode dizer que essa dupla ação seja uma característica exclusiva de ambientes programáveis, no entanto. Afinal, mesmo um arquivo em qualquer outro tipo de ambiente físico nos permite, implicitamente, perceber as próprias marcas de sua construção. O que parece peculiar, no caso de alguns tipos de arquivos digitais, é que eles podem ser criados de modo que as marcas de sua construção física façam efetivamente parte da narrativa de memória, operando de maneira mais concreta as passagens entre invenção e descoberta, entre memória comunicativa e memória cultural.

Os metadados são capazes de fazer a passagem entre as marcas dos acontecimentos passados e sua consequente entrada no seio de uma narrativa. A realização dessa transição adquire características específicas quando se dá em ambientes digitais. O uso de metadados

seria capaz de isolar o modo como um testemunho é criado, conferindo a este a potência de indicar uma prova documental, um lugar de memória. Os arquivos, como coleções de documentos, teriam também tal capacidade, conquanto pudessem ser analisados a partir de seus vários elementos mínimos constituintes (o ângulo em que uma foto foi realizada; quem fez a foto; o tipo de instrumento utilizado, a data e a hora em que a foto foi realizada, a relação com outras imagens, etc.). Esse procedimento conferiria objetividade, ou um maior grau de objetividade, ao arquivo e, conseqüentemente, ao fato. Penso, no entanto, que a questão não é assim tão simples. Afinal, um arquivo, para garantir-se como evidência do lugar de um fato passado, de maneira inequívoca, deveria distanciar-se da trama que o criou? Deveria caminhar em direção de uma objetividade impossível? Essa seria a prova documental da memória por excelência? E seria essa direção capaz de diferenciar a lembrança da imaginação, a descoberta da invenção, a história da ficção? Afinal, não se trata muito mais de pensar as relações entre esses termos?

O que produziria diferenças entre lembrança e imaginação seria o modo como essas narrativas se configuram e como se apresentam para aquele que as deseja acessar. No caso de memórias em ambientes digitais, as narrativas de memória são construídas tanto pelos modos de registro dos fatos, quanto pelo modo como esses fatos são dispostos em interfaces que os agrupam. Interessa, nesse caso, compreender como determinados modos de registro e interfaces criam memórias que transitam entre memórias culturais e memórias comunicativas, e produzem também arquivos que mostram a equivocação com o uso de metadados. Andrew Hoskinks e José van Dijck (2007) trabalham com o termo memórias mediadas para caracterizar as memórias em ambientes programáveis. Trata-se de uma qualidade das memórias relacionada ao modo de existência dos objetos de memória, e ao modo de acessar tais conteúdos. Van

Dijck (2007) introduz a questão a partir do conceito de itens de memória que seriam capazes de realizar a mediação entre indivíduos e grupos, itens esses que funcionariam não apenas como lembranças de coisas passadas. É importante ter em mente que esses itens são produzidos pelas tecnologias de mídia. Pensar os objetos de memória como objetos dialógicos (que estabelecem relações entre) é entendê-los como móveis, como pontos que tensionam camadas temporais invisíveis e não definidas como passado, presente ou futuro por si só. Essas mediações podem ser compreendidas como eventos que se cruzam e fazer aparecer uma parte dessas camadas temporais. A memória seria, então, nesse sentido, um fenômeno que dura pouco tempo num só formato, porque ela é uma relação entre coisas. Ela é aparição. Pensando numa poética da memória em ambientes programáveis, os metadados que se relacionariam com esse conceito de memória são aqueles capturados do ambiente, e que conseguem dar conta justamente do modo como o ambiente se modifica em função dos objetos/elementos/relações que o compõem num determinado momento. Os metadados, em ambientes programáveis, ganhariam a característica de rastros, conquanto se portassem como uma marcação, no aqui e no agora, de que algo se passou. E ao serem trabalhados de maneira a poderem indicar vários atos passados, a partir de pontos de vista distintos, tornar-se-iam maneiras de orientar a caça, a busca, típica dos rastros (Ricoeur, 2007). Nesse momento aconteceria a passagem de rastros a arquivos, quando os metadados fossem capazes de criar um fluxo constante entre as memórias comunicativas e as memórias culturais. (Assman, 2008). Andrew Hoskins (2009) enfatiza esse mesmo aspecto ao trabalhar com o conceito de *schemata*. Os *schemata* de memória seriam um nível intersticial entre conteúdos institucionalizados socialmente e experiências individuais compartilhadas em redes de memória. Essa definição posiciona tais *schemata* como similares ao que se denomina aqui como lugares praticados de memória. O que sustenta essa

argumentação é a proximidade cada vez mais intensa entre a memória comunicativa e a memória cultural nos ambientes programáveis.

Para verificar como esse movimento pode acontecer, analiso dois projetos que se situam no limite entre a invenção e a descoberta e, portanto, na lógica que delineio aqui, criam lugares imaginários de memória.

O projeto “The Whale Hunt” é um experimento de Jonathan Harris em torno de novas formas de contar histórias. A experiência consiste na documentação de uma viagem de sete dias que Harris faz para um assentamento esquimó (Esquimós Inupiat) no norte do Alasca, para acompanhar uma caça às baleias. Esse é um momento particularmente importante para a comunidade, pois a caçada às baleias Bowhead, no período migratório desses animais, é não só uma tradição centenária, mas também uma época fundamental para os esquimós.

Durante a primavera, nesse local, o gelo se quebra e surgem canais de águas livres, chamados lead. É por esses canais que as baleias passam em direção ao norte do Círculo Ártico. Quando elas estão suficientemente próximas, os caçadores saem em botes e arpoam as baleias, depois conduzem os animais para a terra e passam a esquarteja-lo para retirar dele tudo o que possa servir como suprimento para a comunidade.

Segundo seu próprio criador³, havia três propósitos envolvidos na documentação da caçada às baleias: o primeiro, investigar novas maneiras de contar histórias; o segundo objetivo era submeter a si

³Dados extraídos do próprio site, disponível em <http://thewhalehunt.org/statement.html>. Acesso em 17 de setembro de 2013.

mesmo (no caso, o criador do projeto) a um processo de coleta de dados incessante e intenso, muito associado, por exemplo, à mineração de dados; e o terceiro propósito era traduzir, da melhor maneira possível, uma experiência pessoal “épica” no mundo físico para um ambiente na internet.

Em relação aos propósitos do projeto, no que diz respeito ao primeiro, Jonathan Harris documentou toda a experiência através de uma sequência de 3214 fotos, compreendendo desde a corrida de táxi que o levou ao aeroporto de Newark até o término das ações de corte e estripação da segunda baleia, uma semana depois. As fotos foram organizadas, na interface digital, com intervalos de cinco minutos, e foram realizadas mesmo quando o autor do projeto estava dormindo, através de um cronômetro ligado à câmera. Nas palavras do próprio criador da narrativa, isso estabeleceu uma “batida do coração fotográfica”. O número de fotos realizadas dentro de cada intervalo de cinco minutos variava com a frequência cardíaca experimentada pelo criador do projeto, chegando a um máximo de 37 imagens feitas, quando a primeira baleia estava sendo massacrada.

O site foi desenvolvido para não só documentar a caça às baleias, mas também como um experimento relacionado ao modo de contar histórias em ambiente digital. Mesmo tendo sido desenvolvido em 2007, o que poderia indicar que várias outras maneiras mais elaboradas de contar histórias em ambiente digital já surgiram, as perguntas que Jonathan Harris se fez para orientar a criação da interface são bastante pertinentes para o objetivo de investigar de que modo metadados podem criar memórias fluidas, ao serem utilizados de maneiras poéticas. Entre as questões investigadas no projeto, destacam-se a questão da confiabilidade da história a ser recontada, considerando a enorme quantidade de dados e metadados coletados ao longo do período. Outro problema identificado pelo

criador relacionava-se a como representar os vários sentimentos experimentados pelos participantes ao longo de cada etapa da caçada. Uma última pergunta pertinente à poética dos metadados dizia respeito ao desafio de apresentar todo o conjunto da narrativa (sua topografia) sem deixar de destacar as maneiras como cada acontecimento singular se encaixa no conjunto geral da narrativa.

A interface permite visualizar a sequência das imagens de maneiras distintas, com mais algumas subdivisões dentro dessas formas mais gerais. Em cada um desses modos é possível perceber operações poéticas realizadas com uso de metadados, dando acesso a arquivos que são, concomitantemente, testemunhos de um acontecimento e que se comportam como relatos efêmeros desse mesmo fato. Um primeiro modo de visualização é uma linha temporal, situada na parte inferior da tela, representando toda a viagem documentada. A linha do tempo é apresentada como uma frequência cardíaca, em que a altura de cada ponto na linha corresponde à frequência fotográfica (e conseqüentemente ao estado de excitação experimentado) naquele momento. A posição de cada imagem ao ser visualizada é indicada por uma barra vermelha brilhante na linha temporal. Ao deslocar a barra vermelha ao longo da linha, provoca-se um encolhimento ou alargamento da barra, sugerindo uma organicidade associada às imagens e ao que elas documentam. É possível ainda aplicar filtros a essa navegação, modificando a forma da linha temporal em função das micronarrativas assim reveladas.

Podem-se utilizar ícones em forma de arpão para um deslocamento linear ao longo da linha temporal, indo de uma imagem para a subsequente. Para cada imagem, há uma indicação específica da data e da hora em que ela foi capturada. As indicações temporais também podem ser utilizadas como filtros documentais da narrativa,

escolhendo uma data ou hora específicas, para que sejam mostradas só as fotos daquele momento delimitado.

Outra maneira de perceber a narrativa diz respeito à cor média dos pixels em cada imagem, um tipo de elemento arquivístico mais associado ao modo como o computador trata as imagens, mas que pode se tornar um elemento testemunhal dentro do projeto. Quando se escolhe um determinado ponto da linha temporal, a imagem correspondente àquele ponto é carregada. Enquanto a imagem em alta resolução não é composta completamente na tela, é possível ver as cores dominantes dos pixels daquela foto.

No tocante aos metadados, de maneira mais explícita, Harris delimita um conjunto deles, além dos já indicados acima, que são extraídos tanto do tipo de conteúdo em cada foto quanto do modo como cada imagem é compreendida pela câmera ou outros equipamentos de registro da experiência. Os metadados escolhidos são: a cadência da foto (o nível de excitação no momento em que a imagem foi feita), a cor média dos pixels na imagem, o contexto (onde a foto foi realizada), os conceitos (quais ideias estão representadas na imagem), e os personagens (quem está em cada foto). Cada um desses metadados tem subdivisões, e podem ser combinados entre si para mostrar um determinado conjunto de imagens relativas a todo o período em que o realizador esteve no projeto (os nove dias de viagem). Fazer esses cruzamentos é como delimitar um acontecimento inicial, nas palavras de Ricoeur, a partir do qual estrutura-se um eixo temporal que indica fatos passados, fatos presentes e fatos futuros. Como é possível realizar diversos cruzamentos, os acontecimentos iniciais podem se multiplicar, bem como os arquivos que os documentam e os lugares (marcas temporais) aos quais esses arquivos se referem. Dessa maneira, cada lugar de memória é uma marcação temporária, associada a uma

manipulação específica dos metadados para fazer surgirem imagens da caçada. Se a memória precisa de arquivos para existir, talvez esse tipo de arquivo seja mais próprio das memórias digitais, uma vez que eles não esgotam a temporalidade dos acontecimentos, nem podem ser associados inequivocamente a um fato passado. A marcação temporal é profundamente influenciada pela poética dos metadados, uma vez que a interface permite que cada manipulação produza uma pergunta diferente para o conjunto de dados coletados. Assim, as imagens podem trazer à tona memórias muito distintas (o que sempre foi possível em termos de interpretação), e tal característica é exposta fisicamente, no formato de arquivos instáveis, equivocados e, por isso mesmo, capazes de abrir as múltiplas temporalidades e memórias que uma mesma narrativa comporta.

O que fica patente no trabalho de Harris é a maneira como ele multiplica o uso dos metadados e problematiza, assim, o seu valor de testemunho diretamente associado a um fato específico da narrativa. De acordo com cada filtro escolhido, os metadados podem exibir imagens que não corresponderiam, por exemplo, a um estado de excitação esperado, dentro de uma lógica de altura da linha temporal e frequência cardíaca. É como se a interface provocasse cada metadado a exibir também sua potência de equivocação, seja em função do conteúdo ao qual estaria associado, seja em função dos cruzamentos que podem ser realizados entre os metadados. Momentos em que um personagem, ao vestir os equipamentos para a caçada, se mostraria extremamente excitado (em função dos metadados indicados na linha temporal), podem ser similares a momentos de extrema excitação quando da estripação de uma baleia, para outro personagem. Obviamente, se considerar-se o quadro inteiro da narrativa, essas constatações não são exatamente uma novidade. O que interessa é perceber de que maneira o uso dos metadados, numa mesma interface documental, confere a cada

arquivo valores de testemunho diferenciados, ao mesmo tempo em que sugere comparações entre eles. Fica patente a impossibilidade de localizar a memória em um tipo de metadado, posto que ele é apenas uma forma de relação entre os arquivos, e não é capaz de capturar a essência de cada arquivo. Ainda assim, ao aplicar diferentes filtros à narrativa, usando então cruzamentos entre metadados, surgem similaridades no meio das diferenças, criando uma mistura entre invenção e descoberta, e entre memórias comunicativas e memórias culturais.

O segundo projeto, intitulado “Blackpool, Manchester”⁴, de autoria de Gwenola Wagon, trata mais especificamente da lógica de redes sócio técnicas na confluência com organizações de arquivos e metadados para funcionarem de maneira eficiente em tais redes. Aqui o modo poético cria uma apropriação que toma também os metadados como conjuntos narrativos equívocos e, portanto, abertos à invenção, produtores de lugares imaginários.

O projeto apresenta os trajetos que a criadora realiza ao se deslocar até a cidade de Blackpool, na Inglaterra e, posteriormente, até Manchester. Antes do deslocamento físico, Gwenola experimentou realizar uma viagem entre as duas cidades utilizando informações disponíveis em sites, utilizando dados do *Google Earth* ou mesmo do *Second Life*. Após fazer esse trajeto, ela viajou até Blackpool e fez um cruzamento entre as duas viagens, que é apresentando através de um vídeo com duas telas. Nessa apresentação, as referências se cruzam, e os terrenos se tornam provocações mútuas para reimaginar cada um dos lugares que a artista atravessou. A montagem, aqui, executa o papel de mostrar os lugares imaginários criados pela obra.

⁴Disponível em <http://www.nogovoyages.com/blackpool_manchester.html>. Acesso em 27 de setembro de 2013.

Um primeiro testemunho é trazido pelas viagens virtuais em que a artista explora arquivos organizados a partir de interfaces presentes em redes sócio técnicas, que apresentam assim sua própria trama, o seu modo de organizar um conjunto de informações sobre um local físico. Ainda que nos vídeos não nos seja possível visualizar os metadados que a artista utilizou para criar sua viagem, é possível perceber, pelo modo como o vídeo se desenvolve, que tais metadados permeiam a busca da viajante por informações sobre Blackpool, sobre Manchester, e sobre o trajeto entre as duas cidades. No entanto, é quando se visualiza o vídeo da artista já em Blackpool, juntamente com o vídeo das suas investigações nos arquivos em rede, que fica claro como esse lugar imaginário é criado. Afinal, Gwenola refaz o trajeto que já havia feito virtualmente, em parte, e assim tensiona as duas narrativas, os dois conjuntos de arquivos que ela mesma produziu, em conjunto com interfaces programáveis. Ao visualizarmos as duas imagens, lado a lado, invenção e descoberta transitam entre as experiências, sem que seja possível definir de que lado cada um desses termos deve ficar definitivamente. A narrativa criada pela autora enfatiza esses deslocamentos, ao questionar, com a edição das imagens, o que é efetivamente um testemunho dos locais que visitou. Ela produz interferências nas imagens reais a partir de experiências que teve na *web*, buscando visualizar os locais físicos; e também reorganiza os trajetos virtuais ao experimentar os caminhos reais. Ainda que o vídeo apresente uma configuração temporal mais “fechada”, a montagem quebra essa configuração, sugerindo que outras viagens poderiam estar contidas naquelas imagens. Ou seja, caso o banco de dados construído pela autora fosse reorganizado, ou os metadados fossem tramados de outra forma, os lugares aos quais eles se referem, obviamente, seriam distintos do que se vê. Mas, o que me parece aí mais fundamental é a explicitação de como esses dois arquivos terminam por se chocar, através do modo como a interface os organiza. Essa lógica de um ambiente programável para

apresentar, de certa maneira, o processo de busca de arquivos, é o que se entende como o surgimento da poética dos metadados.

Por que ambientes programáveis são capazes de produzir lugares imaginários, associados à noção de memória? Tomarei a noção de lugar, inicialmente, do lado da descoberta; o imaginário, por sua vez, ocupará o lado da invenção. Projetos que utilizam elementos descritivos de outros dados para apresentar a memória como um fato passado misturam esses dois conceitos porque os metadados tornam-se o elemento de criação da apresentação dessa memória. E, mais que isso, eles são elementos modificáveis, ou que são testados em termos de sua capacidade de organização pela própria lógica que os produziu. Assim, a sua gênese enquanto metadado é definida pelo uso que o programa ou interface sugerem, em conjunto com a manipulação pelo coletivo de pessoas que também usa/produz a obra, mesmo sem se ligar a ela diretamente. Aqui entram em cena tanto o funcionamento das redes sócio técnicas quanto processos de individuação técnica que explicitam as ligações e tensões entre coletivos de humanos e não-humanos (Latour, 2001). Isso significa defender que os metadados trabalham, no modo poético, de maneira equívoca, porque a prova documental que criam é transformada constantemente pelo ambiente programável. Nesse sentido, os lugares de memória produzidos pelos metadados funcionariam enquanto lugares imaginários de memória.

Referências Bibliográficas

- ASSMAN, Aleida. **Transformations between History and memory.** Social Research, v. 75, n.1, p. 49-72, 2008.
- ASSMAN, Jan. **Collective memory and cultural identity.** New German Critique, 69, p. 125-133, 1995.
- BROCKMEIER, Jens. **Remembering and forgetting: narrative as cultural memory.** Culture & Psychology, v.8, n.1, p. 15-43, 2002.

COLOMBO, Fausto. **Os arquivos imperfeitos**: memória social e cultura eletrônica. São Paulo: Perspectiva, 1991.

FEATHERSTONE, Mike. **Archiving cultures**. In: British Journal of Sociology, 2000, p. 161-183. <http://chnm.gmu.edu/courses/rr/f01/cw/archiving.pdf> Acesso em: 01 set. 2012.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HOSKINS, Andrew. The mediatization of memory. In: GARDEHANSEN, Joanne; HOSKINS, Andrew; READING, Anna. **Save as...Digital memories**. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2009.

LATOUR, Bruno. **A esperança de Pandora**: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. Bauru: Edusc, 2001.

LEROI-GOURHAN, André. **O gesto e a palavra**. Lisboa: Edições 70, vol. 1, 1990.

MANOVICH, Lev. **Metadata, mon amour**. 2002. Disponível em <http://manovich.net>. Acesso em 27 jun 2013.

MATTHEWS, Paul; ASTON, Judith. **Interactive multimedia ethnography**: archiving workflow, interface aesthetics and metadata. In: ACM Journal on Computing and Cultural Heritage, vol. 5, n. 4, 2012. p. 1-13

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Ed. da Unicamp, 2007.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Tomo III. Campinas: Papirus, 1997.

VAN DIJCK, José. **Mediated memories in the digital age**. Stanford: Stanford University Press, 2.

Para (re)pensar a autoria nas hiperficções: uma breve revisão de literatura

Cláudio Augusto Carvalho Moura¹

Introdução

Toda produção artística demanda o uso de algum tipo de tecnologia, por mais rudimentar que essa possa vir a ser, para a concretização do seu objeto. Desde o aprimoramento de certas habilidades humanas consideradas inatas à construção e/ou uso de ferramentas e materiais vários, a tecnologia se fez presente na história da humanidade não apenas como tentativa de domar o meio, mas como um reflexo da evolução cognitiva da espécie. Nesse aspecto, difere o homem dos animais não somente pelo fato de este fazer uso de ferramentas, posto que são muitas as espécies que o fazem, em especial os primatas, segundo Tiago Falótico (2006), mas sim pelas formas sutis e a capacidade evolutiva de sua criação e seus usos, que constituem o âmago do que aqui tratamos por tecnologia. Suas reverberações são sentidas em todos os campos humanos, dentre os quais destacamos a arte, uma vez que o vocábulo criatividade, embora derivado do verbo criar – de ordem bastante geral – é popularmente associada à capacidade de produzir arte.

Mudanças nos panorama tecnológico afetam diretamente o panorama artístico, todavia, a velocidade com que essas mudanças vêm ocorrendo, especialmente a partir da segunda metade do século XX, tem causado um descompasso entre as produções dos teóricos de

¹ Professor da Universidade Federal do Piauí (UFPI), doutorando do Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGL/UFSC), bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Piauí (FAPEPI) e da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Contato: ca.carvalho@ufpi.edu.br.

arte e as produções artísticas ligadas a essas tecnologias. Nesse cenário, especialmente em virtude da proliferação dos meios de acesso à informação e, por conseguinte, da informação em si, a arte vem se renovando em uma velocidade inversamente proporcional àquela necessária para que a mesma seja teoricamente (re)pensada. Reflexo disso é a aplicação de valores tidos como universais para tentar compreender fenômenos artístico-tecnológicos contemporâneos, aos quais não são familiares as abordagens teóricas clássicas.

Ao aventurar-se por campos antes considerados a ela estranhos, assimilando conteúdos, procedimentos e novas formas de representação, a arte vem se reconfigurando junto com as tecnologias, demandando por novos olhares, dispostos a encarar como tais suas particularidades e passíveis – assim como elas o são – de serem reconfigurados para melhor se adequarem à natureza do seu objeto. Assim, pensar a arte produzida e/ou veiculada com o auxílio das tecnologias nos pede considerar as limitações das abordagens teóricas correntes para lidar com esse fenômeno.

Parte I: Do computador

Uma vez definido por Nöth (2001) como máquina semiótica e comparado por Winthrop-Young (2010), dentre outros, ao cérebro humano, o computador é uma ferramenta que conglobera em si tantas funções quantas ainda possam ser descobertas dado seu potencial de reconfiguração e adequação aos mais diversos usos, presente, hoje, em todos os campos artísticos. Dentre esses campos, assumimos que o computador se liga intimamente à Literatura, pois em sua forma mais elementar, baseada na linguagem binária, o computador toma como veículo a matéria-prima do mundo literário: o texto. Novas textualidades evoluíram não apenas com a evolução

dos programas de criação e edição de texto, mas também com a possibilidade de coexistência de cadeias semióticas distintas em um mesmo suporte, realidade que mudou, além do modo como a literatura passou a ser produzida ou distribuída, o modo como a mesma passou a ser recepcionada. Nesse cenário nasce a literatura eletrônica, que já em sua nomenclatura mostra distinguir-se distingue das duas formas de literatura conhecidas e consolidadas, a oral e a impressa. O termo literatura eletrônica levanta, em suas tentativas de definição, várias controvérsias, mas, em contrapartida, retoma fortemente a discussão sobre a relevância do suporte (no seu caso, o computador) e, por conseguinte, da tecnologia (informática) não apenas no fazer literário, estendendo-se tanto às singularidades dessas obras em si quanto à recepção das mesmas.

As possibilidades oferecidas pelo computador e pela internet popularizaram a escrita hipertextual, que acabou por se tornar sinônimo de escrita feita com o auxílio/através do computador e para ser lida no computador¹². Surge o gênero hiperficção no final dos anos de 1980 nos Estados Unidos, compreendido como ficção produzida e veiculada em meio digital no formato de hipertexto, tendo como marco inicial a obra *afternoon, a story* (1987) de Michael Joyce. Uma escrita onde coexistem conteúdos verbais e não verbais, na qual o percurso se dá por meio de links escolhidos pelo receptor, sujeito que constrói o sentido do texto a partir de uma linearidade atrelada às suas escolhas de navegação, dentro das possibilidades oferecidas pelo criador e pelo suporte.

² A noção de hipertextualidade como textualidade atrelada à informática é discutida no primeiro capítulo de *Na trilha do hipertexto: Italo Calvino e As cidades invisíveis* (2011). Para maiores informações sobre a obra, checar referências.

Diferente da literatura impressa, onde atribui-se à figura do autor, com sua criatividade e domínio técnico/artístico³ da escrita, todo o crédito pela obra literária, teremos na hiperficção a participação de sujeitos outros também responsáveis pela obra. Desde a equipe colaboradora formada por programadores e engenheiros à própria mídia utilizada, cujas particularidades permitem estruturar a narrativa dentro das possibilidades oferecidas pela ferramenta, ao leitor que montará o quebra-cabeça e terá, no momento de sua recepção, uma obra única. As obras de hiperficção apontam para a necessidade de se repensar os sujeitos da tríade literária: autor-obra-leitor. Para tanto, tomaremos como objeto de análise, a obra *Grammatron* (1997), a partir do qual empreenderemos uma breve revisão da literatura acerca dos temas aqui levantados, através de uma extensa apresentação de referências que tratam, de uma forma direta ou indireta, do que nos propomos a discutir.

Parte II: Do exemplo escolhido

Escrita por Mark Amerika, acadêmico estadunidense e artista virtual, *Grammatron* é uma obra de *NetArt* (como assim a denomina o próprio autor), disponibilizada gratuitamente na internet⁴. *Grammatron* é a primeira parte de uma trilogia assinada por Amerika que inclui as obras *Phon:e:me* (1999) e *Filmtext 2.0* (2001-2002). A obra em questão é, controversamente, descrita como um marco que pontua o fim do Pós-modernismo e o nascimento do Avant-pop, proposta estética que tem em Amerika um de seus maiores entusiastas e conta também com o aval de outros críticos, como Larry McCaffery (1995), que cunhou o termo, e Lance Olsen (1995).

³Optamos por trazer os dois termos por entender que, em se tratando de arte, uma delimitação precisa entre o técnico e o artístico é, por muitas vezes, uma tentativa inocente de simplificação das vicissitudes histórico-culturais dessa relação.

⁴ <http://www.grammatron.com>

Sobre a obra podemos dizer, grosso modo, tratar-se de uma meta-narrativa hipertextual que gira em torno do info-xamã Abe Golam, personagem criador da máquina *Grammatron* e do código *Nanoscrip*. O universo de *Grammatron* é assim descrito, dentro da própria obra, por Amerika:

A story about cyberspace, Cabala mysticism, digicash paracurrencies and the evolution of virtual sex in a society afraid to go outside and get in touch with its own nature, GRAMMATRON depicts a near-future world where stories are no longer conceived for book production but are instead created for a more immersive networked-narrative environment that, taking place on the Net, calls into question how a narrative is composed, published and distributed in the age of digital dissemination⁵. (1997)

Ainda no que concerne à sua estrutura, compõem a obra 100 espaços textuais, 2000 links e uma trilha sonora original de 40 minutos, todos estruturados por meio do programa *Storyspace*, software desenvolvido e comercializado pela Eastgate Systems Inc.⁶ para criação, edição, leitura e suporte de narrativas hipertextuais.

Quando da obra pelo autor, um fato interessante a ser notado é o depoimento de Amerika no site da companhia⁷, onde é atribuído, por

⁵ Uma história sobre ciberespaço, misticismo cabalístico, dinheiro digital vivo em moedas correntes alternativas e a evolução do sexo virtual em uma sociedade que tem medo se libertar e entrar em contato com sua própria natureza, *GRAMMATRON* descreve um mundo em um futuro próximo onde as histórias não são mais concebidas para produção de livros, mas são, ao invés disso, criadas para um ambiente de narrativas em rede mais imersivo que, realizando-se como tal na Net, põe em questão o modo como uma narrativa é composta, publicada e distribuída na era da disseminação digital. (Tradução nossa)

⁶ <http://www.eastgate.com>

⁷ <http://www.eastgate.com/storyspace/writing/Amerika.html>

ele próprio, grande parte do crédito pelo resultado final de sua criação ao *software* utilizado. Segundo Amerika, tanto a visualização quanto a coordenação das estruturas necessárias para a construção de sua obra, dada à sua complexidade, iam além das capacidades humanas, necessitando de bem mais do que o simples auxílio da ferramenta, tal qual normalmente imaginamos as potencialidades dessa, para chegar ao produto final. Através de sua fala é possível perceber que a estruturação da obra, fator que determina seu potencial hipertextual e influencia diretamente na apreensão do seu conteúdo, passa a ficar a cargo não apenas do autor, mas também das potencialidades da mídia utilizada para tanto. Tal particularidade é compartilhada por todas as obras criadas a partir do *software*, pois, embora suas estruturas se particularizem como narrativas independentes que são, se comparadas umas às outras, todas elas terão como raiz comum o ambiente hipertextual possibilitado pelo programa. Como obras literárias, sua literariedade⁸ será, em partes, exógena, não estará atrelada apenas às técnicas narrativas utilizadas pelo autor, mas também à gama de possibilidades dispostas pelo meio através da ferramenta. Dessa forma, tornam-se ambos, autor e ferramenta, dentro de proporções ainda indeterminadas, responsáveis pela experiência estética para com esse tipo de literatura, característica que diferencia o romance tradicional da hiperficção, conforme Amerika:

In both novels and computer-mediated hypertext, at a certain point in the compositional process, the work gets away from you. It takes on a life of its own and starts diverging/digressing in ways that the author literally cannot control. With manuscript form, even when these digressions

⁸ No sentido de qualidade, ou conjunto de qualidades, inerente ao texto literário, que o diferenciam de textos não-literários.

happen, it's still relatively easy to locate where the break occurred and how it feeds back into the entire composition. This isn't as easy to do with computer-hypertext, especially if all you're doing is FTPing a bunch of HTML files. Storyspace helped save me a lot of time and frustration I might have otherwise experienced working solely on the web.⁹

A citação acima nos leva a refletir mais uma vez sobre a inserção da tecnologia além da esfera prática de nossas vidas e o quanto ela tem influenciado nossa subjetividade. Se observarmos atentamente, a evolução das tecnologias, em especial dos meios de comunicação, tem afetado diretamente a forma como, enquanto humanidade, produzimos e percebemos não só a literatura, mas a arte e a nós mesmos de um modo geral. Seus impactos podem ser percebidos não apenas em obras cujas tecnologias são partícipes ao longo de todo o processo (criativo, produtivo, reprodutivo, distributivo) como é o caso de *Grammatron*, mas também em obras consideradas clássicas, hoje disseminadas ao longo do globo através dos mais variados aparatos tecnológicos.

⁹ Em ambos, romances e hipertexto mediado pelo computador, em certo ponto do processo de composição a obra se distancia de nós. Ela ganha vida por si própria e começa a divergir/digressionar de modo que o autor perde literalmente o controle. Na forma manuscrita, mesmo quando ocorrem essas digressões, ainda é relativamente fácil identificar onde ocorreu a ruptura e como ela se reloca na composição como um todo. Fazer isso em hipertexto mediado pelo computador não é tão fácil, em especial se tudo o que você está fazendo é criar ficheiros para um monte de arquivos HTML. O *Storyspace* me ajudou a economizar muito tempo e me poupou da frustração que eu poderia ter caso experimentasse trabalhar somente com a *web*. (Tradução nossa). Citação disponível em: <http://www.eastgate.com/storyspace/writing/Amerika.html>

Parte III: Da tecnologia e dos outros indivíduos no processo de criação

Enquadrando-se no que Katherine Hayles chama de 2ª geração da literatura eletrônica, caracterizada por textos com som, movimento, animação e outras funcionalidades decorrentes do uso de softwares (2002, p.27), conceito que se aproxima do termo *gesamtdatenwerk* – obra que une texto, som e imagem – de Roy Ascott (2009, p.306), em *Grammatron*, a reunião das diferentes cadeias sógnicas e a estruturação hipertextual da narrativa devem-se, em grande parte, ao uso do *software* de escrita hipertextual. Conforme Paulo Bernardino, ao tratar do uso das tecnologias por artistas, as “ferramentas computacionais para transformar, combinar, alterar e analisar imagens são tão essenciais para o artista digital como pincéis e pigmentos são para um pintor” (2010, p.51). Para começarmos a tratar da relação entre o software usado por Amerika, o *Storyspace*, e a obra, iniciamos com uma citação por Raquel Longhi, que analisou o mesmo *software* partindo da hiperficção, *Patchwork girl* (1996). Segundo a autora:

trabalhar na análise de obras literárias a partir de sua ferramenta de criação, no nosso entender, implica fazer a ligação conceitual de duas instâncias, quais sejam, a ideia (obra) e o objeto de que é feita (o programa, ou, em outras palavras, suas características técnicas). (2005b, p.122)

Amerika pode ter criado sua *gesamtdatenwerk*, contudo, ele não o fez sozinho. Há por trás de *Grammatron* todo um trabalho que vai além da criatividade e talento de Amerika, Um aporte tecnológico que começa com a equipe responsável pelo *Storyspace* e ao qual soma-se o próprio *software*. Seu uso enquanto ferramenta nos faz rever as

noções atribuídas ao termo “ferramenta”, uma vez que o *Storyspace* está para a hiperficção de uma forma diferente da qual o pincel está para um quadro, pois sua participação se estende a níveis mais sutis da estética da obra. Suas funcionalidades parecem afetar diretamente a criatividade do autor e, quem sabe, mesmo apontar ao indivíduo caminhos para os quais ele não teria atentado sem o apoio da ferramenta, que se tornaria muito mais que uma simples ajudante.

A partir dessa relação procuramos, em nossa proposta, perscrutar o trabalho do autor e, para tanto, precisamos entender os meandros da sua principal ferramenta. Sabemos que, enquanto programa, o *Storyspace* nasceu da “necessidade de um autor em criar uma ferramenta que lhe permitisse construir uma narrativa baseada especificamente na multi-seqüencialidade” (LONGHI, 2004, p.34), por isso o *software* é “mais centrado no processo de escrita do que na apresentação visual, embora os mapas de visualização sejam ao mesmo tempo, uma forma de visualizar a narrativa e uma forma visual de organização do hipertexto” (LONGHI, 2005a, p.70). Sobre sua caracterização, Longhi relata que

oStoryspace é composto por espaços de escrita que podem ser conectados por links. O texto de cada espaço de escrita é disponibilizado na sua própria janela, e o software é capaz de mostrar o conjunto desses espaços na tela do computador, organizados de acordo com opções do usuário. (LONGHI, 2005a, p.69-70)

Características que “tornam o aplicativo apto a um enquadramento específico dentro do panorama das ferramentas para a criação com os meios digitais” (LONGHI, 2004, p.35), pois “estão [essas características] integradas aos produtos e são definitivamente responsáveis pelos resultados obtidos no processo de criação”

(LONGHI, 2005b, p.122), sobre o qual “a interferência do artista se dá em muito maior medida na forma de utilização do programa, do que na manipulação do seu próprio código de programação” (LONGHI, 2004, p.35), tendo como resultado a “pouca interferência do autor a favor de um resultado que vai além do que a ferramenta oferece” (LONGHI, 2004, p.35), pois a capacidade de rearranjar o texto, condiciona-se, segundo David Bolter, à existência de uma programação prévia (2001, p.176), neste caso, a do *Storyspace*.

Júlio Plaza discorre sobre a adição de novas técnicas, que podemos, nesse contexto específico, entender também como tecnologias, e seus efeitos sobre o contexto artístico/teórico onde se apresentam, conforme citação que segue:

Aliada à individualização dos usos computacionais, esta situação vem provocar subversões nos esquemas tradicionais da comunicação ao inserir o agente ativo (o programa) entre o usuário e a máquina; as categorias clássicas do emissor, do receptor, da mensagem e do canal de comunicação entram em movimento e se trançam. (2003, p.20)

Essa reorganização dos esquemas reflete uma mudança no *status quo* com a inserção da literatura eletrônica no panorama artístico, fazendo-nos repensar a efetividade da categorização clássica ao reconhecermos que:

a informática introduz um dado novo em relação à produção simbólica anterior: os programas ou *softwares* que se interpõem entre a máquina (*hardware*) e o usuário. O produto final é então resultado das atualizações desses programas; nesse sentido, pode-se dizer que o que importa

não é tanto o produto gerado mas aquilo que permitiu gerá-lo. (BERNARDINO, 2010, p.51)

Nesse cenário, a ferramenta nos faz repensar também os critérios que definem a valorização artística dos objetos, abrindo a porta para discussões que tentam enxergar no *software*, enquanto ferramenta que tem se mostrado, em se tratando de suas capacidades, diferente das ordinárias, algum valor estético próprio de sua condição singular. É o caso de Longhi, que aponta para a possibilidade de enxergar no programa tais qualidades ao se reconhecer a

obra em *Storyspace* como um objeto estético segundo, porque originado de um primeiro, o programa ou ferramenta. Tal como numa relação dialética, na qual uma instância produz outra seguinte, ou, ainda, uma linha de evolução da criação técnica, embora não implique, necessariamente, no surgimento de um objeto “melhor” do que o anterior, mas tão interessante quanto, só que diferente. (LONGHI, 2004, p.36)

Diana Domingues e Eliseo Reategui, entretanto, mencionam que o *software* sozinho não é arte, pois esta se manifesta através da manipulação do código (2009, p.291), cujo valor artístico é reconhecido, entretanto, por Lygia Sabóia (2005, p.99), o que já incitaria outras discussões. Embora não possamos neste momento atribuir ou refutar ares de objeto estético à ferramenta, diante do exposto, o que aqui não podemos negar é a sua grande influência no fazer artístico, pois fazendo coro às palavras de Gilberto Prado “ao mesmo tempo em que o artista utiliza essas máquinas que vêm se tornando a cada dia mais acessíveis, seu ‘poder de ação’ é renovado por essas mesmas máquinas” (2003, p.50), e dessa forma o artista digital se torna também um pesquisador para Stephen Wilson (2003, p.154-5), um engenheiro (DOMINGUES, 2009, p.27), um

programador, segundo Arlindo Machado (2009, p.184). Torna-se “um gênio romântico gerando um novo mundo puramente fora de sua imaginação, [...] um técnico girando um botão aqui, pressionando um botão acolá – um acessório da máquina” (BERNARDINO, 2010, p.45). Suscita-se, dessa forma, toda “uma discussão sobre a relação do artista com a técnica que lhe proporciona a criação” (LONGHI, 2005a, p.72), pois para que esse tipo de arte seja compreendido, “as poéticas digitais [...] devem levar em conta, além de características sógnicas, também os aspectos técnicos da criação e a relação criativa do artista com a máquina, ou o programa de computador”. (LONGHI, 2004, p.42).

Parte IV: Das (in)conclusões sobre a autoria

Perpassam a relação artista/*software* outros tipos de relações, também determinantes para a existência das obras digitais: aquelas mantidas entre o artista e os indivíduos ligados à produção do *software*, i.e. técnicos, engenheiros, programadores e designers. Jean-Marc Phillipe menciona a importância da relação técnico/artista (1997, p.192-3), também citada por Alckmar Santos ao discorrer sobre a importância do programador na “construção da materialidade da obra” (2005, p.15). Christiane Paul (2009, p.349-50) e Hayles (2012, p.42), pontuam a necessidade de colaboração e do diálogo entre a equipe técnica e o artista, decisiva, segundo Anne Balsamo, no decorrer do processo criativo da obra (2011, p.11). Entretanto, tal qual uma maior participação do *software* levanta questionamentos a respeito do crédito da obra nas hiperficcões, também a participação de toda uma equipe responsável pela operacionalização do objeto põe em cheque o estatuto do autor, conforme podemos observar em Bernardino:

Muitos trabalhos recentes não são mais objetos puros e simples, mas campos de possibilidades, obras em transformação derivadas da utilização de novas ferramentas digitais. Nesse sentido podemos dizer que a criação de um software específico [...] assume grande importância convertendo o engenheiro-programador num indivíduo próximo do artista.

[...]

Os artistas que trabalham com as novas tecnologias necessitam da assessoria de engenheiros, técnicos e até empresas de grande porte, e todos contribuem e são imprescindíveis para favorecer a criatividade, aperfeiçoar a percepção e abrir as portas do imaginário, desde que seu caráter lúdico não seja esmagado pelas finalidades pragmáticas.

Vemos aparecer a efetivação do trabalho em parceria, que mais se adequava, pelas suas inerências, ao universo das competências tecnológicas, pelo fato de os artistas, de um modo geral, não dominarem suficientemente a tecnologia (hardware e software), situação que se torna um problema relativo, uma vez que acaba, por outro lado, por proporcionar contribuições de outras sensibilidades, o que converge/auxilia na caracterização da experiência na arte contemporânea. Deste modo, vemos a necessidade de desmistificar valores convencionais e encarar, quer produtos quer processos, na arte contemporânea como resultado de algo que não parte apenas da manifestação de um sujeito, individualmente motivado, mas como o produto de uma equipe que trabalha em grupo, e que por esse motivo questiona a autoria individual (2010, p.55.).

Sem desmerecer o papel do engenheiro, Ed Bennet pontua que o que ele fornece ao artista é a expansão e o controle de fenômenos físicos

(1997, p.167), não fazendo, segundo Santos, “mais do que compatibilizar linguagens de programação com a apropriação do espaço de sentidos que se esboça nos gestos expressivos do artista e se insinua na maneira como este propõe interatividades” (2005, p.15), cabendo a última palavra ao artista (BENNET, 1997, p.172), no que concerne à obra, assim como ao seu crédito. Mas mesmo sendo o artista aquele que decide o produto final, sua originalidade é questionada também por Bernardino ao analisar o processo de criação das obras digitais, conforme segue:

Na nova lógica da cultura do computador, mais do que a criação de base de modelos ou de imagens, vemos o aparecimento da ação que compreende uma recolha de elementos já existentes com o objetivo de compor/montar uma obra com as várias partes, remetendo a atitude e o ato da criação para o campo da seleção, onde mais do que criar se compreende uma disposição por parte do artista para juntar. Como que o sentido da criação estivesse a ser substituído pelo ato da seleção advinda e reforçada pela tecnologia, (2010, p.60)

Todos os questionamentos levantados nesta seção reforçam que “os conceitos de ‘artista’, ‘autor’ e ‘poética’, a imaterialidade da obra de arte, a recepção, as artes de reprodução e mesmo o conceito de reprodutibilidade encontram-se, atualmente, revolucionados” (PLAZA, 2003, p.17-18), o que nos remete a uma questão que circunda, mesmo que de forma não tão explícita, este texto, ilustrada no questionamento feito por Machado e que permanece ainda sem uma resposta satisfatória: como fica a autoria hoje, numa época em que a criação se encontra intimamente associada à máquina (2009, p.190)? Não se pode, segundo Ana Cláudia Oliveira, falar em autoria hoje, fala-se em coletividade (1997, p.218), uma nova espécie de

artista, que Louise Poissant chama de “artista distribuído” (2003, p.116), cuja autoridade é posta em questão justamente pela web (BOLTER, 2001, p.165), representante maior das tecnologias de comunicação.

Em se tratando da hiperliteratura, Bolter observa o nascimento de um novo controle do autor (2001, p.175), refletido numa proximidade maior do leitor (BOLTER, 2001, p.168-9) e numa nova relação entre ele – o autor – e a obra. Relação essa onde podem os dois indivíduos, antes tidos como separados, “confundir-se a tal ponto, pelo uso das características técnicas do meio, que ambas as instâncias tornam-se um só ente” (LONGHI, 2004, p.113), o que põe em jogo a identidade do artista (POISSANT, 2003, p.116) e nos faz considerar não apenas a possibilidade de uma autoria dividida com a máquina (DOMINGUES, 1997, p.20-1), mas lançar uma proposta de reconfiguração da dinâmica das relações dos sujeitos constituintes da nossa tríade literária clássica, somada à incorporação do componente tecnológico, que aqui chamaremos de ferramenta¹⁵. Essa mesma ferramenta enquanto componente, para fins de análise, não poderia ser enxergada isoladamente em relação aos três sujeitos da tríade. Devemos enxergá-la, no que concerne à hiperficação, incorporada ao conjunto não como elemento extra, mas sim como parte de cada instância, ideia que podemos assim ilustrar:

AUTOR/FERRAMENTA > OBRA/FERRAMENTA > LEITOR/FERRAMENTA
--

A partir do momento em que passamos a considerar a possibilidade desse rearranjo da tríade para o estudo da hiperficação, nasce o questionamento acerca do quanto efetivo permaneceria o modelo da tríade tradicional para a análise de obras impressas, se

¹⁵No sentido mcluhiano.

considerarmos o fato de que características hipertextuais reconhecidas no texto eletrônico estão também presentes no meio impresso. Não que esse questionamento seja novidade, uma vez que, desde meados da metade do século XX, isso para não irmos ainda mais longe no tempo, obras como as de John Barth, as do OuLiPo, assim como o movimento concretista já suscitavam a necessidade de repensar o nosso arcabouço teórico a partir do momento em que subverteram os limites e os usos dos materiais disponíveis assim como a forma de se fazer literatura. Contudo, as limitações, ou melhor seria dizer, particularidades, dessas obras demandaram de seus autores, no momento de sua criação, um **tipo** de esforço (acentue-se que não utilizamos a palavra **grau**) que se diferencia daquele exigido na escrita das hiperficções. Cabe ao autor, se assim o pretender, o trabalho de despertar no texto impresso outras possibilidades que desafiem o que se convencionou como suas características básicas, a recordar: a linearidade, fixidez e limitação. Já em se tratando de hiperficção, o que chamamos de potencialidades constituem, de fato, a realidade de suas obras. A diferença, pelo menos a que agora nos interessa, está no trabalho do autor, que muda. Tendo a ferramenta para auxiliá-lo de modos nunca antes vistos, suas demandas enquanto criador são também adaptadas a essa nova realidade. Parte atribuídas, parte compartilhadas, essas mudanças passam a caracterizar demandas outras através das quais se configura, por consequência, o estatuto do autor de hiperficção como tal, embora não possamos aqui delimitá-lo com certeza. Por isso são necessários novos olhares e novas propostas para tentar compreender, mesmo mensurar, as particularidades dessa nova instância autoral através do indivíduo que requer para si o seu crédito, a própria obra, aquele que a percebe e, entre todos, o veículo comum, a ferramenta, e tudo/todos que a ela se ligam de alguma forma.

Referências Bibliográficas

- AMERIKA, M. **Grammatron**. 1997. Disponível em: <<http://www.grammatron.com>>. Acesso em: 20 jan. 2014.
- ASCOTT, R. Existe amor no abraço telemático? In: DOMINGUES, D. (org) **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009. p.305-18.
- BALSAMO, A. **Designing culture**: the technological imagination at work. Durhan: Duke, 2011.
- BENNET, E. Colaborações entre artistas e técnicos. In: DOMINGUES, D. (org) **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. p.166-74.
- BERNARDINO, P. Arte e tecnologia: intersecções. **ARS** (São Paulo) [online]. 2010, vol.8, n.16, pp. 39-63. ISSN 1678-5320. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202010000200004>>. Acesso em: 27 Ago 2013.
- BOLTER, J. D. **Writing Space**: computers, hypertext and the remediation of print. 2ed. New York: Routledge, 2001.
- DELANY, P. ; LANDOW, G. P. (org). **Hypermedia and literary studies**. Cambridge: MIT, 1995.
- DYENS, O. A arte da rede. In: DOMINGUES, D. (org) **Arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003. p.265-72.
- DOMINGUES, D. Introdução: a humanização das tecnologias pela arte. In: DOMINGUES, D. (org) **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. p.15-30.
- _____. Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e da desafios da arte, ciência e tecnologia na história da arte. In: DOMINGUES, D. (org) **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009. p.25-68.
- DOMINGUES, D.; REATEGUI, E. Práticas colaborativas transdisciplinares em ciberarte: da multimídia às instalações em software art. In: DOMINGUES, D. (org) **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009. p.273-302.
- FALÓTICO, T. **Estudo experimental do uso de ferramentas para quebra de frutos encapsulados por macacos-prego (Cebus**

apella) em semi-liberdade. Dissertação (Mestrado em Psicologia), Universidade de São Paulo, 2006.

HAYLES, N. K. **Writing machines.** Cambridge: MIT, 2002.

_____. **How we think:** digital media and contemporary technogenesis. Chicago: Chicago, 2012.

LONGHI, R. R. **Escritura em hipertexto:** uma abordagem do Storyspace. 2004. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2004.

_____. **Storyspace e hipertexto:** uma relação duradoura. FAMECOS (Porto Alegre) [online]. 2005a, n.26. p.68-76. ISSN 1980-3729. Disponível em: < [http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view File/3304/2561](http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/File/3304/2561)> Acesso em: 30 Jan 2014.

_____. **Hipertexto e poéticas digitais:** uma análise de Patchwork girl e do Storyspace. Em questão (Porto Alegre) [online]. 2005b, vol.11, n.1, p.121-35. ISSN 1808-5245. Disponível em: < <http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/115/73>>. Acesso em 13 Jan 2014.

MACHADO, A. Máquina e imaginário. In: DOMINGUES, Diana. (org.) **Arte, ciência e tecnologia:** passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009. p.179-200.

McCAFFERY, L. Avant-pop: still life After yesterday's crash. In: **After yesterday's crash:** the Avant-pop anthology. Nova Iorque: Penguin, 1995.

McLUHAN, M. **The Gutenberg galaxy:** the making of typographic man. Toronto: Toronto, 1968.

MOURA, C.A.C. **Na trilha do hipertexto:** Italo Calvino e As cidades invisíveis. Teresina: EDUFPI, 2011.

NÖTH, W. **Máquinas Semióticas.** Galáxia. São Paulo, n.1, p. 51-73, 2001.

OLIVEIRA, A.C.M.A. Arte e tecnologia: uma nova relação? In: DOMINGUES, D. (org) **A arte no século XXI:** a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. p.216-25.

OLSEN, L; AMERIKA, M. Smells like avant-pop: an introduction, of sorts. In: AMERIKA, M.; OLSEN, L. (org) **In memoriam of postmodernism:** essays on the avant-pop. San Diego: San Diego, 1995. p.1-31.

PAUL, C. O mito da imaterialidade: apresentar e preservar novas mídias. In: DOMINGUES, D. (org) **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: UNESP, 2009. p.345-66.

PHILIPPE, J.M. Ciência, tecnologia, ética e arte para uma nova maneira de perceber a época e sonhar a condição humana. In: DOMINGUES, D. (org) **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997. p.183-94.

PLAZA, J. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS** (São Paulo) [online]. 2003, v.1, n.2, p. 09-29.. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202003000200002>>. Acesso em 22 ago. 2013.

POISSANT, L. A passagem do material para a interface. In: DOMINGUES, D. (org) **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: UNESP, 2009. p.71-90.

PRADO, G. Experiências artísticas em redes telemáticas. **ARS** (São Paulo) [online]. 2003, v.1, n.1, p. 48-57. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202003000100005>>. Acesso em 30 set. 2013.

SABÓIA, L. Arte, internet e hipertexto. In: DOMINGUES, D.; VENTURELLI, S.(org) **Criação e poéticas digitais**. Caxias do Sul: EDUCS, 2005. p.97-108.

SANTOS, A.L. Condições de controle e embate da assim chamada poesia digital. In: DOMINGUES, D.; VENTURELLI, S.(org) **Criação e poéticas digitais**. Caxias do Sul: EDUCS, 2005. p.11-8.

RUTSKY, R. L. **High techné: art and technology from the machine aesthetic to the posthuman**. Minnesota: Minnesota, 1999.

WILSON, S. A arte como pesquisa: a importância cultural da pesquisa científica e do desenvolvimento tecnológico. In: DOMINGUES, D. (org) **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: UNESP, 2003. p.265-72.

WINTHROPE-YOUNG, G. Hardware/software/wetware. In: MITCHEL, W. J. T.; HANSEN, M. B. N. (org) **Critical terms for media studies**. Chicago: Chicago, 2010. p.186-98.

Autoria compartilhada nas obras de arte digitais

Cláudia Grijó Vilarouca¹

Durante o *II Simpósio Internacional e VI Simpósio Nacional de Literatura e Informática* foi possível acompanhar o processo de criação de uma obra, que inicialmente se chamaria *Memorium*, por um coletivo² formado para essa ocasião, com artistas e teóricos de Florianópolis (UFSC), Londrina (UEL), Apucarana (UNESPAR), São Paulo (USP) e Belo Horizonte (UFMG, CEFET-MG e Atêlie Ciclope de Arte). Os criadores iniciaram o projeto para a obra algumas semanas antes do encontro, conversando sobre e comunicando via email ideias de ambientes, sugestões, possibilidades e problemas. Já durante o Simpósio, que durou doze dias, toda a energia foi despendida para a concretização da obra que, devido às mudanças decorrentes do desenvolvimento do projeto, passou a se chamar *Liberdade*.

Aos teóricos, que em princípio teriam como função observar e discutir o tipo de obra a ser realizada, couberam algumas participações e/ou colaborações (como o empréstimo da voz para a recitação de poemas; testes; sugestões de ordem diversa, entre outros), além das reflexões motivadas pelo processo, graças ao acompanhamento próximo do trabalho do coletivo. Uma dessas reflexões, que exponho nas páginas a seguir, diz respeito à autoria de obras em meio digital, suscitada por discussões no grupo e pela observação do trabalho de criação de *Liberdade*. Embora a escrita deste ensaio tenha sido motivada por uma obra específica, não irei me deter em seu modo de operar nem em suas características

¹ Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística da Universidade Federal de Santa Catarina (NuPILL/UFSC). Contato: claudia.vilarouca@gmail.com

² Nele estavam poetas, programadores e artistas visuais e do meio digital.

particulares, pois pretendo ampliar o alcance de alguns pressupostos e consequências.

Artistas e técnicos

Entre os criadores de arte digital, encontram-se, além dos poetas e artistas gráficos/visuais, os programadores. Sem dúvida, ainda em alguns âmbitos mais conservadores do meio artístico e fora dele, no Brasil, um programador seria considerado uma espécie de técnico, não sendo por isso admitido como artista. No entanto, timidamente, em outros lugares do mundo, sobretudo nos Estados Unidos, não é difícil encontrar a defesa de que programar também é uma arte. Excetuando a confusão da qual alguns desses defensores parecem não se dar conta: a diferença entre arte no sentido de objeto cultural tal como conhecemos e reconhecemos, por exemplo, em museus, e arte como um fazer orientado ("arte de organizar livros", "arte de observar pássaros", etc.) de modo a atingir maior eficiência em alguma atividade, vale o questionamento realizado. Podemos observar a confusão mencionada acima a partir de discussões, por exemplo, com base no livro *The art of computer programming*, de Donald E. Knuth (o primeiro volume foi publicado em 1968). Ao partir da visão ainda vigente de que arte é resultado de intuição, estilo elegante, de que produz conhecimento e que é estreitamente vinculada à beleza (conforme o próprio Knuth), associa-se rapidamente o código programado à arte. Num artigo seu, de 1974, intitulado *Computer programming as an art*, Knuth explica o uso do termo arte aplicado à programação, como podemos ler no trecho a seguir:

Quando eu falo sobre a programação como uma arte, penso-na, principalmente, como uma forma de arte, no sentido estético. O mais importante objetivo do meu trabalho como educador e autor

é ajudar as pessoas a aprender como escrever belos programas. (...) É esse o meu sentimento quando preparamos um programa, pode ser como compor poesia ou música; tal como Andrei Erschov disse, programar pode nos proporcionar satisfação intelectual e emocional porque é um verdadeiro feito conseguir dominar a complexidade e estabelecer um sistema de regras consistentes. (trad. minha)³

Em lugar nenhum de seu texto, encontramos a explicação do que o autor compreende pelo termo *beleza*. Estética, para ele, é algo que oferece *satisfação, prazer*; e a justificativa dada para que a programação seja considerada arte é de caráter romântico, pois a arte, segundo Knuth, está associada ao belo, ao que dá prazer, que deve ter um estilo elegante (sem explicar também o que ele quer dizer com 'elegância' do código). Os pressupostos nos quais o autor se baseia para defender a programação como arte são oriundos da velha estética kantiana – ainda que ele não soubesse desse detalhe –, que tornou universal a ideia da arte vinculada à beleza, fortemente arraigada na nossa cultura até hoje. Porém, de meados do século XX em diante, tais preceitos estéticos têm sido postos à prova⁴ e o conceito de beleza e de fruição já não dão conta dos objetos e fazer artístico desse período. Ao dizer isso, o que desejo apontar é o uso de

³“When I speak about computer programming as an art, I am thinking primarily of it as an art form, in an aesthetic sense. The chief goal of my work as educator and author is to help people learn how to write beautiful programs. (...) My feeling is that when we prepare a program, it can be like composing poetry or music; as Andrei Erschov had said, programming can give us both intellectual and emotional satisfaction, because it is a real achievement to master complexity and to establish a system of consistent rules.”(KNUTH, 1974, p. 670)

⁴ Vou mencionar apenas alguns autores (alguns deles também são artistas) que considero um ponto de partida relevante para compreender o estado atual da arte: Joseph Kosuth, Ligia Clark, Arthur Danto, George Dickie. Obviamente, há outros que mereceriam ser citados, mas não quero estender essa discussão.

conceitos atrelados a noções estéticas do século XIX, que para os nossos padrões atuais causam confusão.

Por exemplo, se levarmos adiante suas considerações, um matemático ou um cientista também poderiam ser chamados de artistas: o primeiro por produzir equações “elegantes”; o segundo, por chegar a uma teoria “bela”. Ambos por sentirem alguma satisfação no que fazem, segundo o fio argumentativo de Knuth. No fim das contas, o que o autor parece querer é conduzir o programador para além da esfera técnica/tecnológica. O que é interessante nessa tentativa é perceber que, de qualquer modo, o limite entre o que consideramos arte no sentido de belas artes e arte no sentido da *techné* dos gregos nunca deixou de ser tênue. Todavia, longe de querer esgotar aqui a discussão sobre arte, apenas pretendi apresentar uma possibilidade do programador enquanto artista, mas não significa que seja sempre. Estou então assumindo que ser artista pode se dar por um determinado contexto. Logo, se um programador se volta para a elaboração de códigos cuja finalidade é uma obra de arte, penso que se pode concebê-lo como um artista, sem problema algum. Obviamente, minha noção de artista está vinculada à *situação*. O ser artista, pensando dessa forma, significa que um sujeito se dedica ao fazer artístico e produz um objeto artístico. Sendo assim, a arte é uma atividade, dentre tantas outras, que qualquer sujeito pode realizar, desde que aceite ou crie as regras e práticas de/para tal. A programação para outros fins que não a arte, é um fazer técnico, o que não significa, de modo algum, que possua menos valor.

Se até o momento tratei dos programadores e de Knuth foi com a intenção de esboçar uma discussão sobre a *situação* da produção de um objeto artístico, a fim de pensar o tema da autoria. A propósito, uma das diferenças entre o fazer técnico e o artístico é o peso que a autoria possui em cada uma delas. Em um fazer técnico como, por

exemplo, a construção de um banco de madeira, o autor se dilui no uso que é feito do objeto. Dificilmente alguém irá se lembrar do marceneiro que o talhou, ou do trabalhador que pintou manualmente objetos decorativos de cerâmica. É comum os resultados de um fazer técnico acabarem no anonimato. E no fazer artístico?

Autor, autores, coletivos

No fazer artístico – a partir do século XIX – as questões "quem fez?" ou "de quem é?" eram costumeiras e suas respostas, para muitos indivíduos, necessárias. Atribuir um autor a uma obra de arte estaria atrelado a uma possibilidade de compreensão da obra pelo sujeito que a elaborou. É como se um universo de significações se revelasse quando se descobre o autor da obra e quando se pode conhecer mais facilmente o contexto a qual ele pertence⁵. Um sujeito criador permite pensar, muitas vezes ilusoriamente, em padrões identificáveis e, com isso, caso não se compreenda a obra por ela mesma, pode-se falar em – entre outras questões – estilo do autor.

Tomemos como exemplo a obra *L'œil cacodylate* (1921), atribuída a Francis Picabia, que desenhou um olho numa tela e solicitou a contribuição de seus amigos ligados às letras e às artes, sobretudo do movimento dada, para escrever ou simplesmente assinar nela (STANGOS, 2000). Mais de 50 pessoas "constituíram" o quadro, cujo resultado podemos ver a seguir:

⁵ Sem esquecer a noção de *gênio*, o que aguçava ainda mais a curiosidade para saber **quem** criava.



Figura 1. *L'œil cacodatyle*.

Muitos críticos de arte hesitam na atribuição dessa autoria. Quem não hesita, considera que apesar das 'contribuições' de todos que fizeram do quadro tal obra, diz-se que o idealizador ou aquele que "dá a instrução" é o autor, no caso, F. Picabia. O autor como indivíduo acaba disperso (sem que se apague) em meio à ação de outros indivíduos na obra. Sendo assim, poderíamos falar da obra de Picabia sem considerar os traços dos outros participantes? Escolhi essa tela justamente por ser visível a colaboração de vários sujeitos, tornando inevitável dúvidas e indagações sobre a atribuição de autoria e sobre a compreensão/interpretação da obra estar vinculada ao(s) nome(s) do(s) criador(es). Também por ser um exemplo fora do meio digital e

mais antigo, mostrando que nunca houve uma zona de conforto com relação a esse assunto. A complexidade aumenta quando se assume que há vários criadores, que trabalham de forma colaborativa e, por conseguinte, as possibilidades de compreensão da obra a partir da identificação de traços de autoria se enfraquecem.

Isso é patente na arte contemporânea⁶, na qual vemos surgir os coletivos, espécie de associações formadas, geralmente, por artistas de diversas modalidades de arte e também por profissionais não ligados à arte cotidianamente. Aceitam-se também pessoas cujas atividades se relacionam com certas propostas do grupo, sem necessariamente serem artistas no sentido mais estrito da palavra. O que tem a ver isso com a autoria da obra? Ora, mais acima, tentei argumentar que o programador é um artista quando sua atividade é voltada para um fazer artístico, ou seja, dentro de certo contexto, ele faz arte. No meio digital, muitas são as obras cuja autoria é atribuída a uma ou duas pessoas, sem que contem os “técnicos”, ou seja, programadores ou designers ou responsáveis pela sonorização, embora seus nomes constem dos créditos e eles tenham efetivamente participado da criação. O que me faz pensar que, frequentemente, o autor – criador – tem que ser artista. Eis a questão: o autor, nesse caso, é aquele que idealiza a obra e a quem pertence o projeto inicial? Não são os “técnicos”, se efetivamente participaram do processo de criação, também criadores?

⁶ Entendo por arte contemporânea aquela produzida a partir da segunda metade do século XX, de acordo com a proposta de Alberto Tassinari (in: TASSINARI, 2001, p.56-57). Para o filósofo, nesse período as artes plásticas se afastam dos procedimentos das vanguardas (concentradas, sobretudo, no questionamento e refutação dos modelos antigos) para se concentrar em outra via, qual seja, o (re)dimensionamento de seu espaço (interconexão do espaço privado e público; a obra de arte afetando e sendo afetada pelos espaços públicos, etc.) e o *fazer* da obra que passa a ter destaque, mais do que o resultado final, acabado. A aparência de incompletude – dando a impressão de obras que ainda estão por fazer – seria um de seus aspectos.

(Consequentemente, enquanto criadores de uma obra artística, não são eles, naquela ocasião, artistas?)

Toda essa fala sobre quem é artista ou quem se torna artista diz respeito a um aspecto delicado e difícil de ser delineado claramente, mas que tem ganhado um espaço maior de discussão e para o qual acabo de apontar acima: a hierarquia no processo de criação. Repito, tenho questionado sobre os profissionais que **participam** da criação da obra – e sem os quais certas obras não existiriam – continuarem reduzidos a um patamar 'meramente técnico'. Se não são nomeados como autores ou coautores, é porque continua vigente o pensamento de que o artista, considerado aqui aquele que se dedica à atividade artística cotidianamente, é superior àquele que não o faz sempre. Temos ainda a perspectiva de que o idealizador da obra merece todo o mérito da criação.

As obras de arte digitais trouxeram novamente à baila tais questionamentos. Além disso, é possível vislumbrarmos um enfraquecimento paulatino dessas hierarquias com o surgimento e propagação de vários coletivos, pois chama a atenção para uma série de atividades ocultas e pessoas envolvidas (que participam na criação, mas que não são *artistas* de profissão) em certas obras de arte. Com isso, pode-se pensar que o coletivo implicaria certa diluição da autoria (não do indivíduo), de tal modo que o autor poderia ser “um, nenhum e cem mil”. Nesse caso, o risco seria o de corroborar a morte do autor segundo Barthes, que é um discurso sobre a legitimação do crítico como o mais apropriado para falar da obra literária ou uma equiparação do crítico com o artista⁷. Por essa razão, proponho a compreensão da autoria pelo viés do fazer prático da

⁷ Na França, a partir dos anos 60, em meio ao *boom* teórico e artístico, era preciso valorizar o trabalho do crítico (apesar de este não estar totalmente dissociado do trabalho teórico)...

obra artística. O processo colaborativo e a ação de cada integrante é que propiciam a *condição* de autoria num coletivo. Ainda que uma ideia ou projeto sejam postos por um indivíduo, a sua execução e aperfeiçoamento se darão em conjunto. O sociólogo Jean-Paul Fourmentraux aponta para o fato de que o compartilhamento da autoria – expressão mais adequada para tratar dos coletivos – não chega a apagar o autor individual. O que ocorre é uma “forma renovada de paternidade, distribuída, de onde emerge um autor em coletividade, que aclimata o autor individual sem aniquilá-lo”⁸ (FOURMENTRAUX, 2008, p.189; trad. minha).

No caso da criação em conjunto, o *estilo* dos autores é mais difícil de ser identificado, visto que se encontra conjugado com o estilo de cada criador em alguma parte da obra. Cada elemento da obra contém uma marca dos vários indivíduos que dela participaram. Ao final, há uma espécie de soma de alguns traços que são característicos a cada autor, que é percebida como uma totalidade.

Liberdade, resultado do trabalho de um coletivo, foi elaborada em etapas. O início foi uma conversa por *e-mail*, para uma troca de ideias, como foi descrito no início deste ensaio. Chegou-se ao consenso de que o modelo para o ambiente da obra fosse o bairro da Liberdade, em São Paulo. Um modelo no sentido de ser o local que inspiraria formas e sentidos. Também foi debatida a ideia de se construir uma obra que tratasse de memórias e que fosse interativa. Acabaram por produzir uma espécie de jogo poético/poemático, no qual o leitor-ouvinte-jogador adquire memórias ao longo do percurso. Neste, ele poderá encontrar outros leitores-ouvintes-jogadores e ter suas memórias roubadas, ou roubá-las dos outros. Cada um dos elementos

⁸“forme renouvelée de paternité, distribuée, d'où émerge un auteur en collectif, qui acclimate l'auteur individuel sans l'annihiler”. A expressão “auteur en collectif”, que traduzo por “autor em coletividade”, é emprestada de Jean-Louis Weissberg.

como o padrão de cores, a escolha da interatividade material (e o tipo dela) com o leitor, os sons, os poemas, a disposição deles na tela, o avatar em primeira pessoa, o modo de operar, as imagens, o código de programação mais conveniente⁹, entre muitos outros, indicam um pouco de cada um dos criadores, porém, no conjunto, essas marcas dos autores tornam-se opacas. Por outro lado, quem "monta" a obra deixa mais à mostra seus traços, visto que a estrutura, nesse tipo de obra, fica aparente. No entanto, fica aparente para quem conhece o trabalho de cada um dos criadores. Para o público geral, a obra se apresenta como uma espécie de jogo, não importando tanto *quem* o produziu.



Figura 2. Chuva de *haikais*

A imagem acima mostra um trecho do percurso já traçado pelo leitor-jogador, após passar por uma ponte que aparece quadriculada em preto e branco. Os pontos vermelhos são memórias (algum poema a ser ouvido) que se pode pegar, acumulando-as no trajeto. Ao

⁹ Afinal, para atingir um mesmo efeito na obra final, pode-se programar de diferentes maneiras.

atravessar a ponte, encontra-se uma pedra flutuante (que não é possível ver na imagem) de onde emanam vários *haikais*. Sob a chuva de *haikais*, o leitor-jogador pode parar durante o tempo que quiser e ler os textos ao mesmo tempo em que os escuta. Também pode guardar consigo aqueles *haikais* de que gostou, aumentando cada vez mais seu conjunto de memórias. Temos um jogador em primeira pessoa, que adquire as memórias, e que vai se constituindo conforme o tipo de memória assimilada.

Não é difícil remeter à questão com que Foucault abre sua conferência “O que é um autor?”: “Que importa quem fala?”. Isso porque em obras com o grau de interatividade de *Liberdade*, o que importa são os caminhos **apontados** por essas múltiplas 'consciências' que a engendraram para o leitor-ouvinte-jogador. Em coletivos como o que criou *Liberdade*, o autor ainda não está tão carregado dos discursos que a ele se ligam, que, conforme Genette em *Paratextos editoriais* (2009), no meio impresso cumpre a função uma espécie de contrato: o nome de um indivíduo revela nacionalidade, sexo e pode revelar um perfil social etc. Nos coletivos, essas informações perdem relevância e a obra ganha mais autonomia.

Em obras criadas por coletivos, ainda podemos nos importar com *quem* fala, desde que abandonemos a concepção universalizante de autor para pensá-lo no âmbito das relações que se estabelecem, por exemplo, entre texto e leitor, ou obra e jogador, como “parte de um contrato de comunicação”, proposta de Melliandro M. Galinari (2009). E nesse contrato, é preciso considerar que o autor é uma entidade difusa e os criadores (ao dialogar, negociar e ceder durante o processo de construção) deixam algo de si amalgamado uns aos outros, constituindo o conjunto que possibilita aquela obra.

Por essa razão, é interessante que a definição de autor seja mutável porque "cada discurso social e toda obra, em função de suas características culturais, histórica e/ou estéticas, 'negocia' com seus interlocutores uma concepção específica (...)"¹⁰ (GALINARI, 2009; trad. minha). Em vez de definir autor ou delimitar a autoria com base em princípios aparentemente universais – que sempre irá sofrer abalos com as 'exceções' –, penso ser mais sensato considerar a proposta do linguista, citada logo acima.

Neste ensaio, não foi meu objetivo oferecer a definição exata de autor ou autoria, mas sim colocar em discussão alguns aspectos que fazem parte do tema, levando em conta que era nos coletivos que produzem obras de arte digitais em que eu pensava todo o tempo. Eis o motivo pelo qual foi tratado do programador como artista; posteriormente, do fazer artístico enquanto prática e situação, da autoria compartilhada e sua condição e, finalmente, uma indicação para pensar a autoria de forma relacional, de acordo com as particularidades de época, do tipo de obra, entre outros. Pensando a partir da relação "contratual", evitar-se-ia a vinculação do autor de uma obra artística ao autoritarismo, o que não passa de paranoia. Essa é uma das razões pelas quais a profusão cada vez maior dos coletivos – no meio digital, com uma quantidade enorme de obras interativas – merece atenção.

Referências Bibliográficas

FOURMENTRAUX, Jean-Paul. Œuvres en partage: la création collective à l'ère d'Internet. In: **Connexions 2008/2**, nº90, p.179-191.

¹⁰ "chaque discours social et toute œuvre, en fonction de ses caractéristiques culturelles, historiques et/ ou esthétiques, « négocie » avec ses interlocuteurs une conception spécifique de l'auteur."

GENETTE, Gérard. **Paratextos editoriais**. (trad. de Álvaro Faleiros). Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2009.

KNUTH, Donald E. Computer programming as an art. **Communications of the ACM** (Association for Computing Machinery), New York, vol. 17, n° 12, december 1974, p.667-673.

GALINARI, Melliandro Mendes. La “clause auteur”: l’écrivain, l’ethos et le discours littéraire. In: **Argumentation et Analyse du Discours**, 3/ 2009. <http://aad.revues.org/663> Consultado em 01 de março de 2014.

STANGOS, Nikos (org.) **Conceitos da arte moderna**. (trad. de Álvaro Cabral). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

TASSINARI, Alberto. **O espaço moderno**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

A ausente presença do corpo

Everton Vinicius de Santa¹

It is time to launch a manifesto for a slow communication movement, a push back against the machines and the forces that encourage us to remain connected to them.

(John Freeman, 2009)

Um manifesto por uma comunicação mais lenta. E assim se desenvolve uma ideia de que estamos caminhando, sem volta, para relações cada vez mais fluidas, efêmeras, apressadas e desvinculadas de qualquer contato humano, sempre que possível. As máquinas nos tornaram dependentes de suas possibilidades ou nós é que as tornamos parte de nossos corpos, rumo a uma transcendência corpórea? Ademais, vivemos do imediatismo, do consumo rápido, esperando a resposta do ícone enviado a menos de cinco minutos enquanto verificamos se há alguma notícia nova, alguma notificação do *Facebook*, algum novo tuíte, enfim, tudo ao mesmo tempo. O progresso, desde a Revolução Industrial, “está encorajando partes de nossas vidas que devem ser separadas ou sacralizadas, alterando nossas mentes e nossas habilidades de conhecer o mundo, encorajando uma maior distância entre nossos corpos, naturezas e comunidades” (Freeman, 2009)².

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGL/UFSC). Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Contato: evertonvs9@gmail.com.

² “It is encroaching on parts of our lives that should be separate or sacred, altering our minds and our ability to know our world, encouraging a further distancing from our bodies and our natures and our communities.”

A filosofia deste manifesto, postulada por John Freeman em seu livro *The Tyranny of E-mail*, de 2009, considera que a internet deva ser encarada como parte integrante de nosso mundo e não um mundo em si mesmo. Considerando as várias implicações positivas que nos proporcionou a “revolução digital”, com o acesso à informação e a uma massa gigantesca de possibilidades quase ilimitadas, influenciando diretamente nas práticas cotidianas em várias frentes, desde as tecnológicas, com o desenvolvimento de novas técnicas, programas, transmissão de dados, armazenamento, conexões várias até as frentes sociais, uma vez que a internet dilui fronteiras geográficas e é uma ferramenta politicamente estratégica e mecanismo de manipulação ou até mesmo geradora de movimentos reacionários, além das implicações artísticas na arte. As implicações negativas, por outro lado, começam nas mudanças físicas que o envolvimento com a máquina e com o virtual pode nos causar. Nossa capacidade de comunicação se tornou tão rápida e contínua, nos tornamos muito mais visuais e, de fato, “digitais” no sentido pleno de digitar, que nosso corpo tem sido afetado por essa nova percepção e modo de lidar com o outro e com nós mesmos. Até mesmo nossa memória tem sido afetada por essas tecnologias³.

Percebam que quanto mais utilizamos essas ferramentas ligadas ao digital, quanto mais teclamos, respondemos meios, enviamos mensagens de texto, nos focamos em várias coisas ao mesmo tempo, nosso corpo parece sofrer, sempre, de um “constante estado de

³ O acesso à informação tomou proporções em uma escala como nunca vista antes, sobretudo com o *Google*, e essa facilidade de busca tem afetado nossa capacidade de armazenar informações, ou seja, é mais fácil e rápido buscar no *Google* do que em nossa memória. É como se a informação estivesse armazenada fora de nós mesmos. Há um estudo sobre isso publicado em 2011 na revista *Science*. Ver: Sparrow, B., Liu, J.; Wegner, D. M. Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips. *Science*, v. 333, p. 776-778, 2011. Disponível em: <<http://www.wjh.harvard.edu/~wegner/pdfs/science.1207745.full.pdf>>. Acesso em: 03 mar. 2014.

descompensação horária digital” (Freeman, 2009) e de uma dependência maquínica ininterrupta, do acesso aos meios, aos smartphones e a outras tecnologias que já se tornaram parte de muitos de nós:

Uma grande parte da comunicação eletrônica nos leva para longe do mundo físico. Nossos cafés, correios, parques, cinemas, centros de cidade, ruas principais e salas de reuniões comunitárias têm sofrido com o resultado deste desenvolvimento. Eles estão começando a se parecer com quartos arrumados e solitários de cidades dormitórios criados pela expansão do sistema interestatal americano. Sentado em um moderno café, você não ouve o murmúrio ou entonações de voz de uma conversa, mas sim o contínuo tamborilar da digitação. O desuso dos hábitos comuns do mundo real leva as pessoas de volta ao mundo virtual, causando um ciclo de feedback que leva a um isolamento cada vez mais profundo e negligência dos tangíveis hábitos comuns⁵. (FREEMAN, 2009)

Nesse contexto, o que se observa é, sim, um desenfreado processo de introspecção do eu, ao mesmo tempo em que se preza, cada vez mais, por uma presença ausente nas relações com o outro mediadas por cores, sons, imagens, ícones e telas. Nos vemos e nos identificamos apenas quando a máquina é apagada e na tela surge o reflexo de nós

⁵ “A large part of electronic communication leads us away from the physical world. Our cafes, post offices, parks, cinemas, town centers, main streets and community meeting halls have suffered as a result of this development. They are beginning to resemble the tidy and lonely bedroom commuter towns created by the expansion of the American interstate system. Sitting in the modern coffee shop, you don't hear the murmur or rise and fall of conversation but the continuous, insect-like patter of typing. The disuse of real-world commons drives people back into the virtual world, causing a feedback cycle that leads to an ever-deepening isolation and neglect of the tangible commons.”

mesmos, mas isso gera um complexo processo de não reconhecimento enquanto identidade, uma vez que já não podemos nos ver sem a mediação da máquina ligada, que oculta e que mascara, que torna tudo possível, próximo e vivo:

Daí a sensação de que nossa imagem imposta à tela do computador pode resultar em uma espécie de ausência nossa diante de nós mesmos, uma ausência sentida paradoxalmente como presença, como uma volta melancólica a nós através de rastros, traços, vestígios e sinais que parecem ser evidentemente nossos, mas que trazem a marca do estranhamento e da distância, do aparente apagamento de nossas singularidades pelo desligar da máquina. (Santos, 2003, p. 26)

A metáfora da tela como janela para uma extensão a um mundo onde tudo é possível caminha junto com a ideia de que se essa velocidade é decorrente do progresso, a resposta estaria, segundo o próprio John Freeman, em desprender-se da ideia de que progresso é sinônimo de velocidade e praticar a “desconexão” para retomar antigos hábitos e práticas, mais lentas e físicas. Uma comunicação mais lenta não comprometeria nossas habilidades e funções físicas, além de preservar nossas relações com o outro de modo mais saudável, como acontecia antes de toda essa mudança no paradigma dessa ausência de presença.

Por outro lado, isso não seria uma ideia com tom de retrocesso? A tecnologia, o progresso, a internet agregam valores às práticas cotidianas que dificilmente poderão ser superadas ou tornar-se-ão obsoletas justamente porque há uma relação simbiótica entre o homem e a máquina. Cria-se uma “identidade absoluta e além do sujeito” (Santos, 2003, p. 29) que se manifesta, sobretudo, pela

extensão do corpo dotada de uma prótese⁶ e que se aplica às atividades cotidianas, a tela e o computador como parte integrante do corpo, mesmo que virtualizado. O ciberespaço possibilita ao corpo estender-se e dilatar-se ao universo maquínico, não palpável, e que cria essa identidade absoluta e “místico-tecnológica”, como classifica Santos (2003, p. 29). O indivíduo abdica daquilo que é, de sua singularidade, em detrimento do ciberespaço e de suas hiperligações eletrônicas, assim como o “místico” que definiria o devir do ser-outro que aceita essa nova face do eu direcionada à “exterioridade absoluta e inelutável” (Santos, 2003, p. 30) do humano dependente das ferramentas e possibilidades desse outro meio.

Importante que fique claro de que não estou falando aqui de uma transformação física do sujeito humano em um autômato, mas sim de um sujeito que projeta-se para além de seu mundo físico em busca de uma “onipresença” alimentada por uma prática voyerista contemporânea do tudo posso e tudo vejo, sem territórios e sem regras específicas.

Laura Mulvey, em 1975, dizia que o cinema oferece várias possibilidades de prazeres. Um deles é a *scopophilia*, que a psicanálise freudiana explica como sendo o prazer do olhar. Há circunstâncias nas quais olhar para si mesmo é uma fonte de prazer e

⁶ Prótese: 2. dispositivo implantado no corpo para suprir a falta de um órgão ausente ou para restaurar uma função comprometida; 3. qualquer aparelho que vise suprir, corrigir ou aumentar uma função natural, como, p.ex., a da audição ou da visão. (Houaiss, 2009). A prótese aqui é encarada como uma corporeidade metafórica diante do ciberespaço. A tela do computador seria também uma prótese, assim como ciberespaço que maximizam os sentidos e complementam algumas habilidades humanas suprimindo alguma necessidade. Indo mais além, o ciberespaço em si seria uma projeção virtual de uma identidade outra do indivíduo que não se reconhece mais apenas no mundo físico. Essa transposição ao virtual marca o estranhamento e a distância de nós mesmos em função da máquina que só se revela perturbadora quando a tela do computador é desligada.

o contrário também, o ser olhado pelo outro. A prática voyerista, embora advinda dos componentes do cerne da sexualidade, para a psicanálise, faz do outro um objeto, sujeitando-o ao controle e curiosidade por meio do olhar, mesmo olhar que penetra a tela do computador e que navega entre os pixels. A abordagem de Mulvey (1975, p. 6) é sobre a narrativa do cinema sob a perspectiva da psicanálise para demonstrar que o cinema pode funcionar como uma arma política, reflexo do patriarcalismo social que afetava toda estrutura fílmica da época, e como os espectadores do cinema revelavam uma latente repressão ao exibicionismo e uma projeção de um desejo reprimido. Estar diante da tela satisfazia o desejo primordial dos espectadores: o prazer de olhar.

A técnica fílmica não mudou tanto de 1975 até hoje, exceto talvez pela inclusão das tecnologias 3D e outros recursos que mantêm a atenção dos espectadores. Contudo, o interessante aqui é que essa mesma prática voyerista do cinema tem se maximizado em função do ciberespaço. O desejo antes satisfeito em frente à tela de cinema (de novo a tela), agora se expande para além da tela do computador, uma vez que o indivíduo pode superar barreiras físicas e ir além. O corpo pode estar em qualquer lugar e em todos os lugares. De novo, coloca-se em questão os limites da corporeidade, estratégias de construção de identidades e explica-se essa tentativa de onipresença que garantiria, a todo o momento, a satisfação do desejo de olhar:

Para aqueles que estão refletindo sobre as novas formações culturais na era digital da comunicação em escala planetária, esse fenômeno pode ser em parte explicado pelas inquietações provocadas pelos processos de corporificação, descorporificação e recorporificação propiciados pelas tecnologias do virtual e pelas emergentes simbioses entre o corpo e as máquinas. (SANTAELLA, 2004).

Essa obsessividade pela onipresença, como aponta Santaella, é a mesma obsessividade que alimenta o voyerismo pelo outro ao mesmo tempo em que se preza pela autoexposição mascarada de uma identidade por detrás da tela. O indivíduo busca fazer-se presente na ausência, sempre mediado pela máquina, um contexto contemporâneo de uma sociedade cada vez mais conectada e cada vez mais perdendo a noção de tempo, já que ele parece estar cada vez mais veloz. Se o ciberespaço tem como natureza, em uma de suas frentes, a efemeridade das informações, por se tratar de um ambiente volátil e instável, talvez como o sujeito que nele está imerso, a ânsia pelo outro e pelo eu caminham pela mesma via frente a essa cultura do imediatismo, mesma cultura que o manifesto por uma comunicação mais lenta critica.

Essa natureza efêmera coloca em xeque a singularidade dos sujeitos diante do temor pela diluição e isolamento de seus corpos no universo informacional, que os deixaria para sempre apenas fitando sua imagem na tela apagada do computador. Essa produção efêmera e econômica da sociedade contemporânea tem propagado essas frivolidades que satisfazem prazeres momentâneos que logo são substituídos por outros até sobressaírem à tela e recaírem no corpo:

De fato, uma atenção mais detida aos modos contemporâneos de gozo leva-nos inevitavelmente a perceber que muitos deles levam ao corpo ou a ele se relacionam: os flagelos da carne no piercing e tatuagem, os distúrbios alimentares na bulimia, anorexia e compulsão alimentar, a obesidade, o horror ao envelhecimento, a remodelagem contínua do corpo no body building, nas orgias do silicone, nas metamorfoses resultantes das cirurgias plásticas e, pautado na exaltação desses

emblemas narcísicos, o exibicionismo exacerbado do corpo nas mídias e o consequente “voyeurismo” institucionalizado. Foi essa onipresença do corpo que me levou a desconfiar que se trata aí, muito provavelmente, do fato de que o corpo ele mesmo se tornou um sintoma da cultura, isto é, o corpo virou uma ancoragem entre o gozo e os imperativos da vida em sociedade. (SANTAELLA, 2004)

Esses flagelos da carne não seriam outros tipos de próteses? A “exaltação desses emblemas narcísicos” está em compasso com as práticas observadas na internet e nas redes sociais como o *Facebook* e o *Twitter*, por exemplo, espaços onde se pode assumir qualquer identidade ou assumir uma real institucionalização de seu corpo em função do olhar do outro, para que os sujeitos do outro lado da tela possam suprir seu desejo olhando o outro e invadindo sua privacidade. Esses espaços públicos são o trampolim ideal aos sujeitos que só se tornam completos enquanto indivíduos, só afirmam suas identidades e de seus corpos porque se oferecem para o outro. Isso está presente em *Cultura do narcisismo*, de Christopher Lasch, publicado em 1979. As sociedades ocidentais e capitalistas desenvolveram-se com esse foco no indivíduo e em sua singularidade ligada ao universo do consumo ao mesmo tempo em que muito lhe é oferecido pelo mercado de consumo.

Para Lasch (1983), o que houve foi um retorno, um enclausuramento do indivíduo em si mesmo em detrimento do coletivo e uma desaceleração de relações interpessoais e empíricas com o outro. Então, o capitalismo teve papel de peso aqui uma vez que a indústria da cultura, o mercado como um todo tem gerado, ainda hoje, necessidades de consumo, de desejos que recaem sobre o indivíduo cada vez mais solitário e cada vez mais acentuando traços narcísicos, como aponta Santaella, que tem como resultado essa busca pelo

outro, sim, mas de longe, mediada pela máquina que modifica nossa percepção sobre o tempo. Se por um lado essa brevidade temporal, onde tudo é momentâneo, dilui a presença física das relações sociais e as modifica para relações conectadas, mediadas pelas ferramentas eletrônicas, distantes, por outro há uma ideia ainda fortemente difundida entre os usuários das redes sociais, cuja filosofia é a de que as máquinas conectam e aproximam pessoas. Para o bem ou para o mal, o fluxo tecnológico que está presente na sociedade do século XXI e a presença das máquinas entre e nos corpos é cada vez mais acentuada.

O ciberespaço e o corpo

Pierre Lévy (1999, p. 120), ao tratar do fenômeno cibercultura, aponta para o que ele denomina como um paradoxo entre o universal e a totalidade: *“quanto mais universal (extenso, interconectado, interativo), menos totalizável”* (grifos do autor). Partindo do princípio de que o universal é indissociável da ideia de humanidade, o autor o define como sendo “a presença (virtual) da humanidade em si mesma” e a totalidade como “a conjunção estabilizada do sentimento de uma pluralidade (discurso, situação, sistema etc.)” (1999, p. 121), uma totalidade esfacelada e sem progresso linear em função da cultura pós-moderna ou pós-humana. Embora não pretenda discutir o termo pós-humano, faço apenas uma consideração sobre ele, que pode ajudar a elucidar algumas considerações adiante uma vez que estou tratando da relação corpo-máquina e:

Podemos entendê-lo como uma expressão do desejo de unidade, conexão e superação que caracteriza o mito da comunicação total. O pós-humano representa um estágio da humanidade tecnológica cuja principal meta é a transcendência das limitações físicas e

biológicas do humano. Esse desejo de ultrapassagem dos limites ou fronteiras – o “prazer da confusão de fronteiras”, de Haraway (2000, p. 42) – encontra sua realização máxima no abandono da prisão corporal, por meio das fantasias que imaginam a digitalização da consciência em computadores. Nesse mundo virtual, uma espécie de ciberespaço figurado como uma Nova Jerusalém Celestial, o pós-humano deixa de ser carne para tornar-se verbo informatizado. No fim será o Verbo, e o Verbo será com a máquina... Na evolução pós-humana, o corpo torna-se obsoleto (SIBILIA, 2002, p. 9-22), mero resquício de um passado vergonhoso e imperfeito. Poderíamos dizer que o corpo se apresenta, assim, como mais uma mídia ou matéria a ser descartada. (Felinto, 2006, p. 106)

Da carne para o verbo para a nuvem⁷. As relações informacionais que alimentam as redes sociais aperfeiçoam os laços sociais e permitem o compartilhamento de ideias, arquivos e mídias, sem limites ou fronteiras, e foram aperfeiçoando-se ao longo das últimas décadas com a *web*, criada pelo físico inglês Tim Berners-Lee, que nos levou da Web 1.0, “um repositório quase infinito de conteúdo, mas um conteúdo unidirecional” (RAVACHE, 2007), para a 2.0, que é a segunda geração da WWW⁸ (*World Wide Web*), com a tendência que reforça o conceito da troca de informações e colaboração dos

⁷ O conceito de computação em nuvem (em inglês, *cloud computing*) refere-se à utilização da memória e das capacidades de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da internet. Esse armazenamento de dados é feito em serviços que podem ser acessados de qualquer lugar e a qualquer hora sem a necessidade de instalar programas ou armazenar dados. No Brasil, a tecnologia de computação em nuvem ainda é recente e a infraestrutura de telecomunicações do país é deficiente. No ambiente acadêmico, o Laboratório de Redes e Gerência da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), fundado em 1994, foi um dos pioneiros a desenvolver pesquisas nessa área.

⁸ Termo proposto por Tim Berners-Lee em *Information Management: a proposal*. O texto foi publicado em 1989 e está disponível em:
<<http://www.w3.org/History/1989/proposal.html>>.

usuários com sítios e serviços virtuais, mais dinâmico e colaborativo, como o *YouTube* e os blogues, e que pretende nos levar à *Web 3.0*, a rede na qual os computadores entenderão de semântica, ou seja, compreenderão o significado das palavras que usamos na rede e farão associações de ideias a partir delas (RAVACHE, 2007).

Interessantemente, é no sentido do produzir, emitir e conectar que encontraremos, no ciberespaço, as redes sociais de interação que criam, recriam, reproduzem, promovem, imergem, circulam e distribuem informações pela rede, caracterizando aspectos fundamentais da cibercultura face à sua “função comunitária e de vínculo social através dessas tecnologias e ferramentas eletrônico-digitais” (LEMOS, 2009, p. 40).

Dados sobre as plataformas de blogues como *Blogger*, *Wordpress* e o não tão recente *Tumblr*, apontam que no Brasil, por exemplo, “o número de blogs no serviço [*Tumblr*] saltou de 253 mil, em fevereiro do ano passado [2010], para 1,9 milhão, em fevereiro deste ano – um crescimento de 750%” (AGUIARI, 2011). Número expressivo quanto ao envolvimento de usuários com essa ferramenta e que, hoje, continua a crescer.

Essa visualização da “rede hidrográfica” de pontos interconectados que constituem o ciberespaço como um grande oceano informacional caracteriza a cibercultura enquanto movimento ou fenômeno sociocultural e não técnico. Por isso dizer que os usuários imersos no ciberespaço emergem diante da interconecção, da criação de perfis, de comunidades e blogues virtuais, da possibilidade e infinitude da inteligência coletiva, da reconfiguração da cultura de massa (e mesmo da alta cultura), cuja ordem seria o compartilhamento cooperativo e “desterritorializado” de informações.

Assim, a mesma noção de espaço fluido e aberto que permite a interação entre as partes envolvidas com o aparato eletrônico (o computador, as redes sociais e suas ferramentas), permitiu também que a arte digital agregasse valores técnicos e mesmo estéticos enquanto objeto de criação e contemplação, sobretudo o texto

escrito, o literário, que salta e liberta-se das amarras do papel, das vozes de autoridade, da aura dignificadora que a alta cultura postula, da ideia de objeto “inerte”, que agora “pesam” menos quando o texto literário é envolvido pelas práticas digitais no ciberespaço.

A publicação de uma obra, por exemplo, antes uma das maiores dificuldades para os escritores, pode ser feita gratuitamente em sítios de compartilhamento, na nuvem, ou em blogues. Logo, a circulação e o contato entre texto e leitor se tornaram mais rápidos e acessíveis, assim como a repercussão entre seus leitores, ou seja, se o problema antes era definir o que era literário ou não e as particularidades de estilo, “agora as discussões assumem novos rumos com ênfase na construção, leitura e análise de textos muito mais complexos, como o hipertexto ou os textos literários construídos *online*” (Corrêa, 2006, p. 32).

Os princípios da alteridade nunca estiveram tão evidentes nesse jogo do olhar do outro em que os “sujeitos-interatores” se envolvem, termo utilizado por Arlindo Machado em *O sujeito na tela* (2007), ou seja, esse sujeito interage diretamente com a máquina ou seu produto em um processo de “automatização” quando imerso no ciberespaço. Esse sujeito que antes era mais inerte e passivo, passa a ser o agente modificador que se deixa imergir e emergir dentro do ciberespaço e faz as coisas acontecerem, como acontece nos videogames e em espaços de criação literária colaborativa.

Será o apagamento do sujeito?

O corpo-máquina frente às transformações que vem acarretando nos processos de interação sociais tem se tornado objeto frequente de reflexões justamente porque trata de indivíduos e de várias identidades mascaradas pela tela do computador. As redes sociais e suas relações efêmeras, a literatura e seus contágios entre o papel e mundo digital, a arte como objeto de valor e também contagiada pelas tecnologias várias em favor de novos paradigmas estéticos têm sido tratados com entusiasmo, ou com receio e descrédito, por uma geração mais classicista, defendida por outra vanguardista, e

praticada, efetivamente, por todos os envolvidos, uma vez que a tecnologia e o progresso, do qual tratava Freeman, atingem a todos, sem distinções categóricas. Dois lados de uma mesma moeda, contudo, ainda debatem essas questões sobre o desenvolvimento das relações entre as gerações que já dominam o uso destas ferramentas e, portanto, mais “maquinizadas”, e aquelas que ficam nesse “entrelugar”, nesse vácuo que a evolução tecnológica deixa as gerações anteriores, o que gera um estranhamento, de fato, e não as exime de seus efeitos.

Em se tratando da literatura, o sucesso das redes sociais revela que o ciberespaço é o meio mais eficaz de se promover narrativas, não só entre a grande massa, mas entre os acadêmicos também. Os custos são baixos, o acesso é facilitado e há relativa liberdade proporcionada por esse meio virtual aos seus navegadores. É possível pensar, ainda, em fenômenos envolvendo produção, técnicas de criação e autoria de textos na rede, assim como uma série de outros aspectos que poderão, e certamente já estão, ser explorados em outras pesquisas e debates, a fim de que se possa compreender, paulatinamente, os caminhos que a literatura tem tomado, não só envolvendo leitura, mas toda e qualquer forma de manifestação literária. Não só a literatura, mas a sociedade e os seus indivíduos como um todo. O debate levantado aqui, do corpo que se agrega à máquina, também propõe observar com mais atenção uma nova subjetividade e uma outra face identitária dos sujeitos na contemporaneidade, sujeitos que praticam o *voyerismo* e que se expõem ao outro para satisfação mútua.

Os textos lineares do papel, agora são hipertextos em constante mudança e se caracterizam pela autonomia do leitor, maior que a do espectador do cinema. O “sujeito no papel” reduzido a mero espectador, agora é agenciado por “sistemas interativos” que maximizam o sujeito até seus avatares, “uma espécie de máscara que compõe identidades múltiplas e se pode assumir novos papéis, não aceitos pela sociedade ou pelo próprio mascarado” (Machado, 2007, p. 221). A criação dos avatares que compõe a livre criação e manifestação de múltiplas realidades e identidades distintas, não só

na literatura digital, reforçam essa relação de simbiose sujeito-máquina, por isso o entendimento de que há uma reconfiguração das relações pessoais que agora estão reduzidas a um eu e uma tela, uma relação hipercorporal, que se resume em fenômenos como jogos eletrônicos e redes sociais. Me pergunto: estamos caminhando para um processo de apagamento desse sujeito real?

os seres humanos projetam computadores, os quais reprojeta os seres humanos, num contínuo processo de alimentação e retroalimentação...tudo indica que ambos, computadores e seres humanos, interagem em mediação ininterrupta, alterando-se, e – se tudo correr bem – melhorando-se entre si (RETENMAIER; RÖSING, 2010, p. 204).

O ciberespaço proporciona uma série de possibilidades que colocam o sujeito dependente da e na tela, evidenciando modos de enunciação de processos expansivos, envolvendo-nos cada vez mais nas teias cibernéticas. Sherry Turkle também coloca questões interessantes sobre essa dicotomia real-virtual envolvendo o sujeito-máquina: “o que é o real? O que estamos dispostos a considerar real? Até que ponto estamos dispostos a tomar as simulações por realidade? De que modo conservamos a percepção de que existe uma realidade distinta da simulação?” (TURKLE, 1997, p. 108).

Pensar no ciberespaço como uma janela, um nível complexo do mundo real (ou a parte dele), é pensar no sujeito-máquina implicado nesse universo por onde transitam objetos, sujeitos e imagens regidos por programas de computador, blogues, chats, redes sociais, jogos interativos e colaborativos, que envolvem e delineiam as construções de identidade dos vários “eus” presentes aquém do corpo, fluidos e metamorfoseados pelo hipercontexto. Estamos imersos em um ambiente instável que está nos transformando em dados e nos reduzindo a códigos binários, o que nos mantém cada vez mais conectados com “o outro” e hibridizados por essa relação (hiper)corporal ausente de presença.

Referências Bibliográficas

- AGUIARI, V. Tumblr bate Wordpress em número de blogs. **EXAME.com**, Tecnologia - Blogs, 16 jun. 2011. Disponível em: <<http://migre.me/54c6E>>. Acesso em: 04 mar. 2014.
- CORRÊA, R. H. M. A. Literatura, Texto e Hipertexto. **Terra roxa e outras terras**, v. 8, 2006, p. 30-43.
- FELINTO, E. O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. **Intercom** - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 103-118, jul./dez. 2006.
- FREEMAN, J. Not so fast. **The Wall Street Journal**, New York, ago. 2009. Disponível em: <<http://goo.gl/zsFIjH>>. Acesso em: 02 mar. 2014.
- HOUAISS, A; VILLAR, M. S; FRANCO, F. M. **Dicionário Eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. São Paulo: Objetiva, 2009.
- LASCH, C. **A cultura do narcisismo**: a vida americana numa era de esperanças em declínio. Rio de Janeiro: Imago, 1983.
- LEMO, A. Cibercultura como território dominante. In: TRIVINHO, E.; CAZELOTO, E. (Org.). **A cibercultura e seu espelho**: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009, p. 38-46. Disponível em: <<http://abciber.com/publicacoes/livro1/sumario/>>. Acesso em: 05 mar. 2014.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- MULVEY, L. Visual pleasure and narrative cinema. **Screen**, Reino Unido, v. 16. n. 3, 1975, p. 6-18. Disponível em: <<http://goo.gl/v3fJD5>>. Acesso em: 05 mar. 2014.
- RETTENMAIER, M; RÖSING, T. A solidão impossível: a (hiper)leitura e o (hiper)leitor. In:____. (Org.). **Questões de literatura na tela**. Passo Fundo: UPF, 2010. p. 201-221.
- SANTAELLA, L. O corpo como sintoma da cultura. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 1, n. 2, 2004. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/17/17>>. Acesso em: 03 mar. 2014.

SANTOS, A. L. **Leituras de nós**: ciberespaço e literatura. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

TURKLE, Sherry. **A vida no écran. A identidade na era da internet**. Lisboa: Relógio d' Água, 1997.



CAPES



FAPESC

FUNDAÇÃO DE APOIO À PESQUISA
CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO
ESTADO DE SANTA CATARINA



NuPILL/UFSC