

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
RENATO MEDEIROS CORDEIRO

POESIA DIGITAL:
TRÊS LEITURAS DA OBRA DE JASON NELSON

NATAL
2013

RENATO MEDEIROS CORDEIRO

POESIA DIGITAL:
TRÊS LEITURAS DA OBRA DE JASON NELSON

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para a obtenção do título de mestre.

Orientador:
Prof. Dr. Michael Manfred Hanke

Linha de Pesquisa:
Estudos da Mídia e Produção de Sentido

NATAL
2013

POESIA DIGITAL: TRÊS LEITURAS DA OBRA DE JASON NELSON

RENATO MEDEIROS CORDEIRO

DATA ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Michael Manfred Hanke (Orientador)
Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Profa Dra. Josimey Costa da Silva (Avaliador Interno)
Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Cesar Augusto Baio Santos (Avaliador Externo)
Instituição: Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Itamar de Moraes Nobre (Suplente)
Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte

*A Philadelpho Menezes
e à tríade concretista: Décio Pignatari,
Augusto de Campos e Haroldo de Campos.*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Fátima Brito e Mano Cordeiro, pelo apoio e suporte nessa fase tão radical em nossas vidas: minha saída de casa e a mudança de cidade.

Aos meus avós e tios, que me incentivaram a continuar e se preocuparam comigo nos maus momentos que passei no início de 2012.

Ao meu orientador, Michael Hanke, que teve o desafio de assumir o trabalho quando a pesquisa já se encontrava na metade.

Ao professor Adriano Gomes, meu primeiro orientador, que traçou as rotas iniciais da pesquisa e me acompanhou nos meses de estágio-docência.

Aos demais professores que contribuíram para o meu amadurecimento acadêmico: Josimey Costa, Alex Beigui, Juciano Lacerda, Valquíria Kneipp, Itamar Nobre, Marcelo Bolshaw, Gerardo Fajardo e Aloísio Nunes (Ufal).

Aos colegas do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia (PPgEM), com quem compartilhei dias de sufocos e alegrias: William Cordeiro, Nayana Gurgel, Karoliny Martins, Cristina Vidal, Gabriela Raulino, Allynne Bezerra e Adriana Silva.

Agradecimento especial a Juliana Teles, também colega de PPgEM e uma amiga querida a quem devo tanto.

A Jo Fagner, que me recebeu em sua casa nos primeiros meses e que tanto me ajudou desde antes do projeto inicial existir. Obrigado por tudo.

A Muirielle, que me acolheu em sua república de estudantes, e a todos aqueles com quem dividi apartamento posteriormente: Juliana Teles (novamente), Janaína Santos, Jaqueline Santos e o pequeno Júlio César, Rodrigo Gomes, Ruben Canada e Javier Martínez.

Às pessoas que conheci em Natal e com quem tive o prazer de conviver, não permitindo que meus dias por aqui fossem solitários: André Salustino, David Raphael, Matheus Silveira, André Souza, Rubian Calixto, Dan Albuquerque, Jesiel Lucena, Ítalo Batista, Renato Medeiros (que não são eu), Fred Luna, Felipe Romano, Sérgio Vital, Laryssa Dias, Yuri Garcia, Brunno Martins, Igor Alexandre, Robson Medeiros, Felipe Pereira, Du da Mata, Valter André e Hélder Júnior.

Também merecem ser mencionados: Juliana Bulhões, Élmano Ricarte, Gisa Carvalho, Fernando Vasquez, Renan Carlos, Aureliano

Medeiros, Júnior Medeiros, Vinhu Lacava, João Nin, Felipe Torres, El Guy, Nayara Lima, Joanisa Prates, Alana Cascudo, João Victor Torres, Arthur Moraes, César Vidigal, Marcos Henry, Victor Hugo Damasceno, Cadu Siqueira, Erick Nobre, Henrique Fontes, Pedro Miguel, Jamaika Lima e Ranaildo Bandeira.

A Tom Daul e Rodolfo Veiga, pela companhia durante a viagem ao Rio de Janeiro, em missão para o Programa Nacional de Cooperação Acadêmica (Procad).

A Luciano Medeiros, que me ensinou sobre o método.

A Anne Medeiros, que apostou em mim nos últimos meses, me dando o prazer de trabalhar no Guia Cultural Solto na Cidade. Também agradeço à equipe: Itaércio Porpino, Marcelo Tavares, Jorge Henrique e Ramon Ribeiro.

A João Paulo da Silva, colega dos tempos de Diretório Acadêmico Freitas Neto (Ufal), que me abriu um novo horizonte profissional no mercado potiguar.

A Wallace Delfino, que sabe todos os meus segredos, que faz meus dias aqui valerem a pena e que já é meu passado, meu presente e meu futuro.

A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), que financiou o projeto durante esses dois anos.

Não poderia deixar de agradecer a alguns dos pensadores que me fizeram chegar até aqui: Lucia Santaella, Roman Jakobson, Jorge Luiz Antonio, Charles Sanders Peirce, Alex Primo, Pierre Lévy, Priscila Arantes, Fábio Oliveira Nunes e Roger Chartier.

Por último, agradeço especialmente ao poeta digital Jason Nelson por seu trabalho artístico fascinante e por ter concordado em responder a uma longa entrevista para esta pesquisa.

A todos que contribuíram para a minha formação acadêmica (e também humana): muito obrigado.

RESUMO

Com o desenvolvimento das tecnologias digitais, inaugurou-se um novo nicho para a produção artística, quando começaram a surgir obras que só poderiam ser realizadas no contexto digital. Neste trabalho, investigamos a sintaxe definidora da poesia digital, reconhecida internacionalmente como uma das possibilidades desse novo fazer artístico, e o modo como se dá a produção de sentido durante o processo de leitura. Como *corpus* de pesquisa, escolhemos o poema “Birds Still Warm From Flying”, do poeta digital americano Jason Nelson e estruturamos nossa análise sob três perspectivas: o poema digital enquanto jogo; enquanto evolução de tendências experimentais da poesia do século XX; e enquanto representação do Cubo de Rubik, quebra-cabeça tridimensional conhecido também como cubo mágico. De início, foram feitas considerações a respeito da formação da poesia digital enquanto obra de arte em hipermídia, a partir da convergência e hibridação de linguagens artísticas e midiáticas. Em seguida, tecemos semelhanças entre o poema de Nelson e os jogos eletrônicos, principalmente com base em observações críticas sobre o conceito de interatividade. Posteriormente, realizamos um panorama histórico sobre a experimentação poética no século XX, trazendo exemplos da poesia sonora e da poesia visual como evidências de que o nascimento da poesia digital também é fruto da evolução desses experimentos. Por último, utilizamos a semiótica de Charles Sanders Peirce para analisar os signos que dão referências capazes de nos fazer reconhecer o Cubo de Rubik em “Birds Still Warm From Flying”.

PALAVRAS-CHAVE: tecnologias digitais, poesia experimental, produção de sentido, semiótica

ABSTRACT

The development of digital technologies has opened up a new niche for artistic production. It began to emerge artworks that could only happen in the digital context. In this study, we investigated the syntax of defining digital poetry, recognized internationally as one of the possibilities of this new artistic practice, and how happens the meaning during the reading process. As research *corpus*, we chose the poem "Birds Still Warm From Flying", by american poet Jason Nelson. And we structure our analysis looking through three perspectives: the digital poem as a game; as the evolution of experimental trends of twentieth-century poetry; and as a representation of Rubik's Cube, a famous three-dimensional puzzle from the 1970's. Initially, we made some considerations about the construction of digital poetry as a hypermedia artwork, looking through convergence and hybridization of artistic and media languages. Then, we saw some similarities between Nelson's poem and electronic games, based on our critical observations about the concept of interactivity. Subsequently, we wrote a historical overview about the poetic experimentation in the twentieth century, bringing examples of sound poetry and visual poetry as evidence that the birth of digital poetry is also the result of the evolution of these experiments. Finally, we use the Charles Sanders Peirce's semiotics to analyze the signs that give references able to make us recognize the Rubik's Cube in "Birds Still Warm From Flying".

KEYWORDS: digital technologies, experimental poetry, production of meaning, semiotics

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: <i>Screenshots</i> do site <i>Secret Technology</i>	13
Figura 2: Visão geral do poema digital “Birds Still Warm From Flying”	14
Figura 3: Quando o usuário posiciona o cursor sobre a frase, a caixa de instruções se abre ...	16
Figura 4: O leitor-usuário pode mover as colunas para os lados.....	17
Figura 5: Também é possível mover as colunas para cima e para baixo.....	17
Figura 6: Visão geral do projeto <i>Satellite Arts Projects: a Space with no Geographical Boundaries</i> , de 1977	29
Figura 7: Imagens do projeto, intercaladas com esboços do planejamento geral.....	30
Figura 8: Imagem captada durante a realização do projeto <i>O mundo em 24 horas</i>	30
Figura 9: Visão geral da hiperficção “My Body”, de Shelley Jackson	32
Figura 10: Uma das páginas da hiperficção “My Body”, de Shelley Jackson.....	32
Figura 11: Visão geral da hiperficção “A Dama de Espadas”, de Marcos Palacios.....	33
Figura 12: Uma das páginas da hiperficção “A Dama de Espadas”, de Marcos Palacios. Destaque para o mapa.....	34
Figura 13: Visão geral do poema “Cresce”, de Arnaldo Antunes. Produção digital feita por Fábio Oliveira Nunes.....	44
Figura 14: Intervenção na poema digital “Cresce”, de Arnaldo Antunes	45
Figura 15: “Um Movimento” (1956), de Décio Pignatari.....	51
Figura 16: “O Quasar” (1977), de Augusto de Campos.....	52
Figura 17: poema concreto “Uivô” (1969), de Edgard Braga.....	54
Figura 18: Visão geral da revista digital <i>Artéria 8</i> , publicada na web em 2003	55
Figura 19: Visão geral da versão digital da revista <i>Balalaica</i> , publicada originalmente em fita cassete.....	56
Figura 20: Visão geral da versão digital da revista <i>Artéria IV</i> , publicada originalmente em fita cassete.....	56
Figura 21: Excerto do poema especializado “Um Lance de Dados”, de Mallarmé	58
Figura 22: “O Ovo”, de Símiás de Rodes, é considerado o poema visual mais antigo de que se tem notícia	59
Figura 23: “Il Pleut” (1916), poema caligrâmico de Guillaume Apollinaire	60
Figura 24: Os caligramas de Apollinaire são outro marco na história da poesia visual.....	60
Figura 25: Um dos poemas da série “Poetamenos” (1953), de Augusto de Campos.....	61

Figura 26: Poema concreto “Pluvial/Fluvial”, de Augusto de Campos	63
Figura 27: Poema concreto “Sem um número”, de Augusto de Campos.....	63
Figura 28: Poema concreto “Velocidade”, de Ronaldo Azeredo	64
Figura 29: Poema concreto “Rua Sol”, de Ronaldo Azeredo.....	64
Figura 30: Poema concreto “Coca-Cola”, de Décio Pignatari. Obra muito conhecida do grupo Noigandres.....	65
Figura 31: Excerto do poema concreto “A Ave”, de Wladimir Dias-Pino.....	66
Figura 32: “A Ave”, de Wladimir Dias-Pino, é um poema concreto feito em várias folhas sobrepostas	66
Figura 33: Uma das versões do poema concreto “Solida”, de Wladimir Dias-Pino	67
Figura 34: Visão geral do poema neoconcreto “Lua Sol”, de Osmar Dillon	68
Figura 35: Desenho em forma de esboço para o poema neoconcreto “Lua Sol”, de Osmar Dillon.....	69
Figura 36: Em “Pelé”, de Décio Pignatari, vemos a chave léxica na parte inferior esquerda..	70
Figura 37: Poema visual “LIFE”, de Décio Pignatari	71
Figura 38: Poema visual “Organismo”, de Décio Pignatari	71
Figura 39: Poema-processo “América, América” (1968), do potiguar Falves Silva.....	73
Figura 40: Poema-processo “Sem título” (1969), de José de Arimathéia	73
Figura 41: Poema-processo “Viver x Lutar” (1968), de Anchieta Fernandes.....	74
Figura 42: Poema visivo “La Rivoluzione Toglie Il Dolore”, de Lamberto Pignotti.....	75
Figura 43: Poema visual “Cidade”, de Ana Aly.....	76
Figura 44: Poema visual “Clichetes”, um dos mais conhecidos de Philadelpho Menezes	76
Figura 45: No poema “Máquina”, Philadelpho Menezes põe em prática a poesia que ele chamou de intersignos	77
Figura 46: Visão geral do poema digital “In an unrelated sequence comes”, primeiro cubo de Jason Nelson.....	80
Figura 47: Quando o usuário posiciona o cursor sobre os quadros, a imagem se expande ou se comprime	80
Figura 48: Visão geral do poema digital “The Poetry Cube”, o segundo da sequência de cubos de Jason Nelson	81
Figura 49: O usuário pode embaralhar os textos e incluir seus próprios versos na caixa à direita.....	81
Figura 50: Visão geral do poema digital “Six Sided Strange”, mais recente cubo de Jason Nelson.....	82

Figura 51: Primeiro cubo de “Six Sided Strange”: “Hexadecimal Escalator”	83
Figura 52: “Cartridge Cultish” traz imagens icônicas da cultura dos primeiros games	83
Figura 53: Em “Ceramic Birdish”, o quarto cubo, temos imagens de pássaros e também um texto verbal	83
Figura 54: Figuras de monstros se entrelaçam “Pixelated Monsters”	84
Figura 55: Em “Aimless Loaders” conseguimos ver melhor o mesmo cubo de “Birds Still Warm From Flying”	84
Figura 56: À direita, vemos uma típica pasta de escritório; à esquerda, temos um ícone que é a representação digital da pasta-arquivo	90
Figura 57: Essas ferramentas são ícones, pois seus formatos se assemelham às direções por onde o usuário pode seguir no poema	91
Figura 58: O lado de cor verde só se torna visível quando rotacionamos o cubo por inteiro ..	98

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO 1 – POESIA DIGITAL ENQUANTO JOGO	22
1. Linguagens artísticas como sistemas de signos.....	22
a) Arte contemporânea: convergência e hibridismo.....	23
b) Arte e Tecnologia.....	27
2. Hipertexto e Hipermissão: a interatividade em jogo.....	31
CAPÍTULO 2 – POESIA DIGITAL ENQUANTO EVOLUÇÃO DE TENDÊNCIAS DA POESIA EXPERIMENTAL DO SÉCULO XX	42
1. Poesia Sonora	46
2. Poesia Visual.....	56
CAPÍTULO 3 – POESIA DIGITAL ENQUANTO REPRESENTAÇÃO DO CUBO DE RUBIK	79
1. O método da semiótica peirceana	84
2. “Birds Still Warm From Flying” e as categorias de Peirce	94
CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
REFERÊNCIAS	103
ANEXO	109

INTRODUÇÃO

O Cubo de Rubik é um dos brinquedos mais populares e queridos do mundo. Desenvolvido em 1974 pelo húngaro Ernő Rubik, segue até hoje desafiando as mentes de crianças, jovens e adultos. O cubo mágico, como também é conhecido, é um quebra-cabeça tridimensional formado por seis faces de seis cores diferentes. Cada face, por sua vez, é dividida em nove partes. Ao todo, o brinquedo possui vinte e seis peças que se articulam entre si, graças a um mecanismo interno.

Podemos encontrar a representação digital do Cubo de Rubik em “Birds Still Warm From Flying”¹, poema digital do americano Jason Nelson, publicado em 2008 no *Secret Technology*², site oficial do artista. É lá que ele disponibiliza a maior parte de seu trabalho nas áreas de net.art e poesia digital.



Figura 1: Screenshots do site *Secret Technology*.

O cubo de Nelson está no centro do plano de fundo cinza que ocupa a totalidade de uma das páginas virtuais do site. Eis a visão geral do poema. Trata-se do ponto de partida, a situação primeira com a qual o leitor se depara. Assim como no Cubo de Rubik, sua versão

¹ Disponível em: <<http://www.secrettechnology.com/ausco/poecubic2.html>>. Acesso em: 1 mai. 2013

² Disponível em: <<http://www.secrettechnology.com/>>. Acesso em: 1 mai. 2013.

digital também possui seis lados, cada qual dividido por nove partes também quadradas. As diferenças estão nas cores e no fato de cada um dos nove quadrados de cada lado carregar consigo um verso numerado ou um vídeo de poucos segundos.

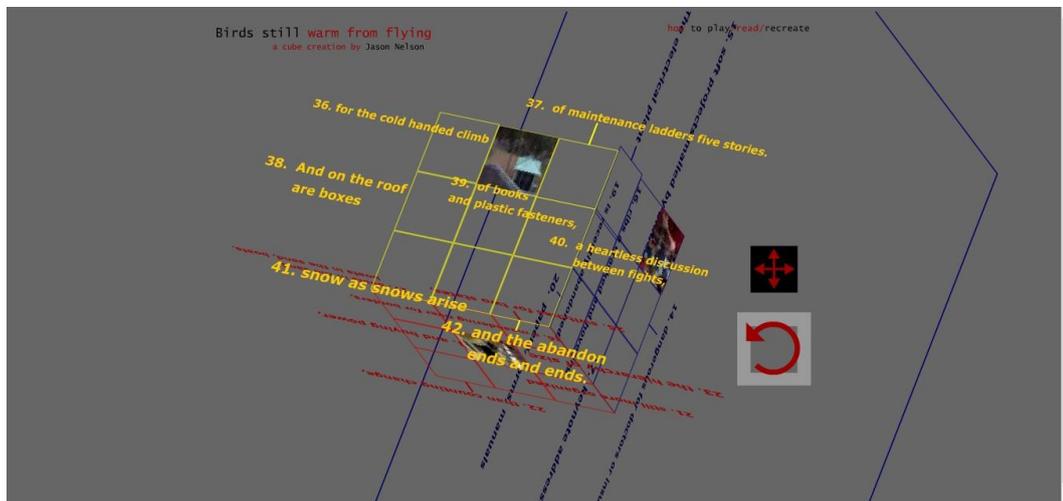


Figura 2: Visão geral do poema digital “Birds Still Warm From Flying”.

Podemos nos perguntar o que de fato, além dos quarenta e dois versos distribuídos pelo cubo, torna “Birds Still Warm From Flying” um trabalho de poesia. Pode ser ainda mais surpreendente tomar nota de que nem todo poema digital possui versos ou mesmo o signo verbal, para além de instruções de manuseio.

Essa obra de Jason Nelson faz parte de uma tendência da poesia experimental contemporânea e também da chamada arte tecnológica. Surgiu nas últimas décadas do século XX, juntamente com o desenvolvimento e difusão das tecnologias digitais. Dentre as inúmeras denominações que já recebeu, tem sido aceita, por pesquisadores e pelos próprios artistas, chamá-la de poesia digital. Essa manifestação da poesia contemporânea “se serve dos recursos eletrônico-digitais da informática para ambientar a palavra no contexto potencial da sua verbo-voco-moto-visualidade” (ANTONIO, 2010, p. 3).

Na poesia digital, a palavra escrita já não detém a hegemonia poética e passa a negociar com imagens que se materializam graficamente e já não se limitam apenas à formação na mente dos leitores; também negocia com os sons, em ruídos e interferências ou aproximando-se da música; investiga o espaço físico em que se desenrola o fazer poético e as suas potencialidades motoras. A poesia digital passa a considerar a função poética que nasce do diálogo entre elementos de natureza verbal, visual, sonora e motora, reunidos em um suporte digital. Assim ocorre na obra de Jason Nelson.

Surgida nos anos 1980, a poesia digital se desenvolveu durante a década seguinte e se consolidou na primeira década do século XXI, principalmente na internet, um dos mais representativos meios tecnológicos da contemporaneidade. No campo literário, a poesia digital figura enquanto evolução de outras tendências poéticas surgidas principalmente na segunda metade do século passado e que promoviam o intercâmbio entre a literatura e outras linguagens artísticas. Entre elas estão a poesia visual (que engloba a conhecida poesia concreta) e a poesia sonora.

Entretanto, a poesia digital também se serve de linguagens midiáticas, que se unem nas possibilidades multimidiáticas da tecnologia computacional. O poeta se apropria dessa tecnologia, promovendo uma atitude reflexiva que acaba por “poetizar” a tecnologia computacional. O resultado dessa convergência de linguagens (artísticas e midiáticas) é uma obra de arte híbrida, capaz de trazer de volta e de maneira amplificada questões que, principalmente durante a modernidade, se tornaram caras à história da arte. A arte como um jogo, a possibilidade de interação direta entre espectador e obra de arte ou a quebra da linearidade de uma narrativa são algumas dessas questões.

Cada vez mais a arte contemporânea se alia às novas possibilidades tecnológicas. Com a literatura isso não tem sido diferente. Lucia Santaella defende que “quando novos meios surgem, seus potenciais e usos, ainda desconhecidos, têm de ser explorados. É a alma inquieta dos artistas que os leva, invariavelmente, a tomar a dianteira nessa exploração” (2008, p. 35-36). Portanto, é preciso entender como vem se dando essa exploração, que curiosamente acompanha o dinamismo da tecnologia, em mutação constante.

Embora esteja em franca ascensão no Brasil e no mundo, as pesquisas em arte digital ainda estão em seus inícios, principalmente quando se trata especificamente de poesia digital. Estudar os rumos da arte literária em meio digital contribui para entender que literatura tem sido produzida nesse contexto, como ela vem dialogando com as novas mídias e demais linguagens artísticas e como vem estabelecendo novos fenômenos estéticos.

Dentre as possibilidades de arte experimental produzida em tecnologia digital, a poesia digital foi escolhida por já possuir certo consenso entre pesquisadores e artistas. Como recorte, o trabalho está voltado às iniciativas disponíveis na web (e vale ressaltar que a poesia digital não se manifesta exclusivamente na web, mas sim em meios digitais de forma geral, mesmo sem a presença da internet). Para nosso estudo, escolhemos a obra do poeta digital Jason Nelson, principalmente porque ela apresenta um grande número de características e elementos encontrados na sintaxe definidora da poesia digital. Além disso, foi importante o fato do próprio Nelson se considerar um poeta digital e manter seu trabalho artístico —

formado por mais de trinta e cinco experimentos produzidos ao longo da década de 2000 — em um portal de sua autoria na web. Isso facilita o acesso e potencializa a veiculação e popularidade das obras.

Como corpus de pesquisa, escolhemos o poema digital “Birds Still Warm From Flying” por conter traços de representação com o Cubo de Rubik e por ainda manter em sua constituição a presença do verso, muitas vezes abolido em outros experimentos de poesia digital. Essas duas características facilitam o reconhecimento do experimento digital enquanto poema, tanto para os leitores de poesia digital, quanto para os leitores da dissertação, que irão se deparar com um texto descritivo, por mais que imagens ilustrativas sejam utilizadas.

No nosso estudo, a descrição minuciosa do poema de Nelson, assim como das ferramentas e das posições dos elementos presentes na obra, nos fará entender melhor as possibilidades que a obra nos traz.

No canto superior esquerdo da página virtual, está o título do poema e o nome do autor; no canto superior direito lemos a frase *how to play/read/recreate*. Ao passar o cursor sobre a frase, uma caixa de instruções se abre, informando que todas as partes do cubo podem ser movidas e explicando o funcionamento de duas ferramentas virtuais que servem a esse propósito.

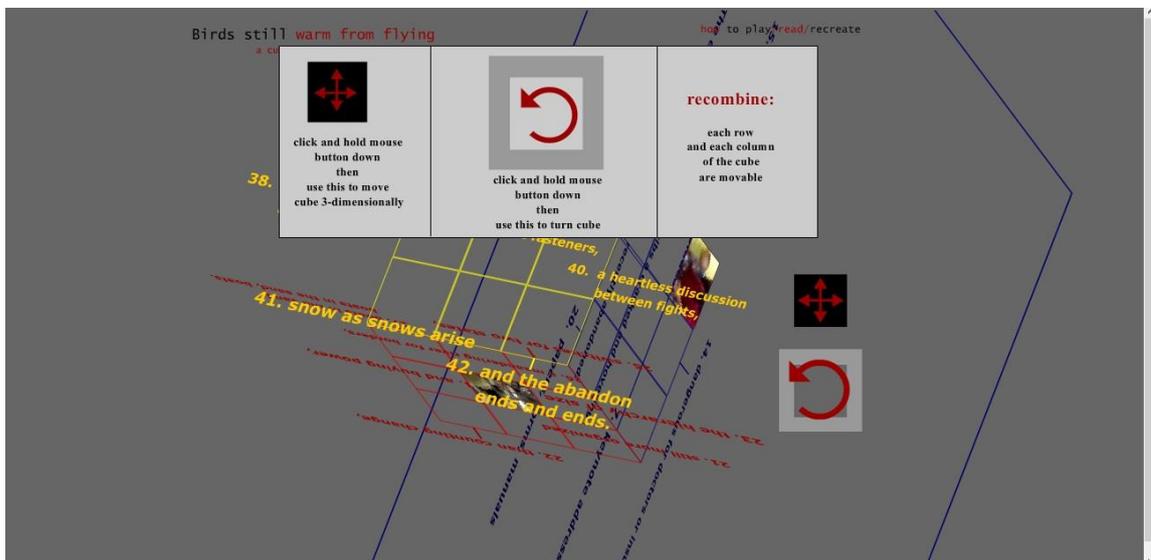


Figura 3: Quando o usuário posiciona o cursor sobre a frase, a caixa de instruções se abre.

As ferramentas estão localizadas à direita do cubo. A primeira assemelha-se a uma rosa-dos-ventos simplificada e permite que o cubo, em sua totalidade, seja movido para baixo, para cima e para os lados, seguindo os sentidos sul, norte, leste e oeste. A segunda ferramenta,

espécie de seta em formato circular, possibilita girar o cubo, em sua totalidade, para a direita ou para a esquerda.

Também é possível mover as colunas que formam o cubo, assim como no brinquedo original. Basta pressionar o cursor sobre qualquer um dos nove quadrados que formam cada lado e arrastar a coluna inteira na direção horizontal ou vertical. Dessa forma, o cubo, em sua totalidade, permanece estático, havendo a alteração apenas da coluna desejada.

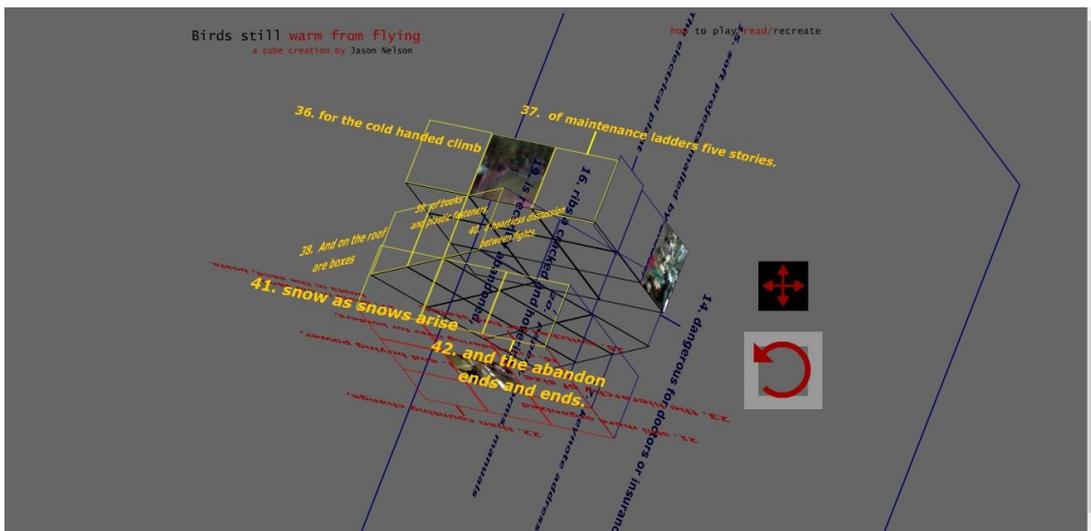


Figura 4: O leitor-usuário pode mover as colunas para os lados.

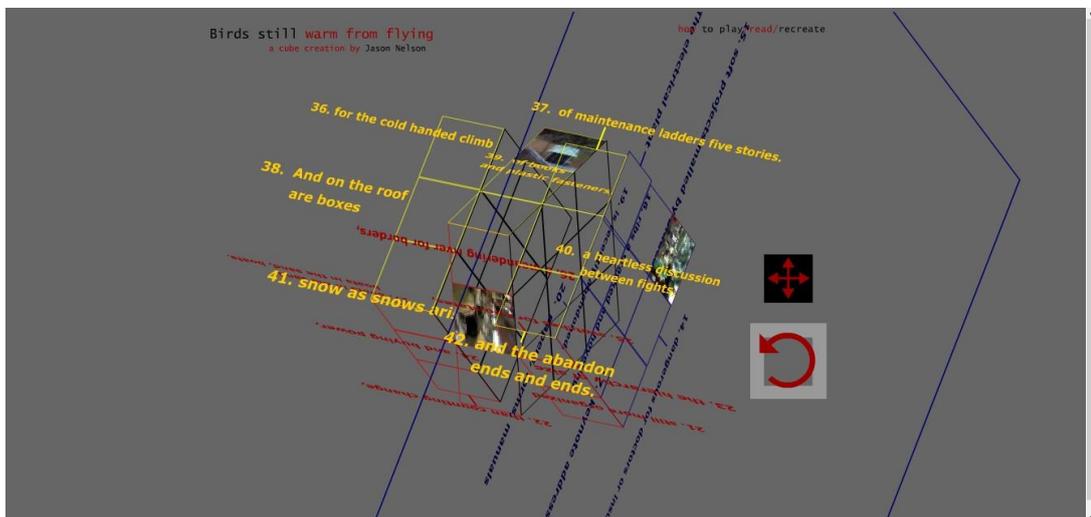


Figura 5: Também é possível mover as colunas para cima e para baixo.

Com os movimentos gerados pelo leitor, os elementos que formam o cubo começam a se misturar, reposicionando as relações sógnicas iniciais e fortalecendo o caráter de jogo que a própria representação digital do cubo mágico sugere desde o primeiro contato do leitor com a obra.

Jason Nelson não deixa claro qual o objetivo do “jogo poético” dele, apenas informa que as partes do cubo podem ser recombinadas. Talvez não seja possível afirmar quantos objetivos (ou leituras) podem ser pensados para “brincar” com este poema digital, contudo, o leitor pode optar pela clássica solução do quebra-cabeça, restabelecendo a formação original do cubo (desmanchada propositalmente pelo leitor, no início).

Outra possibilidade é a busca pela leitura dos versos numerados. Com os variados movimentos possíveis, ao leitor é permitido ler versos que, na versão inicial do poema, estão localizados em lados não visíveis, como o lado preto (na parte traseira) e o lado verde (localizado abaixo). As possibilidades de leitura não são lineares, por mais que a numeração presente nos versos sugira uma ordem para essa leitura.

A presença desses versos remete o leitor (aquele não acostumado às idiossincrasias da poesia digital) às formas poéticas que compõem o cânone, facilitando o reconhecimento desse poema digital enquanto tendência contemporânea da poesia experimental. Não é comum na poesia digital a presença de versos, muito menos enumerados, sugerindo uma sequência de leitura (que pode ou não ser adotada). Assim como na poesia visual do século XX, o costume da poesia digital é brincar com letras e palavras, geralmente embaralhadas, a fim de dificultar sua identificação e leitura.

Essa e outras semelhanças nos faz relacionar a poesia digital com outras tendências poéticas que floresceram no século passado, como a poesia sonora e a própria poesia visual. Um leitor que já tenha tido contato com essas outras duas tendências poéticas, ao se deparar com “Birds Still Warm From Flying”, pode enxergar o poema como um tipo de poesia visual e sonora, contudo uma poesia mais desenvolvida. Ou seja, numa perspectiva poético-literária, o poema de Nelson pode ser lido enquanto resultado da evolução dessas poesias que, pelo menos desde os anos 1950, têm se empenhado em realizar experimentos a partir do diálogo entre as linguagens poéticas, artísticas, midiáticas e tecnológicas.

Além dessas leituras, “Birds Still Warm From Flying” pode nos inspirar outras duas: o poema pode ser lido enquanto um jogo, seja de linguagens ou jogo eletrônico, já que possibilita ao leitor manipular os elementos que compõem a obra, de acordo com instruções que são dadas na tela; e pode ainda ser lido enquanto representação digital do Cubo de Rubik, ou seja, um caso de mimese.

Ao longo do trabalho, abordaremos minuciosamente essas três possibilidades de leitura do cubo digital de Jason Nelson. No primeiro capítulo, entenderemos o porquê do poema em questão ser interpretado como um jogo. De início, nos posicionamos sobre questões de linguagem, para posteriormente inserir a obra estudada dentro do contexto da arte

contemporânea. Abordamos assim dois elementos característicos de nosso presente não só artístico, mas também cotidiano: a convergência e o hibridismo, conceitos que se tornaram comuns na arte modernista (aquela da primeira metade do século XX) e, principalmente, contemporânea (também embebida por temas caros ao chamado pós-modernismo).

Gêneros artísticos de diferentes naturezas ou linguagens (como a dança, a escultura, o teatro ou as artes plásticas) passaram a dialogar e a formar obras de arte que põem em xeque os limites dos próprios gêneros artísticos. Convergiram e tornaram-se obras híbridas, que só se realizam com a presença de todos os elementos envolvidos. O mesmo aconteceu com as mídias, que passaram a convergir, principalmente depois do surgimento do computador. Inclusive o diálogo entre as mídias e a arte tornou-se mais fluido, intenso e também híbrido. Já não é fácil definir certas criações, que muitas vezes podem ser vistas como obra de arte ou apenas produto midiático. Muitas vezes, um poema digital pode se encontrar nesta indefinição: estamos lidando com uma obra de arte? De que gênero? E onde estão os limites que nos dizem quando termina a obra de arte e começa o produto midiático ou a peça comercial?

Nesse contexto de arte contemporânea ainda nos deparemos com os fundamentos da arte tecnológica, principalmente a partir do momento em que apresentamos algumas características das tecnologias digitais. Posteriormente, centramos nosso olhar em duas dessas características: a leitura em hipertexto, que consideraremos a base da leitura na internet e das mídias digitais como um todo, e a interatividade, anunciada pelos entusiastas das novas mídias como um dos principais diferenciais do meio digital. Feitas às devidas ressalvas sobre de que maneira se dá essa interatividade nos projetos digitais, pudemos estabelecer uma relação de semelhanças entre os jogos eletrônicos e a poesia digital.

No capítulo dois, apresentamos um panorama histórico da poesia experimental, principalmente analisando o cenário brasileiro. Iniciamos tecendo comentários sobre o porquê da literatura ter se estabelecido, a partir da Idade Média, na escrita e nos suportes de papel, como o livro. Posteriormente, evidenciamos os motivos pelos quais a oralidade na poesia, comum na Antiguidade clássica, vivenciou um retorno no contexto pós-Revolução Industrial. Mostramos também como essa industrialização dos meios impressos e o advento das vanguardas artísticas na Europa do início do século XX fez surgir um interesse pelas possibilidades plásticas da escrita e do papel, promovendo também uma atenção especial à visualidade.

Com isso, estabelecemos as bases capazes de explicar os fenômenos experimentais nas poesias sonora, visual e, posteriormente, digital que vivenciamos ao longo do século XX. No

item sobre a poesia sonora, mostramos as primeiras experiências no movimento dadaísta, centrados nas potencialidades do aparelho fonador humano; e logo após vemos o advento dos aparelhos eletroacústicos na produção de poesia sonora, como aconteceu com as fitas cassete *Balalaica* e *Artéria IV*, revistas de poesia sonora publicadas pela editora brasileira Nomuque Edições.

Já sobre a poesia visual encontramos um contexto histórico semelhante. Percorremos a trajetória de retomada da visualidade na poesia desde a experiência de Mallarmé com a espacialização de versos na página de papel, no final do século XIX. Também mencionamos a importância dos poemas caligráficos de Apollinaire durante as vanguardas. Tudo isso para nos voltarmos ao Brasil dos anos 1950, com o surgimento do Movimento Concretista do grupo Noigandres, formado por Augusto de Campos, Décio Pignatari e Haroldo de Campos.

A partir de então, mostramos como o diálogo entre poesia, linguagens artísticas e tecnológicas se tornou tão intenso, a ponto de termos experiências radicais, que se afastaram consideravelmente da proposta inicial concretista. Caso da poesia semiótica e do poema-processo, tendência esta que foi de forte aceitação nos círculos poético-literários de Natal, nas décadas de 1960 e 1970.

Com base na extensa obra teórica e classificatória de Philadelpho Menezes sobre a poesia visual, estabelecemos uma conexão direta entre essas tendências experimentais da poesia e o contexto da poesia digital. É com referência a esse histórico, que se repetiu de forma semelhante em todo o ocidente, que faremos nossa defesa de leitura da poesia digital também enquanto evolução dessas tendências.

Por último, no terceiro capítulo abordamos as semelhanças que podem nos fazer enxergar o poema de Nelson enquanto representação digital do quebra-cabeça de Rubik. Para tal, utilizamos a semiótica desenvolvida por Charles Sanders Peirce, que também trabalha com o conceito de semelhança. Após um breve panorama histórico sobre o desenvolvimento da semiótica e também após uma rápida diferenciação entre o modelo peirceano e a corrente semiótica de Saussure (ainda muito utilizada na Linguística) apresentamos os principais conceitos de Peirce sobre as três categorias fenomenológicas e sua classificação dos signos com base nessas categorias.

É a partir desse modelo de Peirce que analisamos e classificamos os elementos constituintes do poema de Nelson, a fim de entender como, principalmente por meio de semelhanças, chegamos a ler esse objeto digital enquanto representação do cubo mágico original.

Entendemos que as três leituras propostas neste trabalho não esgotam as possibilidades da obra de Jason Nelson. A própria semiótica poderia nos trazer outras leituras, outras perspectivas de análise e outras abordagens que, por vezes, poderiam até adentrar outros campos de atuação, para além da comunicação ou dos estudos literários.

Apesar das adversidades enfrentadas ao longo do percurso, esperamos contribuir com os estudos da arte tecnológica no Brasil, trazendo para o cenário da pesquisa acadêmica comunicacional um ramo da arte que só promete crescer daqui por diante, intimamente aliada às mídias e, de forma geral, às tecnologias digitais que diariamente alteram nosso cotidiano.

CAPÍTULO 1 – POESIA DIGITAL ENQUANTO JOGO

1. Linguagens artísticas como sistemas de signos

Partindo da premissa de que a arte é uma necessidade cultural do ser humano, é possível dizer que manifestações artísticas acompanham a humanidade desde tempos remotos. Entretanto, talvez não se trate da arte tal qual se concebe na contemporaneidade, mas sim da necessidade de expressão, presente em ritos, celebrações místicas, danças, cantos, pinturas rupestres, entre outras práticas envolvendo a imaginação e a criatividade.

Só mais tarde essa necessidade de expressão ganharia os contornos do que se conhece hoje como arte, religião, filosofia, retórica e demais segmentos formadores da cultura. Necessidade de expressão diretamente ligada à comunicação e, logo, ao desenvolvimento da linguagem, quando o ser humano desenvolveu a capacidade de abstração (MARTINS, 2002).

A abstração permitiu o florescimento da linguagem. Martins (2002), apoiado por Vendryès, acrescenta que o contato entre os seres humanos se difere do contato entre os outros animais porque os primeiros passaram a atribuir valores simbólicos aos sinais. A linguagem seria então um sistema de sinais, um todo organizado constituído por um código que, por sua vez, precisa ser compartilhado entre os envolvidos no processo comunicacional. Trata-se, pois, de um sistema complexo de comunicação.

Se pensarmos em gêneros artísticos como a pintura, o teatro ou a escultura, veremos que eles se organizam dessa forma e, portanto, podem ser considerados linguagens. Contudo, Roman Jakobson (2007) enxerga linguagem de maneira mais restrita, como sendo o sistema de signos que se utiliza do código verbal, tanto em atos de escrita quanto de fala. “Em relação à linguagem, todos os outros sistemas de símbolos são acessórios ou derivados” (JAKOBSON, 2007, p. 18). Nessa perspectiva, a linguagem gestual, para Jakobson, seria um sistema simbólico, mas não uma linguagem — que seria outro sistema simbólico. Entretanto, alguns anos mais tarde, o próprio Roman Jakobson diria que “a linguagem compartilha muitas propriedades com alguns outros sistemas de signos ou mesmo com todos eles” (2007, p. 119). Sendo assim, é possível ampliar o conceito de linguagem introduzido por Jakobson e pensar todo sistema de signos como uma linguagem específica.

Cada gênero artístico produz um repertório simbólico próprio, compartilhado por meio de um código comum entre aqueles que estão inseridos no universo da linguagem em questão. Durante séculos, essas linguagens artísticas foram delimitando modos de vazão da já citada necessidade de expressão humana. Por exemplo, algumas delas se expressam por meio do

movimento, como a dança ou o cinema; outras estão centradas na sonoridade, como é o caso da música. Contudo, principalmente após a chegada da era da reprodutibilidade técnica, como anunciou Walter Benjamin, as linguagens artísticas vêm ampliando o diálogo entre si, colocando em xeque as fronteiras de seus sistemas simbólicos.

Os artistas contemporâneos têm produzido obras híbridas, fruto da convergência entre as linguagens artísticas. Por isso, é cada vez mais difícil definir o gênero de uma obra de arte. E não se trata apenas da fusão entre as linguagens artísticas, a arte contemporânea também tem explorado mais os campos midiático, tecnológico e até biológico, fazendo surgir experimentos que ensaiam novas linguagens artísticas, como a net.art ou a poesia digital.

a) Arte contemporânea: convergência e hibridismo

É possível considerar o modernismo e o pós-modernismo como membros de uma mesma família. Primos que às vezes concordam e, outras vezes, discordam, mas no fim sempre conseguem conviver, mesmo entre altos e baixos.

Teixeira Coelho (1995) vai dizer que, antes de mais nada, o modernismo é um estilo, que implica uma visão de mundo, que ainda mantém profundas raízes na cultura ocidental contemporânea. Por outro lado, o pós-modernismo eclode como uma reação ao esgotamento desse estilo de vida modernista, que tem como momento emblemático a Segunda Guerra Mundial.

Contudo, embora procuremos sempre estabelecer uma ordem cronológica de acontecimentos, até hoje não há um consenso sobre o tema. Afinal, vivemos uma realidade pós-moderna? Desde quando? Os princípios defendidos pelos modernistas já não nos afetam como antes? Quando termina a modernidade e começa a pós-modernidade? Durante a segunda metade do século XX, essa discussão foi aquecida. Coelho (1995, p. 56) fala que “a sensibilidade pós-moderna surgiria apenas em algum momento dos anos [19]60”. E até hoje, já na segunda década do século XXI, ainda não temos certeza se vivemos à sombra de um modernismo tardio ou se já vislumbramos, de fato, um pensamento que esteja após a modernidade.

Mesmo sem o referido consenso sobre o tema, nosso trabalho aceita o pós-modernismo como o estilo que, preferencialmente, conduz a arte contemporânea. Tomamos esse posicionamento por entender que a arte contemporânea leva consigo características atribuídas ao pós-modernismo, como a capacidade de transitar livremente por espécies distintas de pensamento artístico. Nunca foi um propósito do pós-modernismo a superação do

modernismo. O modernismo está lá, em colagens e fusões, junto de outras vertentes que a arte experimentou ao longo de séculos e séculos. O que temos é a constatação de que nossa contemporaneidade artística vive um momento diferente daquele das vanguardas europeias. Mas não sabemos ainda o quão diferentes somos ou se realmente não compartilhamos mais os ideais modernistas.

Se a arte moderna rompeu com o passado e procurou estar na vanguarda do progresso social e humano, a chamada arte pós-moderna propôs a reconciliação com o clássico e com a própria história. Enquanto o projeto modernista avançou em direção ao futuro, substituindo séculos e séculos de fazer artístico por experimentos estéticos que desafiavam as belas artes e as belas letras, o pós-modernismo trouxe não um projeto, mas o acaso como estilo.

Não é objetivo da arte contemporânea, embebida nessa cultura pós-moderna que ascendeu após a década de 1960, superar invenções artísticas anteriores a ela. O contemporâneo admite o diálogo entre tendências artísticas — por vezes antagônicas — de tempos diversos. Tendências, estas sim, que devem justificar o porquê merecem o direito à sobrevivência (BAUMAN, 1998). Falar em objetivo talvez seja até um equívoco, já que esse termo remete de certa forma à vanguarda, conceito caro ao modernismo artístico. Para Zygmunt Bauman (1998), vanguarda transmite a ideia de espaço e tempo ordenado, o que não condiz com o mundo pós-moderno e seu modo aleatório e disperso de manifestação. A arte contemporânea renunciou o propósito de mostrar as trilhas a serem seguidas pela humanidade em troca da liberdade de ser independente da realidade social ou de uma cultura de representação. Bauman (1998), seguindo o raciocínio de Baudrillard, acrescenta que as artes dos nossos dias vivem uma cultura de simulacro. A arte contemporânea já não representa a realidade, ela mesma se constitui enquanto mais uma entre muitas realidades alternativas. Só é possível pensar em vanguarda na pós-modernidade enquanto manutenção dessa liberdade que põe o grande caleidoscópio contemporâneo em funcionamento. Nas palavras do sociólogo polonês:

Os artistas pós-modernos são, como os seus predecessores, uma “vanguarda”, mas num sentido inteiramente diverso de como os modernistas pensavam sobre seu papel e de como desejavam que este fosse considerado. Em poucas palavras, pode-se dizer que, se a vanguarda modernista se ocupava de marcar as trilhas que levavam a um consenso “novo e aperfeiçoado”, o vanguardismo pós-moderno consiste não exatamente em desafiar e debilitar a forma existente e reconhecidamente transitória de consenso, mas em solapar a própria possibilidade de qualquer acordo futuro, universal e, desse modo, sufocante (BAUMAN, 1998, p. 138-139).

O planejamento e as metas do modernismo, capazes de promover sensações sufocantes ou claustrofóbicas na condição pós-moderna, já não são uma predominância na arte

contemporânea, que preza, antes de tudo, pela liberdade. A arte contemporânea é livre para ser plural e poder transitar entre estilos heterogêneos. O foco agora está nos processos, nos entremeios, e não nos pontos de partida ou de chegada. É por isso que o conceito de jogo pode ser utilizado para explicar ou exemplificar a dinâmica da pós-modernidade.

Um jogo é um universo em si mesmo e, de certa maneira, pode até ser enxergado como um sistema simbólico, com regras próprias, ou melhor, com um código próprio. Mas o universo não é estático. Para entrar em movimento, um jogo requer trocas entre os jogadores, que geralmente têm poderes equivalentes no início da partida. Um número elevado de jogos carrega em si características lúdicas e recreativas, em que o mais importante não é vencer, mas sim participar. Sendo assim, ganhar é menos enriquecedor para os jogadores do que competir. É o processo que interessa, que inspira, que provoca.

Ao tecer comentários sobre as divergências entre as arquiteturas moderna e pós-moderna, David Harvey menciona o jogo como uma ação possível:

Os planejadores “modernistas” de cidades, por exemplo, tendem de fato a buscar o “domínio” da metrópole como “totalidade” ao projetar deliberadamente uma “forma fechada”, enquanto os pós-modernistas costumam ver o processo urbano como algo incontrolável e “caótico”, no qual a “anarquia” e o “acaso” podem “jogar” em situações inteiramente “abertas” (HARVEY, 2009, p. 49).

A anarquia e o acaso que Harvey colocou entre aspas refletem bem a falta de compromisso e a irreverência da arte contemporânea. A pós-modernidade assume a ambiguidade e a contradição como condição. Não há mais terreno para a segurança. As imagens de um caleidoscópio são efêmeras e fugidias, da mesma forma que a arte pós-moderna: escorregadia, mutante, fluida. Como em um jogo, em que tudo pode mudar no próximo lance de dados, a arte contemporânea põe suas linguagens sobre o mesmo tabuleiro e passa a brincar com elas, tirando-as da zona de conforto de seus sistemas simbólicos. Trata-se de verdadeiros jogos de linguagens. Se a arte contemporânea quisesse fazer um suco, ela trituraria diferentes frutas em um liquidificador só para experimentar que sabor híbrido sairia dessa mistura.

Na genética, o híbrido é o ser formado pelo cruzamento de progenitores de espécies diferentes. Fazendo analogia a essa ideia, pode-se dizer o mesmo de um novo gênero artístico, formado pela fusão de linguagens diferentes, advindas dos campos da visualidade, sonoridade ou verbalidade. Para Priscila Arantes, “falar em estética na contemporaneidade significa (...) a ruptura com a ideia de forma fixa e perene” (2008, p. 29). Ela também se apóia no pensamento de Bauman, “que utiliza os termos liquidez e fluidez para descrever a cultura de

nosso tempo” (2008, p. 29). Ora, esses termos se afinam intimamente com o hibridismo na arte contemporânea, pois permitem a mistura de linguagens de maneira harmoniosa.

Também se pode falar em convergência. Afinal, essas diferentes linguagens partem de origens diversas em direção a um ponto comum e, embora Lucia Santaella afirme que na convergência “as diferenças se roçam sem perder seus contornos próprios” (2008, p. 7), é nesse ponto comum que se dá a hibridação, possibilitada pela liquidez e fluidez do processo. Ou seja, a hibridação é o próximo estágio da convergência, quando ocorre a transmutação entre as linguagens. Neste caso, trata-se da formação de um novo gênero artístico ou obra de arte híbrida, que não se encaixa em nenhum outro gênero artístico já definido.

A ruptura com o “fixo” e o “perene” de que fala Arantes indica que um grande número de manifestações artísticas contemporâneas — a saber: instalações, *performances*, *happenings*, entre outras — são efêmeras, sempre temporárias e transitórias. A liquidez e a fluidez permitem a fácil permuta entre linguagens, mas esses mesmos cruzamentos tornam-se mais constantes e menos duráveis.

Com base nessas explicações, não seria arriscado tecer semelhanças à obra do filósofo pré-socrático Heráclito de Éfeso, que defendia que o real está, em verdade, no movimento e na mudança. A ele é atribuída a frase “tudo flui como um rio”. Para o filósofo, nada permanece a mesma coisa, pois tudo se transforma e está em contínua mutação. Vale acrescentar que Heráclito viveu na Antiga Grécia, mas seu pensamento está de acordo com os tempos pós-modernos, de hibridações cada vez mais intensas, embora solúveis. Priscila Arantes complementa:

Vivemos em um “mundo flutuante”, em constante fluxo, como diria Heráclito. Em um mundo de fluxos, as certezas parecem cair por terra, instaurando uma realidade nômade, flutuante, em que nada parece estar sólido. Neste mundo — contrariamente ao pensamento moderno, em que a razão dominava soberana e as verdades eram sólidas como as certezas sobre as coisas —, situamo-nos dentro da lógica da indeterminação, da não-perenidade, daquilo que é volátil, efêmero, incerto, instável e passageiro (2008, p. 22).

Nesse “mundo flutuante”, as relações interpessoais tornaram-se fragilizadas. Famílias se constituem e se dissolvem com facilidade. A noção de identidade vive em crise. Já não é fácil chegar a uma definição sobre quem ou o quê se é. Há a perpetuação de múltiplos seres, em detrimento de um único ser e essa crise foi acentuada com o desenvolvimento das tecnologias digitais que, segundo Priscila Arantes, apenas reflete esses aspectos da pós-modernidade:

(...) as tecnologias contemporâneas, com suas interfaces, suas produções em tempo real, parecem refletir um mundo incerto, líquido, em que nada, nem os conceitos, nem as relações entre as pessoas parecem estar fadados à certeza, à durabilidade prometidas outrora (2008, p. 32).

Essa instabilidade também aparece no processo de desmaterialização da obra de arte, quando a comunicação ganha destaque na realização artística. A arte passou a se ocupar não apenas da expressão de um objeto físico, mas também do fluxo contínuo, da troca de informações possibilitada pelos meios de comunicação, que vêm sofrendo convergências e hibridações semelhantes às da arte contemporânea.

Arantes (2005) complementa que a estética da comunicação teve início em 1844, quando o telégrafo foi utilizado em uma partida de xadrez à distância; ela cita ainda a arte postal³ como um dos primeiros movimentos artísticos a se preocupar com a comunicação e a propor um trabalho em rede. Contudo, foi apenas na década de 1970 —, que David Harvey considera o marco da pós-modernidade —, que as telecomunicações foram intensamente apropriadas pelas práticas artísticas. O resultado disso “se constrói na inter-relação entre os vários participantes de um evento em uma proposta comunicativa e em processo” (ARANTES, 2005, p. 58).

Se “a arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo”, como afirmou Arlindo Machado (2007, p. 9), então a história da arte está intrinsecamente ligada não só à história do desenvolvimento de suas linguagens — de seus sistemas simbólicos —, mas também à história dos meios que permitem sua produção e difusão. Se a arte contempla a necessidade de expressão humana, ela quer estabelecer comunicação e, para isso, estabeleceu vínculos com as tecnologias surgidas ao longo do tempo.

b) Arte e Tecnologia

O desenvolvimento de tecnologias sempre foi uma questão de sobrevivência para a humanidade. Se os humanos não tivessem aprendido a ampliar suas potencialidades por meio da manipulação da matéria, seriam ainda mais vulneráveis.

Durante o período conhecido como pré-história, a produção de utensílios feitos de ossos, pedras e madeiras facilitaram a caça; a invenção da roda facilitou a locomoção por terra; e com a escrita foi possível o registro da memória. Um conjunto de conhecimentos

³ Movimento que ganhou adeptos também em Natal (RN), a partir da década de 1960.

aliado ao desenvolvimento de uma técnica é o que constitui uma tecnologia, como informa Jorge Luiz Antonio:

A tecnologia é um conjunto de conhecimentos científicos que se aplicam a um determinado ramo de atividade e compreendem os saberes (matemática, ciência, biologia, geometria, teoria da informação, informática, computação, programação, arte, literatura, etc.), as máquinas que foram criadas para as mais diferentes finalidades pragmáticas (indústria, comércio, residência, cidade), os meios de comunicação de massa, os métodos científicos em si mesmos, ou quando utilizados, por exemplo, para as ciências sociais, e assim por diante (ANTONIO, 2010, p. 2).

A humanidade sempre esteve empenhada em produzir tecnologias mecânicas, que expandissem a força muscular dos trabalhadores, principalmente durante a Revolução Industrial, quando a produção de bens materiais em série tornou-se necessária para a manutenção do modo de produção capitalista. Porém, Lucia Santaella (2008) alerta para o surgimento de máquinas habilitadas para produzir e reproduzir bens simbólicos, ou seja, linguagens. Nisso estão a fotografia, o cinema e, posteriormente, o rádio e a televisão⁴, quando a comunicação de massa viveu seu ápice.

Para estudar o campo comunicacional, a autora dividiu as culturas humanas em seis eras civilizatórias: “a era da comunicação oral, a da comunicação escrita, a da comunicação impressa, a era da comunicação propiciada pelos meios de comunicação de massa, a era da comunicação midiática e, por fim, a era da comunicação digital” (SANTAELLA, 2008, p. 9). É na cultura da comunicação de massas que a convergência entre as comunicações e as artes se fortalece, embora somente a partir da cultura das mídias, entre as décadas de 1970 e 1980, os artistas se apropriem dos dispositivos tecnológicos para criar artisticamente (SANTAELLA, 2008). A principal diferença entre essas duas eras da comunicação está na facilidade de acesso aos meios de produção. Na cultura da comunicação de massas, o acesso se restringe ao consumo; enquanto na cultura das mídias, um artista, dotado de um gravador portátil de vídeo⁵, pode realizar experimentos artísticos, ampliando as finalidades pragmáticas para as quais o vídeo foi criado.

No rol das máquinas e suportes utilizados no intercâmbio entre as artes e as mídias estão projetores, impressoras, fotocopiadoras, fitas magnéticas, câmeras gravadoras, entres outros.

Na segunda metade do século XX, surgem as tecnologias digitais, baseadas na combinação dos números binários um e zero para gerar, armazenar e processar dados. Ou

⁴ Em uma segunda fase da Revolução Industrial, a eletroeletrônica (SANTAELLA, 2008).

⁵ Captar e armazenar imagens em movimento eram ações que cabiam principalmente aos estúdios de cinema e televisão, detentores dos caros equipamentos de gravação.

seja, teve início a conversão de informações verbais, visuais e sonoras em uma mesma linguagem. Com a popularização dos computadores pessoais e da internet, a cultura digital se consolida no final do século passado. Com isso, entram no supracitado rol o disquete, o CD, o CD-ROM, o DVD, o *pen drive* e outros equipamentos, também híbridos, como o celular, o *smartphone* e o recente *tablet*.

Priscila Arantes vai dizer que os experimentos artísticos realizados em rede — entre indivíduos distribuídos por diferentes localizações —, centrados na “transmissão de textos, sons e imagens por meio de telefone, fax, *slow-scan tv*, satélite e televisão são como uma espécie de anteviosores e genitores da arte na internet” (2005, p. 59).

A ideia da realização desses trabalhos estava no processo, na investigação do diálogo bidirecional. As obras não intencionavam a contemplação, mas a ativação do diálogo entre participantes situados em lugares geograficamente distantes. No projeto *Satellite Arts Projects: a Space with no Geographical Boundaries*, de 1977, Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, em parceria com a agência espacial americana Nasa, produziram uma imagem interativa, via satélite, de dançarinos em diferentes espaços geográficos dos Estados Unidos. As imagens de cada dançarino foram mixadas, a fim de formar uma única imagem em que todos dançassem juntos.



Figura 6: Visão geral do projeto *Satellite Arts Projects: a Space with no Geographical Boundaries*, de 1977.

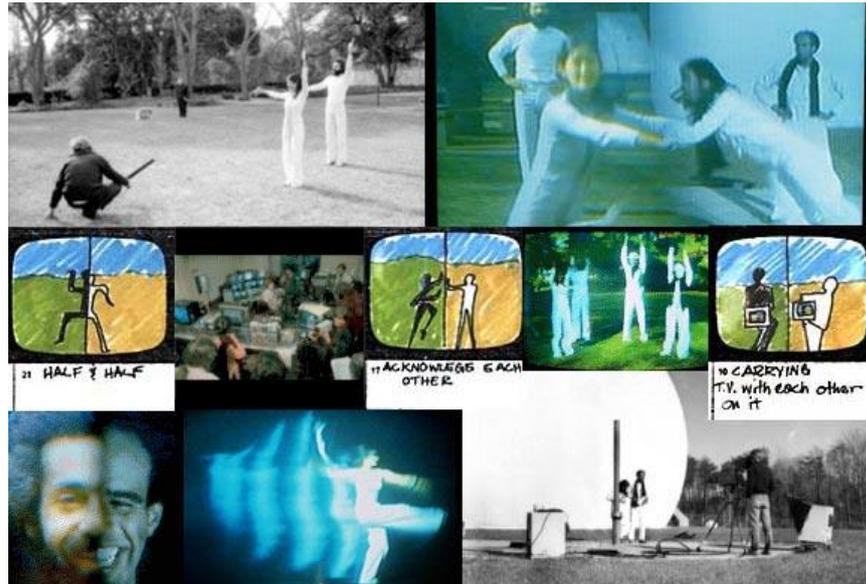


Figura 7: Imagens do projeto, intercaladas com esboços do planejamento geral.

Já o projeto *O mundo em 24 horas*, de 1982, desenvolvido pelo grupo Digital Arts Exchange (DAX), da Carnegie-Mellon University, de Pittsburgh, Pensilvânia (EUA), conectou artistas de dezesseis cidades, de três continentes, durante 24 horas, por meio de fax, *slow-scan tv* e computadores.



Figura 8: Imagem captada durante a realização do projeto *O mundo em 24 horas*.

A internet é a mais significativa das tecnologias digitais e, embora com ressalvas, também pode ser considerada o mais significativo meio de comunicação da contemporaneidade. Na introdução do livro *Como a Mente Funciona*, Steven Pinker diz que “a mente é um sistema de órgãos de computação que a seleção natural projetou para resolver os problemas enfrentados por nossos ancestrais evolutivos em sua vida de coletores de alimentos” (1997, p. 10). Por sua vez, a internet aparece no contexto contemporâneo como um sistema que o ser humano projetou para resolver os problemas enfrentados pela sociedade pós-moderna em sua vida de coletora de informações e conhecimentos.

Sendo assim, a internet do começo do século XXI está se tornando uma espécie de cérebro artificial, pois simula a própria mente humana, que é desordenada, incompleta,

fragmentada e não-linear. Tão instável quanto a própria pós-modernidade. O cerne da contemporaneidade é essa simulação da mente, está na produção de sentido.

2. Hipertexto e Hipermídia: a interatividade em jogo

A digitalização de livros impressos, o lançamento de e-books literários inéditos, o desenvolvimento de sites de postagens de textos ficcionais e a popularização dos blogs são apenas algumas formas que permitiram que a literatura se fizesse presente na internet. Porém, as obras veiculadas nesses formatos ainda são transponíveis para mídias anteriores, ditas tradicionais. Por exemplo, qualquer texto postado em um site ou blog pode ser facilmente impresso por meio de uma simples impressora.

A internet tem recursos suficientes para promover a diversidade cultural e ampliar a noção de poesia e literatura. Afinal, as experiências literárias centradas nos traços distintivos que caracterizam as tecnologias digitais dispensam papel ou estruturas lineares de leitura.

A experimentação literária na rede mundial de computadores nasceu em meados da década de 1990. De início, eram iniciativas realizadas em universidades e só ultrapassaram os muros desses centros de pesquisas com o surgimento dos navegadores, como o Mosaic, o Netscape e o Internet Explorer. Essa novidade tornou o acesso à internet muito mais prático aos que não eram iniciados à linguagem da informática. Assim, a WWW (World Wide Web), ou simplesmente web, se popularizou, tornando-se a grande vitrine da literatura na internet.

As primeiras tentativas de experimentação poético-literária na web surgiram quando se resolveu usar o hipertexto como principal elemento estético.

A base da leitura na internet é o hipertexto que, por meio do hiperlink, permite que os mais diversos assuntos sejam tratados na internet de forma atemporal e não-linear, ou multisequencial. Os hiperlinks são como portas ou pontes distribuídas nos mais diversos textos (verbais ou não-verbais) e, quando clicados, levam o usuário a outros textos (verbais ou não-verbais), que não precisam, necessariamente, estar relacionados ao texto anterior.

Os hiperlinks, ou simplesmente links, são os remos da navegação na web. Sem eles os internautas precisariam saber o endereço exato das páginas que pretendem acessar. Os links fazem referências a outros links e, com isso, constroem uma malha hipertextual.

A hiperficção, como as obras literárias hipertextuais também são chamadas, geralmente é uma narrativa criada em várias lexias contendo textos verbais. Cada texto possui um, dois ou mais hiperlinks, representados por setas espalhadas nas páginas ou escondidas em outras imagens, palavras ou frases específicas.

O leitor pode ter apenas a opção de avançar ou recuar, mas também pode ter várias outras possibilidades sobre qual caminho seguir. Como explica Lúcia Leão (2005), cada página hipertextual é um labirinto e possui várias portas de entrada que levarão o leitor a diferentes soluções.

Na homepage da obra “My Body”⁶ (1997), de Shelley Jackson, há o desenho de um corpo feminino, imagem que funciona como sumário como é possível visualizar na figura a seguir:

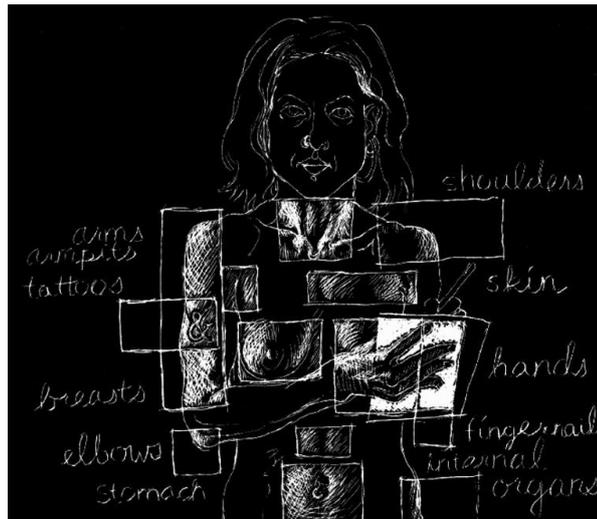


Figura 9: Visão geral da hipertexto “My Body”, de Shelley Jackson.

Cada parte do corpo representa um link. Ao se clicar em *hands*, por exemplo, é possível ler o que a autora escreveu sobre as mãos e depois escolher seguir por algum dos outros cinco links disponíveis naquela página. Como mostra a imagem:

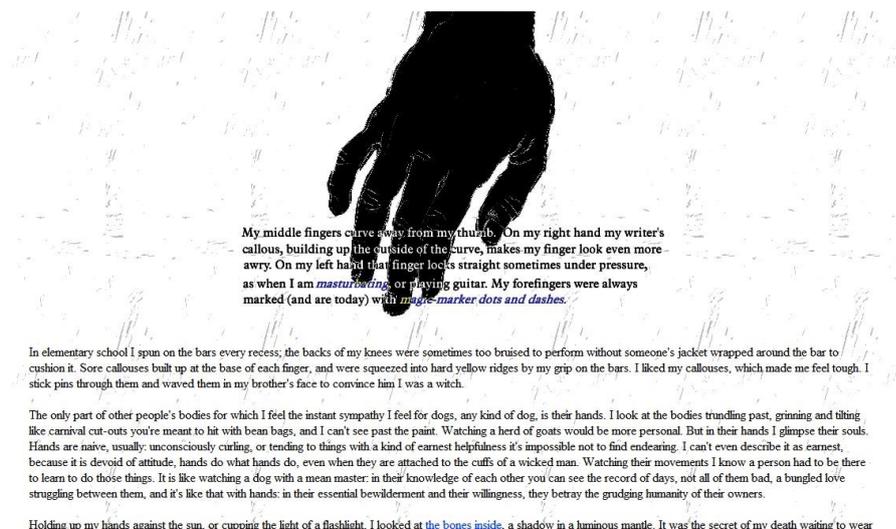


Figura 10: Uma das páginas da hipertexto “My Body”, de Shelley Jackson.

⁶ Disponível em: <<http://www.altx.com/thebody/>>. Acesso em: 9 ago. 2012.

Estrutura semelhante pode ser encontrada em “A Dama de Espadas”⁷ (1998), do brasileiro Marcos Palacios. Nessa hiperficção, o mapa de uma cidade faz o papel de sumário, assim como acontece com o corpo de Shelley Jackson:



Figura 11: Visão geral da hiperficção “A Dama de Espadas”, de Marcos Palacios.

Ao se clicar nas imagens do mapa, que nada mais são do que um conjunto de links, o leitor é redirecionado para lexias que contêm pequenos textos narrativos.

Vale acrescentar que tanto “A Dama de Espadas”⁸ quanto “My Body” são obras predominantemente verbais. Contam com imagens meramente ilustrativas, que servem apenas de apoio ao que está escrito. Essa característica torna a obra multimidiática, porém não hipermediática, como é o trabalho do poeta digital Jason Nelson. Afinal, na hiperficção não há a fusão de linguagens, em que cada elemento seja parte indistinta da obra.

As possibilidades que o hipertexto oferece apresentam problemas relevantes. Lúcia Leão (2005) acrescenta que é comum perder-se na estrutura labiríntica do hipertexto e que é preciso construir uma arquitetura virtual que sustente a coerência. Deixar o leitor perder-se o quanto ele quiser, mas oferecer também a porta de saída e a alternativa de refazer os passos percorridos.

Janet H. Murray (2003) vai ainda mais longe quando fala que, ao perder-se, o leitor sente-se decepcionado e desestimulado a continuar e que é preciso fazê-lo sentir-se parte do

⁷ Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/dama/index.htm>>. Acesso em: 10 dez. 2010.

⁸ A hiperficção de Palacios traz ainda uma diferença: alguns dos links disponibilizados são de sites externos, não-ficcionais. Ao se clicar na imagem do trem, por exemplo, o leitor encontrará um texto com o link que o redirecionará ao site oficial da Caixa Econômica Federal.

processo, mas deixá-lo ciente de que está o tempo todo no controle da situação e que pode sair dela a qualquer momento que desejar.

Marcos Palacios resolveu esse problema quando incluiu um link na forma de uma pequena imagem de labirinto no canto inferior direito de cada página de sua obra, como indica a seta vermelha na figura a seguir:

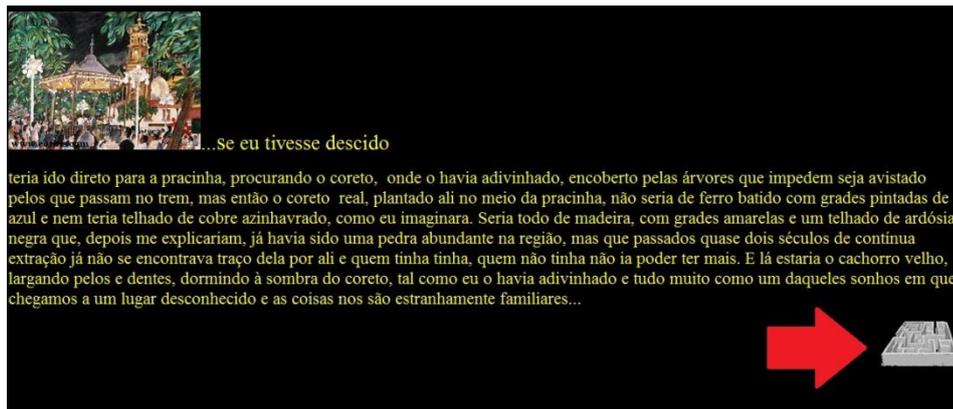


Figura 12: Uma das páginas da hiperficção “A Dama de Espadas”, de Marcos Palacios. Destaque para o mapa

Esse dispositivo permite que o leitor retorne ao sumário. O mesmo não acontece em “My Body”. Quanto mais o leitor percorre os links disponíveis nos textos de Shelley Jackson, mais distante ele fica da imagem total do corpo.

Através dos hiperlinks, a literatura hipertextual se desdobra, apoiada principalmente na ideia de interatividade. Entretanto, Alex Primo (2008) adverte que é preciso tomar cuidado com o uso acrítico desse termo. É preciso fazer uma diferenciação qualitativa, uma vez que a palavra interatividade tornou-se lugar comum para muitos tipos de venda. Existe a venda mercadológica de aparelhos, produtos e serviços de informática, que listam a interatividade (neste caso, um termo esvaziado, devido ao uso inconsequente) como argumento de eficiência e inovação. Há também a venda do termo de maneira ideológica, dentro das universidades, por pesquisadores que se posicionam favoravelmente às inovações tecnológicas, mas não se aprofundam na questão da interatividade, colocando sob a mesma perspectiva um simples clique com o mouse, uma conversação em um chat ou uma interferência direta do leitor, capaz de modificar permanentemente o sistema acessado.

Todos esses exemplos se configuram em interações mediadas por computador, mas que estão em diferentes níveis de alcance. Primo (2008) defende uma análise mais criteriosa dessas nuances e por isso adota em seu trabalho a crítica feita por Raymond Williams, em 1975, que distinguia sistemas interativos de outros sistemas meramente reativos.

Um sistema realmente interativo deveria estar baseado em um processo de troca simbólica, quando todos os participantes envolvidos na comunicação emitem informações e recebem informações capazes de provocar modificações, tal como ocorre na conversação face a face. Primo chamou esta situação de interação mútua. Quando um diálogo presencial é estabelecido livremente entre duas pessoas, ambas têm um poder de interação capaz de provocar alterações no estado inicial dos interlocutores. Quando há a suspensão de um dos polos do processo comunicativo, temos a hegemonia de um sobre o outro, um monopólio.

Na TV tradicional, a interação da audiência estava limitada às ações de ligar e desligar o aparelho e também na troca de canais. A TV digital, prometia ampliar significativamente esse cenário, permitindo uma ampla interatividade. Na prática, o que vemos é a ampliação das possibilidades de escolha, dentro de um mosaico sempre limitado de opções. Ambos os casos se configuram em uma interação reativa. Não é permitida à audiência uma interferência significativa no modo de se fazer televisão.

De forma semelhante, isso se repete na maioria dos jogos de videogames, expressão massiva de um mercado acostumado a vender a interatividade como o ápice da relação entre ser humano e máquina tecnológica avançada. Os jogos eletrônicos, cada vez mais complexos e bem elaborados, costumam nos impressionar com seus gráficos e movimentos realistas, às vezes próximos da linguagem cinematográfica. De fato, são os exemplos mais desenvolvidos de um projeto em hipermídia. Contudo, ainda assim a maioria continua oferecendo respostas predeterminadas para os jogadores, mantendo a desigualdade entre os polos do processo. O usuário se limita a escolher uma resposta prevista e não é estimulado a criar uma alternativa não planejada pelo jogo.

O mesmo ocorre com as obras de arte produzidas em meio digital e que procuram investir na interatividade como elemento diferencial.

(...) vários projetos apresentados com grande entusiasmo por artistas digitais também seriam reativos (...). Assim, ainda que o fascinante potencial da hipermídia ofereça mecanismos tecnológicos que permitam a um internauta juntar pedaços e montar um quebra-cabeça que o artista propositadamente não apresenta em uma forma derradeira, convidando os visitantes do site a participarem da obra, a lógica tecnológica utilizada ainda limita o comportamento autônomo e a participação ativa dos interagentes (PRIMO, 2008, p. 29-30).

Com isso, chegamos à conclusão de que em “Birds Still Warm From Flying” temos um exemplo de interação reativa. O leitor tem a liberdade de mover os elementos do cubo digital de Jason Nelson, mas não pode despedaçá-lo como seria possível com o brinquedo de Rubik. Também não é possível alterar os versos ou incluir novos elementos. Ao leitor, reserva-se apenas a possibilidade de movimento das partes que integram o cubo. Sendo assim,

estamos diante de uma obra hipermediática simples, que se assemelha a um jogo eletrônico contemporâneo, pois consegue fundir linguagens de diferentes naturezas em um único suporte computacional e procura investir na interatividade, embora se limite à interação reativa.

Muitas vezes um poema digital ou um trabalho de hiperficção passa a impressão de que o leitor tem o poder de desenhar a obra a seu modo, interferindo no resultado final. Precisamos nos manter críticos diante disso, para não cair nas armadilhas do mercado comercial e teórico a respeito da interatividade. Sobre as hiperficcões citadas, Regina Helena M. A. Corrêa adverte que, em “My Body”:

(...) percebe-se que o leitor pode escolher alguns caminhos, que conduzirão a diferentes leituras, mas o texto não deixa de ser finito (até mesmo porque o leitor tem que escolher um fim) e limitado, uma vez que as escolhas estão limitadas às possibilidades impostas pelo autor. Até mesmo em textos mais abertos, como “Dama de Espadas”, no qual o leitor é levado a sítios reais de bancos e jornais, trazendo a história para a realidade e tornando-se sempre mutante, existe um controle do autor na escolha dos possíveis caminhos a serem seguidos (CORRÊA, 2006, p. 36).

A ideia de interatividade difundida pela maior parte das hiperficcões se mostra limitada apenas ao poder de escolha, mas a própria história da arte evidencia que a interação entre criador e criatura literária se dá há muito tempo e até de formas complexas, como acrescenta Regina Helena M. A. Corrêa ao dizer que “nem a literatura experimental, nem a ficção interativa vieram com a invenção do computador” (2006, p. 33).

Assim como ocorre com a interatividade, a ideia de hiperlink também não é novidade, já que, de modo geral, um hiperlink nada mais é do que uma referência.

O hipertexto, aparentemente, não é nenhuma novidade, já que se trata basicamente de um texto marcado por um sistema de remissivas. Uma estrutura que sempre existiu, ainda de forma mais ou menos intuitiva. Os textos, literários ou não, sempre remeteram a outros textos, outros lugares ou outros assuntos, definidos nas notas de rodapé, de fim de capítulo, de fim de livro, ou através de menções a outros textos que acabavam por despertar a curiosidade do leitor, incentivando a busca de referências em livros, enciclopédias, bibliotecas e livrarias (CORRÊA, 2006, p. 32).

Sendo assim, um hipertexto é, antes de tudo, um intertexto e é própria da intertextualidade promover a influência de um texto sobre outro. Um texto nunca é completamente virgem. Será sempre escrito de acordo com a bagagem intelectual de seu autor. Ou seja, é sempre produzido a partir de um conjunto de referências, mesmo que não estejam explícitas ou citadas diretamente na obra final.

O hipertexto apenas evidencia essas referências. Mostra ao usuário uma gama de possibilidades relacionadas ou não ao texto. Um trabalho acadêmico está repleto do que se

poderiam considerar links. As notas de rodapé, por exemplo, nada mais são do que informações complementares que estão relacionadas ao texto e que ajudam a enriquecê-lo.

O sumário pode ser enxergado como uma lista de links, pronta para orientar o leitor. A divisão por capítulos permite que o leitor escolha que parte da obra acessar primeiro. Um livro de contos não precisa, necessariamente, ser lido na ordem disposta pelo autor.

O índice remissivo é ainda mais específico, pois dá ao leitor uma palavra ou assunto e as páginas em que são tratados. Talvez seja o exemplo que mais se assemelhe ao hiperlink.

O glossário também dá informações complementares ao explicar palavras ou termos e expressões.

Por último, as próprias referências citadas ao final do trabalho levam a conhecer algumas obras e autores que fazem parte do repertório cultural do escritor. São links que podem levar o leitor a outros textos complementares, com a diferença de não poder fazer isso imediatamente, como acontece com o hiperlink.

O hipertexto realiza a fragmentação do texto e a sua reorganização em forma de rede, semelhante ao rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Isso aumenta a sensação de interatividade, pois quanto maior é a rede, maiores também são as possibilidades de escolhas. Ao observar um hipertexto, é perceptível que o hiperlink está sempre oferecendo uma nova lexia para quebrar a linearidade.

Porém, por mais que o hipertexto se apresente em uma estrutura fragmentada, cheia de portas, referências, divisões, colaborações ou interferências diretas do leitor, o texto literário produzido em hipertexto se consolida apenas enquanto ensaio para a experimentação porque suas características principais ainda podem ser facilmente reproduzidas fora da web.

As manifestações poéticas experimentais na web necessitam do hipertexto porque ele é a base da navegação na internet, mas não o elegem como principal recurso estético e nem se restringem a ele, devido às limitações já expostas. Para esses experimentos o hipertexto é só mais um aliado, integrante de um todo que leva em consideração as outras linguagens artísticas e demais mídias, mas não para formar mais um produto multimídia, com meios de comunicação atrelados entre si por justaposição. Essa literatura experimental busca fundir todos os seus elementos a fim de criar uma obra de arte hipermídia, formada pela convergência das linguagens do verbal, do visual e do sonoro. É o que vemos na obra de Jason Nelson, quem nem sempre trabalha utilizando links, o que reforça nossa defesa de que os hiperlinks são só mais um recurso estético a ser utilizado pela poesia digital, assim como a convergência e o hibridismo de linguagens artísticas e midiáticas, a quebra da linearidade e a ampliação das potencialidades interativas.

No caso da interatividade, ainda no século passado, antes da popularização dos computadores pessoais, uma corrente de estudos literários já atribuía ao leitor papel crucial, muito além da contemplação ou da passividade comunicacional. A Estética da Recepção, de Robert Jauss, e também a Teoria do Efeito Estético, de Wolfgang Iser, evidenciam a importância do leitor na produção de sentido das obras literárias. O texto só passa a existir de fato e, por sua vez, a fazer sentido quando é acessado pelo leitor.

Iser (1996) defende a importância da participação do leitor, em detrimento da antiga concepção de que os textos ficcionais detinham um significado oculto que precisava ser descoberto pelo leitor ou explicado pelo crítico. Ou seja, o sentido estava embutido no texto e não na relação que o leitor, enquanto sujeito pensante, estabelece com a obra através da leitura.

Com isso, o *feedback* (a resposta) se faz sempre necessário, para evitar o relativismo e o pensamento errôneo de que o leitor pode dar aos textos qualquer sentido que a imaginação lhe permitir. Afinal, ainda segundo Iser (1996), o próprio texto garante uma estrutura que dá elementos (que podemos considerar pistas ou indícios) para que o leitor vá construindo o sentido. Ou seja, na contínua relação de troca entre leitor e texto, este último vai dando os caminhos àquele. A estrutura do texto vai estabelecendo os pontos de vista do leitor, perspectivas que acabam por formar um horizonte de sentido.

Ao longo do processo, o leitor vai selecionando elementos e os colocando em evidência nesse horizonte. Para Iser (1996), essa seria a lógica da leitura:

A estrutura de tema e horizonte organiza a interação das perspectivas textuais e cria assim o pressuposto para que o leitor possa produzir o contexto de referências das perspectivas. (...) Ela é, antes de tudo, a estrutura da atividade da imaginação. Essa estrutura se caracteriza pelo fato de que organiza o texto como mudança de perspectivas e, dessa maneira, ao mesmo tempo, ela inscreve no texto a operação da compreensão da consciência. Os segmentos das perspectivas do texto que se contaminam reciprocamente estimulam operações de sínteses em que se realizam os atos de apreensão de texto (ISER, 1996, p. 185-186).

A estrutura de que nos fala Iser nos leva a pensar mais uma vez em interatividade reativa, pois o leitor estaria limitado a percorrer os caminhos previstos pelo autor, por mais que o leitor esteja livre para imaginar o que quiser. Também se assemelha à arquitetura virtual de que nos falava Lúcia Leão (2005), da necessidade de oferecer ao leitor-usuário a porta de saída ou a possibilidade de percorrer o caminho de volta.

Murray (2003) defende que os usuários do ciberespaço desenvolveram certas necessidades graças à volatilidade, inconstância, efemeridade, entre outras características, da vida contemporânea (online e off-line). Essas necessidades são basicamente os sentidos de

imersão, transformação e agência, que precisam ser mantidos em uma construção digital, para garantir a eficiência da proposta, seja ela referente à uma hiperficção, a um jogo de videogame, a um site de compras ou a um poema digital.

No ciberespaço, nada é estático durante muito tempo e, com o uso contínuo de ferramentas como a internet, o usuário se acostumou a esperar por mudanças cada vez mais rápidas e constantes. Por isso, uma obra digital que consiga manter ligado o sentido de transformação do leitor provavelmente terá mais sucesso ou garantirá uma maior permanência do usuário no contexto daquela obra.

Mas o sentido de transformação em si não garante essa permanência. É interessante estimular também o sentido de agência, ou seja, dar condições para que o usuário esteja no controle da situação, agindo ativamente sobre a obra e seus elementos. Esse ponto está diretamente relacionado ao tema da interatividade de que falávamos anteriormente. Sobre isso, Murray acrescenta:

Devido ao uso vago e difundido do termo “interatividade”, o prazer da agência em ambientes eletrônicos é frequentemente confundido com a mera habilidade de movimentar um *joystick* ou de clicar com um mouse. Mas atividade por si só não é agência (MURRAY, 2003, p. 128).

O sentido de agência vai além do clique ou das opções de escolha. Está realmente em provocar uma interação mútua, que também possa alterar o panorama inicial do jogo ou da obra em questão. Sobre isso, Primo e Murray estão de acordo.

Por último, temos o sentido de imersão, quando o usuário mantém-se absorto ao universo do produto digital em questão, vivendo uma realidade quase paralela, de acordo com as regras em vigor naquele contexto. É justamente por isso que Leão (2005) e Murray (2003) enfatizam que é importante deixar o usuário fazer parte do processo, mas também é crucial oferecer a porta de saída, para que ele não se perca. No fim das contas, observa-se que o melhor caminho é o equilíbrio: não é interessante oferecer apenas rotas fechadas de percursos para o usuário, como também não é saudável deixar os caminhos totalmente abertos, onde o usuário pode se perder facilmente, decepcionando-se e abandonando o jogo ou o poema digital no meio do caminho.

Juntos, quando bem executados, esses três sentidos podem fazer o usuário permanecer por horas vivenciando aquele contexto digital. Murray realizou seu estudo de comportamento e de leitura digital no ciberespaço analisando os jogos eletrônicos e principalmente o *Role-Playing Game* online, o famoso jogo de cartas RPG, que também possui versões online. Entretanto, esses três sentidos podem se repetir (em maior ou menor escala) em outras

experiências digitais. Uma loja virtual tem todo interesse em manter seus possíveis clientes mais tempo em seu site, assim como um artista digital tem interesse em manter a atenção de seus contempladores-interatores.

Todas essas características expostas aqui nos levam a comparar as semelhanças entre a poesia digital e os jogos eletrônicos. Mas não só devido aos sentidos de transformação, agência e imersão. A própria busca pela interatividade mútua também contribui para essa semelhança, assim como a fusão de linguagens em um projeto hipermídia.

Em “Birds Still Warm From Flying” vemos materializado digitalmente um cubo que é, desde seu nascimento nos anos 1970, um jogo de quebra-cabeça. Os símbolos de orientação e as instruções de manuseio são ferramentas que lembram o tempo todo ao leitor-usuário de que ele está no comando e de que a obra pode ser interrompida quando ele quiser. Aliás, esses símbolos se apresentam como controles de videogames, também indicando direções pelas quais o usuário pode mover os elementos do jogo.

A possibilidade de reposicionar os elementos do cubo garantem o sentido de agência e o embaralhar de cores e versos garante que a obra esteja sempre em transformação. A disposição não linear e a constante mudança de direção dos versos também dão sua contribuição para o sentido de transformação. Tudo isso, vai criando um contexto de imersão.

A caixa de instruções que se abre ao posicionar o mouse na frase *how to play/read/recreate* demonstra claramente que esse poema digital pode ser encarado também como um jogo. O quadro traz à tela informações primordiais de manuseio, comuns até no mais simples jogo eletrônico, como também são comuns sons e ruídos, como podemos ouvir na obra de Nelson.

Além do mais, não podemos esquecer do caráter lúdico do poema. Um jogo, seja ele eletrônico ou não, geralmente possui sua parcela de diversão, de entretenimento, ou seja, de ludicidade. Os sentidos de agência e transformação mantêm esse caráter quando dá ao usuário o poder de contribuir de alguma forma com a alteração da situação primeira estabelecida. Em um jogo de tabuleiro, poder manusear peças, cartas, entre outros elementos, assegura a dinamicidade do jogo e a ludicidade.

De qualquer forma, encarar a leitura de textos ficcionais da maneira pela qual Iser nos apresenta, facilita nosso entendimento de que a interação entre leitor e obra literária não surgiu após o advento da informática. Essa interação sempre existiu, mas em diferentes níveis, também no ambiente digital. O desafio agora é ir além da interatividade reativa e investigar cada vez mais as possibilidades de uma interação mútua, como nos falava Primo (2008). O

trabalho de artistas como Jason Nelson é fundamental nesse processo, pois eles estão continuamente experimentando os recursos das tecnologias digitais.

O poema específico que estamos estudando aqui estabelece uma interação reativa, mas devemos levar em consideração que obras de interação mútua também já conseguem ser produzidas, o próprio Jason Nelson possui outros trabalhos de poesia digital e net.art que intensificam essa relação entre leitor-usuário e obra, permitindo a interferência direta do leitor na obra, ou seja, movimentos que antes só poderiam ser realizados na mente do leitor, agora podem se materializar digitalmente.

Entretanto, para além das proximidades com os jogos eletrônicos, “Birds Still Warm From Flying” é antes de tudo um jogo de linguagens, de sentidos, de trocas simbólicas dentro de si mesmo. Um poema digital em plano acordo com a falta de definição dos tempos pós-modernos, capaz de tirar o leitor-usuário do lugar comum, da zona de conforto, e fazê-lo refletir sobre o papel da tecnologia na arte ou da arte na tecnologia. Também pode nos fazer questionar a supremacia do livro de papel, em detrimento de novos conceitos de livros, desenvolvidos para suportes ainda em processo de ascensão e aceitação, como o *tablets* ou outros dispositivos que dão vida a projetos de literatura e arte digital.

Um dos mais fortes legados da poesia experimental contemporânea está justamente na promoção da poesia enquanto arte que transita pelas mais diversas linguagens, inclusive de forma simultânea, desfazendo o paradigma de que literatura é unicamente a arte da palavra e que sua existência está limitada à escrita, personificada principalmente no livro de papel, que aqui se apresenta como uma instituição social da literatura.

Embora a poesia digital tenha obtido sucesso nessa ampliação dos horizontes da noção de leitura e na própria concepção de obra poético-literária, as tentativas de se ampliar o diálogo entre a poesia e outras linguagens já são de longa data. Foram se intensificando ao longo do século XX, principalmente após as vanguardas artísticas do começo do século, e posteriormente ganharam novo fôlego com a difusão das tecnologias eletroeletrônicas. As poesias sonora e visual são vertentes emblemáticas desse momento da poesia experimental e podem ser consideradas duas das principais responsáveis pelo desenvolvimento da poesia digital. Por isso, quem acessa a obra de Jason Nelson se depara com um projeto de características próximas a de um jogo eletrônico, mas também tem acesso a uma obra de arte que põe em prática, de maneira híbrida (o que torna tudo ainda mais interessante), muitas décadas de experimentação poética com linguagens de natureza sonora, visual, motora e, claro, verbal.

CAPÍTULO 2 – POESIA DIGITAL ENQUANTO EVOLUÇÃO DE TENDÊNCIAS DA POESIA EXPERIMENTAL DO SÉCULO XX

Desvencilhar a poesia dos limites do meio impresso e lhe dar autonomia para dialogar livremente com linguagens não verbais tornou-se um propósito para muitos poetas, principalmente a partir das vanguardas europeias do início do século XX (ANTONIO, 2010).

Esse interesse se deu em um contexto pós-revolução industrial, quando a sociedade e os bens de consumo passavam por intensas e rápidas transformações. A modernização das técnicas de impressão, o desenvolvimento da tipografia, além da popularização dos jornais impressos — tudo isso fruto dessa revolução — são os primeiros passos para a produção de cultura em escala industrial. Foi somente nesse período que, no Ocidente, “a visualidade veio à flor da pele da poesia” (SANTAELLA, 1996, p. 143).

A escrita é uma das tecnologias mais relevantes criadas pelo ser humano e, embora tenha sobrevivido às mais diversas eras e se tornado uma constante entre povos de todos os continentes, ela não é imutável. O ser humano já utilizou como matéria prima para a escrita elementos dos reinos mineral, vegetal e animal (MARTINS, 2002). A pedra, a argila e metais como o bronze, o chumbo, o ouro e a prata, a seu tempo, já tiveram destaque; o mesmo ocorreu com as tabuletas de madeira, revestidas ou não com uma leve camada de cera, e com o papiro, “sem dúvida, o mais célebre de todos os produtos vegetais empregados na escrita” (MARTINS, 2002, p. 61). Mais tarde, a ascensão do pergaminho — feito da pele curtida de animais como o carneiro — se deu quando a escassez natural do papiro tornou-o raro e caro. De início, o pergaminho era escrito apenas de um lado e enrolado, assim como o papiro, mas depois se descobriu ser possível escrever em ambos os lados. “A escrita no reto e no verso vai dar nascimento ao *codex*, o antepassado imediato do livro” (MARTINS, 2002, p. 68).

E foi no livro de papel (manuscrito e, posteriormente, impresso) que a escrita moderna floresceu, tornando-se o modelo padrão, no Ocidente, para os registros do conhecimento filosófico, científico, religioso, mas também poético-literário. Sendo assim, não seria imprudente afirmar que a ligação da poesia com o papel é até bastante recente, datando entre o final da Idade Média e o início do Renascimento. Antes disso, a poesia era predominantemente uma arte oral e do canto, fato que a hegemonia do livro constantemente nos faz esquecer.

Santaella acrescenta que, a cada mudança de paradigma, ou seja, a cada transformação sofrida no modo de se escrever ou no suporte da escrita, o ser humano toma “consciência da natureza também plástica e sensível do código escrito” (1996, p. 145). Foi o que aconteceu no

início do século passado, só que de maneira ainda mais acentuada. A visualidade do texto escrito chamou a atenção, tornando-se também uma possibilidade estética.

Com a variação dos tipos gráficos, letras que gesticulam na página, com a distribuição diversificada da linguagem impressa na diagramação jornalística, com o aumento da extensão do espaço da página, um novo campo de possibilidades se abriu para a escrita. A palavra começou a adquirir uma corporeidade inesperada e o espaço que acolhe esses corpos uma dinamicidade promissora (...) as letras começaram a se erguer. Saindo de sua posição rastejante, foram abandonando a condição de pequenos insetos imóveis sobre os quais os olhos se debruçam. As palavras cresceram em tamanho, verticalizaram-se, invadiram as ruas, compondo a nova paisagem de uma outra natureza: urbana, artificial, veloz, agitada. A poesia futurista, com seus substantivos desamarrados, brilhando nus na autonomia, é emblemática dessa paisagem. (...) De um mero epifenômeno da fala, a escrita passou a assumir o risco e o desafio de sua fisicalidade plástica (SANTAELLA, 1996, p. 145-146).

Essa vocação plástica se desenvolveu nas ruas das cidades, junto com a publicidade. A visualidade se aliou ao texto verbal, mas tinha ela mesma uma mensagem a comunicar. A estética futurista foi uma das primeiras a enxergar a palavra também enquanto desenho, corpo expressivo: com altura, largura e volume. Mas não só isso. O Futurismo também se ocupou dos novos sons que se ouviam nos centros urbanos, produzidos pelas máquinas das fábricas, buzinas, trens e pelas gentes que tomavam apressadas as ruas das cidades. Enfim, esses sons artificiais que passaram a povoar o cotidiano urbano — e estão presentes até hoje — aparecem no Futurismo em formas onomatopaicas, mas posteriormente tiveram lugar em experimentos poéticos que investiram em um retorno à vocação sonora da poesia.

Os experimentos visuais e sonoros da poesia intensificaram-se ao longo de todo o século XX. Com o surgimento das instalações artísticas, dos móveis e da tecnologia eletrônica do vídeo, os poetas experimentais também dotaram a poesia de tridimensionalidade e cinética. Contudo, esses diálogos ocorriam de forma isolada. A poesia visual não conseguia ser realizada no mesmo suporte da poesia sonora; uma poesia em vídeo podia conter traços verbais, visuais, sonoros, cinéticos, mas não a tridimensionalidade do poema-objeto, a possibilidade de manipular os elementos que compõem o poema ou a não linearidade característica dos hipertextos da web. Somente com o desenvolvimento das tecnologias digitais a poesia pode fundir adequadamente, em um único suporte, aspectos de natureza sonora, verbal, visual e motora. Assim, a poesia conquista agora a tão sonhada autonomia, e pode desprender-se do meio impresso, ocupando um ambiente que explora a pluralidade de linguagens. A poesia digital tem dado os primeiros passos nesse sentido, aproximando a poesia de suas origens menos voltadas à escrita ou até mesmo menos voltadas à verbalidade.

No poema digital “Cresce”, de Arnaldo Antunes (com produção de Fábio Oliveira Nunes para a web), disponibilizado em 2003 pela revista literária digital *Artéria 8*, vemos as letras que formam a palavra título da obra. Elas estão espalhadas por toda a página virtual e se repetem várias vezes em diferentes tamanhos. Ao clicar em qualquer uma das letras, o leitor tem a possibilidade de arrastá-la para qualquer lugar desejado e a cada movimento um som é emitido.

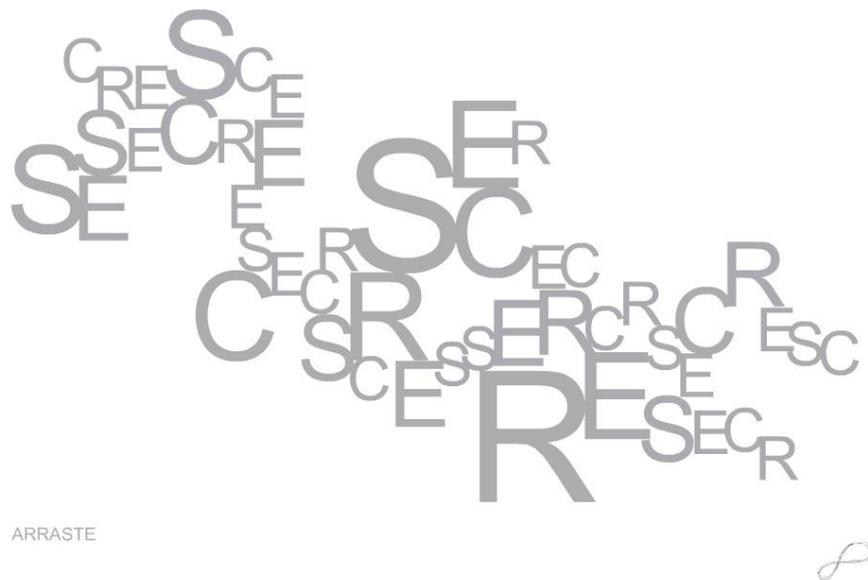


Figura 13: Visão geral do poema “Cresce”, de Arnaldo Antunes. Produção digital feita por Fábio Oliveira Nunes.

As letras são unidades verbais e, neste caso, podem formar uma palavra dotada de sentido na língua portuguesa: o verbo crescer. Na poesia experimental que investe no diálogo entre linguagens, os versos se tornam mais curtos ou até dão lugar a palavras e letras. O poema inteiro pode ser formado por apenas uma vogal e, mesmo assim, ser provido de expressividade plástica e semântica.

Contudo, o trabalho de Antunes não cresce apenas no tamanho das letras. Os elementos que compõem a obra tendem a se espalhar por toda a página virtual, em um “crescendo” gerado pelo usuário. É a partir dessa interferência externa que o título amplia seu sentido. Verbalidade e visualidade em confluência.

Além da diversidade de tamanhos tipográficos, os aspectos visuais desse poema encontram-se também na disposição das letras pelo espaço virtual e na variação de tons de cinza gerada pelos movimentos do leitor. Já os aspectos sonoros são percebidos quando o

usuário arrasta alguma das letras e a voz do próprio Arnaldo Antunes pode ser ouvida pronunciando o som fonético delas.

A cada maneiço do leitor, o poema ganha nova configuração. De acordo com a disposição espacial que o usuário der às letras, é possível construir outros efeitos visuais. Também é possível criar uma sequência lógica para os sons que são emitidos a cada ação. Na figura a seguir, temos um exemplo de como a intervenção motora na obra de Arnaldo Antunes pode inaugurar uma dimensão poética diferente daquela vista na imagem inicial:

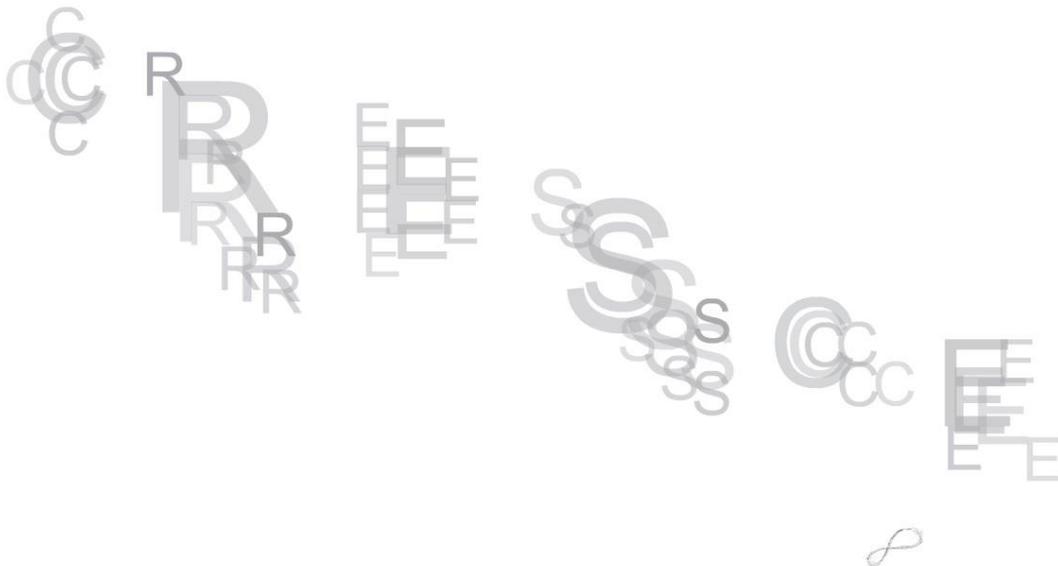


Figura 14: Intervenção na poema digital “Cresce”, de Arnaldo Antunes.

Sem a tecnologia digital, nem todos esses aspectos seriam contemplados ao mesmo tempo. Por exemplo, “Cresce” pode ser um poema visual, caso seja impresso na forma primeira em que o visualizamos na página virtual (como fizemos na figura 14). Mas assim a obra perderia seus sons e só ganharia movimento e interferência ativa se o leitor se ocupasse de recortar as letras, dando a elas posteriormente uma nova configuração espacial.

É a plataforma digital que eleva a faceta híbrida do poema de Antunes. Essa tecnologia que traduz qualquer linguagem em um código binário pode ser a solução mais eficiente para garantir o livre trânsito da poesia pelas linguagens que povoam o mundo. Além disso, a hipermídia é capaz de executar processos que antes só se dariam na mente. Antonio adianta que a poesia, de certa forma, dialogou por muito tempo com outras linguagens, mas sempre buscando representá-las “por meio da linguagem verbal (oral ou escrita); e só recentemente a tecnologia permitiu reunir: palavra + imagem, palavra + imagem + som, palavra + imagem + som + animação (2010, p. 3)”.

Na década de 1930, Ezra Pound também deu atenção ao tema, quando defendeu que a poesia, no plano verbal, evocava sons, imagens e ideias. Assim, ele classificou a poesia em três modos poéticos: melopeia, fanopeia e logopeia:

(...) as palavras ainda são carregadas de significado principalmente por três modos: fanopéia, melopéia e logopéia. Usamos uma palavra para lançar uma imagem visual na imaginação do leitor ou a saturamos de um som ou usamos grupos de palavras para obter esse efeito (POUND, 2006, p. 41).

Pound entendia que a leitura de um poema verbal e impresso era capaz de produzir, na mente do leitor, imagens (estáticas ou animadas) e sons, além de pensamentos. Para ele tratava-se de potencialidades do texto verbal que aguçavam a imaginação, a ferramenta que a mente humana possui para lidar com linguagens de naturezas distintas simultaneamente e com excelência.

Pois eis que a hipermídia consegue reproduzir essa simultaneidade, mesmo que, é provável, em escala bastante inferior. De qualquer forma, o que antes só poderia ser imaginado, agora pode pelo menos ganhar os contornos digitais que a hipermídia oferece.

Mas não chegaríamos até aqui somente com a tecnologia digital. Devemos muito ao experimentalismo poético de outras épocas, principalmente às poesias sonora e visual, desenvolvidas durante o século XX. É por isso que podemos ler a poesia digital também como um produto evolutivo dessas tendências poéticas.

1. Poesia Sonora

A poesia não precisa necessariamente ser a arte da palavra, ela nasceu antes do próprio discurso verbal. O que a melopeia de Pound revela em poemas verbais escritos pode ser um resquício ou uma referência às origens sonoras da poesia. Talvez pela importância que a escrita adquirira ao longo dos séculos, o Ocidente tenha negligenciado o seu passado oral. Afinal, a escrita tem o peso de uma lei, um poder oficializador. À oralidade resta a vida ordinária, cotidiana, mundana; a escrita é sagrada. Não é por menos que as leis de Deus estão escritas na Bíblia e em vigor há dois milênios na Igreja Católica.

No Brasil, muitos falantes da língua portuguesa podem cometer erros gramaticais durante uma conversa casual e não serem discriminados por isso. Por outro lado, erros cometidos durante a escrita costumam ser inaceitáveis. Este é um exemplo prático da força que a escrita tem nas sociedades contemporâneas.

De qualquer forma, nem sempre a poesia foi ou é escrita. O nascimento da poesia se deu junto à música e ao canto. Era transmitida de geração em geração de acordo com a

tradição oral de contadores de histórias, declamadores, sacerdotes, patriarcas e matriarcas. Um modelo semelhante ao que ainda sobrevive na cultura popular do século XXI. Cantores de folgedos, por exemplo, são verdadeiros arquivos vivos de toda uma cultura. Santaella (1996), inclusive, se mostra atenta ao quanto negligenciamos a poesia que há nos cancionários populares e mesmo nas músicas comerciais que costumam frequentar as ondas do rádio.

Na Antiguidade clássica, instrumentos musicais acompanhavam a poesia, que era cantada. Se lida, essa leitura em voz alta nem sempre se dava em ordem linear (ANTONIO, 2010).

Na Idade Média, os trovadores⁹ portugueses compunham os poemas e também as melodias que deveriam ser tocadas durante o canto ou a declamação. Somente no período humanista (na transição entre o período medieval e o renascentista), a poesia foi se desvinculando da música. Era o germen da hegemonia da escrita e do livro.

O aspecto sonoro da poesia só voltou a ganhar notoriedade no já referido contexto pós-revolução industrial. Assim como no caso da visualidade, os experimentos poéticos sonoros tiveram lugar nas vanguardas europeias, principalmente no Futurismo e também no Dadaísmo.

Surgido na Itália, com manifesto assinado por Filippo Marinetti em 1909, o Futurismo enaltecia o progresso científico e material da humanidade. Na poesia, incentivou o uso de substantivos e verbos no infinitivo e adotou o verso livre de rima e métrica. Aos sons foram reservadas as onomatopéias e as imitações verbais dos ruídos da natureza (ANTONIO, 2010).

Já no Dadaísmo, conhecido como a mais radical das vanguardas históricas, imperaram o niilismo, a anarquia e as tendências subversivas. Liderado por Tristan Tzara, na Zurich de 1916, o Dadaísmo promoveu experiências fonéticas na figura de Hugo Ball. Em "Karawane", de 1917, Ball investigou as possibilidades de seu aparelho fonador ao pronunciar as letras de uma palavra que pertence a uma língua inventada ou não identificada.

A poesia sonora se vincula historicamente principalmente com a poesia fonética das vanguardas. Sendo uma tendência que se pretendia transgressora, interessa à poesia sonora os sons que o ser humano é capaz de produzir com os recursos do próprio corpo. Ela é a arte da vocalidade não domada pela linguagem letrada (MENEZES, 1992) e não deve ser confundida com poesia musicada ou com as formas tradicionais de declamação, que privilegiam a emoção e o drama.

⁹ O Trovadorismo é considerado o primeiro movimento literário da língua portuguesa.

O que caracteriza o poema sonoro não é sua simples audabilidade, sua existência acústica, sua projeção dirigida à escuta do receptor. O que o define é seu divórcio inconciliável com a escrita e seus modos declamatórios, seu distanciamento nítido do poema oralizado, sua separação da poesia concebida como arte do texto, que, quando vem recitada, estava, contudo, previamente redigida (Menezes, 1992, p. 10).

A poesia sonora rompeu não só com a escrita, mas também com a fala. Ela não é sonora por ser lida em voz alta, mas sim por criar um universo único de sons, um código próprio, gerador de sentido, com ou sem a fala. Esse rompimento com a cultura letrada também se manteve no aspecto sonoro da poesia digital. Os ruídos que são emitidos em “Birds Still Warm From Flying” não são uma música que acompanha a obra, como acontece em jogos de videogame. Não há melodia, mas sim um barulho que se repete ordenadamente e que pode ser capaz de causar sensações desagradáveis em quem acessa o poema. Ao mesmo tempo, trata-se de sons incomuns, que ajudam a criar uma atmosfera de imersão na obra de Nelson, mas que não são encontrados facilmente fora do contexto criado pelo poeta. Temos aqui resquícios do incômodo provocado pela transgressão dadaísta e ficam também evidentes as referências diretas à poesia sonora que se desenvolveu nas décadas seguintes.

Menezes (1992) consegue vislumbrar duas fases distintas da poesia sonora: uma ligada à fonética, que vai das vanguardas europeias até meados da década de 1950; e a outra que se deu na segunda metade do século XX, ligada ao desenvolvimento de aparelhos eletroacústicos.

Na primeira fase, além do aparelho fonador, a poesia sonora se servia da expressividade corporal do poeta. Sem muitos recursos para gravação, as experiências eram realizadas ao vivo e levavam em conta o gesto e também o espaço. Essas são características que aproximam essa primeira fase às *performances* e *happenings* da arte contemporânea.

Em “Tout en Roulant les RR”¹⁰, de 1927, Michel Seuphor tenta reproduzir, a partir de sua própria voz, os sons de uma máquina em funcionamento. Realizando uma tradução intersemiótica do campo da sonoridade para a mídia impressa, teríamos o resultado a seguir:

Tout en Roulant les RR

Michel Seuphor

cor-ro-bo-rer
karre karre karre karre karre
cor-ro-bo-rer
rararararararararararara
cor-ro-bo-rer
ch.....utt!

¹⁰ Uma gravação do poema pode ser ouvida no link: <<http://www.elsonfroes.com.br/sonora.htm>>. Acesso em: 28 fev. 2013.

mini mirti mini mini
 large loud:
 eh! là! roborobu-ro-bo-roborobu
 rinnge rinnge rinnge rinnge
 rannge rannge rannge rannge
 dinnge dannge don
 dinn dann don
 dinn dann don
 2 temps:
 don
 3 temps:
 don
 dont don je fais

Observa-se uma total falta de compromisso com a linguagem verbal regular, mas nem por isso o poema deixou de produzir sentido.

A segunda fase da poesia sonora foi marcada pelo advento da tecnologia eletro-eletrônica, seguindo a tendência geral da arte contemporânea. De início, a aparelhagem eletroacústica permitiu aos poetas não somente melhores recursos para gravação, como também a possibilidade de realizar montagens, sobreposições, repetições e outras interferências significativas na vocalidade. O resultado disso foi a produção de sons nunca antes ouvidos.

Microfones, gravadores, caixas de som, fitas magnéticas, discos de vinil, mesas de som. Estes e outros equipamentos tornaram-se ferramentas de trabalho e o avanço tecnológico ainda permitiu mais facilidade no registro das obras e também na difusão do material para o público.

Um trabalho pioneiro da poesia sonora produzida no Brasil veio a público em 1980. A *Balalaica* foi uma revista sonora lançada em parceria pela Nomuque Edições e pelo Estúdio OM em formato de fita cassete. A idealização e o suporte técnico foram de Carlos Valero, um homem “muito ligado às avançadas tecnologias, procurando estar atualizado com equipamentos audiovisuais, entre o caseiro e o semiprofissional” (KHOURI, 2003, p. 39).

A *Balalaica* foi um projeto de poesia colaborativa, que reuniu peças já gravadas e também obras sonorizadas especialmente para a publicação. Nomes como Haroldo de Campos, Décio Pignatari, Augusto de Campos, Luiz Antônio Figueiredo, Sonia Fontanezi e Zéluiz Valero, além dos organizadores Omar Khouri, Paulo Miranda e Carlos Valero figuram na revista, que valorizou a voz e os sons produzidos pelos aparelhos tecnológicos. Os poetas procuraram emanar o som de tudo que podiam. Chiados, sussurros, ruídos, sons produzidos por instrumentos musicais, ecos e sobreposição de vozes tornaram-se elementos poéticos. Até poemas muito ligados à visualidade tiveram sua face sonora revelada.

O poema concreto “Um Movimento”, publicado por Décio Pignatari em 1956, ganhou uma versão sonora cheia de vozes, ecos e prolongamentos. O resultado tem cinco minutos de duração e se distancia consideravelmente da mera leitura do poema original reproduzido a seguir:

```

      u m
      m o v i
      m e n t o
    c o m p o n d o
  a l é m                d a
n u v e m
  u m
  c a m p o
    d e
  c o m b a t e
      m i r a
  g e m
      i r a
                d e
      u m
    h o r i z o n t e
p u r o
  n u m
    m o
  m e n t o
v i v o

```

Figura 15: “Um Movimento” (1956), de Décio Pignatari.

O mesmo ocorre em “Cidade” e “O Quasar”, ambos de Augusto de Campos. Publicado originalmente em 1963, “Cidade” foi oralizado pelo próprio poeta e, para a *Balalaica*, ganhou uma edição que se utilizou da repetição e do eco como recursos. Em 1977, Campos publicou o poema concreto “O Quasar”, que também ganhou versão oralizada por ele, totalmente sussurrada. São nesses sussurros que estão as referências sombrias, misteriosas e inexploradas dos quasares do universo, assim como o poema visual utilizou pontos brancos e luminosos sobre um fundo completamente negro para estabelecer essas referências.

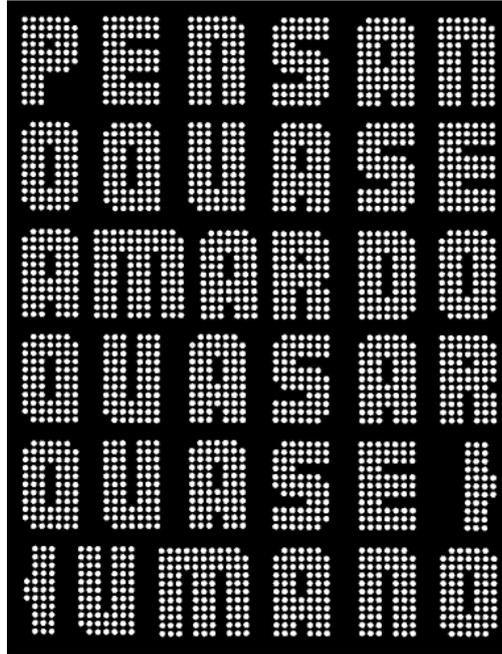


Figura 16: “O Quasar” (1977), de Augusto de Campos.

No poema “Facturas”, Omar Khouri simula um curso radiofônico em que são pronunciadas palavras de pouco uso no cotidiano brasileiro. O poeta faz uso de humor e de montagem, alternando vozes e efeitos sonoros. Em ‘Mammas...’, de Marcial, o ouvinte se depara com um conjunto de sílabas e fonemas sem sentido, produzidos a partir dos cortes na edição da fala.

No final de 1980, uma segunda revista sonora foi lançada com o título de *Artéria IV*, também publicada pela Nomuque Edições e também assinada por Omar Khouri e Carlos Valero (além de Paulo Miranda e Luiz Antônio de Figueiredo). A *Artéria* era uma revista de vocação antiacadêmica e que retomava a linha concreta dos anos 1950. O primeiro número nasceu em São Paulo, em 1975, sob influência de revistas anteriores, como *Navilouca*, *Polem* e *Código*. A partir do segundo número, de 1977, a equipe resolveu experimentar meios mais ousados, publicando a revista em formato de sacola poética. Khouri (2003) conta que o grupo teve problemas para comercializar a revista, pois as livrarias não aceitavam o conceito proposto. A radicalização continuou no terceiro número, quando a *Artéria III* ou *Art3ria* veio em formato de caixa de fósforos, “dessas que se dão como brinde” (KHOURI, 2003, p. 33). Carlos Valero encomendou as caixinhas a uma empresa e elas vieram com o logotipo da revista impresso em ouro.

Após a experiência da *Balalaica*, a *Artéria* então decidiu investir numa edição que fosse também produzida em fita cassete. Tecnicamente superior à primeira, a *Artéria IV* continha poemas não verbais, como o “Auto-Retrato em Baixo Astral” (1974), de Omar

Khouri. O experimento era formado apenas por um chiado constante, como o de um telefone antes de ter o número discado, evocando ausência, vácuo.

Em “Voceu”, Tadeu Jungle repete a palavra você em diferentes entonações, até chegar a um grito agudo, produzindo ecos que dão origem ao monossílabo “eu”. Em “Quase Cummings”, Vinicius Dantas trabalha com uma tradução bem humorada de e. e. cummings e também investe na entonação aguda para gerar um efeito semelhante aos produzidos pelas cordas de um violão, por exemplo.

Nos sussurros de Walter Silveira em “O Dodói da Dendeca”, as sílabas e os versos repetidos simulam uma batida ritmada, como um batuque criado na boca. Já em “Alice Gato”, Sonia Fontanezi e Paulo Miranda trabalham com a sobreposição de vozes e em “Versos de Ad Augustum Per Augusta” (1952) mais uma vez Augusto de Campos tem um poema sonorizado, dessa vez por Carlos Valero, que de início reproduz o som do ato de roer, para em seguida ler os seguintes versos do poema de Campos:

Roer. Roer o fino
Umbilical que vem da
Palavra lida à lenda.

O cassete ainda tem uma radionovela de quase vinte e dois minutos, que contou com o trabalho coletivo de oito vozes. “A Vingança do Vampiro” é baseada em um filme de terror com roteiro de John Patrick Hayes e David Chase, cujo título não é mencionado nos créditos da fita.

Por último¹¹, temos “Uivô”, poema visual de Edgard Braga, publicado originalmente em 1969 e sonorizado por Walter Silveira. No poema sonoro de cinco segundos, o título da obra de Braga é dito de forma prolongada, semelhante ao que ocorre na versão visual, quando a palavra se alonga na página, em um trabalho caligráfico cheio de movimento e deslocamento quase temporal.

¹¹ Esclarecemos que a fita possui mais trabalhos, contudo, escolhemos apenas alguns para a explanação feita aqui.

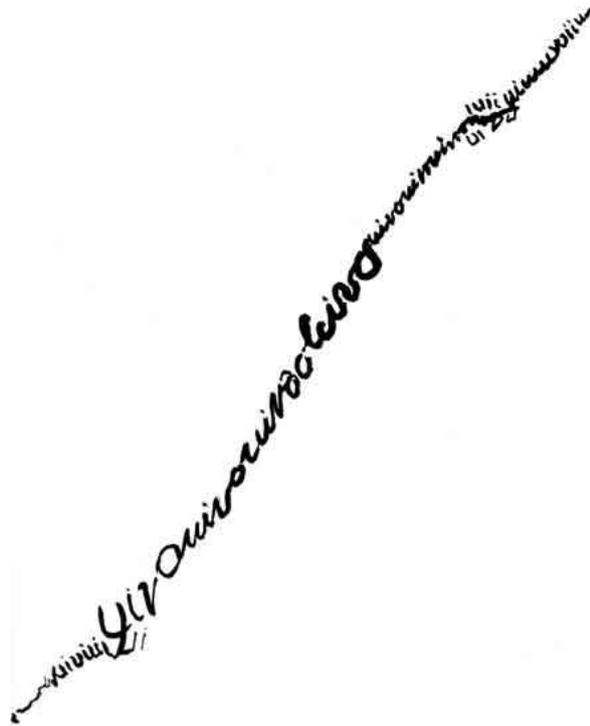


Figura 17: Poema concreto “Uivô” (1969), de Edgard Braga.

Atualmente os termos revista eletrônica e revista digital são comuns. Após o surgimento da internet, surgiram muitas revistas literárias digitais, às vezes até com propostas tradicionais e conservadoras. Mas naquele ano de 1980, ainda poderia causar estranheza pensar em uma revista que não fosse feita de papel e sim em fita magnética. Mas o pioneirismo das revistas-cassete não reside apenas no formato. Buscar a sonoridade em poemas visuais evidencia a tentativa de aprofundar o diálogo entre o visual e o sonoro. Como traduzir em sons o que é primeiramente imagem? Quais são os sons das cores, por exemplo? Qual som pode ser extraído de um poema impresso não verbal? As fitas da Nomuque Edições evidenciam um esforço de se fazer poesia com e em outros meios, o que mais tarde culminaria nos trabalhos multimídia e, posteriormente, em experimentos poéticos hipermediáticos. Omar Khouri também atenta para essa sonoridade da visualidade quando comenta:

Este trabalho com as fitas teve grande importância, não que houvesse novidade em poeta gravar poema (em disco etc.), pois dentro, mas principalmente fora do Brasil, esse procedimento era comum. Sua grande importância reside em três pontos: 1º) o de evidenciar a dimensão sonora de poemas (não só poemas) tidos, à primeira vista, como ilegíveis, posto que valorizavam até em excesso, a visualidade; 2º) ter sido um trabalho pioneiro no Brasil enquanto obra realmente coletiva e 3º) ter mostrado a todos quantos se interessavam em fazer obras coletivas, que esse era mais um caminho, uma possibilidade a mais (KHOURI, 2003, p. 41).

A *Artéria* seguiu buscando por novos formatos ao longo de mais de três décadas. Em 2003, os editores puderam colocar em prática a ideia, surgida anos antes, de se fazer uma

edição digital. Com o apoio técnico de Fábio Oliveira Nunes no desenho para web, nasceu a *Artéria 8*, em formato website. Nela foi possível voltar a trabalhar com os sons, dessa vez integrando imagens, textos verbais, movimento e interatividade em um mesmo suporte, como no referido poema de Arnaldo Antunes, umas das obras publicadas na edição.

Três anos após a criação da *Artéria 8*, as revistas *Balalaica* e *Artéria IV* também ganharam versões digitais. Os poemas sonoros das fitas foram remasterizados e disponibilizados na web, novamente com a assinatura técnica de Fábio Oliveira Nunes como webdesigner. A partir disso, o material ganhou novo fôlego e pode ser difundido a um público maior, já que a limitada tiragem de 100 cópias, cada, tornaram as fitas da Nomuque artigos raros.

O desenho da *Balalaica* digitalizada carrega consigo uma curiosa retomada ao contexto original da revista, ao convidar os visitantes do site a inserirem imagens de pequenas fitas na imagem de um típico toca-fitas dos anos 1970. Somente assim o ouvinte pode ter acesso ao poema sonoro.

A trajetória da *Artéria* é um indício de que a poesia digital resulta da evolução dessas primeiras fusões entre linguagens artísticas e tecnológicas. Do impresso ao digital, passando pelo sonoro. Ela é a única revista que sobreviveu às suas contemporâneas. Sua mais recente edição, de número X, foi lançada em 2011.



Figura 18: Visão geral da revista digital *Artéria 8*, publicada na web em 2003.



Figura 19: Visão geral da versão digital da revista *Balalaica*, publicada originalmente em fita cassete.

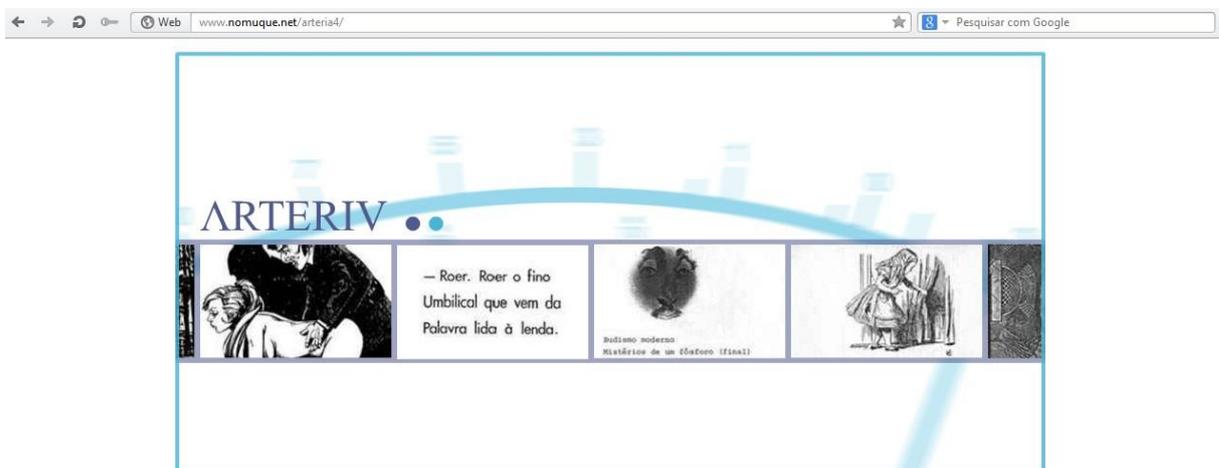


Figura 20: Visão geral da versão digital da revista *Artéria IV*, publicada originalmente em fita cassete.

2. Poesia Visual

Com um pouco de atenção, pode-se perceber que, no fundo e de certo modo, toda poesia escrita é visual, mesmo que nem sempre haja apelo visual envolvido. O alfabeto ocidental guiou-se pelo sistema fonético, tornando-se extremamente arbitrário. Santaella vai

dizer que essa nossa escrita “tem a peculiaridade de se fazer passar despercebida aos sentidos. Ou seja, não tem pregnância. Não exerce sobre o olhar o poder de cativá-lo e fixá-lo” (1996, p. 144).

O leitor de um texto escrito nem sempre toma nota do desenho das letras, da família tipográfica utilizada, do espaçamento entre as linhas ou até mesmo do espaçamento entre as próprias letras. Tudo isso parece irrelevante, mas também tem o poder de comunicar. Os sentidos de um texto escrito também estão nos formatos em que ele se encontra na página e não somente naquilo que é dito.

Numa página de revista, por exemplo, a disposição de um texto em três colunas é mais convidativa à leitura do que a do mesmo texto em uma única coluna. É a visualidade que provoca esse efeito, mesmo que a leitura do segundo texto revele um conteúdo mais interessante.

Na poesia visual, palavras e letras podem se transformar em imagens, indo além da representação verbal. No entanto, não estamos falando de imagens evocadas à mente pela leitura de um poema escrito — como nos informou a fanopeia de Pound —, nem tampouco da descrição de imagens. Estamos falando das possibilidades plásticas do código escrito e da função poética que nasce da relação entre o signo verbal e os diferentes espaços bidimensionais, tridimensionais e, mais recentemente, digitais.

Essa noção de espaço é fundamental na poesia visual, pois é nele e a partir de sua disponibilidade que o poema se desdobra, explorando as mais diversas configurações gráficas. De início, os poetas investiram na folha de papel, evidenciando inclusive a existência dos espaços vazios — ou seja, dos espaços que permaneciam em branco após a impressão do poema — como fatores também comunicativos.

Posteriormente, a poesia visual foi ultrapassando os limites da página e chegando às galerias de arte, aos museus, às ruas e até às embalagens. Antonio (2010) listou várias técnicas e suportes em que a poesia visual se fez presente, entre elas está a “poesia visual e(m) produtos industriais no meio tridimensional”, quando o poema torna-se o próprio objeto¹² ou quando o resultado se dá em suportes das artes plásticas, da escultura e da propaganda. “Papéis dobrados formando figuras geométricas, cartazes, outdoors, faixas, placas, etc. Trata-se de uma negociação do poeta com outras artes, com o design gráfico e com a publicidade (ANTONIO, 2010, p. 28)”.

¹² Dando origem ao chamado poema-objeto, outra tendência da poesia experimental surgida no século XX.

Essa pluralidade de formatos e campos de atuação deu frutos a várias denominações, mas nos deteremos a chamar de poesia visual essas manifestações poéticas voltadas à visualidade, de acordo com o termo adotado por Philadelpho Menezes, para quem “a poesia visual é um termo genérico que agrega, que contém em seu interior, as diversas poéticas visuais, incluindo-se a da poesia concreta” (1996, p. 40). Ou seja, o autor insere no grupo da poesia visual movimentos surgidos antes mesmo da popularização do termo¹³. Essa inclusão não é consensual para todos os pesquisadores. Há quem considere a poesia visual um movimento particular, surgido apenas em fins do século XX e que nada tem a ver com a poesia concreta dos anos 1950.

Entretanto, Menezes deixa claro que poesia visual é apenas um nome tardio para experimentos poéticos que ocorrem de maneira contínua pelo menos desde “Um Lance de Dados” (*Un Coup de Dés*), de Mallarmé. O longo poema de versos livres publicado em 1897 é considerado o marco iniciador ou de retomada¹⁴ dessa atenção dada ao aspecto visual da poesia. A disposição dos versos segue uma sequência que foge da linearidade tradicional, dando início à chamada poesia espacializada, precursora direta do poema concreto brasileiro.

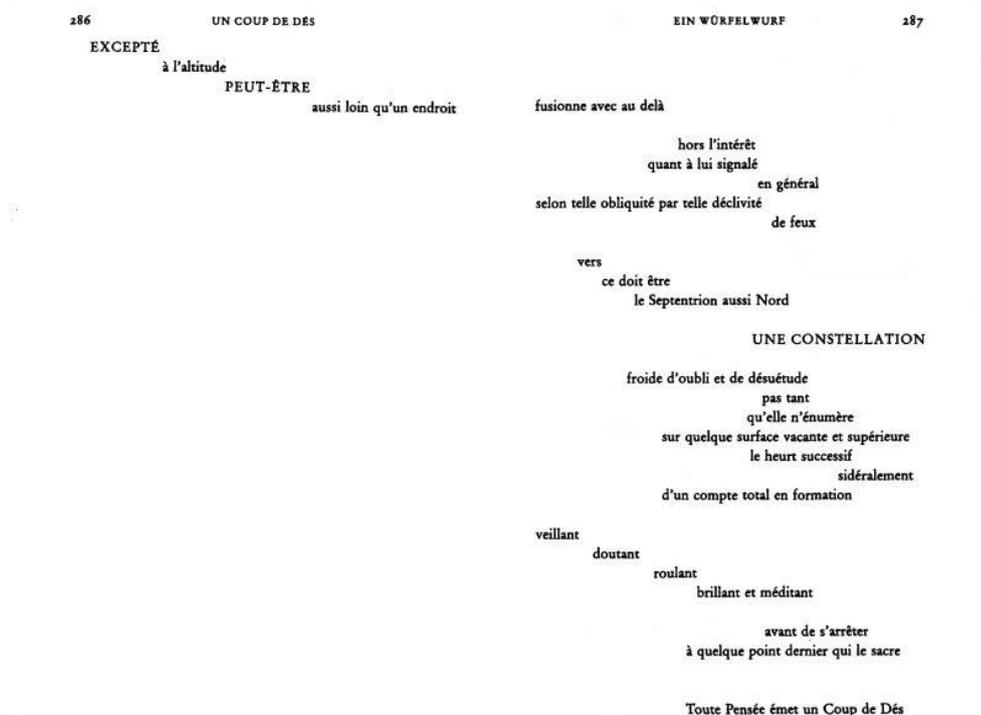


Figura 21: Excerto do poema especializado “Um Lance de Dados”, de Mallarmé.

¹³ A popularização do termo, segundo Philadelpho Menezes (1991), se deu nas décadas de 1970 e 1980.

¹⁴ Deixamos claro, no início do capítulo, que a valorização do caráter plástico da escrita tratou-se de uma retomada. Ou seja, em outras eras, o ser humano já demonstrara uma maior preocupação com a visualidade da escrita.

Menezes (1996) dividiu as poéticas visuais em três grandes correntes. O primeiro grupo é formado por poemas em que a visualidade está na forma gráfica da palavra; o segundo, pelos poemas em que a visualidade está em formas gráficas alheias à palavra; já o terceiro é o dos poemas em que a visualidade está em formas gráficas integradas à palavra.

O poema espacializado de Mallarmé foi incluído na primeira vertente, assim como o poema figurativo, quando “o texto assume graficamente a forma do objeto descrito no poema (MENEZES, 1996, p. 41)”. O autor acrescenta que esse é o modo mais antigo de poesia visual, com ocorrência ainda na Grécia Antiga. Em “O Ovo”, poema que data de 300 a. C., Símiias de Rodes procurou dar ao texto uma forma oval, reproduzindo a figura representada nos versos.

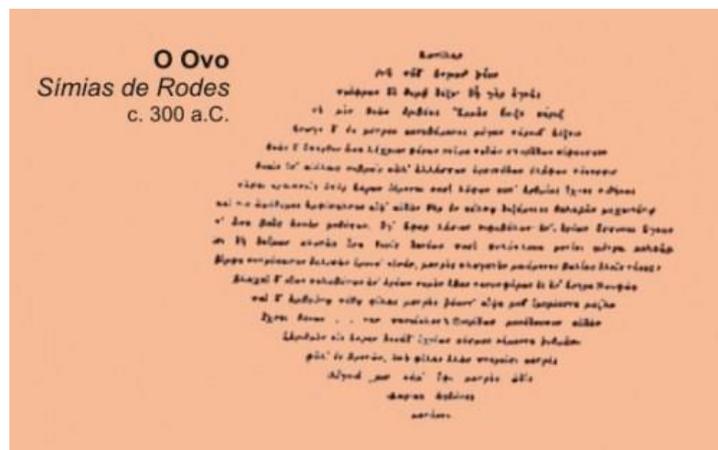


Figura 22: “O Ovo”, de Símiias de Rodes, é considerado o poema visual mais antigo de que se tem notícia.

Essa característica do poema figurativo será retomada nos caligramas de Guillaume Apollinaire, que ainda investiu nas potencialidades visuais da caligrafia e manuscrita. Apollinaire foi o primeiro a tentar explicar o fenômeno do poema visual, com base nos ideogramas da escrita chinesa e fugindo da lógica gramatical discursiva e sequencial. Em “Il Pleut”, de 1916, os versos se configuram em linhas verticais, reproduzindo a queda da chuva. Na outras imagem, a escrita dos versos é caligráfica e dá formas ao contorno de uma mulher.

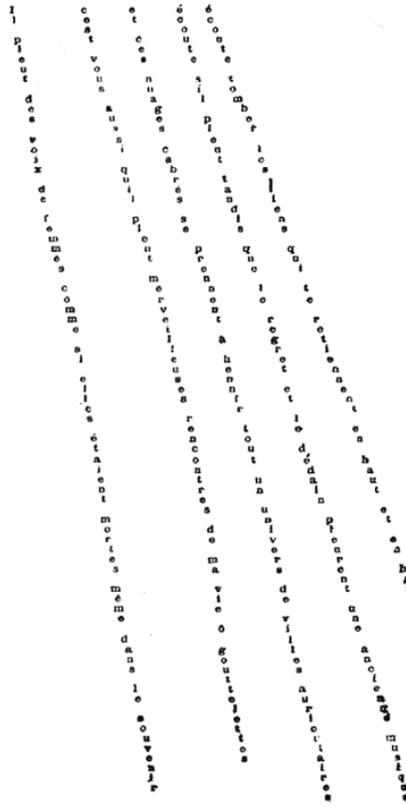


Figura 23: “Il Pleut” (1916), poema caligrâmico de Guillaume Apollinaire.

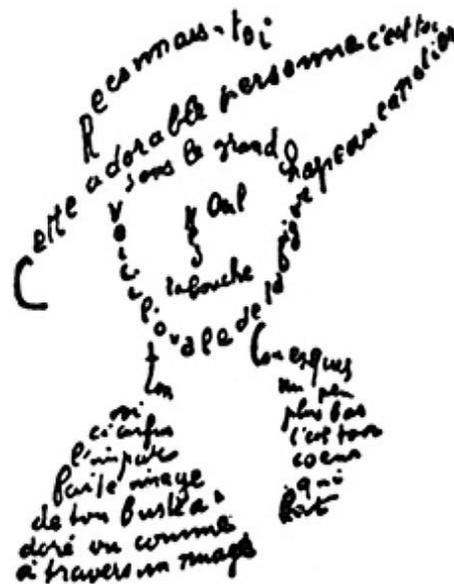


Figura 24: Os caligramas de Apollinaire são outro marco na história da poesia visual.

Mallarmé instaurou uma formulação poética alternativa e cheia de expressividade visual ao poema impresso. Esses experimentos tipográficos foram de certa forma continuados ao longo das vanguardas europeias, assim como ocorreu na poesia sonora. Ecos dessa

iniciativa podem ser encontrados no Futurismo, no Dadaísmo, no Cubismo, no Surrealismo e nas obras de poetas como James Joyce, E. E. Cummings e Ezra Pound.

No Brasil, o Modernismo desencadeado a partir da Semana de Arte Moderna, em 1922, rompe com a rima e as formas fixas da poesia, dando início a um certo espírito de questionamento estético. Em “Poema tirado de uma notícia de jornal”, o modernista Manuel Bandeira se aproxima da crônica ao compor uma poema narrativo, aparentemente banal e sem nenhum compromisso melódico ou estrutural.

Poema tirado de uma notícia de jornal

João Gostoso era carregador de feira-livre e morava no morro da Babilônia
[num barracão sem número
Uma noite ele chegou no bar Vinte de Novembro
Bebeu
Cantou
Dançou
Depois se atirou na Lagoa Rodrigo de Freitas e morreu afogado.

Na década de 1950, o experimentalismo da poesia modernista brasileira viveria seu ápice no Concretismo, movimento surgido a partir da difusão da poesia espacializada de Mallarmé entre os jovens poetas do período. De início, a preocupação estava em testar novas conformações de palavras no espaço da página, sem alterar a sintaxe verbal. É dessa época a série “Poetamenos”, iniciada em 1953 por Augusto de Campos. A disposição espacial e a variação de cores já nos revela uma preocupação com a visualidade enquanto ferramenta de comunicação poética.

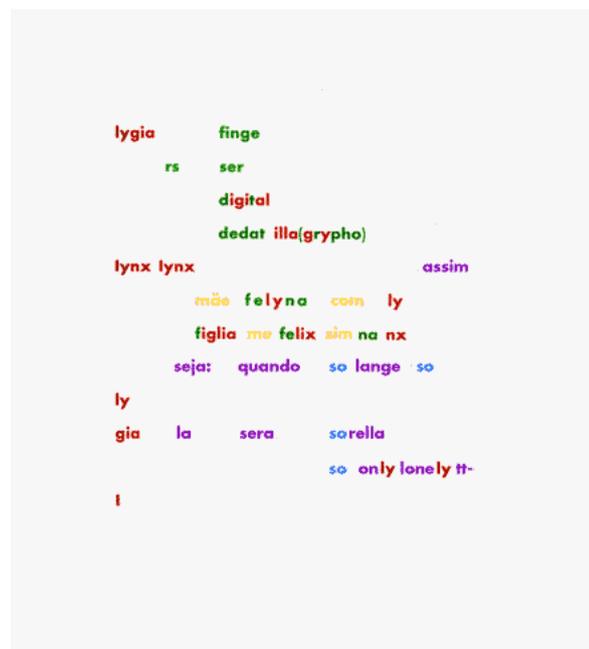


Figura 25: Um dos poemas da série “Poetamenos” (1953), de Augusto de Campos.

Foi o próprio Augusto de Campos que usou pela primeira vez o termo “Poesia Concreta”, em 1955, em uma revista de Direito da PUC-SP. Lá ele comenta alguns “elementos teóricos que fundamentam a formulação do concretismo: o método ideogrâmico, a interação “Verbivocovisual” e os cortes do discurso apoiados em rupturas da sintaxe tradicional” (MENEZES, 1991, p. 23).

Juntamente a seu irmão, Haroldo de Campos, e ao amigo Décio Pignatari, Augusto de Campos forma o grupo Noigandres, que posteriormente contaria com as colaborações de Ronaldo Azeredo, Edgard Braga, Pedro Xisto e Cassiano Ricardo, entre outros. Aliás, Menezes (1991) nos informa que o então jovem Ronaldo Azeredo era o único poeta concretista que não passou pelo aprendizado do verso clássico, iniciando a carreira já no contexto experimental. No futuro, alguns poetas visuais, sonoros ou digitais seguiriam o mesmo caminho.

A poesia concreta seguiu a tendência vivenciada nas artes visuais e na música desde a década de 1930, quando o holandês Theo van Doesburg lançou o Manifesto da Arte Concreta. Mas o concretismo do grupo Noigandres tinha como pilar o ideograma chinês, introduzido no ocidente por Fenollosa, via Ezra Pound (Menezes, 1991).

No método de escrita ideogrâmica, temos a composição de uma imagem ligada diretamente ao objeto representado, somada a um traço gráfico que representa uma ideia. É da combinação desses dois princípios que nasce o significado. Ao contrário da maioria dos idiomas ocidentais, como os de origem latina, o chinês não é uma língua flexionada, que se insere no tempo, em uma sequência linear de acontecimentos.

A escrita chinesa exprime ideias, muitas vezes por meio da soma, intersecção ou conflito de traços que buscam representar particularidades da coisa representada. Esse processo de significação se aproxima do conceito de montagem desenvolvido pelo cineasta Eisenstein. Ele defendia que duas sequências fílmicas diferentes, quando compostas num mesmo contexto, são capazes de gerar uma terceira significação.

É com base nessa perspectiva que a poesia concreta se fundamenta. Embora se encontre nos limites extremos da verbalidade, abrindo precedentes para o ingresso futuro de fenômenos não verbais, o grupo Noigandres ainda preza pelo nível semântico produzido pela linguagem verbal, nem que o poema seja composto por uma única palavra. Sendo assim, o nível visual do concretismo Noigandres se limita a disposição estrutural geométrica do signo verbal no espaço.

Nos poemas a seguir é possível perceber o forte apelo geométrico das palavras inseridas nos limites da página. Em “Pluvial/Fluvial”, de Augusto de Campos, a palavra pluvial escrita na vertical indica o movimento de queda da chuva, enquanto a palavra fluvial mantém a horizontalidade de um rio.



Figura 26: Poema concreto “Pluvial/Fluvial”, de Augusto de Campos.

O desenho dessas palavras na página tem o poder de transformá-las em imagens. A mesma característica está em “Sem um número”, também de Augusto de Campos; “Velocidade” e “Rua Sol”, ambos de Ronaldo Azeredo.

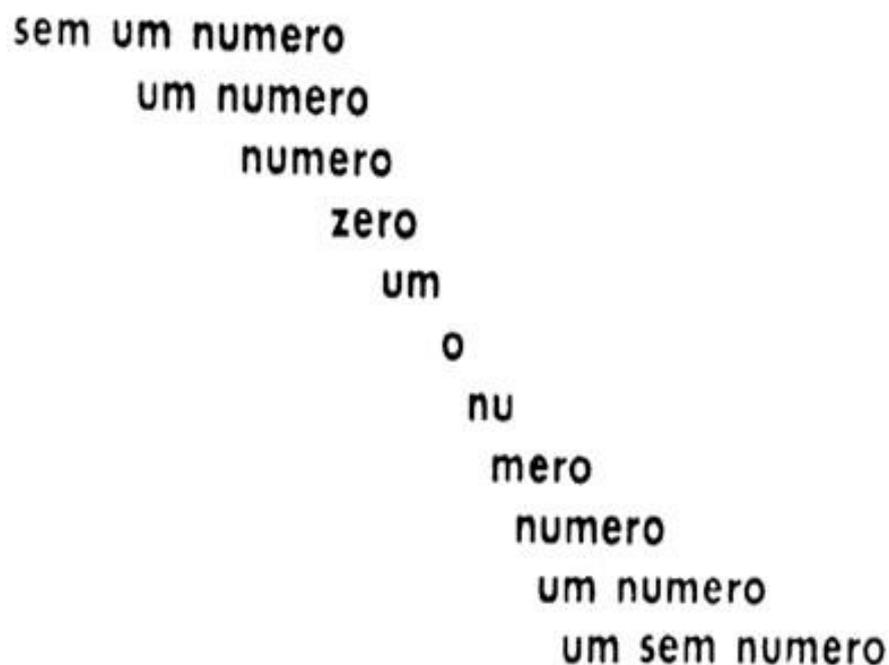


Figura 27: Poema concreto “Sem um número”, de Augusto de Campos.

V V V V V V V V V V
V V V V V V V V V E
V V V V V V V V E L
V V V V V V V V E L O
V V V V V V V E L O C
V V V V V E L O C I
V V V V E L O C I D
V V V E L O C I D A
V V E L O C I D A D
V E L O C I D A D E

Figura 28: Poema concreto “Velocidade”, de Ronaldo Azeredo.

r u a r u a r u a s o l
r u a r u a s o l r u a
r u a s o l r u a r u a
s o l r u a r u a r u a
r u a r u a r u a s

Figura 29: Poema concreto “Rua Sol”, de Ronaldo Azeredo.

Neste último, temos a impressão de que alguém, ao caminhar por ruas, consegue ver o sol em algumas delas, enquanto em outras, não. Já “Velocidade” é um dos poemas concretos mais conhecidos, em que as sequências de letras “V” pode indicar o som de um motor de carro em aceleração. Por último, outro famoso poema concreto do período é da autoria de Décio Pignatari, “Cola-Cola”, que faz um jogo de palavras com o slogan da marca de refrigerantes.

beba coca cola
babe cola
beba coca
babe cola caco
caco
cola
c l o a c a

Figura 30: Poema concreto “Coca-Cola”, de Décio Pignatari. Obra muito conhecida do grupo Noigandres.

A preservação do aspecto semântico no poema concreto será a raiz das divergências que levaram o poeta Wladimir Dias-Pino a romper com o grupo Noigandres, criando uma segunda vertente para a poesia concreta na década de 1960. O poeta defendia uma visualidade funcional para a poesia concreta, que deveria abolir totalmente a comunicação de significados, enquanto o grupo Noigandres defendia uma transformação dessa comunicação. Contudo, o resultado dessas divergências foi positivo, já que trouxe novos experimentos poéticos, baseados em conceitos caros principalmente às artes plásticas.

Dias-Pino pretendia que a poesia concreta fosse integrada ao cotidiano, que fizesse parte da vida prática do leitor, presente na arquitetura ou no design, por exemplo. Nessa necessidade de interferência por parte do leitor temos uma evidente contribuição conceitual à poesia digital que a arte contemporânea vivencia neste começo de século XXI. É perceptível que Dias-Pino já nutria uma certa preocupação com os rumos da tecnologia para o fazer artístico, valendo-se de concepções estatísticas e cibernéticas.

A contribuição pessoal do poeta está principalmente no uso de signos não verbais na composição dos poemas. Em “A Ave” temos um poema formado por uma série de folhas que se sobrepõem. “Na primeira série, a frase (por exemplo: ‘A Ave voa dentro de sua cor’) é solta no espaço das páginas e o roteiro de leitura é dado pelas folhas seguintes, onde traços retos, visíveis por trás das frases, interligam as palavras” (MENEZES, 1991, p. 47). Dessa forma, o poema torna-se mais abstrato e de uma visualidade mais complexa. A importância da página perde espaço para a construção de um poema que utiliza várias folhas. Um poema que vai se tornando livro ou objeto plástico em si mesmo.

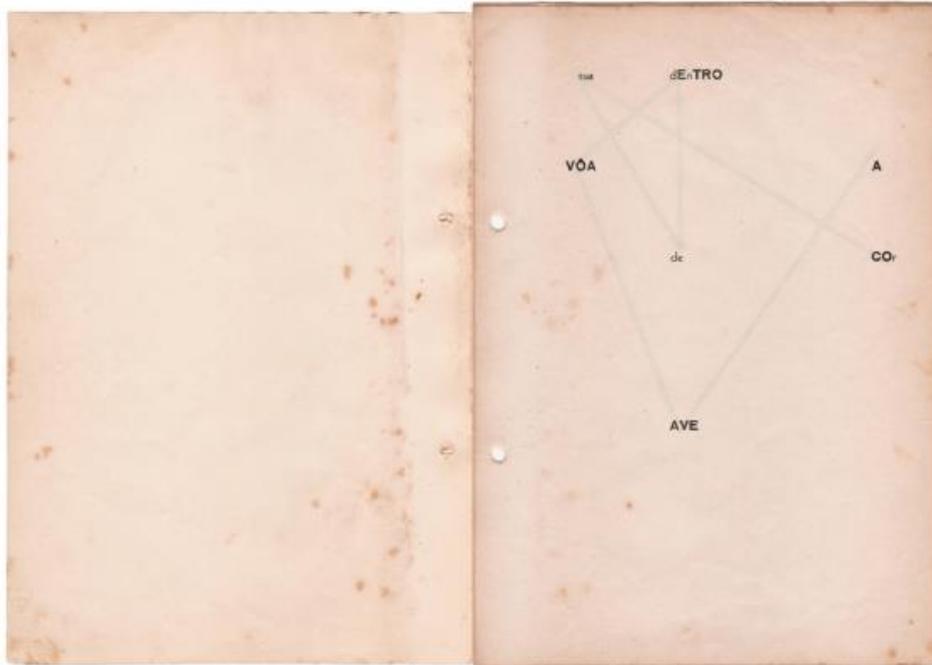


Figura 31: Excerto do poema concreto “A Ave”, de Wladimir Dias-Pino.

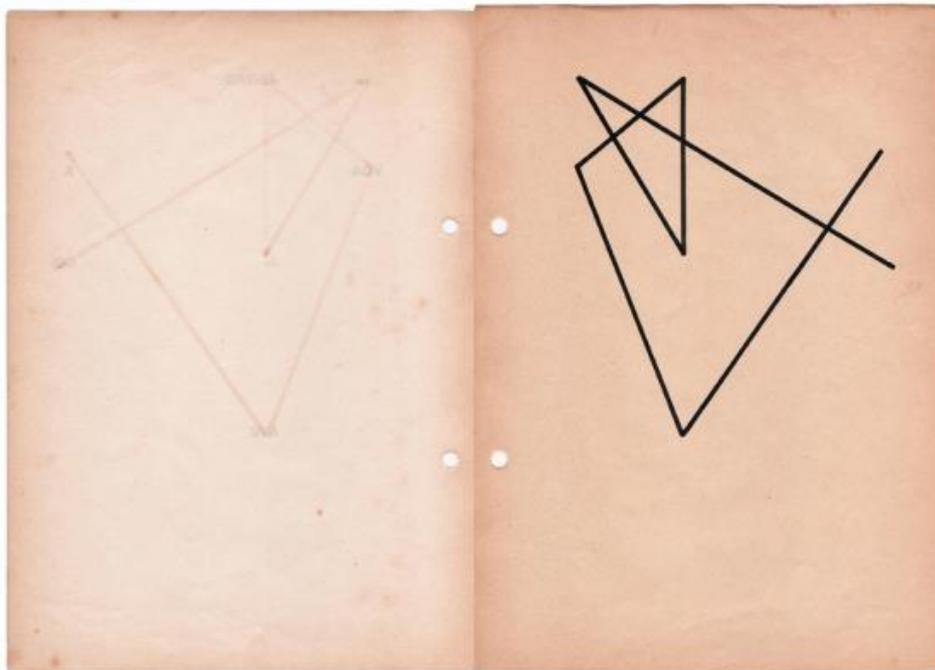


Figura 32: “A Ave”, de Wladimir Dias-Pino, é um poema concreto feito em várias folhas sobrepostas.

O mesmo princípio se revela em “Solida”, também uma obra serial de Dias-Pino, em que cada letra do título é representada por uma figura geométrica. Com isso, é preciso decodificar as formas geométricas para se poder ler o poema. Temos aqui um amplo exercício de leitura visual.

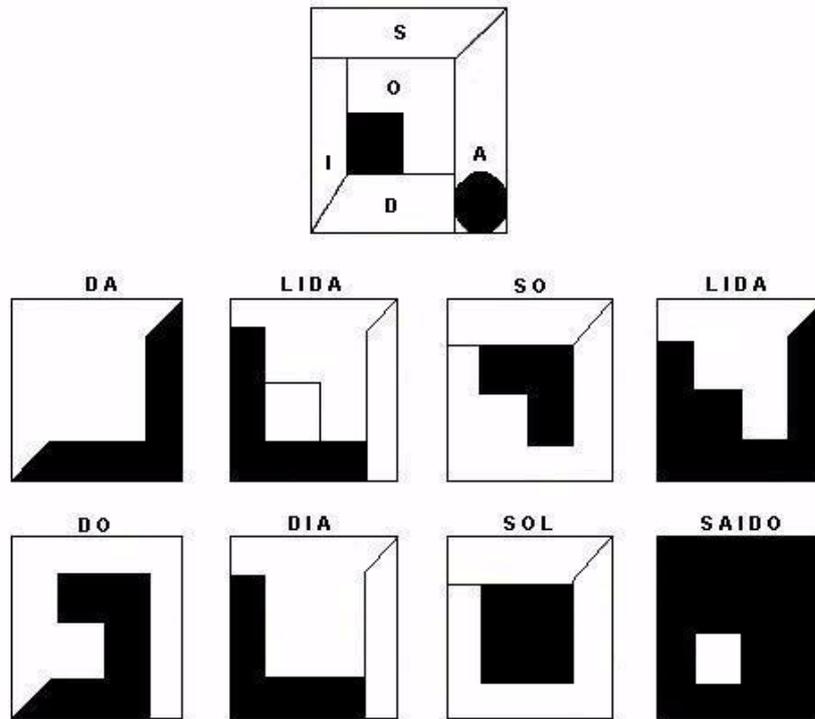


Figura 33: Uma das versões do poema concreto “Solida”, de Wladimir Dias-Pino.

Um terceiro segmento da poesia concreta utiliza elementos das duas primeiras vertentes e se apoia em uma relação mais orgânica entre leitor e obra, baseando-se na emotividade e na não objetividade. Assim surge o Movimento Neoconcreto ou Neoconcretismo, em 1959, com manifesto assinado por Ferreira Gullar.

Na teoria do não objeto, o signo não substitui e não representa nada e a mera contemplação não é suficiente para dotá-lo de sentido. É necessário que o leitor dê expressividade ao signo a partir da vivência poética que se dá no íntimo do espectador. Ou seja, no poema neoconcreto, o nível semântico do poema não está mais na organização e natureza de seus elementos, mas nos sentidos que o leitor é capaz de captar desses elementos. Assim, o leitor é convidado a deixar de lado sua suposta passividade e se transformar em um agente na produção de significados subjetivos. Trata-se de um poema conceitual, em sintonia com a arte conceitual, que dava seus primeiros passos naquele momento.

Com esse pensamento, Ferreira Gullar intensificou a proposta de Dias-Pino e se aproximou das iniciativas artísticas voltadas à participação do público que começavam a se multiplicar nas instalações, nas artes plásticas e nas artes cênicas. É também a vertente da poesia concreta que mais se aproxima da interatividade buscada pela arte tecnológica e pela poesia digital.

Antonio (2010) vai dizer que foi esse tipo de poesia que, de certa forma, inaugurou a interatividade entre autor e leitor nos moldes que temos hoje na poesia digital. Inclusive o poema neoconcreto já permitia que o leitor manuseasse a obra para participar do processo de significação.

Foram criados poemas que usavam dobras e recortes da página, que utilizavam várias páginas, e que acabavam sendo, muitos deles, livros-objetos ou poemas-objetos. Esse tipo de poesia inaugura uma interatividade entre autor e leitor, que agora pode manusear a poesia (...). Até então essa interação era realizada de forma passiva (o leitor interagiu mentalmente com a poesia à medida que lia e imaginava entendê-la) (ANTONIO, 2010, p. 10).

Em “Lua Sol”, de Osmar Dillon, são as dobras no papel que revelam a função poética das palavras do poema.

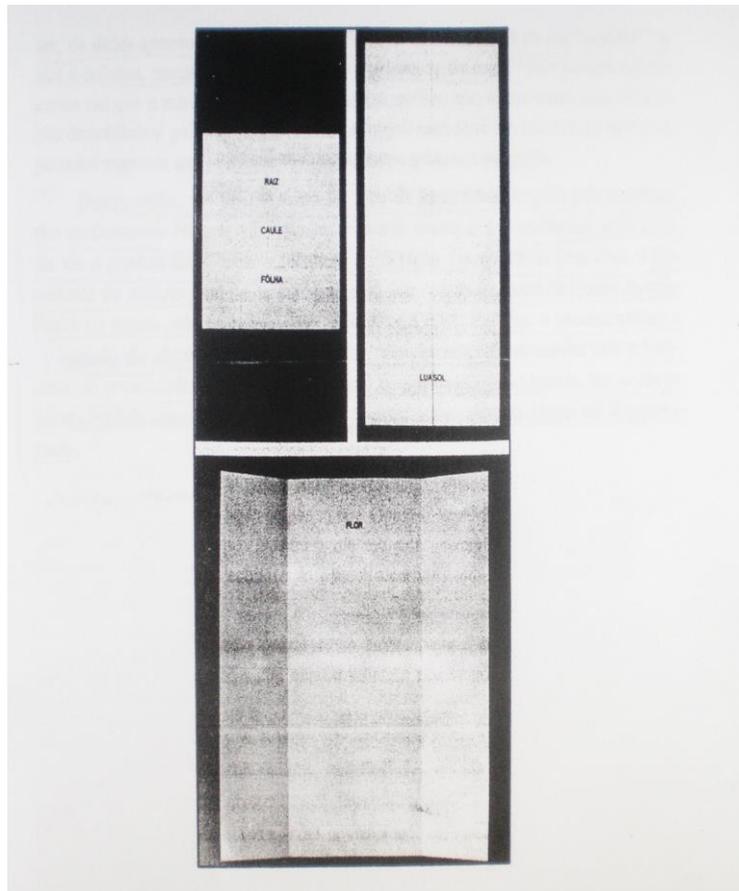


Figura 34: Visão geral do poema neoconcreto “Lua Sol”, de Osmar Dillon.

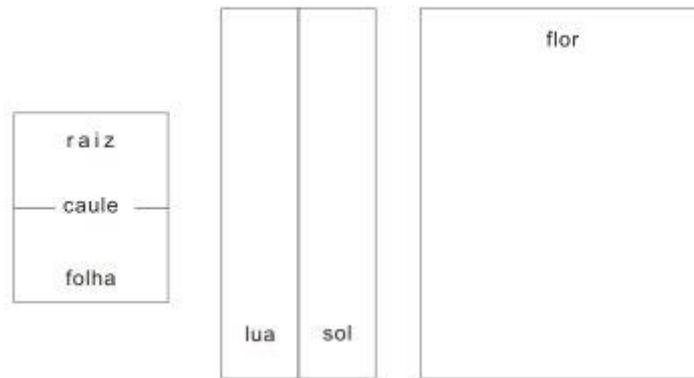


Figura 35: Desenho em forma de esboço para o poema neoconcreto “Lua Sol”, de Osmar Dillon.

Sol e lua, juntos, são responsáveis pelo desabrochar da flor. O papel então se abre, evidenciando não apenas a importância da visualidade para a realização semântica do poema, mas também a potencialidade plástica da obra. Vemos um refinamento no conceito de leitura e de captação de sentido.

Temos, portanto, três tendências concretistas, de acordo com a classificação de Philadelpho Menezes (1991). Na poesia concreta do grupo Noigandres, a poeticidade está no produto autônomo, ou seja, na chamada obra poética. Já em Wladimir Dias-Pino, a fisicalidade do produto é somada à participação do leitor, capaz de funcionalizar a obra. Por fim, na poesia neoconcreta a poeticidade está centrada apenas na vivência poética do leitor, transformando o objeto apenas em um pretexto ativador dessa expressividade íntima do espectador. O neoconcretismo acaba por tornar-se uma experiência conceitual, abstrata e subjetiva, cada vez menos ligada à verbalidade e que inclusive vai deixando de lado a palavra, para concentrar-se na letra.

Essa seria a tendência da poesia experimental ao longo dos anos 1960: poesia sem palavras. Eis um ponto extremo de um processo que começou pela espacialização dos versos pelos limites da página, seguiu dando fim ao próprio verso, centrando esforços na poeticidade da palavra e, posteriormente, da letra. Dias-Pino é um dos grandes responsáveis teóricos por esses experimentos mais radicais. É ele que assina a ideia de uma poesia semiótica, que “propõe a substituição da palavra por signos gráficos que exteriorizem de imediato e visualmente o processo de articulação do poema” (MENEZES, 1991, p. 70).

Nos poemas semióticos temos a presença de uma chave léxica, espécie de legenda que nos informam as palavras ou fases que são representadas pelos símbolos dos poemas. O nível semântico desses trabalhos fica condicionado completamente às chaves léxicas, que são

convencionadas por cada poeta. Embora interessante em um sentido teórico, essa construção poética se revela redutora e arbitrária.

Em “Pelé”, de Décio Pignatari, temos um exemplo claro dessa prática. Visualizamos símbolos na página e, para lê-los, precisamos nos dirigir à chave léxica à esquerda, onde encontraremos a legenda de cada forma geométrica.

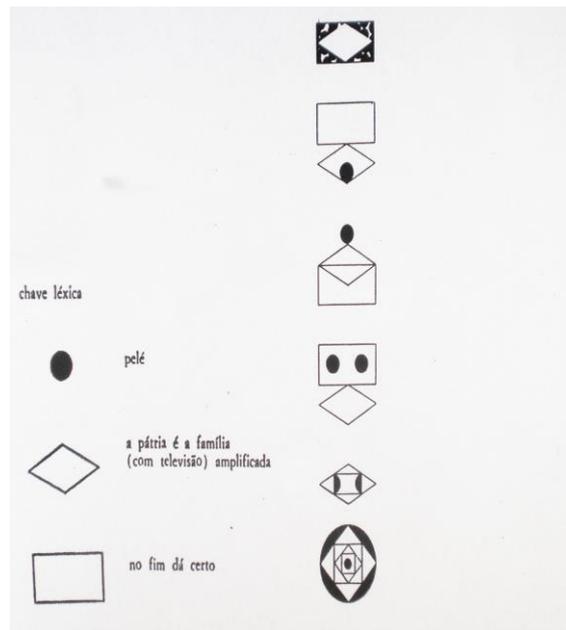


Figura 36: Em “Pelé”, de Décio Pignatari, vemos a chave léxica na parte inferior esquerda.

A visualidade deixava de ser apenas uma aliada na disposição das palavras e letras no espaço da página e tornava-se ela mesma uma fonte de informação própria, como acontece em “LIFE” e “Organismo”, de Décio Pignatari.

Em “LIFE”, as quatro letras que formam a palavra inglesa Life (Vida, em português), são aglutinadas em uma quinta imagem que representa o surgimento do sol na escrita chinesa. Sendo assim, temos uma ode ao sol enquanto equivalente à vida.

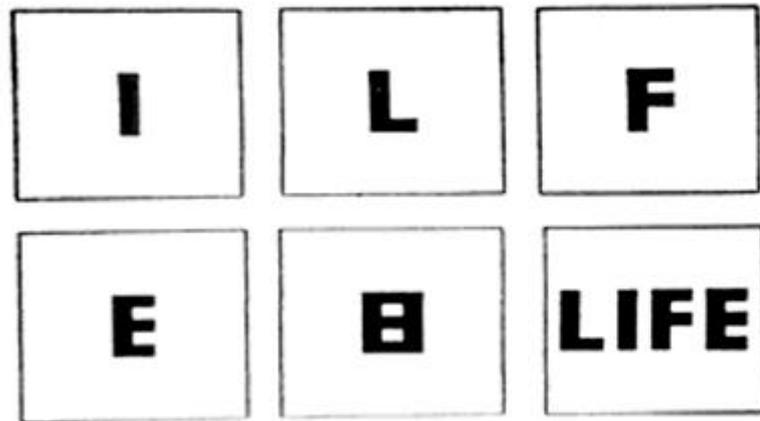


Figura 37: Poema visual “LIFE”, de Décio Pignatari.

Já em “Organismo”, a palavra organismo, inicialmente inserida numa frase, vai crescendo nos quadros seguintes, até transformar-se na palavra orgasmo. O poema culmina na letra “O” que ultrapassa os limites do quadro, assim como um orgasmo pode ser capaz de transcender os limites ou sensibilidades do nosso organismo.

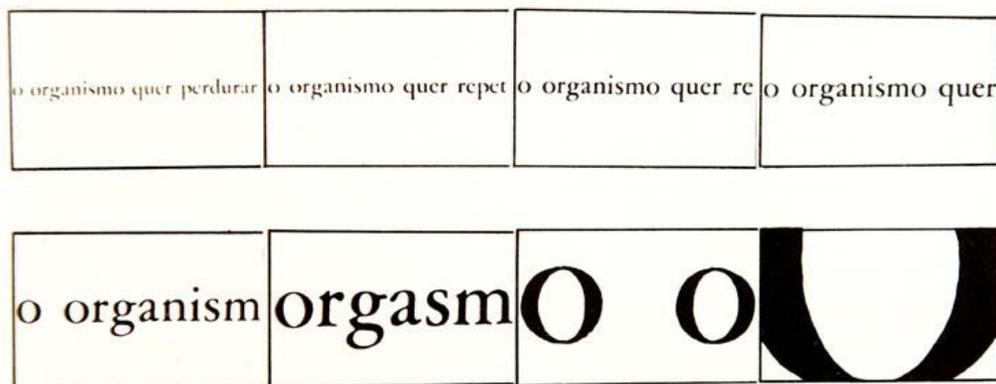


Figura 38: Poema visual “Organismo”, de Décio Pignatari.

Esses dois exemplos demonstram a minimização do aspecto verbal do poema, em prol de uma visualidade cheia de sentido, conceito e que, cada vez mais, conta ela mesma uma história. Os quadros desses dois poemas já indicam uma sequência narrativa que seria plenamente vivenciada durante o Poema-Processo, último movimento organizado, com teoria fundamentando a produção, da vanguarda poética brasileira. Surgido em dezembro de 1967, o poema-processo teve como palco principalmente as cidades do Rio de Janeiro e Natal. Na capital potiguar, nomes como Moacyr Cirne, Falves Silva e Dailor Varela fizeram do Poema-Processo um movimento forte e consistente.

Diferentemente das propostas ligadas ao ideograma chinês do Concretismo do grupo Noigandres, o Poema-Processo promoveu um retorno a linearidade, à sequência temporal. Os poemas possuíam elementos gráficos que sugeriam uma sequência de acontecimentos, abandonando de vez qualquer característica semântica que pudesse ser emanada da verbalidade.

O Poema-Processo é amplamente criticado por Philadelpho Menezes, que questiona: “por que não denominar ‘arte gráfica’ um trabalho que atende exclusivamente a leis de uma sintaxe visual esvaziada de significados, e cuja significação é a leitura de processos gráficos?” (MENEZES, 1991, p. 89). Para Menezes, a experimentação poética desse período, tanto da poesia semiótica quanto do Poema-Processo, existia na verdade para justificar a teoria, afastando-se dos propósitos poéticos na linguagem.

De fato, o Poema-Processo se afastou consideravelmente da poesia concreta, aproximando-se da arte sequencial. Poemas como “América, América” (1968), de Falves Silva; “Sem título” (1969), de José de Arimatéia; e “Viver x Lutar” (1968), de Anchieta Fernandes são quase exemplos de histórias em quadrinhos, como tirinhas de jornal. O poema de Anchieta Fernandes ainda nos dá uma chave léxica, para que a narrativa cunhada na visualidade possa ser entendida.

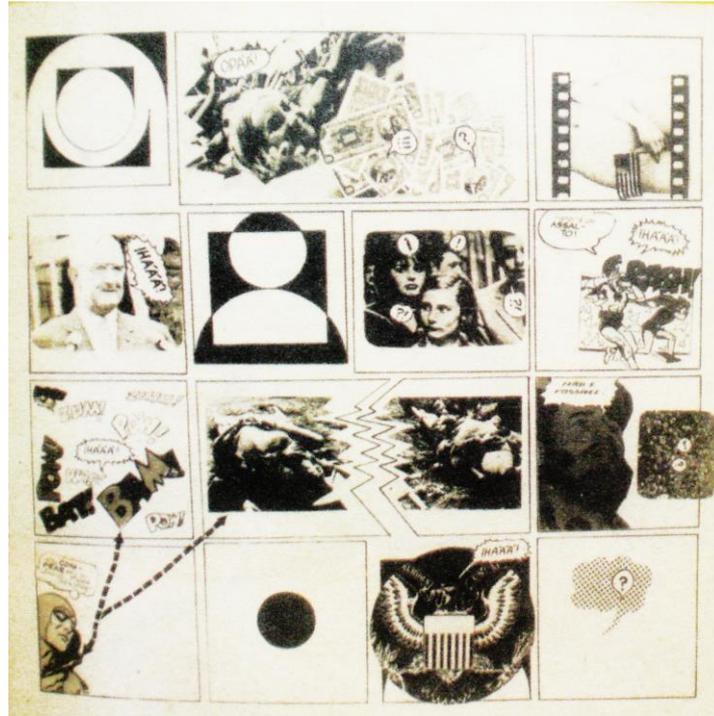


Figura 39: Poema-processo “América, América” (1968), do potiguar Falves Silva.

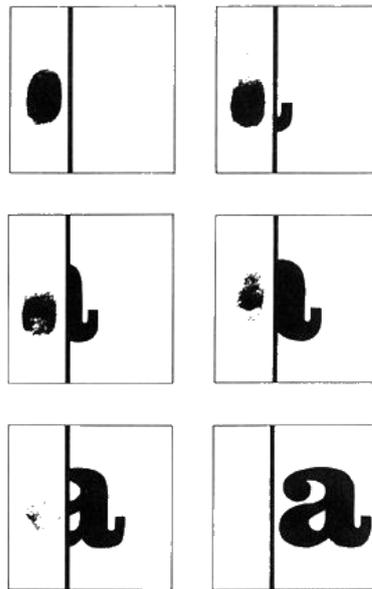


Figura 40: Poema-processo “Sem título” (1969), de José de Arimathéia.

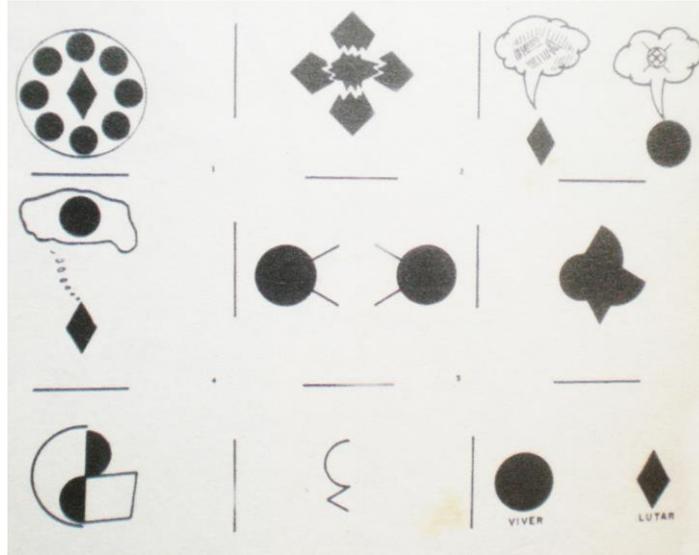


Figura 41: Poema-processo “Viver x Lutar” (1968), de Anchieta Fernandes.

Na década de 1970, a poesia experimental ligada à visualidade sofria um esgotamento, causado pela poesia semiótica e pelo Poema-Processo. Isso fez com que a experimentação poética se voltasse à música, principalmente à MPB, retornando assim ao verso.

Entretanto, o campo da visualidade ganharia finalmente a denominação de poesia visual, para designar as diferentes tendências que surgiriam, todas elas órfãs de teoria e ligadas principalmente à segunda corrente proposta por Menezes (1996), a dos poemas em que a visualidade está em formas gráficas alheias à palavra. Com o retorno da palavra e até mesmo do verso, a imagem às vezes voltou a se comportar de forma complementar. A aniquilação da palavra já não era uma regra. A poesia visual fez as pazes com a verbalidade e resolveu que havia espaço para toda forma de expressão poética que envolvesse a visualidade em algum nível. O extremismo teórico deu lugar à tolerância esvaziada de conceitos.

Assim, ao longo dos anos 1970 e 1980, o poema-colagem (que tem na Poesia Visiva italiana dos anos 1960 sua precursora) passou a ser uma tendência da poesia visual do período, embora a colagem fosse uma técnica já praticada pelo Poema-Processo e até mesmo antes disso, em menor escala.



Figura 42: Poema visivo “La Rivoluzione Toglie Il Dolore”, de Lamberto Pignotti.

Mas é na terceira corrente da poesia visual, dos poemas em que a visualidade está em formas gráficas integradas à palavra, que Philadelpho Menezes faz a sua defesa mais enfática. Diferentemente do poema-colagem, Menezes (1991) nos fala sobre um poema-montagem e, posteriormente, em uma poesia intersignos (MENEZES, 1996), que preza pela fusão da verbalidade e da visualidade. Temos assim uma obra que necessita desses dois aspectos para se realizar.

Em “Cidade”, de Ana Aly, a palavra cidade se funde em simbiose com a imagem de prédios, elementos representativos da atmosfera urbana.

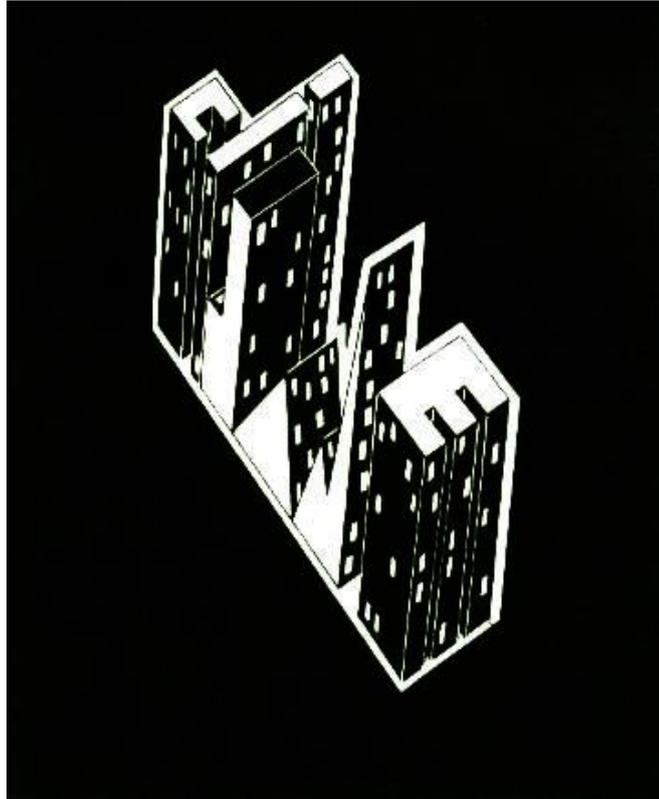


Figura 43: Poema visual “Cidade”, de Ana Aly.

O próprio Menezes desenvolveu um trabalho poético investindo nessa integração de linguagens, criando obras bastante conhecidas no contexto poético experimental dos anos 1980 e 1990. Em “Clichetes”, o poeta visual intersignos faz uma brincadeira com os dizeres de uma marca de goma de mascar e acaba produzindo uma peça cheia de ironia.



Figura 44: Poema visual “Clichetes”, um dos mais conhecidos de Philadelpho Menezes.

Já em “Máquina”, os números mostrados no visor da máquina calculadora formam a palavra “poesia” quando a imagem é refletida em um espelho. O texto verbal está fundido à imagem total. Se eles forem dissociados o poema perde completamente o seu efeito poético. Sem a imagem refletida, a figura torna-se apenas a imagem de uma calculadora qualquer com números digitados aleatoriamente.

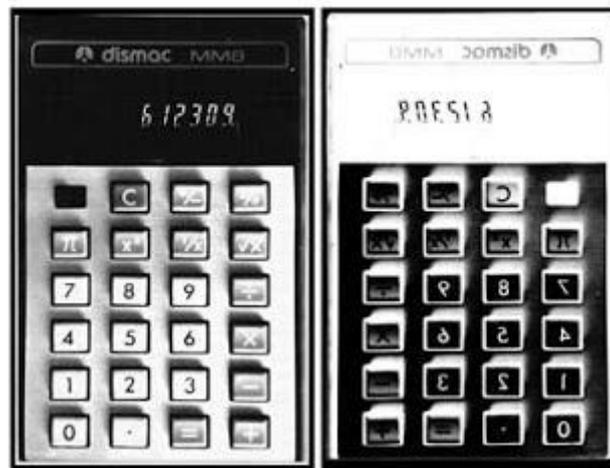


Figura 45: No poema “Máquina”, Philadelpho Menezes põe em prática a poesia que ele chamou de intersignos.

Menezes (1991) compara o poema-montagem à já referida montagem cinematográfica de Eisenstein. É essa fusão que buscamos na poesia digital do século XXI, ampliada para aspectos visuais, verbais, mas também sonoros e motores. Menezes enxerga a poesia intersignos como o ápice da poesia visual, justamente por conseguir fundir linguagens de maneira mais abrangente. O passo seguinte à poesia intersignos seria justamente a poesia feita em multimídia e, logo em seguida, a poesia produzida em hipermídia, quando chegamos às realizações em poesia digital.

Embora tenhamos acompanhado de perto a trajetória brasileira no desenvolvimento experimental das poesias sonora e visual, este foi um processo equivalente em outros países, com nuances particulares em cada caso. O fato é que a produção poética seguiu o desenvolvimento tecnológico do século XX e, tendo exposto os principais momentos dessa história, podemos afirmar que a poesia digital é também um produto evolutivo dessas tendências poéticas que exploramos anteriormente.

Em “Birds Still Warm From Flying” vemos ecos da espacialidade, por meio da disposição dos versos na página virtual; temos também a presença de chaves léxicas como na poesia semiótica, quando nos deparamos com informações de como manusear a obra; é possível explorar a tridimensionalidade simulada do projeto, que nos aproxima de um objeto que é um poema e da funcionalidade ou envolvimento defendidos por Dias-Pino e Gullar.

A necessidade de participação do leitor para a constituição do significado do poema de Nelson nos aproxima do neoconcretismo. Os ruídos não melódicos são característicos da poesia sonora. Os sons não se configuram enquanto trilha sonora ou acompanhamento musical do poema. A fusão de linguagens nos remete à montagem e ao poema intersignos de

Menezes e, embora não esteja presente especificamente no poema digital em questão, outros trabalhos de Nelson fazem uso da técnica de colagem, de maneira digital, claro.

Durante décadas, poetas experimentais do século XX almejaram dar vida às construções poéticas que antes só poderiam ser sugeridas ou realizadas através da imaginação. A tecnologia digital permitiu que essa poesia ganhasse corpo e movimento, tornando-se mais consistente e fluida. Por isso, podemos dizer que “Birds Still Warm From Flying” (e também obras brasileiras de poesia digital) leva consigo boa parte do percurso da poesia experimental do século XX.

CAPÍTULO 3 – POESIA DIGITAL ENQUANTO REPRESENTAÇÃO DO CUBO DE RUBIK

O trabalho artístico de Jason Nelson se encontra em plena sintonia com as tecnologias de seu tempo, tanto no que diz respeito à produção quanto à difusão pública, voltada à web. As obras carregam consigo características marcantes da rede mundial de computadores, como a interatividade, a efemeridade, a simultaneidade, a não linearidade e o hibridismo de linguagens verbais, visuais e sonoras.

O artista transita com certa familiaridade pelos caminhos experimentais da net.art e da poesia digital. Flerta com os modos interativos dos jogos de videogame e explora, ataca ou defende questões também caras ao século XXI, como o consumismo ou a paixão que a humanidade tem pela força bruta e por explosões. Essas questões foram citadas pelo próprio Jason Nelson, em entrevista concedida por ele exclusivamente para esta pesquisa. Ainda assegurou que tudo o que ele faz tem algum comentário político, embora uma de suas expectativas seja de que as obras inflamem sentidos diferentes, isto é, gerem interpretações diversas.

Para Nelson a humanidade também é obcecada por ângulos retos, que estão em praticamente tudo que permeia o mundo. Ele sempre achou curioso como esses ângulos são dominantes na maneira como nós estruturamos o mundo. Vem daí o interesse dele por quadrados, caixas e cubos. Desde o início da carreira Nelson realiza experimentações poéticas com essas formas. “Birds Still Warm From Flying” é o terceiro de uma sequência de quatro cubos digitais desenvolvidos por ele até agora.

O primeiro surgiu em 2002 e se chama “In an unrelated sequence comes”¹⁵. Neste poema digital, quando o usuário arrasta o cursor para cima de qualquer um dos seis quadrados coloridos, ele se expande e os demais são contraídos e deformados. Ao mesmo tempo, uma voz masculina começa a emitir os versos, nos moldes da poesia sonora, com efeitos de sobreposição de voz. Temos aqui o mais simples dos cubos digitais de Nelson.

¹⁵ Disponível em: <<http://www.heliozoa.com/resume/cube.html>>. Acesso em: 1 mai. 2013.



Figura 46: Visão geral do poema digital “In an unrelated sequence comes”, primeiro cubo de Jason Nelson.



Figura 47: Quando o usuário posiciona o cursor sobre os quadros, a imagem se expande ou se comprime.

Já em “The Poetry Cube”¹⁶, de 2005, temos um cubo mais complexo, que ensaia a tridimensionalidade do próximo cubo (que é nosso objeto de estudo). Quatro cores representam quatro laterais sobrepostas, uma atrás da outra. Cada lado possui quatro versos. Ao clicar em um dos botões coloridos, um dos lados de trás vem à frente. Ao clicar em um dos dois botões de cor cinza que se encontram nos lados superior e inferior do poema, os versos são rotacionados e embaralhados, formando novas combinações verbais.

¹⁶ Disponível em: <http://www.secrettechnology.com/poem_cube/poem_cube.html>. Acesso em: 1 mai. 2013.

Trata-se de uma obra randômica, que também permite ao leitor incluir seus próprios versos, transformando a obra em uma máquina semiótica de embaralhar versos.

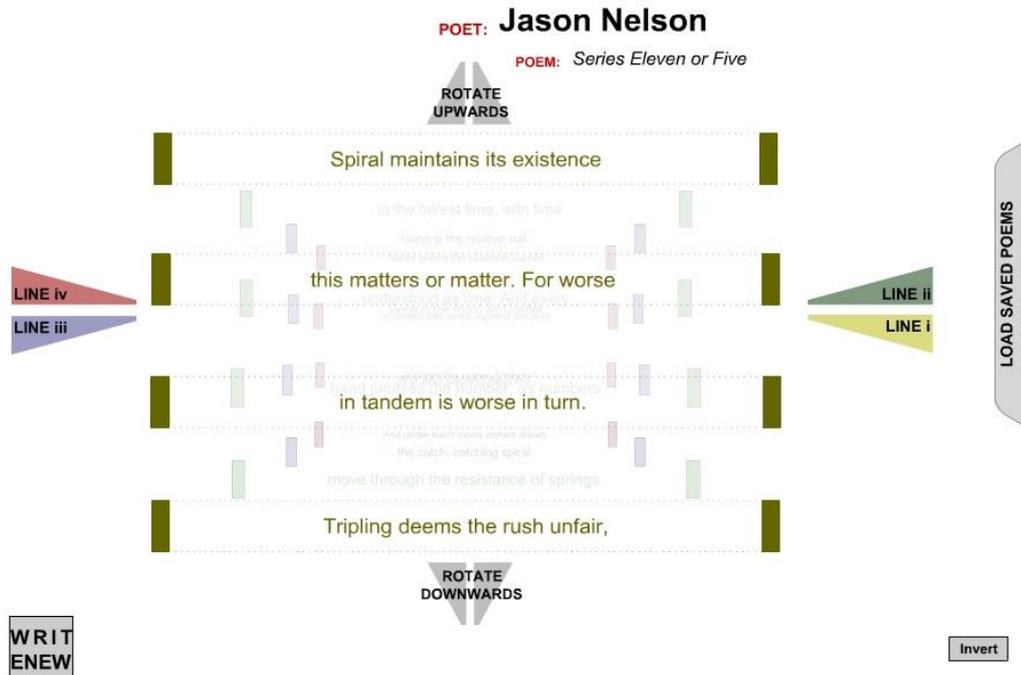


Figura 48: Visão geral do poema digital “The Poetry Cube”, o segundo da sequência de cubos de Jason Nelson.

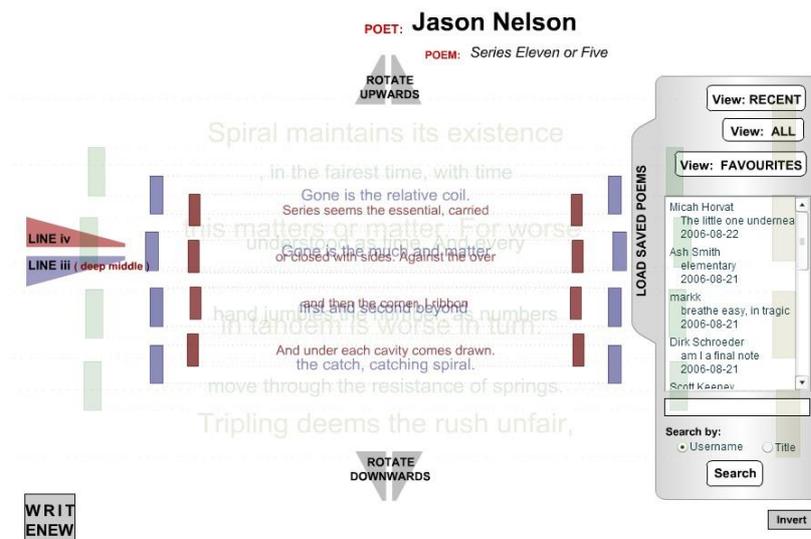


Figura 49: O usuário pode embaralhar os textos e incluir seus próprios versos na caixa à direita.

Contudo, na entrevista o poeta acrescenta que sempre quis criar um cubo totalmente dimensional e interativo, que fosse como o Cubo Mágico, permitindo o movimento completo do objeto digital e que tivesse conteúdo único em cada quadrado. Assim, em 2008 nasceu “Birds Still Warm From Flying”, uma releitura do quebra-cabeça tridimensional de Rubik, uma representação digital, semelhante ao brinquedo original.

Neste poema, também é possível resequenciar os lados do cubo, embaralhando os versos. Aqui também temos uma máquina semiótica, mas em um nível superior, já que há um forte empenho nos diferentes sentidos gerados pelas camadas visuais e motoras do poema, enquanto “The Poetry Cube” está mais centrado na relação verbal.

O mais recente cubo é de 2012, “Six Sided Strange”¹⁷. Trata-se de uma releitura ampliada e exagerada do próprio “Birds Still Warm From Flying”. Nesta obra, Nelson nos apresenta um projeto com doze versões de seu Cubo de Rubik digital. Contudo, ao invés de versos, cada peça do cubo nos traz formas abstratas, imagens de prédios, ferramentas, pássaros, monstros, *screenshots* de jogos eletrônicos, entre outros elementos do universo da cultura pop pós-informática. O funcionamento é idêntico ao da obra anterior, inclusive no que se refere às ferramentas de rotação do cubo.



Figura 50: Visão geral do poema digital “Six Sided Strange”, mais recente cubo de Jason Nelson.

¹⁷ Disponível em: <<http://www.secrettechnology.com/six/wocu1.html>>. Acesso em: 1 mai. 2013.



Figura 51: Primeiro cubo de “Six Sided Strange”: “Hexadecimal Escalator”.



Figura 52: “Cartridge Cultish” traz imagens icônicas da cultura dos primeiros games.



Figura 53: Em “Ceramic Birdish”, o quarto cubo, temos imagens de pássaros e também um texto verbal.

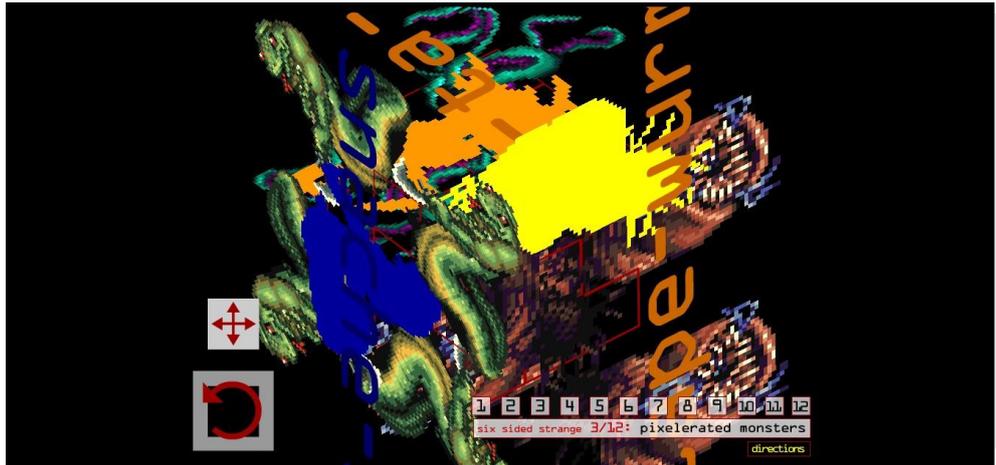


Figura 54: Figuras de monstros se entrelaçam “Pixelated Monsters”.



Figura 55: Em “Aimless Loaders” conseguimos ver melhor o mesmo cubo de “Birds Still Warm From Flying”.

Este poema, mais desenvolvido do que aquele que o nosso objeto de estudo, foi lançado quando nossa pesquisa já tinha cerca de um ano. Ainda cogitamos fazer a mudança, porém, mantivemos nossa posição de que um projeto contendo versos — ou seja, o signo verbal explicitamente detectável — ainda seria mais convidativo para o leitor que está se inserindo agora na proposta da poesia digital. Além disso, seria mais viável concentrar nossas atenções em apenas um projeto, em detrimento das doze concepções do novo cubo.

O fato é que, a cada movimento, tanto “Birds Still Warm From Flying” quanto “Six Sided Strange” sofrem reconfigurações na forma e também no sentido. Com isso, um contínuo processo de significação é estabelecido.

1. O método da semiótica peirceana

É esse contínuo processo de significação que interessa à Semiótica, definida como a ciência ou Teoria Geral dos Signos, responsável pelo estudo da semiose na natureza e na

cultura. É de competência da semiótica a investigação dos signos, da significação e da comunicação. “A etimologia do termo nos remete ao grego *semeïon*, que significa “signo”; e *sêma*, que pode ser traduzido por “sinal” ou também “signo” (NÖTH, 1998, p. 21)”.

A menina dos olhos dessa ciência é o signo, entendido como “aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém” (PEIRCE, 1995, p. 46; CP, 2.228) ou ainda “toda e qualquer coisa que substitua ou represente outra, em certa medida e para certos efeitos” (PIGNATARI, 1979, p. 9). Para a semiótica, linguagem também se escreve no plural: linguagens, posto que essa teoria também se ocupa dos signos que se distinguem do código verbal, como os de natureza visual e sonora.

Os precursores da semiótica estão ainda na Grécia Antiga, coincidindo com a origem da Filosofia e com os primórdios da medicina, quando era entendida como “primeiro estudo diagnóstico dos signos das doenças” (NÖTH, 1998, p. 19). Entre os que pensaram sobre o signo e o processo de significação estão: Platão, Aristóteles, os filósofos estoicos e epicuristas, Santo Agostinho, Thomas Hobbes, Diderot, George Berkeley, os filósofos iluministas, Hegel, além de muitos outros que, ao longo da história, foram responsáveis por adotar diversas denominações para a teoria geral dos signos.

A semiótica tal qual conhecemos hoje teve seu início com filósofos como John Locke, principal semioticista de sua época, que em 1690 formulou uma doutrina dos signos, batizando-a de *Semeiotiké*, nome mais próximo do termo atual. O filósofo distinguiu as ideias e as palavras como sendo duas classes de signos diferentes. “As ideias são os signos que representam as coisas na mente do contemplador; as palavras não representam nada ‘senão as ideias na mente da pessoa que as utiliza’. Palavras, portanto, são signos das ideias do emissor” (NÖTH, 1998, p. 44).

Aparentemente Locke se aproxima do modo de linguagem oriental, que também contempla o pensamento não verbal: como ocorre no ideograma chinês. Se para ele as ideias representam as coisas na mente do contemplador (e elas não precisam necessariamente de palavras para isso), então também é possível ter ideias — ou seja, pensar, exercer o processo de semiose — a partir de fontes não verbais. Essa reflexão também pode nos ajudar a compreender e a justificar a poesia fora do contexto verbal, principalmente em obras de poesia sonora, poesia visual e, claro, poesia digital. Entendemos as palavras (o verbal) como mais uma forma sígnica de representar as ideias do “emissor” de que nos falava Nöth.

A Semiótica contemporânea, tal qual estudamos hoje tem dois pais: Charles Sanders Peirce e Ferdinand de Saussure, como aponta Décio Pignatari (1979). Ambos compartilharam mais ou menos o mesmo contexto histórico mundial. O primeiro, americano, morreu em

1914; já o suíço Saussure, em 1913. Embora a moderna Teoria Geral dos Signos possua pelo menos dois nomes e dois pais, uma particularidade promove uma distinção fundamental: a Semiologia estuda principalmente o signo linguístico, enquanto a Semiótica estuda todo e qualquer signo, inclusive o linguístico. Trocando em miúdos: a preocupação dos seguidores de Saussure centra-se nos signos humanos, culturais e especialmente textuais; já a semiótica peirceana se interessa por todos os tipos de signo, inclusive os signos animais e da natureza, considerando legítimo o pensamento não verbal.

Saussure, que também é conhecido como o fundador da Linguística moderna, teve seus escritos publicados apenas em 1916, com o título de Curso de Linguística Geral. Esse livro, ainda hoje lido como um dos pilares da Linguística, deixou herdeiros que, nas décadas seguintes, procuraram desenvolver a Semiologia anunciada por Saussure. Nas palavras de Pignatari:

Nos anos [19]50, quando teve início a grande onda estruturalista, franceses, búlgaros e italianos iniciaram uma verdadeira corrida [...]. Alguns são nomes bem conhecidos: Barthes, Eco, Kristeva, Todorov, Greimas. E todos eles, ignorando Peirce, outra coisa não fizeram senão tentar transpor todos os esquemas e conceitos da Linguística para os demais sistemas de signos, daí resultando um irremediável logocentrismo, para não dizer um intragável verbalismo; dessa forma, conceitos dualísticos ou dicotomizados [...], tais como *significante/significado*, *denotação/conotação*, *língua/palavra* (fala), *paradigma/sintagma*¹⁸ [...]. (PIGNATARI, 1979, p. 10).

A questão central da crítica de Pignatari (1979) está na aplicação dos esquemas e conceitos da Linguística na análise de obras do cinema, da música, das artes plásticas, do design, da arquitetura, entre outros códigos, ou melhor, outras linguagens. Segundo o autor, para se entender o processo de significação que se dá em outros sistemas de signos, é preciso admitir a existência de um pensamento não verbal, mas igualmente lógico, e também fugir dos polos dualísticos, que acabam por simplificar o processo de significação, muitas vezes dotando-o de maniqueísmos.

Na obra do filósofo e matemático Peirce, os fenômenos, os pensamentos e as experiências do cotidiano encaixam-se em três categorias: primeiridade, secundidade e terceiridade. Essas três classes fenomenológicas estão em permanente diálogo, já que são interdependentes. É na relação delas três que se dá o processo de semiose. Aqui o signo é entendido enquanto “uma estrutura complexa definida por três elementos que se interconectam e que não podem ser analisados separadamente, pois fazem parte de uma relação, são eles: o próprio signo ou fundamento, seu objeto e o interpretante” (CANDELLO

¹⁸ Grifos de Pignatari.

e HILDEBRAND, 2008, p.3). O elo entre signo, objeto e interpretante sempre dá origem a outro signo. O significado de um signo é outro signo.

Peirce vai dizer que esse signo gerado na mente do intérprete é equivalente ou mais desenvolvido que o primeiro. A esse novo signo ele deu o nome de interpretante e complementa:

Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei *fundamento* do representâmen (PEIRCE, 1995, p. 46; CP, 2. 228).

Para o filósofo, a interpretação de um signo é um processo dinâmico que se dá na mente do intérprete. A semiose é a ação do signo sobre a mente, um efeito cognitivo. É por isso que na publicidade se diz que produtos são criados em fábricas, enquanto as marcas das empresas (que carregam consigo credibilidade, reputação, história, ideologia, entre outros valores) são criadas nas mentes.

A proposta da semiótica peirceana é entender como se dá o processo da percepção da realidade através da significação e também como os significados são transmitidos de uma mente para outra. Conhecer a dinâmica dos signos ajuda a compreender determinados comportamentos e práticas sociais, podendo esclarecer que tipos de ferramentas podem ser úteis para se intervir nessas práticas. A Semiótica também pode ajudar na escolha de signos adequados para melhor informar, dizer, produzir sentido, enfim, significar. Ainda na publicidade, podemos ilustrar isso com um exemplo simples: se o publicitário ou designer gráfico consegue entender a dinâmica dos signos, ele pensará nos signos que atingirão seu público-alvo com melhor eficácia em uma nova campanha.

Enquanto método científico, a Semiótica é aplicada na observação, descrição e classificação do objeto de pesquisa nas tricotomias cunhadas por Peirce. É o que faremos mais adiante com o poema digital de Jason Nelson: classificá-lo a partir da obra de Peirce para entender que signos o poeta utilizou para dar referências aos seus leitores. Interessa-nos conhecer os signos que informam que aquele objeto digital pode ser interpretado como um jogo eletrônico, um poema digital ou apenas uma representação digital do mais famoso quebra-cabeça de Rubik. Também nos interessa investigar os signos que informam como o objeto deve ser manuseado, signos esses capazes de induzir o leitor à ação.

De início, é preciso entender as três categorias fenomenológicas em que se baseia Peirce. Para o filósofo, a primeiridade está relacionada ao campo das possibilidades lógicas e implica noções de sentimento e qualidade. Uma sensação indistinta está em posição de

primeiridade, em que tudo é indeterminado, difuso, nebuloso e dá-se em si mesmo. Nöth complementa dizendo que se trata da “categoria do sentimento imediato e presente nas coisas, sem nenhuma relação com outros fenômenos do mundo” (1998, p. 63). Já que a semiose é um processo dinâmico e estamos o tempo todo estabelecendo relações sígnicas, a primeiridade nos escapa. É uma categoria completamente fugidia.

Ao formular conexão entre uma sensação e outro objeto qualquer (ou outra sensação) já estamos entrando na secundidade, que para Peirce é o campo ligado à natureza dos fatos reais, do atrito, da noção de choque e reação. Na secundidade a experiência se desenvolve no espaço e no tempo, ou seja, “começa quando um fenômeno primeiro é relacionado a um segundo fenômeno qualquer” (NÖTH, 1998, p. 64) dentro de um contexto ou transformando-se, a própria relação, em um contexto próprio.

Por último, Peirce fala em relações triádicas de pensamento, pertencente à natureza das leis. Na terceiridade temos a categoria da síntese, do entremeio, da mediação, da conceituação e da convenção. É quando relacionamos um fenômeno segundo a outro terceiro, estabelecendo generalizações. Uma tese pertence ao nível da terceiridade, assim como as cores de um semáforo são definidas por convenção.

São essas relações triádicas que sustentam o signo. Por sua vez, elas são divisíveis por três modos, formando tricotomias de acordo com as características das categorias fenomenológicas de Peirce: possibilidade, fato concreto ou norma geral. Sobre o tema, Peirce acrescenta:

Os signos são divisíveis conforme três tricotomias, a primeira, conforme o signo em si mesmo for uma mera qualidade, um existente concreto ou uma lei geral; a segunda, conforme a relação do signo para com seu objeto consistir no fato de o signo ter algum caráter em si mesmo, ou manter alguma relação existencial com esse objeto ou em sua relação com um interpretante; a terceira, conforme seu Interpretante representá-lo como um signo de possibilidade ou como um signo de fato ou como um signo de razão (PEIRCE, 1995, p. 51; CP, 2.243).

Tomadas em conjunto, as três tricotomias nos dão numerosas subdivisões, muitas vezes semelhantes, quase indistintas; outras vezes discordantes. Nöth nos fala de “uma possibilidade combinatória de 27 classes de signos ($3 \times 3 \times 3 = 27$)” (1998, p. 90). A partir disso, Peirce sentiu a necessidade de restringi-las a dez classes principais (que agregam elementos das três tricotomias). É importante ressaltar que, por ser a semiose um processo dinâmico, os elementos constituintes dos signos são interdependentes e não se manifestam de maneira isolada. Por isso que, ao longo de nossa análise, mencionaremos somente as classes que se manifestam marcadamente no poema digital de Nelson.

Na semiótica, a interpretação também depende de pontos de vista. Dependendo do referencial adotado, alguns desses elementos se sobressaem em detrimento de outros.

Quando a referência é o fundamento ou representâmen em si mesmo, o signo pode ser um quali-signo (primeiridade), um sin-signo (secundidade) ou um legi-signo (terceiridade).

Como o próprio nome sugere, o quali-signo é uma qualidade que é um signo, mas que não pode atuar como tal enquanto não ganhar corpo, ou seja, enquanto não adquirir substância. Ao se corporificar, o signo passa então para o domínio da secundidade, quando temos o signo do fato concreto: o sin-signo. Por sua vez, o sin-signo é constituído por um conjunto de qualidades, dependendo assim de quali-signos.

Por último temos o legi-signo, uma lei geral que é um signo, normalmente estabelecida por convenção pelos seres humanos, embora nem todo legi-signo seja convencional. Trata-se de um tipo de signo geral sobre o qual há concordância. Cada palavra de uma determinada língua é um legi-signo. Em outros termos: uma palavra em qualquer língua é uma norma geral aceita por convenção e que carrega em si mesma a possibilidade de vir a ser uma sentença mais complexa ou um argumento.

Na segunda tricotomia temos aquela que Peirce considerou a mais importante de todas as divisões do signo, que trata do fundamento com relação a seu objeto, a coisa representada. De acordo com essa tricotomia, os signos podem ser ícones, índices e símbolos.

O ícone é um signo capaz de substituir seu objeto por qualidades de semelhança, ou seja, é um signo similar ao seu objeto, uma imagem representativa. Por isso, em primeiridade ele é também um quali-signo e, portanto, uma possibilidade que só se realiza quando integra as categorias de secundidade e terceiridade, tornando-se um sin-signo icônico e um legi-signo icônico, o que Peirce chamou de hipo-ícones. Sobre os hipo-ícones, o filósofo define:

Os hipoícones, *grosso modo*, podem ser divididos de acordo com o modo de Primeiridade de que participem. Os que participam das qualidades simples, ou Primeira Primeiridade, são *imagens*; os que representam as relações, principalmente as diádicas, ou as que são assim consideradas, das partes de uma coisa através de relações análogas em suas próprias partes, são *diagramas*; os que representam o caráter representativo de um representâmen através da representação de um paralelismo com alguma outra coisa, são *metáforas* (PEIRCE, 1995, p. 64; CP, 2.277).

Sendo assim, nem todo ícone se assemelha a seu objeto no sentido ordinário da palavra. Diagramas e equações algébricas, por exemplo, são ícones em que a similaridade se encontra nas correspondências relacionais, na comparação, no contraste. O sinal de igualdade de uma equação algébrica é um ícone de equivalência entre as partes de uma relação quantitativa.

Seja por fidelidade imagética ou por correspondência relacional, Peirce vai dizer que os ícones são necessários em toda proposição que se tem como verdadeira. Os ícones possibilitam a transmissão de ideias justamente por estarem ligados à comparação. A dinamicidade da semiose nos faz relacionar signos o tempo todo e o fazemos por semelhança. Quando nos deparamos com um signo desconhecido, tendemos a observar suas qualidades e a compará-lo a outros signos que já se encontram em nosso repertório cultural. Procuramos assim estabelecer correspondências entre as qualidades de ambos os signos, visando no novo signo características familiares a nós.

Embora não devamos confundir os ícones de Peirce com os ícones utilizados em programas de informática, podemos ilustrar essa situação com o ícone de pasta-arquivo presente na maioria dos sistemas operacionais para computadores.

O ícone de pasta-arquivo é uma imagem correspondente às pastas de escritório, que servem para organizar documentos em ordem geralmente alfabética dentro de grandes arquivos de metal ou madeira. As versões digitais possuem formatos e cores semelhantes às pastas originais e, estabelecendo essa conexão mimética, informam que naquele signo específico o usuário poderá guardar e organizar informações, dessa vez, digitais.



Figura 56: À direita, vemos uma típica pasta de escritório; à esquerda, temos um ícone que é a representação digital da pasta-arquivo.

O manuseio da informática, a princípio, dependia da escrita de longos códigos, que permitiam o acesso aos componentes do computador. A partir do momento em que esses códigos foram representados por ícones de interface gráfica, a computação se tornou acessível ao usuário comum, ou melhor, ao usuário sem conhecimentos específicos de informática. Isso aconteceu porque foi possível estabelecer uma conexão entre os ícones e suas funções nos softwares. A área de trabalho de um sistema operacional como o Windows representa uma tradicional mesa de escritório, inclusive contendo uma imagem de lixeira digital, onde o usuário pode jogar fora os arquivos de que não necessita mais. Foi essa correspondência com a realidade cotidiana, ordinária, que facilitou o ingresso das pessoas ao mundo da informática.

O mesmo acontece no cubo mágico digital de “Birds Still Warm From Flying”, em que temos um signo que é um ícone por se assemelhar ao Cubo de Rubik. Ao se deparar com essa imagem digital, o leitor-usuário que já tenha tido acesso ao cubo original perceberá algumas diferenças (como a presença de frames animados), mas no geral entenderá as semelhanças através do formato quadrado, das laterais subdivididas em nove outros quadrados e também pelas cores. Por compreender o funcionamento do cubo de brinquedo, ele será levado a entender que a versão digital do cubo também pode ser manuseada da mesma forma. Mas a partir de então já não estamos mais no campo dos ícones.

Outros dois elementos do poema de Nelson também são ícones: a cruz que se assemelha a uma rosa dos ventos e a seta em formato circular¹⁹, como vemos abaixo.

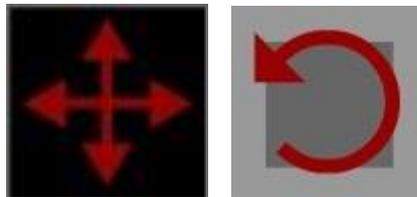


Figura 57: Essas ferramentas são ícones, pois seus formatos se assemelham às direções por onde o usuário pode seguir no poema.

Neste caso, estamos lidando com ícones que estabelecem relações análogas a movimentos. São diagramas de posições. As setas se assemelham a direções e, ao mesmo tempo, indicam rumos. Sendo assim, essas ferramentas são também índices, pois estão fisicamente conectadas a seus objetos, isto é, às direções que indicam. Ao clicar no primeiro botão digital, o leitor pode mover o cubo para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda; no segundo botão, é possível rotacionar o cubo em sentido horário e anti-horário. Ou seja, estamos diante de signos de ação, de secundidade.

Um índice é um signo que tem como característica principal ser afetado por seu objeto. Portanto, um índice está ligado às noções de causalidade, espacialidade e temporalidade. Alguns dos principais exemplos de Peirce para ilustrar a natureza dos signos são: um violento relâmpago que certamente indica um fato ocorrido, embora não se saiba determinar o que; e um cata-vento que indica a direção do vento e inclusive assume essa mesma direção, estabelecendo uma conexão real, física, com seu objeto. Um relógico indica as horas, assim como uma fita métrica indica tamanhos. Bater à porta é um signo indicial de que alguém se encontra do lado de fora, mesmo que não saibamos quem. Um grito de socorro

¹⁹ Jason Nelson não nomeou essas ferramentas. Na caixa de instruções ele apenas expõe as figuras e diz quais movimentos elas possibilitam ao usuário.

é um sinal de que alguém precisa de ajuda. Um nome próprio designa uma pessoa em particular, assim como um pronome pessoal, como “ele” ou “dela”.

No caso do poema digital em questão, o título “Birds Still Warm From Flying”, que designa a obra e a diferencia de outros trabalhos de Jason Nelson, é um índice, pois a frase indica uma obra de arte particular. Peirce vai dizer que tudo aquilo que atrai a atenção é índice e que “alguns índices são instruções mais ou menos detalhadas daquilo que o ouvinte precisa fazer a fim de pôr-se em conexão experimental direta ou de outro tipo, com a coisa significada” (PEIRCE, 1995, p. 57; CP, 2.263).

Sob essa perspectiva, o quadro que surge na tela (como mostra a figura abaixo) quando posicionamos o cursor em cima da frase *how to play/read/recreate* também seria índice, pois o leitor se depara com instruções específicas de uso das ferramentas de direção. Contudo, por estabelecer regras arbitrárias cruciais para o funcionamento do poema, podemos enxergar este quadro também como um símbolo.

Elemento de terceiridade integrante da segunda tricotomia, o símbolo relaciona o representamên a seu objeto por meio da convenção, do hábito, da aceitação geral. Embora atualmente tenhamos variantes, é de aceitação geral nas sociedades ocidentais que um livro é um objeto confeccionado com folhas (geralmente) de papel e que, em sua maioria, contém textos verbais (mesclados ou não com imagens). Ele também é revestido por uma capa e contracapa de material (geralmente) mais resistente que o de seu interior. Essa ideia geral pode surgir à mente de um grande número de indivíduos, acostumados a se deparar com livros e imagens de livros no cotidiano. O livro é, portanto, um signo simbólico convencional que representa conhecimento, cultura, erudição, registro de memórias e de histórias e, por que não, também uma ameaça a estabilidades políticas e sociais.

Todas as palavras utilizadas em uma língua são, ao mesmo tempo, símbolo e legisigno. Uma nova palavra não pode ser criada e aceita por todos de uma hora para outra. Sua institucionalização depende do uso corrente dela dentro da comunidade de falantes da língua. É preciso que ela se torne habitual e aceita pelos que estão inseridos no contexto em questão. Quando isso ocorre, temos uma palavra que é símbolo, pois representa seu objeto de maneira geral.

Por vezes, o Cubo de Rubik é reconhecido como símbolo de engenhosidade atrelado a um caráter lúdico desafiador. O formato tridimensional e as cores vibrantes podem sugerir que um problema de matemática pode ser solucionado brincando de forma criativa. Ele também representa uma época que viu nascer os primeiros videogames. Portanto, o Cubo de Rubik carrega consigo significados relevantes para a indústria de brinquedos, mas também

para aqueles que de alguma forma acompanharam o processo de difusão e popularização do quebra-cabeça.

O leitor do poema de Nelson que é familiarizado com o Cubo de Rubik (tanto os que já tiveram a oportunidade de brincar com ele, quanto os que apenas ouviram falar) provavelmente reconhecerá esses sentidos supracitados no cubo digital e se questionará se é possível manusear o cubo de Nelson da mesma forma que é possível brincar com o Cubo de Rubik.

Essa resposta pode ser dada pela experiência (o usuário explora aleatoriamente os elementos da página virtual) ou pela leitura do quadro de instruções. Nöth (1998) complementa nossa explanação sobre os símbolos quando diz que um estandarte, uma senha, um talão qualquer (como o de cheques) ou um bilhete de loteria são símbolos. É uma norma convencional permitir o acesso a uma sala de teatro ou cinema somente mediante apresentação de entradas. Esse é o poder do quadro de informações do cubo digital e das ferramentas de rotação (que aqui também se apresentam como símbolos): permitir o ingresso do usuário no universo do poema. Somente é possível girar o cubo nos sentidos horário e anti-horário através do símbolo de rotação em que é se configura a seta em formato circular.

A terceira tricotomia da divisão de Peirce relaciona o representâmen a seu interpretante, quando o signo pode ser um rema (primeiridade), um dicente (secundidade) ou um argumento (terceiridade).

Temos um rema quando o signo não é nem verdadeiro e nem falso. Ou seja, quando é apenas uma possibilidade de existir. Do ponto de vista do interpretante, uma palavra isolada é rema quando não está aplicada a uma sentença mais complexa. Ela detém o potencial para vir a ser uma proposição, para significar algo específico. O verbo “amar”, no infinitivo, é rema, pois não está aplicado a nenhum contexto particular. Ela nem é uma proposição falsa e nem verdadeira, mas uma palavra cheia de possibilidades.

O mesmo não ocorre no dicente, quando o signo é necessariamente verdadeiro ou falso. Neste caso não há lugar para a dúvida. No discurso verbal, o signo é acionado em uma sentença um pouco mais elaborada. Por pertencer à categoria da secundidade, podemos concluir de que se trata de um signo concreto, aplicado à realidade, quando as potencialidades do rema tomam corpo e ganham existência empírica. Afirma-se algo, embora as razões de ser dessa afirmativa não sejam expostas. Cabe ao argumento essa responsabilidade.

Para o interpretante, o argumento é um signo de lei, de justificativa e julgamento, quando se estabelece um juízo sobre a verdade de uma proposição. É, acima de tudo, um pensamento lógico, que “deve ser um Símbolo, ou um Signo cujo Objeto é uma Lei ou Tipo

Geral. Deve envolver um Símbolo Dicente, ou Proposição, que é denominado sua *Premissa*, pois o Argumento só pode sublinhar a lei sublinhando-a num caso em particular (PEIRCE, 1995, p. 54; CP, 2.253)”.

Ou seja, saímos do campo das possibilidades e generalidades e adentramos a arena dos casos particulares, da síntese. Qualquer pensamento lógico, ordenado e que se adéqua a um código definido e compartilhado socialmente, formado por símbolos igualmente aceitos, é um argumento. Uma tese acadêmica, uma lei vigente na constituição de um país, uma explicação sobre as causas e os efeitos de fenômenos naturais são signos argumentativos.

Feitas as devidas apresentações do universo triádico de Peirce, estamos aptos a adentrar a última parte de nosso texto, quando teremos a fase de análises do poema digital escolhido como corpus de pesquisa.

2. “Birds Still Warm From Flying” e as categorias de Peirce

Embora Jason Nelson se auto intitule artista digital e classifique sua obra “Birds Still Warm From Flying” como sendo poesia digital, sabemos (por meio da entrevista exclusiva dada por ele a esta pesquisa) que é de seu interesse criar trabalhos abertos a múltiplas interpretações, que gerem sentidos diversos, que sejam lidos por diferentes óticas.

Ao longo do texto, procuramos coletar evidências históricas, teóricas, artísticas e empíricas de que a obra de Nelson pode ser enxergada enquanto poesia digital, mas também enquanto representação do Cubo de Rubik e enquanto jogo de videogame.

Os fatos históricos sobre o desenvolvimento intenso do diálogo entre ciência, tecnologia, mídia e linguagens artísticas na poesia experimental do século XX nos levam a entender a poesia digital enquanto integrante de uma cadeia evolutiva. Essas características (signos) que estão na sintaxe da poesia digital se fazem presentes no cubo digital.

Mas esses mesmos elementos de tecnologia digital são compartilhados com o universo dos jogos eletrônicos, aproximando as duas linguagens a ponto de, por vezes, pensarmos na obra de Nelson como um jogo virtual. O que não seria incoerente. Afinal, por que a poesia não poderia ser também uma brincadeira? Roman Jakobson (2007) já dizia que a função poética nasce do jogo de linguagens. A poesia digital se utiliza das mesmas ferramentas dos games e nós mostramos que algumas delas, como a tridimensionalidade, a interatividade e a imersão, podem nos levar a enxergar o poema de Nelson sob a mesma ótica.

Por fim apontamos a semiótica de Peirce como uma metodologia eficaz para entendermos como se dá o processo associativo que pode nos levar a enxergar o poema de

Nelson como uma representação digital do Cubo de Rubik. A princípio, procuramos deixar claro que essa associação se dá pela semelhança dos elementos que compõem os dois objetos, mas agora já temos condições de detalharmos quais signos se sobressaem nesse processo e como eles se relacionam. E nossa observação está voltada tanto à representação do Cubo de Rubik quanto às óticas dos games e da poesia digital.

Os signos que dão referências capazes de nos fazer reconhecer o Cubo de Rubik em “Birds Still Warm From Flying” transitam principalmente pelos aspectos visuais. Isso ocorre pela relação mimética que Nelson estabeleceu em seu cubo digital. As cores e as linhas retas que formam quadrados são semelhantes ao cubo mágico original e provavelmente são os primeiros elementos que detém a atenção de quem acessa a obra.

Primeiramente, a visão geral do cubo digital pode ser difusa, indistinta, pela quantidade de componentes integrados. Sendo assim, é marcante no início a sensação das cores. O usuário sente a presença de cores diversas, embora não consiga raciocinar de imediato que cores são essas e quantas são. Nesta situação, temos um quali-signo, um signo que é uma qualidade em si mesmo, mas claro que estamos falando de um processo que pode durar apenas fragmentos de segundo, já que logo o leitor identificará as cores envolvidas ali.

Peirce nos fala que “uma qualidade só pode denotar um objeto por meio de algum ingrediente ou similaridade comum, de tal forma que um Qualissigno é necessariamente um Ícone (1995, p. 55; CP, 2.254)”. Ou seja, a dinamicidade do processo de semiose torna o quali-signo intangível, já que estamos sempre estabelecendo relações comparativas, buscando nos novos signos qualidades similares às de signos antigos. Procuramos sempre reconhecer elementos familiares quando nos deparamos com um novo signo. Além disso, Peirce acrescenta que “uma qualidade é uma mera possibilidade lógica, ela só pode ser interpretada como um signo de essência, Isto é, como um Rema (1995, p. 55; CP, 2.254)”. Ou seja, na visão primeira do poema suas cores não têm função, são apenas possibilidades de aplicação dentro de um contexto.

Assim, temos um quali-signo que é ao mesmo tempo remático e icônico. O leitor do cubo digital pode reconhecer que aquelas sensações cromáticas se assemelham às mesmas das cores vermelho, preto, amarelo, azul e cinza (o plano de fundo), mas não chegam a uma conclusão sobre a aplicabilidade dessas cores no contexto da obra.

O raciocínio sobre a presença das cores se desenvolve quando o leitor passa a observar o formato quadrado do objeto, composto por linhas retas que esculpem novos quadrados nas laterais do primeiro. O resultado disso é um objeto digital que, pelas suas próprias qualidades, evoca a ideia do Cubo de Rubik. Temos portanto (e ao mesmo tempo) um sin-signo icônico e

remático, já que o cubo digital é “signo puramente por semelhança de qualquer coisa que se assemelhe” (PEIRCE, 1995, p. 55; CP, 2.255), ou seja, é semelhante ao Cubo de Rubik por causa das formas retas, das cores e também pela tridimensionalidade e movimento, como o usuário provavelmente descobrirá em seguida.

A identificação com o Cubo de Rubik pode levar o usuário a pensar que o cubo digital também funciona de maneira análoga, por meio da rotação de colunas e linhas. Isso se confirma a partir da exploração da página virtual, quando é possível então perceber a cor verde de uma das laterais, que só se torna aparente com os movimentos do usuário.

Ao todo, cinco cores preenchem os lados do cubo: amarelo, vermelho, azul, preto e verde (o cinza também compõe a obra, mas não aparece especificamente na imagem do cubo). E eis que chegamos às primeiras diferenças. O cubo possui seis lados, mas apenas cinco cores. O vermelho se repete em uma das laterais. Quando perguntado sobre isso durante nossa entrevista, Jason Nelson comentou que as cores de seu cubo são vagamente baseadas no Cubo de Rubik e que a repetição do vermelho é uma fuga do padrão. Ou seja, embora houvesse também a intenção de estabelecer uma relação direta com o cubo original, Nelson não intencionava que sua representação fosse mera cópia. O artista tratou de enriquecer a ideia, incluindo novos elementos, como versos, frames de vídeos e cores diferentes. A lateral na cor preta não existe no cubo original e apenas os contornos dos quadrados são coloridos no cubo digital, tornando o preenchimento transparente.

Alguns signos ausentes no cubo digital poderiam nos dar mais referências sobre o Cubo de Rubik. Por exemplo, o movimento de rotação das partes do cubo de Nelson não produz sons, como pode ocorrer no brinquedo original devido ao atrito das peças. Não há, portanto, sinais sonoros que remetam o leitor ao invento de Rubik. Entretanto, os sons podem nos fazer lembrar da trilha sonora dos primeiros jogos eletrônicos (de décadas atrás), por sua simplicidade e constância. Ao abrir a página virtual de “Birds Still Warm From Flying” ouvimos um forte estrondo durante aproximadamente três segundos e, logo após, tem início uma batida repetitiva, com um ruído no final da sequência. São aproximadamente oito segundos que se repetem num *looping* constante. Neste caso, temos novamente um signo de possibilidade, mas que ainda não está aplicado a um contexto.

De maneira semelhante, esses sons nos trazem de volta o contexto da poesia sonora, principalmente ao período de utilização de equipamentos eletroacústicos, quando os poetas passaram a investir nos diferentes sons que essas novas máquinas eram capazes de produzir, mesmo que os produtos dessa experimentação fossem irritantes aos ouvidos.

Na entrevista, Jason Nelson comentou que recebe constantemente depoimentos sobre como seus leitores estranham os sons de suas obras. Sobre isso, o autor se disse surpreendido e assegurou que, para ele, os sons inspiram um convite à imersão na realidade proposta. De fato, essa fala condiz com nossa reflexão sobre as semelhanças entre o cubo de Nelson e os jogos eletrônicos. Estamos diante de uma obra de arte carregada de intertextos ou alusões à cultura do videogame. Isso é ainda mais perceptível em algumas partes de “Six Sided Strange”. Portanto, é compreensível que Nelson considere os sons de seu poema um convite ao jogo, ou seja, à leitura da obra a partir do manuseio de elementos.

A relação de semelhança com as trilhas sonoras de jogos eletrônicos só nasce a partir do momento em que o usuário observa que a trilha é um pano de fundo que o acompanha durante toda a sua permanência na página, enquanto movimenta as partes do cubo. As batidas e ruídos só adquirem o sentido de trilha sonora quando o usuário percebe que ele pode agir sobre os componentes do trabalho, exatamente como acontece nos jogos eletrônicos.

Quanto às referências ligadas ao movimento. Como dissemos anteriormente, o cubo de Nelson é capaz de provocar em seus leitores os sentidos de agência, transformação e imersão de que nos falava Janet H. Murray (2003), exatamente como geralmente acontece nos mais diversos games, principalmente naqueles de RPG (Role-Playing Game) online. O poema digital em questão está em sintonia com as tecnologias digitais atuais, assim como os games. Portanto, a associação do poema com um jogo eletrônico se dá também por similaridade e é possível que esses três sentidos defendidos por Murray se reproduzam durante a leitura do poema.

Ao mesmo tempo, a similaridade dos movimentos também contribui para que os usuários estabeleçam uma conexão entre os dois cubos, pois a experiência de rotação das partes é semelhante. A possibilidade de girar o cubo digital em seu todo também nos leva a uma aproximação mais realística com o brinquedo de Rubik. Esse realismo só seria intensificado se, por acaso, o poema oferecesse a possibilidade de utilizar as mãos para mover as peças do brinquedo digital, o que não seria impossível, já que as tendências de telas *touch screen* abriram fronteiras promissoras nesse sentido. Uma atualização como essa facilitaria ainda mais a nossa leitura do poema enquanto representação digital do Cubo Mágico. De qualquer forma, a resposta que obtivemos do autor sobre a diferença nas cores utilizadas demonstra que não é objetivo dele criar uma obra exatamente igual à original.

Os elementos que possibilitam a rotação inteira do cubo se assemelham às ferramentas que jogadores de games têm para controlar movimentos. Como já mencionamos, eles são índices. Quando o leitor posiciona o cursor sobre a seta que indica para a esquerda, ele não

tem nenhuma surpresa quando o movimento realmente segue para a direita. E o mesmo ocorre quando se trata das outras direções.

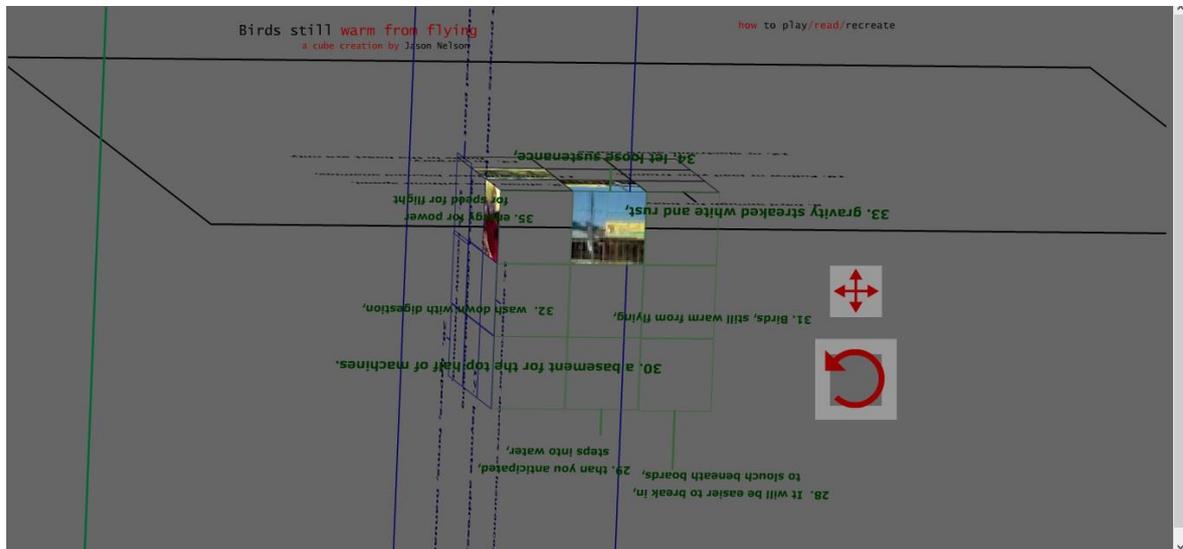


Figura 58: O lado de cor verde só se torna visível quando rotacionamos o cubo por inteiro.

Já no campo da verbalidade, a descrição abaixo do título (*a cube creation by Jason Nelson*) e a caixa de instruções que se abre ao posicionarmos o cursor em *how to play/read/recreate* dão indícios de que se trata de uma representação digital do famoso cubo de brinquedo. A última nem tanto pelas instruções em si, mas por informar que se trata de um cubo e que ele pode ser rotacionado. Esses textos verbais são ao mesmo tempo legi-signo, símbolo e dicente, já que combinam símbolos remáticos em preposições completas.

As instruções na verdade dão referências que nos levam ao universo dos games, onde as informações sobre seu funcionamento são cruciais para inserir o jogador no contexto proposto. Sob esta perspectiva, estamos lidando com um argumento, que é o “signo do discurso racional” (NÖTH, 1998, p. 91) e precisa, portanto, de legi-signos e símbolos dicentes.

Na mesma classificação dos argumentos podemos incluir os versos, que ainda são as referências literárias mais fortes que o poema possui. Quando lemos os primeiros versos e nos damos conta de que não estamos lidando com um texto em que predomina a função referencial, mas sim a função poética (JAKOBSON, 2007), o usuário pode ser levado a fazer uma associação imediata não apenas com o campo poético, mas com à arte de maneira geral. Nesse momento, esse leitor sem um contato prévio com a estética da poesia digital, pode chegar à conclusão de que está, de fato, tendo acesso a um objeto artístico, que inclusive envolve poesia. Por isso optamos por manter esta obra como *corpus* de pesquisa.

Contudo, acrescentamos que o avanço do hibridismo de linguagens nos meios digitais, principalmente nos projetos em hipermídia, podem dar aos usuários outras perspectivas sobre arte e poesia. Em um futuro próximo, é possível que a presença de versos em uma obra hipermídia não seja mais um parâmetro suficiente para identificar aquela peça digital como sendo um poema. Talvez a maioria dos usuários já considerem como parâmetros algumas das características que abordamos ao longo deste trabalho: o fator interativo mútuo, a hibridação de linguagens artísticas e midiáticas, a falta de linearidade, a simultaneidade, a transformação e o efêmero, por exemplo. E lembramos que, nas décadas de 1960 e 1970, floresceram experiências com poesia sem palavras no Brasil. Embora fossem também trabalhos de certa forma incompreendidos na época, tiveram seu espaço na história da experimentação poética. Mas só o tempo dirá se a poesia digital seguirá o mesmo caminho ou se acompanhará o desenvolvimento das tecnologias digitais e a transformação do senso comum sobre essas ferramentas.

O leque de alternativas classificatórias desse poema nas categorias de Peirce não se encerra aqui. Como foi dito, há dezenas de possibilidades combinatórias no universo dos signos da semiótica de Peirce. Nossa contribuição apenas se deteve a algumas perspectivas capazes de nos revelar como possíveis leitores-usuários da obra de Jason Nelson podem identificar o famoso Cubo de Rubik em “Birds Still Warm From Flying” e também identificar neste experimento digital um modelo de jogo eletrônico e/ou de obra literária.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A poesia digital é mais uma manifestação do potencial das tecnologias digitais no mundo contemporâneo, mas também é uma prova da força da poesia e da arte de maneira geral em se adaptar aos meios de cada era. Ela é um produto das novas possibilidades estéticas da contemporaneidade e merece ser estudada e entendida para que possamos compreender que proposta tecnológica e artística está sendo ofertada e no que isso acarreta aos seus possíveis públicos.

Nossa contribuição procurou ir um pouco além dos traços definidores da poesia digital, tema já devidamente abordado em estudos anteriores, como é o caso do americano Chris Funkhouser e do brasileiro Jorge Luiz Antonio. Tivemos o intuito de colocar uma pedrinha a mais neste mosaico em construção e, apesar das dificuldades encontradas ao longo da pesquisa, consideramos nossa meta bem sucedida.

Investimos não somente nas características fundamentais da poesia digital, mas também na transformação da relação entre leitor (que agora também compartilha da alcunha de usuário) e obra (agora digital e hipermediática, com todas as implicações que esses termos nos trazem). Propomos três leituras possíveis de um poema específico e por essas três perspectivas apontamos aspectos que evidenciam essas mudanças de relação.

O leitor-usuário tem agora a possibilidade de colocar em prática aquilo que ele imagina, já que a tecnologia digital permite amplas representações de tudo, em espaços fluidos que podem conter linguagens de naturezas diversas. No meio digital, qualquer coisa pode ser representado por código binário, através dos numerais 1 e 0.

Entretanto, foi revelador refletir sobre processos interativos e descobrir que a poesia digital ainda tem muito o que explorar nesse sentido, já que apresenta uma interação predominantemente reativa, que se limita a dar ao leitor-usuário apenas opções de escolhas, sem uma interferência significativa nas formas estruturais das obras. A própria escolha da obra de Jason Nelson se deu por ele nos apresentar um trabalho consistente, com proposta estética bem definida e, mesmo assim, encontramos poemas e *art games* em que a interação reativa prevalece, como é o caso de “Birds Still Warm From Flying”, nosso *corpus* de pesquisa. Por isso, foi necessário manter nosso posicionamento crítico a respeito do poema em questão, já que conseguimos enxergar com clareza que as tecnologias digitais têm potencial suficiente para ir mais fundo na questão da interação mútua, como conceituou Alex Primo.

Também foi crucial a pesquisa histórica sobre as tendências da poesia experimental do século XX, principalmente descobrir que experiências poéticas não verbais, como as da poesia semiótica e do poema-processo, já tiveram espaço no cenário cultural, embora até hoje sofram a discriminação das parcelas mais conservadoras dos estudos literários.

O aprofundamento no estudo dessas poéticas confirmou nossa hipótese de que a poesia digital era um fruto evolutivo dessa contínua experimentação com as linguagens artísticas e midiáticas. E gostaríamos de destacar a obra teórica de Philadelpho Menezes nesse aprofundamento. O pensador dedicou boa parte de sua vida acadêmica a estudar justamente essas manifestações poéticas experimentais, analisando traços distintivos e estabelecendo classificações fundamentais para o entendimento desse fenômeno. Algo parecido com o que Jorge Luiz Antonio realizou em sua pesquisa sobre a poesia digital, que, de certa forma, dá continuidade a esses estudos. Esperamos ter também contribuído para a perpetuação da relevante obra deixada por Menezes.

Por último, temos a semiótica de Charles Sanders Peirce, nosso maior desafio durante a pesquisa. Meus estudos sobre a semiótica peirceana tiveram início em 2006 e desde então entender a obra desse pensador se tornou um objetivo constante. Definitivamente não tem sido uma tarefa das mais simples, mas resolvemos encará-la de maneira ainda mais ampla nesta pesquisa de mestrado, quando a escolhemos como metodologia.

Essa escolha se deu também pela leitura de textos de Lucia Santaella, Décio Pignatari, Philadelpho Menezes, Roman Joakobson, entre outros. Todos esses autores, que fundamentam nossa dissertação, utilizam ou ao menos mencionaram positivamente a obra de Peirce e, de acordo com nossas próprias observações e análises, concluímos que era o melhor caminho a seguir no momento.

Também pesquisamos outras correntes semióticas, como a de Saussure e a Semiótica da Cultura, que, embora interessantes e coerentes, não mostraram argumentos suficientes capazes de nos fazer mudar de ideia. Sendo assim, a semiótica de Peirce foi escolhida, principalmente por levar em consideração as formas de pensamento não verbais e por considerar válido todo e qualquer signo, seja ele verbal ou não. Contudo, é preciso admitir que um aprofundamento também dessas outras correntes semióticas se faz necessário no futuro. Também por isso esclarecemos que a Semiótica de Peirce era a solução mais adequada no momento, já que o tempo de dois anos de mestrado se mostrou insuficiente para ir adentrar outras propostas ainda muito desconhecidas. Afinal, além das descobertas teóricas, temos compromissos de diversas ordens (aulas, elaboração de artigos, estágio-docência, pesquisa sobre o objeto de estudo e a escrita da própria dissertação) e é preciso fazer escolhas para que o trabalho seja finalizado em tempo hábil.

Primeiramente, nosso trabalho traria informações teóricas sobre o desenvolvimento das artes híbridas, das tecnologias digitais, das tendências poéticas experimentais, das relações entre leitor e obra literária, culminando na análise do poema de Nelson com base exclusivamente na semiótica peirceana enquanto método científico.

Contudo, a partir das colocações da banca de qualificação, que observou que nosso *corpus* de pesquisa deveria ser abordado desde o início e ao longo de todo o texto, repensamos nossa estratégia e decidimos construir capítulos que mantivessem certa independência. Enxugamos nossa proposta e assim nasceram as três perspectivas de leitura, transformando a semiótica peirceana em mais uma possibilidades. Isso nos deu subsídios para ampliar nossos olhares sobre o poema em questão.

De qualquer forma, as dificuldades referentes à obra de Peirce ainda continuavam, pois nele encontramos um gama enorme de classificações e categorias e foi preciso muito esforço, raciocínio e observação para conseguir enxergar essas categorias com clareza na obra de Jason Nelson. Claro que estamos cientes das possíveis deficiências ou equívocos de nossa classificação, mas finalizamos o texto com a sensação de que fizemos um trabalho bem feito e que avançamos consideravelmente em nossos estudos sobre a semiótica.

Ao todo, já são sete anos de pesquisa e somente agora consigo estabelecer uma melhor conexão com o pensamento peirceano. Esse avanço, que pretendo levar comigo em trabalhos futuros (sejam eles profissionais ou acadêmicos), devo à esta pesquisa de mestrado. Um legado que, definitivamente, não finda por aqui, continuará sendo construído continuamente, ao longo dos anos que virão.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

ANTONIO, Jorge Luiz. *Poesia digital: negociações com os processos digitais — teoria, história, antologias*. São Paulo: Navegar Editora, 2010. 80 p.

ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, 224 p.

ARANTES, Priscila. SANTAELLA, Lucia. (Org.). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2009, 518 p. (Coleção Comunicação e Semiótica).

BAUMAN, Zygmunt. *O Mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998, 272 p.

BROUHAHA: vozes da cultura potiguar. Natal: Prefeitura Municipal do Natal, através da Fundação Capitania das Artes, ano III, n. 10, set-out. 2007.

CANDELLO, Heloisa Caroline de Souza Pereira e HILDEBRAND, Hermes Renato. *Metodologia de análise semiótica aplicada a publicações digitais*. In: Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 4., 2007, Rio de Janeiro. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/75647393/Metodologia-de-analise-semiotica-aplicada-a-publicacoes-digitais>> Acesso em: 2 fev. 2012.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003, 243 p. (Coleção Interface).

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: UNESP, 1998.

CIRNE, Moacy. *Vanguarda: um projeto semiológico*. Petrópolis: Vozes, 1975, 141 p.

COELHO, Teixeira. *Moderno pós moderno: modos e versões*. 4 Ed. São Paulo: Iluminuras, 2001, 227 p.

CORRÊA, Regina, Helena M. A.. Literatura, texto e hipertexto. *Terra roxa e outras terras: revista de estudos literários*, Londrina, v. 8, p. 30-43, 2006.

DOMINGUES, Diana (org). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

FERNANDES, José. *O poema visual: leitura do imaginário esotérico: da antiguidade ao século XX*. Petrópolis: Vozes, 1996.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 126-137.

HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. 18 Ed. São Paulo: Loyola, 2009, p. 15-67.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Editora 34, 1996. 196 p.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2007, 162 p.

KHOURI, Omar. *Revistas na era pós-verso: revistas experimentais e edições autônomas de poemas no Brasil, dos anos 70 aos 90*. Cotia: Ateliê Editorial, 2003. 94 p.

_____. *O livro das mil e uma coisas: textos breves sobre comunicação, semiótica, artes, (ex) viventes etc.* et al. São Paulo: Nomuque Edições, 2011.

LEÃO, Lúcia. *O Labirinto da Hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34, 2003.

MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007. 84 p.

MARTINS, Aracy Alves (Org.). Et al. *Livros e telas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011. 261 p.

MARTINS, Wilson. *A palavra escrita: história do livro, da imprensa e da biblioteca*. 3. Ed. São Paulo: Ática, 2002. 520 p. (Coleção Temas, v. 49).

MENEZES, Philadelpho. *A crise do passado*. São Paulo: Experimento, 1994, p. 233-271.

_____. (Org.). *Poesia sonora: poéticas experimentais da voz no século XX*. São Paulo: Educ. 1992.

_____. Poesia visual: reciclagem e inovação. *Revista Imagens*, São Paulo, n. 6, p. 39-48. 1996.

_____. *Poética e visualidade: uma trajetória da poesia brasileira contemporânea*. Campinas: Editora da Unicamp, 1991, 198 p. (Coleção Viagens da Voz).

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2006. 407 p.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

NÖTH, Winfried. *Panorama da semiótica: de Platão a Peirce*. 2 Ed. São Paulo: Annablume, 1998. 152 p. (Coleção E).

NUNES, Fábio Oliveira. *Ctrl+Art+Del: distúrbios em arte e tecnologia*. São Paulo: Perspectiva, 2010. 318 p. (Coleção Big Bang).

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. 2 Ed. São Paulo: Perspectiva, 1995. 342 p. (Coleção Estudos).

PIGNATARI, Décio. *Semiótica e literatura: icônico e verbal/oriente e ocidente*. 2 Ed. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979. 125 p.

PINKER, Steven. *Como a mente funciona*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008. 2 Ed., 666 p.

POUND, Ezra. *ABC da literatura*. 11 Ed. São Paulo: Cultrix, 2006. 222 p.

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. 2 Ed. Porto Alegre: Sulina, 2008, 240 p. (Coleção Cibercultura).

_____. *Quão interativo é o hipertexto?: da interface potencial à escrita coletiva*. *Fronteiras: estudos midiáticos*, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142. 2003.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 2000.

_____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. 4. Ed. São Paulo: Paulus, 2011. 192 p. (Coleção Comunicação).

_____. *Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?*. 3 Ed. São Paulo: Paulus, 2008. 72 p. (Coleção Questões Fundamentais da Comunicação, v. 5).

_____. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thomson, 2002.

SILVA, Marta Emília de Souza e. *Poesia visual em Alagoas*. Maceió: Edufal, 2007. 129 p.

ZILBERMAN, Regina. *Estética da recepção e história da literatura*. São Paulo: Ática, 2004. 128 p.

ACERVO DIGITAL SOBRE JASON NELSON

AUSTRALIA COUNCIL. *The writer's guide: professional profile – Jason Nelson*. Disponível em: <http://www.australiacouncil.gov.au/writersguide/craft_part_two/professional_profile_150_jason_nelson>. Acesso em: 26 fev. 2012.

CORDITE POETRY REVIEW. *An interview with Jason Nelson*. Disponível em: <<http://cordite.org.au/interviews/jason-nelson/>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

ELETRONIC LITERATURE. *A postmodern interpretation of Jason Nelson*. Disponível em: <<http://elit.umwblogs.org/2012/03/28/a-postmodern-interpretation-of-jason-nelson/>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

GILES, Jim. Digital poets and programs free verse from the page. *CULTURE LAB*. Disponível em: <<http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/12/digital-poets-and-programs-free-verse-from-the-page.html>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

HEICK, Terry. Digital Poetry. *EDUTOPIA*. Disponível em: <<http://www.edutopia.org/blog/digital-poetry-terry-heick>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

JANNSON, Mathias. Aim, fire, poetry! Jason Nelson and the new literature. *DIGIMAG: The Dicult's Project Journal*. Disponível em: <<http://www.dicult.it/digimag/issue-063/aim-fire-poetry-jason-nelson-and-the-new-literature/>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

NELSON, Jason. Digital Poetry: A Revolution In Publishing? (PHOTOS). *THE HUFFINGTON POST*. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/jason-nelson/digital-poetry_b_824768.html#s242067&title=I_made_this>. Acesso em: 27 mar. 2013.

_____. Driving in Mongolia: a digital poet's accidental transformation into indie art game creator. *GAMASUTRA*. Disponível em: <http://gamasutra.com/blogs/JasonNelson/20111114/8885/Driving_in_Mongolia_a_digital_poets_accidental_transformation_into_indie_art_game_creator.php>. Acesso em: 27 mar. 2013.

_____. *Heliozoa*. Disponível em: <<http://heliozoa.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2012.

_____. *Secret technology*. Disponível em: <<http://www.secrettechnology.com/>>. Acesso em: 26 fev. 2012.

NETPOETIC. Category: Jason Nelson. Disponível em: <<http://www.netpoetic.com/category/jason-nelson/#>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

READING REBOOTED. *Jason Nelson*. Disponível em: <<http://readingrebooted.iupdhc.org/node/12>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

RHIZOME. *Jason Nelson*. Disponível em: <<http://rhizome.org/profiles/jasonnelson/>>. Acesso em: 26 fev. 2012.

SPEAR, Josh. *Spear talks: Jason Nelson*. Disponível em: <<http://joshspear.com/blog/spear-talks-jason-nelson/>>. Acesso em: 27 abri. 2013.

STUART, Keith. Basquiat meets Mario Brothers? Digital poet Jason Nelson on the meaning of art games. *THE GUARDIAN*. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2011/sep/13/the-meaning-of-art-games>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

ACERVO JORNALÍSTICO DIGITAL E OUTROS SITES

ANTONIO, Jorge Luiz. *Brazilian digital art and poetry on the web*. Disponível em: <<http://vispo.com/misc/BrazilianDigitalPoetry.htm>>. Acesso em 27 mar. 2013.

_____. Interview with Chris Funkhouser. *EPC: ELECTRONIC POETRY CENTER*. Disponível em: <<http://epc.buffalo.edu/authors/funkhouser/interview.html>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

_____. Sobre a poesia digital. Disponível em: <<http://arteonline.arq.br/museu/ensaios/ensaiosantigos/jlantonio.htm>>. Acesso em: 23 mar. 2013>.

AUGUSTO DE CAMPOS. Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/home.htm>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

BANTICK, Christopher. Poetry's death by a thousand hits. *THE AUSTRALIAN*. Disponível em: <<http://www.theaustralian.com.au/news/features/poetrys-death-by-a-thousand-hits/story-e6frg6z6-1225987952516>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

DUME, Paula. Poesia digital encarna "segunda vida" da poética, segundo acadêmico. *LIVRARIA DA FOLHA*. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/livrariadafolha/810650-poesia-digital-encarna-segunda-vida-da-poetica-segundo-academico.shtml>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

ELETRONIC LITERATURE COLLECTION VOLUME 2. Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/2/>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

ELETRONIC LITERATURE DIRECTORY. Disponível em: <<http://directory.eliterature.org/>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

EPC: ELECTRONIC POETRY CENTER. *Philadelpho Menezes*. Disponível em: <<http://epc.buffalo.edu/authors/menezes/>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

FRÓES, Elson. *Poesia sonora*. Disponível em: <<http://www.elsonfroes.com.br/sonora.htm>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

FUNKHOUSER, Christopher. *Digital poetry: a look at generative, visual, and interconnected possibilities in its first four decades*. Disponível em: <<http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-11>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

MIRANDA, Antônio. *Poesia visual*. Disponível em: <http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/poesia_visual.html>. Acesso em: 27 mar. 2013.

MOSTRA INTERNACIONAL DE POESIA VISUAL E ELETRÔNICA. Catálogo. Disponível em: <http://arteonline.arq.br/museu/library_pdf/catalogogrande.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2013.

NUNES, Fábio Oliveira. Artéria 8: metacriação e interatividade. *PO-EX: POESIA EXPERIMENTAL*. Disponível em: <http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=124&Itemid=31&lang=>. Acesso em: 27 mar. 2013.

_____. *Web arte no Brasil*. Disponível em: <<http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/index.html>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

POESIA CONCRETA: O PROJETO VERBIVOCOVISUAL. Disponível em: <<http://www.poesiaconcreta.com/>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

RUBIK'S OFFICIAL WEBSITE. Disponível em: <http://www.rubiks.com/world/cube_facts.php>. Acesso em: 20 fev. 2013.

TECNOARTE NEWS. Disponível em: <<http://www.tecnoartenews.com/>>. Acesso em: 27 mar. 2013.

THE ELO 2012 MEDIA ART SHOW. Disponível em: <<http://dctwsuv.org/elit/elo2012/elo2012/Welcome.html>>. Acesso em: 23 mar. 2013.

TORRES, Rui. *Telepoesis.net*. Disponível em: <<http://telepoesis.net/index.php>>. Acesso em: 26 fev. 2012.

ANEXO

“Birds Still Warm From Flying” – Jason Nelson
 (versão apenas verbal, transcrita)

1. The suggestion this is a search,
2. a lights, filaments together
3. and charged, a single bulb
4. a size of cars, bright round
5. vehicles dropped in the winter
6. Walk the creek
7. when creek is still froze,
8. hard enough for heavy coats,
9. shoes leak without speed.
10. Follow or lead your friends,
11. who Will later become enemies
12. or electronic store clerks
13. in surgery, holes in the heart are only
14. dangerous for doctors or insurance,
15. soft projects mailed by blades,
16. ribs a cracked and hovering
17. Keynote adress.
18. The electrical plant
19. is recently abandoned,
20. papers, forms, manuals
21. still more organized
22. than counting change,
23. the hierarchy of size
24. and buying power,
25. switches for two states,
26. a meandering river for borders,
27. boats in the sand, boats in the sand, boats.
28. It Will be easier to break in, to slouch beneath boards,
29. than you anticipated, steps into water,
30. a basement for the top half of machines.
31. Birds still warm from flying,
32. wash down with digestion,
33. gravity streaked White and rust,
34. let loose sustenance,
35. energy for power for speed for flight
36. for the cold handed climb
37. of maintenance ladders Five stories.
38. And on the roof are boxes
39. of books and plastic fasteners,
40. a heartless discussion, between fights,
41. snow as snows arise
42. and the abandon ends and ends.

ENTREVISTA COM JASON NELSON

A seguir, entrevista exclusiva que o poeta digital Jason Nelson concedeu especialmente a esta pesquisa, via e-mail. As perguntas foram enviadas no dia 9 de julho de 2012 e obtivemos resposta em 22 de julho de 2012. Algumas das respostas do artista sobre o poema “Birds Still Warm From Flying” foram cruciais para o desenvolvimento de nossa pesquisa, pois nos deram informações que somente o autor poderia fornecer. A tradução para o português foi feita livremente.

1 – Como você enxerga o crescimento da arte digital no planeta? Poderia mencionar lugares ou países onde você vê um avanço?

Existem algumas regiões onde parece que o crescimento da arte digital tem sido mais rápido do que em outras. O Brasil, é claro, está se tornando um importante centro de arte e poesia digital. Algumas das melhores publicações, artistas e exposições estão vindo da América do Sul. Escandinávia também é um lugar excitante, onde o digital está explodindo. Noruega e Suécia investiram milhões em apoio a seus artistas digitais e escritores. E, claro, países asiáticos, como Coreia do Sul, Japão, Hong Kong. Todos estes estão crescendo massivamente. Claro que os Estados Unidos ainda têm uma larga porcentagem de toda a criação artística digital, mas esse não será o caso daqui a cinco anos, quando o resto do mundo conseguir alcança-los.

2 – Quais são suas referências artísticas ou referências da cultura pop?

Eu tenho mais de cinquenta trabalhos de arte/poesia digital. E, como tal, minhas influências são muito amplas. Meus *game arts* podem ser resumidos como uma mistura de Basquiat, James Joyce e jogos da Nintendo fabricados nos anos 1980. Outros trabalhos tomam emprestados elementos de sociedades secretas, como os maçons; ou utilizam as linguagens da ciência, física ou medicina. E, claro, sendo um filho do consumismo, sou ao mesmo tempo atraído e repellido por coisas tão terríveis como comida congelada, brinquedos bizarros, jogos de todos os tipos e todos aqueles produtos que quase nunca fazem sentido.

3 - Eu consigo ver ironia, sarcasmo, senso lúdico e um pouco de preocupação política em seu trabalho artístico, como questões sobre consumismo, ambientalismo e as relações conflituosas entre os Estados Unidos e o terrorismo. Você concorda? Que temas do mundo contemporâneo podemos encontrar em seu trabalho?

Todos os meus trabalhos estão cheios de comentários políticos. Na verdade, há muitas questões exploradas, atacadas e defendidas. Tudo pode ser resumido dizendo que o mundo é geralmente um lugar de absurdos, consumido pela falta de sentido, obcecado por ângulos retos (nas ruas, casas, em quase tudo!) e apaixonado pela força bruta e por explosões (como motores de combustão interna, queima de carvão em usinas ou qualquer aparato militar).

Honestamente, eu não acho que a maioria das sociedades sabem o que estão fazendo. Elas apenas tropeçam de uma crise para outra. Sério, como podemos permitir que as pessoas ganhem dinheiro apenas pelo próprio dinheiro? O dinheiro deveria representar algum recurso, habilidade ou alguma contribuição valiosa para alguém, alguma coisa ou algum lugar. Em vez disso, pensamos no dinheiro por ele mesmo. Números que circulam por aí, beneficiando apenas quem o move.

Uau! Isso soou terrivelmente negativo. Bem, tendo dito isso, acrescento que há também algumas coisas incríveis no mundo, como jardins, poesia digital, a capacidade de ir de um lado do mundo para o outro em apenas um dia. E tem o ar condicionado. Doce ar condicionado. Há também algumas pessoas assustadoramente criativas, com boas criações perturbadoras. Infelizmente, porém, essas mesmas pessoas muitas vezes não sabem como promover ou financiar essas criações e acabam por ter suas belas criaturas deformadas em prol de outras necessidades, geralmente corporativas.

E eu devo dizer que tenho muita, muita sorte de viver onde e como vivo. Eu estou quente quando está frio e fresco quando está quente. Eu como tudo o que quero e tenho um dispositivo de computação que pode atingir o mundo. Tendo isso, apenas isso, me sinto realmente sortudo.

4 - É difícil fazer poesia digital? Que softwares são necessários? Que conselho você daria a um jovem que quer fazer poemas digitais ou que está começando a fazê-los?

Difícil? Sim e não. O que torna a poesia digital incrível é que não há regras, nenhum conjunto de habilidades ou softwares específicos. Você pode criar o que quiser com o que quiser. Pense nisso desta maneira. Qualquer tecnologia web, ferramenta de código ou pacote

de programas podem ser usados para criar algo atraente e bonito. Quase todos os meus trabalhos até agora são altamente interativos e utilizo tanto o HTML quanto o Flash²⁰.

E aqui está o que faz a criação de poesia digital ser ao mesmo tempo excitante e difícil, às vezes. A tecnologia usada muda extremamente rápido, se compararmos com outras formas de arte e literatura. Papel, tinta, pedra, violinos, etc. estão há séculos sempre por perto. Os artistas aperfeiçoaram seus ofícios e ampliaram as formas de arte basicamente com as mesmas ferramentas. Mas com as tecnologias digitais, o ciclo de vida pode ser, se você tiver sorte, de cinco a dez anos. O Flash, por exemplo, é muitas considerado uma ferramenta que está caindo em desuso aos poucos e o próprio computador de mesa está sendo substituído por dispositivos portáteis sensíveis ao toque. Portanto, é excitante imaginar novas possibilidades.

5 – Em que ano você realizou seu primeiro trabalho de arte digital? Quando nasceu o Secret Technology?

Bem, meu primeiro trabalho foi o *Gorgeous Oaks*²¹. É um mapa de imagem HTML muito básico, que oferece pequenas peças poéticas com base em um estacionamento de *trailers*. Foi lançado em 2000 e, ao mesmo tempo, eu estava trabalhando em uma obra chamada *Machine Poems*²², que tinha como base a linguagem das máquinas de engenharia do final do século XIX e início do século XX. Esse trabalho também foi lançado em 2000.

Já o *Secret Technology* tem uma história interessante. O site realmente começou entre 2002 e 2003. O propósito original não era para o meu trabalho artístico, mas sim para a realização de um site onde seriam publicadas histórias de ficção sobre falsas tecnologias militares. Daí o nome *Secret Technology*! Nós escrevemos histórias por um tempo, aí meu colaborador ficou nervoso, pensando na possibilidade de entrarmos em apuros por postar falsas histórias sobre o armamento militar americano. Então... por um tempo o site esteve vazio²³.

A maioria dos meus trabalhos artísticos apareceu inicialmente no site heliozoa.com²⁴, mas o domínio do *Secret Technology* parecia mais ideal para o que eu estava e ainda estou criando.

²⁰ O Flash é um programa da empresa Adobe para a criação de animações, muito comuns em websites e jogos eletrônicos simples.

²¹ Disponível em: <<http://www.heliozoa.com/resume/trailer/gorgoaks.html>>. Acesso em: 29 jun. 2012.

²² Disponível em: <<http://www.heliozoa.com/resume/machine/index.html>>. Acesso em: 29 jun. 2012.

²³ No link a seguir é possível explorar a primeira versão do site Secret Technology: <http://web.archive.org/web/20040610160822/http://www.secrettechnology.com/>. Acesso em: 29 jun. 2012.

²⁴ Disponível em: <<http://heliozoa.com/>>. Acesso em: 29 jun. 2012.

Então, em 2005 eu comecei a migrar minha arte para esse domínio. No entanto, foi a partir de 2007 que o domínio realmente começou a ser identificado como sendo meu e de minhas criações estranhas.

6 – Fale um pouco sobre as diferenças entre os sites *Secret Technology* e *Heliozoa*.

O *Heliozoa* foi lançado no início de 2001 como meu primeiro domínio. Ele passou por muitas mudanças e aparências²⁵. Atualmente, eu vejo os sites de duas maneiras muito distintas. O *Secret Technology* é meu site vitrine, um site que tem as duas funções: é uma coleção de obras de arte e também ele mesmo é uma obra de arte. Quando digo obras de arte, falo, é claro, de poesia digital, *net.art*, ficção eletrônica, *game art*, etc.

Já o *Heliozoa* agora é dedicado a algumas, ainda que breves, discussões sobre o meu trabalho com a poesia digital. Ambos são totalmente um *work in progress*. Estou sempre adicionando e alterando os sites e, na verdade, pretendo alterá-los drasticamente no final deste ano²⁶.

7 - Para você, há alguma diferença entre arte digital e poesia digital? Você consegue definir o seu trabalho?

Quanto ao meu processo criativo, eu não vejo diferença entre poesia e arte. Em essência, eu vejo poemas digitais, construídos a partir de vários textos. E quando eu digo textos eu quero dizer mais do que apenas palavras. Imagens, sons, movimento, interatividade, vídeo, interface, todos esses elementos são textos críticos em um poema digital. E, como tal, o trabalho muitas vezes atravessa outros gêneros, como as artes, a literatura, os jogos, os mundos da tecnologia, etc. Enquanto definir ou rotular uma obra é útil para acadêmicos ou curadores de exposições e editores, eu realmente não presto atenção nisso quando estou criando.

8 – O que exatamente você buscava em “Birds Still Warm From Flying”? Qual sua concepção sobre este trabalho e o formato cubo, que aparece em outras obras de sua autoria?

²⁵ No link a seguir é possível visualizar um histórico com todos os formatos do site heliozoa.com: http://wayback.archive.org/web/*/http://heliozoa.com. Acesso em: 29 jun. 2012.

²⁶ A entrevista foi feita em junho de 2012 e até abril de 2013 não verificamos mudanças significativas nos dois sites.

Há uma sequência de cubos em meu trabalho. Eu sempre fui fascinado em como cubos, caixas e ângulos retos dominam a maneira como nós estruturamos o mundo. “Birds Still Warm From Flying” foi o terceiro trabalho dessa sequência. O primeiro, de 2002, foi o “In an unrelated sequence comes”, que é um poema bastante simples, que induz o usuário a expandir e contrair os quadros, deformando o cubo.

O segundo foi produzido entre 2005 e 2006 e se chama “The Poetry Cube”. Ele foi construído para permitir que os usuários vissem sua própria escrita em constante mudança, de um jeito multidimensional. Ele parece ter criado vida própria, porque mais de mil poemas já foram inseridos em sua interface. Alguns sites literários já chegaram a realizar concursos para ver quem conseguia criar o melhor poema do cubo.

Mas eu sempre quis criar um cubo totalmente dimensional e interativo, que fosse como um Cubo de Rubik digital, permitindo o movimento completo do objeto digital e que tivesse conteúdo único em cada quadrado. Ele saiu entre 2008 e 2009 (às vezes os trabalhos são lançados e, em seguida, ajustados e reformados. Por isso, as datas de lançamento podem se estender por meses).

O mais recente cubo da sequência é o “Six Sided Strange”, de 2012 (que foi nomeado para o prêmio Webby este ano! Aliás, o Secret Technology foi vencedor desse prêmio em 2009), que se destina mais a ser uma obra de arte experimental (com algum material ficcional extra!), com a intenção de explorar formas e movimentos dentro do ambiente de cubo.

Na verdade, eu estou planejando um outro trabalho de cubo, composto por elementos perturbadores que sairão da forma do cubo e criarão obras de arte em três dimensões.

9 – O que veio primeiro em “Birds Still Warm From Flying”, os versos do poema ou o cubo digital?

O cubo veio primeiro e então eu criei o poema para encaixar no cubo. Você notará um sistema de numeração sendo utilizada no cubo, no início de cada linha. Eu me questioneei por um tempo sobre incluir essa numeração e finalmente decidi deixá-la e dar ao leitor uma ideia de como seria a ordem original do poema. De várias maneiras, este trabalho é um gerador de poemas concretos, uma vez que o leitor/usuário rotaciona, move, resequencia as peças do cubo. O resultado é quase sempre uma sobreposição de textos poéticos, uma reconfiguração de sentido a cada movimento e mudança. Eu amo como a interpretação é inteiramente aberta àqueles que interagem com o trabalho.

10 – Seu cubo mágico tem seis lados, mas apenas cinco cores. Por quê? E por que você repetiu a cor vermelha?

Para ser totalmente honesto, às vezes meu trabalho contém elementos quase aleatórios. Nem tudo tem um significado direto ou clara compreensão. E eu acho isso uma das coisas mais intrigantes sobre minha arte: como eu deixo espaço para o erro e a confusão, em como há significados conflitantes e conteúdos que não estão diretamente relacionados. A vida é assim. Nunca é exatamente clara, é sempre cuspindo histórias confusas e interseções inexplicáveis.

Dito isso, acrescento que as cores são vagamente baseadas nas cores originais do Cubo de Rubik. A repetição do vermelho é uma pequena forma de romper esse padrão.

11 – O que são os vídeos presentes no seu cubo mágico digital e por que eles estão lá?

Os vídeos são visões de viagens pixelizadas intencionalmente, de minhas várias explorações ao redor do mundo. Em alguns aspectos, este trabalho é feito para imitar a sensação desconexa e multidimensional de viajar. Quando vamos a lugares novos, os símbolos e significados da paisagem mudam constantemente e se interconectam.

Especificamente, esses vídeos são de uma viagem que fiz para a Malásia e para Cingapura, e carregam o meu respeito e admiração a cada novo trecho de estrada e aos mundos desconhecidos contidos ali.

12 – Como se deu a escolha dos sons que ouvimos em “Birds Still Warm From Flying”? Como você relaciona esses sons com o restante do trabalho? Conte-nos um pouco sobre a história desse som “estranho”.

Eu faço quase tudo em todas as minhas criações, quase tudo mesmo. Quanto aos sons, muitas vezes ouço comentários sobre como as minhas trilhas sonoras, essas estranhas músicas repetitivas, são perturbadoras. Isso me surpreendeu no início, porque eu sempre achei o som atraente, convidando o usuário a um sentimento ou atmosfera de jogo. Eu gostaria de saber mais sobre o porquê de tantas pessoas acharem os sons tão estranhos. Quando você cria arte/poesia digital do fundo do seu cérebro, a representação verdadeira de sua imaginação, os resultados disso, podem talvez parecer estranhos ou perturbadores para alguns e

completamente convidativos para outros. Eu não crio para uma audiência específica, eu crio para o meu subconsciente. Eu sei que isso soa excessivamente romântico, mas é inteiramente verdade.

13 - A interatividade na área das tecnologias digitais é um tema controverso. Como você vê a interatividade em seu trabalho artístico?

Eu quero que o leitor/usuário/jogador habite minhas criações. Quero que eles vivam dentro das palavras, dos sons, dos movimentos e das interfaces. A interatividade lhes dá posse parcial das obras de arte. Eles podem jogar nos espaços e construir e reconstruir suas próprias experiências e leituras. A interatividade também é vital para a construção de trabalhos com profundidade de conteúdo ou trabalhos multilineares e multidimensionais. Eu quero que o leitor seja livre para explorar e brincar.

Eu suponho que um lado negativo, pelo menos que outros artistas digitais apontam, é que o escritor acaba perdendo algum controle sobre a obra e que muitas seções ou conteúdos criativos podem nunca ser lidos ou vistos por alguns leitores. Na verdade, em cada uma das minhas obras eu escondo coisas. Alguns links ou obras de arte ocultos, às vezes até endereços de e-mail secretos. E eu acho incrivelmente charmoso quando as pessoas conseguem achar essas coisas.

14 - Como é sua relação com o Brasil? Você conhece o trabalho de algum poeta digital brasileiro ou de algum de nossos poetas visuais, como Augusto de Campos e Décio Pignatari? Quais são as suas referências sobre o Brasil no campo das artes digitais?

Meu trabalho já foi exibido no Brasil muitas vezes. Na verdade, eu sinceramente vejo o Brasil como um dos principais pilotos do mundo na arte e poesia digitais. E eu sempre me pergunto por que os brasileiros têm sido tão receptivos ao meu estranho trabalho. Eu já tive talvez dois ou três milhões de brasileiros jogando meus *game arts* (“Game, Game, Game and Again Game”, “I Made This. You Play This. We Are Enemies”, entre outros) e muitas vezes eles são destaque em jornais e revistas. Meu palpite é que a poesia é mais respeitada no Brasil, e que a experimentação que vem com o digital é abraçada pelos brasileiros.

E sim, eu conheço as obras desses poetas visuais! Como eu disse, alguns dos melhores artistas e poetas estão vindo do Brasil. Você tem sorte de estar nesse contexto.

15 - Como você vê o futuro da Internet e da arte digital nessa época de redes sociais?

Eu realmente acredito que a maior parte da poesia e da arte será, de alguma maneira, digital e distribuída através de redes. O poder e a possibilidade de distribuição baseada em redes são imensas. Como mencionei anteriormente, a cada nova tecnologia, temos novas chances para o jogo criativo.

No entanto, um aspecto das redes digitais que eu acho preocupante, pelo menos em sites como Facebook e Twitter, é como eles bloqueiam a expressão artística. Claro, existem alguns projetos que utilizam essas plataformas, mas elas são tão restritivas! Principalmente em termos de "propriedade" do conteúdo colocado lá. E mais importante ainda, restringem a incapacidade de realmente recriar os sites e os espaços em rede. Eu quero perturbar o Facebook, para quebrá-lo e reconstruí-lo como algo confuso e maravilhoso. Esses sites não incentivam a plena expressão. Em vez disso, eles tentam direcionar os usuários em um tipo muito específico de peça artística ou interação social, para limitá-las a uma estreita faixa de experiência. Isso me deixa triste.

16 - O seu trabalho está apenas na web? Planeja migrar para *smartphones* e *tablets*? Na sua opinião, a web está enfraquecendo diante de tantas conexões móveis?

Sim, está enfraquecendo. E isso me assusta e me excita. Eu pretendo construir uma série de *art games* e de brinquedos interativos para *tablets* e *smartphones*. Assim como a tecnologia muda, o poeta também deve mudar, dentro ou fora do mundo digital. Basta ter uma mente curiosa e que esteja continuamente com vontade de criar qualquer coisa que venha à mente.

17 - De quanto tempo você precisa para finalizar um poema digital? Você sempre trabalha sozinho? Quais são seus projetos futuros?

Eu tenho esse hábito engraçado de começar um novo trabalho e daí então de terminar outros dois. É quase como se, a pressão de começar uma criação, me estimulasse a encontrar outra coisa com que trabalhar. Mas a maioria das minhas criaturas digitais costumam levar centenas de horas para serem terminadas. Eu adoro criar e, ao mesmo tempo em que pode ser tecnicamente difícil, acho que posso me esconder do restante do mundo durante o processo criativo.

Tenho colaborado com outros artistas, às vezes, mas eu geralmente prefiro trabalhar sozinho. Acho que grandes projetos de colaboração podem se tornar obscuros ou obsoletos. Tenho certeza de que alguns artistas amam isso, mas geralmente procuro evitar. Eu realmente deveria aprender a jogar melhor com os outros, mas é que não consigo me adequar a isso.

Quanto a projetos futuros, eu estou criando dois novos *game arts*. Um deles com base em uma queda e caindo e caindo e o outro chamado “Nothing You Have Done Deserves Such Praise”, que brinca com as expectativas de jogar um jogo.

Eu também estou fazendo a difícil mudança do Flash para outros códigos, *softwares* e técnicas. E ainda estou construindo um grande trabalho interativo que interliga uma série de experimentos com estes novos códigos.

Eu sempre tenho vários projetos acontecendo ao mesmo tempo, então há outros que estão acontecendo o tempo todo. Eu sou um pouco louco mesmo.