

Dinorá Garcia Rodrigues

Arteroids: a poética do jogo e o jogo do poético em redes digitais

Dissertação apresentada ao Instituto de Biociências,
Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual
Paulista, *Câmpus* de São José do Rio Preto, para
obtenção do título de Mestre em Letras (Área de
Concentração: Teoria da Literatura).

Orientador: Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattnher

São José do Rio Preto
2006

COMISSÃO JULGADORA

Titulares

Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattnher – Orientador

Prof. Dr. Marcos Antônio Siscar

Prof. Dr. Romildo Sant’Anna

Suplentes

Prof. Dr. Antonio Manoel dos Santos Silva

Prof^a. Dr^a. Marisa Correa da Silva

A

Dinamara Garcia Rodrigues

Um brilho de estrelas nos olhos de castanhos
mistérios, personificação precisa da palavra
mestra, criadora e personagem das historinhas
para brincar, um Arteroids devassando o
universo poético.

Agradecimento - palavra insuficiente para
traduzir o sentimento - pela confiança em mim
depositada; por acreditar que era possível; por
desbravar, qual descobridor destemido, os mares
de uma pátria amada, Literatura, mostrando-me
os caminhos mais belos, porém, nem sempre os
mais fáceis.

Você, eterna companheira das brincadeiras de
faz-de-conta dos tempos de infância, é hoje
responsável pelos frutos saborosos desta colheita
laboriosa.

Meus agradecimentos:

Aos meus pais, por me conduzirem desde cedo pelos caminhos do amor, da dignidade e da simplicidade.

À minha família: meu porto seguro, meu recanto de paz.

Ao meu orientador professor doutor Álvaro Luiz Hattner, por sua paciência e carinho durante o convívio de dois anos.

Aos professores doutores Antonio Manoel dos Santos Silva e Marcos Antônio Siscar, pelas observações no exame de qualificação que contribuíram para tornar este trabalho mais consistente.

Ao Jim Andrews e à Regina Célia Pinto, pelas valiosas informações sobre *Arteroids*.

A Camus e a Goutton, por amenizarem, com agrados, as atribulações e o cansaço das longas horas de pesquisas, pela dedicação e amor refletidos no brilho de um terno olhar.

À CAPES, pelo fomento e incentivo à realização desta pesquisa.

É porque o artista pertence já a um outro tempo, o outro do tempo, e saiu do trabalho do tempo, para expor-se à experiência da solidão essencial, onde o fascínio ameaça, é porque se aproximou desse “ponto”, que, respondendo à exigência da obra, nessa pertença original, ele parece olhar de maneira diferente os objetos do mundo usual, neutralizar neles o uso, torná-los puros, elevá-los por uma estilização sucessiva ao equilíbrio instantâneo onde se convertem em quadro. Por outras palavras, nunca ocorre uma elevação do “mundo” para a arte, nem mesmo pelo movimento de recusa que descrevemos, mas vai-se sempre da arte para o que parece serem as aparências neutralizadas do mundo – e que, na realidade, só se apresentam como tais sob o olhar domesticado que é geralmente o nosso, esse olhar do espectador insuficiente, pregado ao mundo dos fins e capaz, no máximo, de ir do mundo ao quadro.

Maurice Blanchot - *O espaço literário*

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	009
1	POETA E JOGADOR: O MITO DO HOMO LUDENS.....	018
1.1	Breve diálogo entre as noções de jogo e poesia em <i>Homo Ludens</i>	019
1.2	O jogo da linguagem na poesia moderna de Baudelaire e Mallarmé.....	023
1.3	<i>Arteróids</i> : uma metáfora digital do Homo Ludens.....	031
2	DA ESCRITA AO HIPERTEXTO DIGITAL: OUTRAS POSSIBILIDADES POÉTICAS.....	045
3	ARTEROIDS: PALAVRIMAGEM, UM CASO DE CIBERPOESIA.....	063
3.1	Imagem poética e imagem digital.....	064
3.2	<i>Arteroids</i> : uma poética de <i>bytes</i>	076
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS: ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE CIBERCULTURA.....	087
5	APÊNDICE.....	098
6	BIBLIOGRAFIA GERAL.....	105

RESUMO

Com o advento da informática, a literatura expandiu seus domínios para esse novo suporte possibilitando o desenvolvimento de novos modelos de expressão poética, com destaque para a chamada Ciberpoesia. Nesta dissertação, investigamos e discutimos a questão da produção-recepção de poemas em meios digitais. Para tanto, elegemos como objeto de pesquisa um jogo literário, ou poema virtual-cibernético, criado por Jim Andrews e denominado *Arteroids*, disponível no site (<http://www.vispo.com/arteroids/indexportuguese.htm>). Com base em tal objeto, traçamos alguns diálogos entre as proposições de alguns teóricos da literatura, dentre os quais destacamos Octávio Paz, Roland Barthes e Maurice Blanchot, e as de teóricos da Cibercultura, como Pierre Lévy, Arlindo Machado e Lúcia Santaella. Num primeiro momento, apontamos possíveis mudanças formais em relação aos suportes tradicionais, observando o que se mantém, bem como tecendo comparações entre a poética da virtualidade e a da modernidade, averiguando se e quanto da segunda está mantido na primeira. Em seguida, são feitas algumas considerações referentes às figuras do emissor e do receptor e também sobre a leitura no contexto do hipertexto digital. Foram também abordadas as possibilidades poéticas engendradas no jogo-poema em análise, com um olhar sobre as implicações da imagem sintética no cerne da poesia digital, tendo como principal fonte as teorias de Lúcia Santaella. Além disso, realizou-se uma investigação mais intensa do objeto de pesquisa, observando como ocorre a hibridação de várias linguagens no contexto poético de *Arteroids*, tentando averiguar para quais caminhos converge a poética da geração cibernética. Por fim, são feitas algumas considerações sobre a crítica instaurada a partir dos estudos da Cibercultura, tendo sempre em vista que, há muito tempo, nas diversas áreas de pesquisa, sabe-se da impossibilidade de se chegar a conclusões definitivas e definidoras sobre um dado universo.

Palavras-chave: teoria da literatura; poesia; ciberpoesia; jogo; *Arteroids*.

ABSTRACT

With the advent of computers, literature has expanded its domains to new forms of expression that have allowed the development of many new poetical models, in which Cyberpoetry has reached a significant position. In this study, we investigated and discussed the production/reception of poems in digital environments, through the analysis of a literary game or virtual/cybernetic poem created by Jim Andrews and entitled *Arteroids* (<http://www.vispo.com/arteroids/indexportuguese.htm>). Departing from that research object, we tried to delineate some dialogues between literary theories – with focus on Octávio Paz, Roland Barthes and Maurice Blanchot standpoints – and cyberculture theories — discussing authors such as Pierre Lévy, Arlindo Machado and Lúcia Santaella. First, we looked into the possible differences between new and traditional textual architectures, observing what has remained from the traditional ways, and comparing the poetry of virtuality with the poetry of modernity, to verify how much of the latter has remained in the former. Then, we made some considerations concerning the roles of text producer and reader and the reading process in the digital hypertext context. We also attempted to depict the poetical possibilities engendered in the poem/game analyzed, showing the implications of the synthetic image in the core of digital poetry; after that, we carried out a more intense investigation of the object, observing the occurrence of a hybridization of several languages in the poetical context of *Arteroids*, and trying to delineate the convergence of cybernetic poetry generation. Finally, we made some considerations about the critical forms arising from the studies of Cyberculture, aware that in several research grounds, there is always an impossibility of reaching defining and definitive conclusions about a specific universe.

Keywords: literary theory; poetry; cyberpoetry; game; *Arteroids*.

Introdução

A poesia, “arte de falar em forma superior; linguagem primitiva” (PAZ, 1982, p. 15), desde muito cedo despertou em nós interesse e sentimentos conflituosos. Não a compreendíamos e, no entanto, já a amávamos. Doía-nos ler os versos. Eram como alfinetes em nossas percepções e aqueles sentimentos não desapareceram com a maturidade. A poesia continua a nos guiar por caminhos tortuosos. Não somos capazes de entendê-la completamente (fato que julgamos ser impossível), mas o fascínio exercido sobre nós ainda persiste. Devido ao fascínio e encanto pelos quais somos acometidos, não poderíamos deixar de percorrer os caminhos ou os “jardins que se bifurcam” da expressão poética.

Por esses motivos, na procura de tentar compreender um pouco mais a natureza do poético, resolvemos enveredar por suas estradas. Dessa forma, escolhemos o objeto mais amplo de nosso estudo, ou seja, a poesia. Todavia era necessário restringir o campo de nossas análises. Tornava-se imprescindível fazer recortes.

Após algumas incursões pelas redes da Internet, notamos que a poesia havia expandido seus domínios até o ambiente virtual. Deparamo-nos com um novo modelo de criação poética que surgia em torno da rede mundial de comunicação. No cerne desse universo poemático, encontramos vários estilos de poesia. Alguns eram formas literárias já conhecidas dos cânones oficiais que apenas haviam mudado de suporte. Encontramos poemas de autores consagrados como William Shakespeare, Baudelaire, Camões, Drummond e tantos outros. Porém, vislumbramos nas infovias da Internet um gênero poético totalmente diferente das antigas representações. Uma mistura de pintura com animação se apresentava a nossos olhos. Apesar da beleza, do encanto e de uma espécie de magia despertada em nós pelos “quadros” que se moviam ao *clic* do mouse, uma dúvida se instalou em nossa mente e uma

pergunta insistia em não querer calar-se. Essa recente técnica poemática exigirá procedimentos totalmente diferentes das formas tradicionais ou compartilhará com as antigas artes muitos engenhos? E foi esse um dos motivos que nos levou inicialmente a querer entender melhor como se realiza essa nova forma de expressão poética nos domínios dos artefatos digitais.

Na busca de um objeto específico, tentamos encontrar um modelo dentre os vários disponíveis na Internet que nos parecesse representar coerentemente essa invenção poética surgida a partir do uso do computador para criações artísticas e literárias. Apesar da busca pelas novas manifestações, julgamos prudente jamais esquecer que as criações contemporâneas não se sustentam sem o conhecimento dos fazeres do passado e não dispensam as mais antigas concepções de poesia. “Navegando” um pouco mais pela infovia deparamo-nos com aquele que se tornaria o objeto centralizador de nossa pesquisa. Encontramos *Arteroids*, o amálgama perfeito de jogo, poesia e arte cibernética, acessível pelo site <http://www.vispo.com/arteroids/indexportuguese.htm>.

Gostaríamos de observar que um dos fatores principais pelos quais nos decidimos a conhecer o jogo foi a chamada que Jim Andrews, o autor, faz na página de apresentação do mesmo. Uma frase especificamente foi a responsável por nossa atenção ter se voltado para ele. Andrews solicitava em tom exclamativo que atirássemos fora nossas pré-concepções sobre poesia. A partir de então, lemos a apresentação do jogo em sua totalidade feita pelo próprio autor e traduzida para o português por Regina Célia Pinto e Carmen Penido e decidimos seguir por esse caminho ainda pouco conhecido da poesia digital ou ciberpoesia, que conforme classificação de Sérgio Caparelli, Ana Claudia Gruszynski e Gilberto Kmohan (2004) é aquele modelo poético que apresenta “a hibridação da linguagem verbal e não verbal a partir das novas tecnologias (imagem sintética e escrita eletrônica)”.

Os estudos desta espécie se deparam com as questões sociais instauradas a partir das novas tecnologias digitais, como, por exemplo, acreditar na substituição do real pelo virtual ou então que a máquina irá tomar o lugar do homem na sociedade contemporânea. Mais adiante abordaremos o pensamento de Paul Virilio, cujo discurso pode até ser visto como um tanto alarmista. Estamos cientes da complexidade da questão e da brevidade deste trabalho, bem como sabemos que em todo o planeta há estudiosos lutando para estabelecer alguns pontos de entendimento. Nesse sentido, vale destacar a coletânea de ensaios organizada por Adauto Novaes, denominada *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*, publicada pela Companhia das Letras, em 2003. Cientes de que as publicações desta área vão do apocalíptico¹ Virilio ao integrado Pierre Lévy, buscaremos, com nosso estudo, contribuir de forma a diluir um pouco as neblinas que se formam em torno desses assuntos, principalmente no que concerne às polêmicas envolvendo a literatura e a poesia. É necessário lembrar que nossa contribuição encontra apoio no pensamento de diversos estudiosos que evitam os extremos. Destaquem-se no rol dos “não-extremistas” teóricos como Lúcia Santaella, Arlindo Machado, Sérgio Caparelli e Alckmar Luiz dos Santos.

Para enfatizar as idéias que serão defendidas por nós no decorrer desta dissertação, gostaríamos de recordar, como uma forma de introdução, as palavras de Pierre Lévy, filósofo francês e um dos conceituados defensores das múltiplas possibilidades engendradas pelas tecnologias digitais. Segundo nos fala Pierre Lévy:

O papel da informática e das técnicas de comunicação com base digital não seria “substituir o homem”, nem aproximar-se de uma “hipotética inteligência artificial”, mas promover a construção de coletivos inteligentes, nos quais as potencialidades sociais e cognitivas de cada um poderão desenvolver-se e ampliar-se de maneira recíproca (1999, p. 25).

¹ Os termos “apocalípticos” e “integrados” foram utilizados numa primeira instância pelo escritor Umberto Eco em sua obra homônima (1993), para dar conta das discussões sobre a indústria cultural e a cultura de massa, confrontando estudiosos pessimistas e otimistas. Todavia, a partir da expansão da Cibercultura e dos estudos sobre o hipertexto, os referidos termos passaram a designar as vertentes teóricas favoráveis e desfavoráveis às implicações do hipertexto digital, considerando variáveis sócio-culturais e econômicas. Nesta dissertação, os dois conceitos serão utilizados segundo conotações dadas por André Lemos (2005) e Neitzel (2005) em seus estudos ciberculturalistas.

Em defesa das idéias de Lévy, recorreremos a vários estudiosos na área da Comunicação e da Literatura que demonstram inequívoco interesse pelos aspectos referentes à criação artística e literária difundida a partir das novas tecnologias. Dentre eles, gostaríamos de destacar Sérgio Caparelli, já citado anteriormente, cujo trabalho versa sobre a ciberpoesia, principalmente em sua vertente infanto-juvenil. No site <http://www.ciberpoesia.com.br> encontramos vários modelos de poesia visual, poesia para ser declamada, exercícios que consistem em completar poemas além, é claro, de ciberpoesia. O tópico principal abordado pelo trabalho de Capparelli é o da interatividade, que consiste em uma das principais características das novas expressões poéticas.

Outro pesquisador, que merecerá destaque em nossas observações, será Jorge Luiz Antonio (2005) cujo trabalho de pesquisa acontece na área da ciberpoesia, do qual destacamos o ensaio que tem por título: “Os gêneros das poesias digitais”. No referido ensaio, como o próprio título indica, Antonio estabelece um breve panorama da poesia que circula nos suportes digitais e apresenta um elenco limitado de teóricos e poetas que criaram termos e os conceituaram para definir essa nova poesia.

Dentre os estrangeiros, salientamos a importância do texto (e também livro impresso) do português José Augusto Mourão (2005): *Para uma poética do hipertexto*, acessível pelo site <http://www.triplov.com/hipert/index.htm>. Esse trabalho apresenta uma relevante pesquisa em torno de várias questões suscitadas pelo hipertexto digital, um dos temas imprescindíveis no cerne das pesquisas sobre as criações literárias oriundas das novas tecnologias digitais.

Apesar da variedade de temas e criações poéticas circulando pela Web, sentimos a falta de trabalhos que tratassem especificamente de análises de ciberpoemas, algo que nos mostrasse como se dá o aspecto estético e formal no cerne dessa nova expressão poética e literária. Por isso, optamos seguir nessa busca por uma melhor compreensão da nova realidade poética que nos cerca.

Ao observarmos com mais atenção as criações poéticas digitais percebemos que a linguagem sofreu várias transformações em sua expressividade. Embora muitas dessas transformações tenham sido anunciadas em experimentos poéticos de suportes impressos – como a poesia concretista – outras tantas só foram possíveis com o advento da informática, que permite a fusão simultânea e instantânea de suportes. Não se trata mais somente do uso da linguagem escrita, mas sim, da hibridação desta com a linguagem visual e sonora (não somente, relativa a efeitos de vozes e ruídos eletrônicos, mas também referente à arte musical). No contexto do hipertexto digital, torna-se difícil separar as figuras do autor e do leitor conforme os padrões das teorias literárias. De um modo geral, tais figuras se diluíram nas novas formas de composição do hipertexto. O que acontece com o binômio autor-leitor afeta a legibilidade das produções como um todo, a ponto de Bertrand Gervais, coordenador do Colóquio “Nouvelles Technologies, nouvelles textualités”,² afirmar que “parece importante tomar nota dessas mudanças e, conseqüentemente, rever em profundidade as formas que temos de conceber com os textos, de escrevê-los, de lê-los e de estudá-los”. Ou seja, conforme Gervais, parece-nos que, para dar conta de uma mudança, considerada por alguns enquanto mera alteração dos suportes, faz-se necessário reconsiderar inclusive nossos instrumentos de investigação crítica.

Devido à enormidade de temas e assuntos oriundos das novas formas de expressão social, artística e poética surgidas a partir da efetivação da informática, nossas análises tentarão traçar alguns recortes no intuito de colaborar com os estudos referentes à poética na era da virtualidade.

Simultaneamente lendo fontes indicadas na Bibliografia e interagindo com o objeto eleito para *corpus* de nossa investigação, este estudo demandará leitura, observação, análise,

² Ocorrido em 20 de maio de 2003, na Université du Quebec à Rimouski, no 71º Congresso da Associação Francófona para o Saber (ACFAS), cf. <http://www.fabula.org/actualites/article5574.php>, acesso em 21/12/2005.

confronto e reflexão sobre livros, artigos de revistas, bem como uma grande variedade de textos publicados na Internet.

Nosso método de análise consistirá em registrar e interpretar no computador as informações obtidas através das leituras, em seu confronto com o poema-jogo-ensaio *Arteroids*. Para tanto, seguiremos no encalço de pistas que revelem o processo inventivo dessa nova manifestação da arte da palavra, seja em seu pólo de produção, seja no de sua recepção, averiguando o que há de similar entre esta modalidade do fazer poético e as anteriormente surgidas, tanto quanto o que as diferenciam e os modos pelos quais se manifestam as diferenças.

Não se trata, no entanto, de fazer caber o objeto na camisa-de-força de uma hipótese ou de qualquer das teorias tidas como pressupostos teóricos desta dissertação, mas, sim, de ensaiar um possível diálogo entre objeto e teoria, permitindo que, ao término do trabalho este diálogo possa ao menos apresentar algumas hipóteses sobre o que pode estar acontecendo nas relações entre linguagem poética e o suporte tecnológico virtual ou cibernético, já que, há muito tempo, nas diversas áreas de pesquisa, sabe-se da freqüente impossibilidade de se atingirem conclusões definitivas e definidoras sobre um dado universo.

Huizinga em sua obra *Homo Ludens* declara que “(...) é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo” (2000, p. 7). Procuraremos num primeiro momento, inspirada nas teorias de Huizinga, tecer um breve diálogo entre as questões inerentes ao jogo, ao sagrado e a poesia abordadas pelo autor em seu livro supra citado.

É sabido que outros teóricos abordaram o conceito de “jogo”, num sentido diferente ao proposto por Huizinga. É o caso de Jacques Derrida (1967 e 1991), que conquista um lugar de referência nos estudos literários ao contribuir definitivamente para a instauração da

Desconstrução, destrinchando do Fedro de Platão a figura-chave de Thot, deus egípcio dos jogos e do *lógos*, tornando-a o termo articulatório de sua teoria sobre o estilhaçamento do corpo textual (análogo ao destino imposto por Thot a Osíris) e a disseminação de sentidos escriturais (após a violência perpetrada contra a fonte da luz, a voz do pai, a *arkhé* do sentido). É da noção de jogo que o filósofo se vale, em suas palavras de abertura à insuperável "Farmácia de Platão: *“Um texto só é um texto se ele oculta ao primeiro olhar, ao primeiro encontro, a lei de sua composição e a regra de seu jogo”* (DERRIDA, 1991, p. 7).

O termo conceitual com que se fecha a farmácia, no capítulo não gratuitamente intitulado "O jogo: do *phármakon* à letra e do cegamento ao suplemento" é o "jogo do suplemento" (p. 122), sem o qual não se resgata a *différance*, ou a ipseidade do sentido. Apesar da relevância da abordagem derridiana do conceito, optamos por seguir a orientação de Huizinga, deixando as aplicações advindas de Derrida para um segundo momento de pesquisa, provavelmente em um doutorado.

Feita essa ressalva, buscaremos discutir como os elementos abordados por Huizinga (o sagrado, o jogo e o poético) se mantêm em modelos poéticos da Modernidade, principalmente naqueles da autoria de Baudelaire e Mallarmé.

Dialogando com a poética baudelairiana e mallarmeana, apontaremos indícios que nos permitam mostrar em quais aspectos dessas expressões poéticas se instauram as questões referentes aos elementos lúdico e sagrado inerentes à poesia em suas origens nos cantos primevos. No cerne desse contexto, explicitaremos como tais elementos se instauram a partir de um jogo com a linguagem, ou melhor dizendo, do jogo da linguagem, uma vez que a poesia dos poetas em análise tende a se constituir em uma constante luta do poeta com a palavra.

A partir do diálogo que travaremos com a poética moderna dos representantes eleitos, suscitaremos indícios que apontem para a importância do uso diferenciado da palavra em suas

criações poéticas, objeto que nos levará a discutir a idéia de que as noções do sagrado, ou de magia, prevalecem ainda nessa expressão poética, conforme ratificam as palavras de Friedrich:

A linguagem se apresenta como se dissesse as coisas mais óbvias – e diz as mais enigmáticas. Temos de decifrá-la acuradamente, até o ponto em que a decifração volte a ser percepção auditiva e aquilo que se descobriu por meio da reflexão possa de novo cantar e perder-se no incognoscível (1991, p. 105).

Após essa abordagem da poesia moderna, analisaremos como se instauram o ludismo e as noções do sagrado no cerne da poesia digital ou ciberpoesia. Para tanto, elegemos como objeto o jogo-poema *Arteroids*, teceremos, então, algumas considerações em torno das questões defendidas por Huizinga em *Homo Ludens*. Assim sendo, investigaremos se ainda hoje, na era da tecnologia digital, permanecem as noções do sagrado e o aspecto lúdico característicos das primitivas criações poéticas ligadas à oralidade.

Com o uso das modernas tecnologias para o tratamento da palavra e do texto, assistimos a uma transformação tão importante no modo de produção textual quanto as que em outras épocas substituíram o pincel, o caniço e a pena de ganso, ou o pergaminho pela folha de papel. No intuito de formalizar melhor essas idéias tentaremos, num segundo momento, analisar o hipertexto digital.

Na sua forma mais avançada e limítrofe, o hipertexto seria algo assim como um texto escrito no eixo do paradigma, ou seja, um texto que já traz dentro de si várias outras possibilidades de leitura e diante do qual se pode escolher dentre várias alternativas de atualização (MACHADO, 2001, p.186).

Em torno dessa recente concepção de texto teceremos algumas considerações referentes às figuras do emissor e do receptor, buscando questionar algumas idéias que se desenvolveram a partir do surgimento do hipertexto digital, como, por exemplo, o receio discutido por alguns teóricos quanto à possibilidade de que essa nova forma de texto, que por sua vez origina outras concepções de escritura e de leitura, possa vir a provocar a extinção do

livro impresso. Abordaremos ainda no, cerne desse contexto, como se funda o papel do leitor e do autor no modelo textual do jogo-poema.

Após o debate em torno dessas questões, finalmente, tentaremos vislumbrar as possibilidades poéticas engendradas no jogo-poema *Arteroids*. Para tanto, num primeiro instante, discutiremos se há ou não o privilégio da imagem sintética sobre o texto escrito nas criações poéticas realizadas no suporte digital. Tomaremos como principal fonte para essa abordagem as teorias da semiótica de Lúcia Santaella (2001, 2003, 2005). Prosseguiremos nossas análises, observando como ocorre a hibridação de várias linguagens no contexto poético de *Arteroids*, tentando averiguar para quais caminhos convergem as poéticas da geração cibernética.

Para tentar dar maior sustentação a nossa dissertação, encerraremos o último capítulo defendendo a necessidade de se estabelecer um sistema crítico condizente com as novas manifestações literárias e artísticas, conforme sugeriu Gervais. Dessa forma, teremos nossas idéias alicerçadas na opinião de críticos como Roland Barthes, para quem “a crítica é apenas uma metalinguagem”, portanto, “sua tarefa não é absolutamente descobrir verdades, mas somente validades” (1970, p.161). Além de uma nova geração de críticos que surge em torno das criações digitais, dentre os quais destacamos Jorge Luiz Braga (2002) e vários escritores-críticos como o próprio Pierre Lévy (1993, 1996, 1999, 2001), Lúcia Santaella (2001, 2003, 2005) e Janet H. Murray (2003). Todos esses teóricos defendem a necessidade da crítica adequar-se melhor a seu objeto de investigação.

I

Poeta e jogador: o mito do homo ludens

1.1 Breve diálogo entre as noções de jogo e poesia em *Homo Ludens*

Desde os primeiros anos de vida, o ser humano brinca de ser “um outro”. A criança cria um universo em que se mesclam fatos do cotidiano com acontecimentos do mundo dos sonhos, do “faz-de-conta”. Os animais também estabelecem brincadeiras, fazem seus “jogos de guerras”. Convidam-se uns aos outros a participarem da brincadeira, fingem estarem bravos, mordem-se e duelam entre si, como se participassem de uma luta em que um dos participantes deverá ser o vitorioso. Representam um fato da realidade constituindo assim uma das características do jogo. Entretanto, não são somente as crianças e os filhotes que se divertem, o homem e o animal na fase adulta não prescindem do prazer de representar-se, de exibir-se possibilitados pelo jogo.

Para melhor exemplificar algumas das noções instauradoras do jogo como elemento de disseminação cultural, buscaremos direcionar nossos estudos por uma breve análise da obra do filósofo Johan Huizinga intitulada *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (1971), com a qual traçaremos alguns diálogos no decorrer desta dissertação. O autor observa com precisão que o jogo remonta aos princípios da evolução da vida na terra, desenvolvendo-se tanto entre os homens como entre os animais. Trata-se, portanto, de “fato mais antigo que a cultura” (p. 3).

Num primeiro momento, o filósofo apresenta as características essenciais do jogo, como o fato deste ser:

(...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (p. 33).

Também ressalta ser este uma atividade voluntária e livre. Por isso, as crianças e também os animais apreciam tanto as brincadeiras. O jogo, por apresentar essas características, permite ser adiado ou suspenso a qualquer momento assim como também pode se repetir ininterruptamente, independente de ser uma simples brincadeira de criança ou um jogo mais complexo, como por exemplo, o de xadrez. O espaço no qual o jogo se realiza se constitui em um terreno restrito. Sendo assim, a criança quando brinca está inserida num universo distinto ao da vida real. O espaço que a circunda é próprio do jogo, um universo de sonhos e imaginação. Apesar de ter a consciência de que se trata de um jogo, ela cria em torno de si uma aura de “encantamento” própria do universo do “faz-de-conta”. Ou seja, provoca com essa atitude, como nos fala Huizinga, “uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (p. 11). Esse espaço lúdico também remete ao do ritual, pois é um campo sagrado, um lugar isolado, fechado em que se respeitam determinadas regras, um mundo temporário instaurado no interior de outro habitual e dedicado à prática de uma atividade especial.

Outra característica imprescindível nos domínios do jogo é a presença de uma ordem específica. A desobediência a essa ordem pode ocasionar o fim do jogo, já que o jogador que a desobedece é tido pelos demais como um “desmancha-prazeres” e torna-se necessário expulsá-lo, pois ameaça a existência da comunidade de jogadores. Ou como ressalta o autor: “O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso” (p. 15). Visto que, embora se tenha consciência de tratar-se de um jogo, este se dá numa esfera de seriedade em que não se podem violar as regras, porque tal violação acarretará no fim do jogo.

Após essa breve apresentação das características fundamentais do jogo, passemos para a relação entre este e outras manifestações culturais dentre as quais se destaca a religião, a poesia e a arte.

No que tange à religião, vale ressaltar que o jogo está intimamente ligado às noções do sagrado e do ritual, pois estes, desde as sociedades primitivas, instauram-se como portadores das características essenciais do jogo como a ordem, a tensão, o movimento, a mudança, a solenidade, o ritmo e o entusiasmo. Os rituais sagrados, bem como o jogo, têm a função de representação. Funcionam como representantes dos ciclos da natureza e dos rituais de fertilidade, os quais estavam intimamente ligados aos períodos das colheitas. Os rituais vigoravam como indicadores do cultivo propício a cada período do ano.

Como no jogo, o ritual estabelece-se em um espaço determinado diferindo da espacialidade da vida cotidiana: “O mágico, o áugure e o sacrificador começam sempre por circunscrever seu espaço sagrado. O sacramento e o mistério implicam sempre um lugar santificado” (p. 23). Tanto o jogo como o ritual acontecem em um ambiente de festa, com evasão da vida cotidiana. Entretanto, apesar do ambiente festivo, ambos estão imbuídos de uma aura mística. São formas de representação capazes de transportar o homem a um outro universo, sem, contudo fazê-lo perder a consciência da realidade. O encantamento provocado pelo jogo ou pelo ritual é “mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é ‘imaginação’, no sentido original do termo” (p. 17). Esse encantamento deixa visível a presença de uma consciência, mesmo que latente de estar apenas “fazendo de conta”. Ou seja, tanto o feiticeiro como o enfeitado são, concomitantemente, o iludido e o consciente, pois estabelece-se um consentimento mútuo por parte dos participantes, e cada um “finge” acreditar que se trata de realidade a “aparente” verdade imbuída em ambas as realizações..

Prosseguindo em nossa análise, gostaríamos de abordar o segundo elemento que Huizinga faz dialogar com as noções do jogo como elemento da cultura. Trata-se da poesia, que segundo nos lembra o filósofo, desde o início esteve presente nas formas de representação humana. Primeiramente, em sua forma oral, serviu para que os homens primitivos narrassem

suas histórias, contassem suas caçadas e chorassem seus amores em torno das fogueiras. Desempenhava assim, uma função vital que é social e litúrgica ao mesmo tempo. Em forma de versos a história da humanidade propagou-se de geração a geração, disseminando a cultura e o conhecimento. A arte do poema, situada nas origens da linguagem, contava assim, com a interação entre indivíduos situados no mesmo contexto espaço-temporal para poder ser transmitida. Uma das características da poesia que gostaríamos de enfatizar no cerne deste capítulo é seu caráter social agonístico. Dos gregos aos chineses, os poetas travavam seus “duelos poéticos” estabelecendo jogos de atração e repulsão, que como Huizinga destaca, “por vezes assemelham-se a enigmas” (p. 137). O jogo de perguntas e respostas aparece em várias realizações poéticas de múltiplas nacionalidades e persiste durante várias gerações como forma de expressão poética; na maioria dos casos a luta é um dos temas centrais de toda a literatura, é a tarefa que o herói precisa cumprir, os obstáculos a transpor. O jogo como elemento poético se instaura na própria linguagem poética, uma vez que esta essencialmente “joga” com as palavras, torna-as enigmáticas, envolvendo-as em mistério e obscuridade.

O gênero lírico é aquele que permanece mais próximo da esfera lúdica. É na expressão lírica que o poeta pode proclamar suas idéias de maneira mais próxima da que lhe permite o encantamento e a magia, com o abandono da razão e da lógica lineares, atingindo a fusão do sonho com o método, do rigor com a fantasia proposta por Baudelaire, num procedimento que parece adotar elementos característicos da linguagem dos sacerdotes e oráculos dos povos primitivos.

Para que não fuja dos propósitos a que se destina nosso trabalho, nos deteremos no momento em que se instaura a expressão poética com a qual inicialmente dialogaremos: a poesia moderna. Antes, contudo, gostaríamos de observar, ou melhor, de colocar em discussão uma questão abordada por Huizinga no livro em destaque. O autor questiona se à medida que a civilização vai se tornando mais complexa essa qualidade lúdica da poesia se

mantém ou não? Ele mesmo nos responde que a qualidade lúdica da poesia permanece até os dias atuais. Porquanto é na linguagem poética que se instaura o jogo com as palavras, ou melhor, o jogo da linguagem.

A partir dessa questão levantada por Huizinga tentaremos direcionar nossos estudos, procurando visualizar como fica essa noção do lúdico primeiramente na poesia moderna e posteriormente na ciberpoesia que se instaura a partir do advento da Internet e do hipertexto digital.

1.2 O jogo da linguagem na poesia moderna de Baudelaire e Mallarmé

A poesia moderna, embora apresente suas características próprias, insere-se ainda dentro do contexto lúdico e religioso abordado em nossas reflexões. Entretanto, esse jogo poético se constitui enquanto jogo com a linguagem e a alquimia do verso, ditando o ritmo do elemento lúdico no cerne da referida poesia.

Tomaremos como exemplos norteadores de nossas observações, a poesia de dois dos mais destacados representantes da criação poética moderna: Charles Baudelaire e Stéphane Mallarmé. Por meio de suas concepções poéticas, procuraremos demonstrar como se desenvolvem as questões acima explicitadas.

Hugo Friedrich, em seu livro *Estrutura da Lírica Moderna* (1991), fala-nos que a poesia engendrada nesse estilo lírico questiona-se a si mesma, constituindo-se em metapoesia, sendo esta, sua marca específica. Isto reflete a preocupação que o poeta dispensa à linguagem e às suas implicações poéticas. A subversão da sintaxe e o obscurecimento da palavra provocam um estranhamento no leitor ocasionando, desta forma, a mesma sensação enigmática introduzida pelas poéticas primevas, instaurando novamente - ao envolver de

obscuridade o sentido da palavra - o enigma, possibilitando, assim, uma ligação com as antigas poéticas. Essa brincadeira com a linguagem desperta no leitor um convite ao jogo, a vontade de desvendar os mistérios escondidos por trás de cada palavra.

Para Friedrich, a linguagem na poesia moderna constitui-se em uma “linguagem autônoma” (p. 28), cuja finalidade principal não é a de comunicar, e que como a linguagem matemática, basta-se a si própria. Por isso, dentre outros motivos, escritores como Diderot e Novalis, assim como Baudelaire e Mallarmé, fazem da poesia uma construção em que o significado perde importância para as relações musicais da alma. As palavras, no cerne dessa criação poética, são revestidas de obscuridade, permitindo, assim, que se estabeleça um jogo com a linguagem, em que sintagmas antagônicos podem representar uma única realidade poética, dependendo do uso que o poeta faça deles. Ou seja, na linguagem poética qualquer palavra pode ser sinônimo de outra, como em um caleidoscópio de signos.

Baudelaire, no contexto da modernidade, sobretudo em ensaios como “Études sur Poe” (1975), traz-nos a idéia de poesia como trabalho árduo com a linguagem, uma poesia que se volta para si mesma, em que o trabalho se converte na luta do poeta para atingir sua meta criativa. A figura do espadachim, conforme nos lembra Benjamim (2000), é um dos signos representativos dessa luta poética. Baudelaire escreve como quem esgrima. Como ele próprio retrata-se na estrofe inicial do poema “O sol” único fragmento de *As flores do mal* (1964, p. 224) que o mostra em sua função de poeta:

Ao longo do arrabalde em que, pelas mansardas,
Persianas fazem véu às luxúrias bastardas,
Quando o sol reverbera, imponente e inimigo,
Sobre a cidade e o campo e sobre o teto e o trigo,
Eu ponho-me a treinar em minha estranha esgrima,
Farejando por tudo os acasos da rima,
Numa frase a tombar como diante de obstáculos,
Ou topando algum verso há muito nos meus cálculos.

Para Baudelaire, sem dúvida, o processo de criação poética consiste em um duelo que o poeta trava com a poesia, “um duelo no qual o artista, antes de sucumbir, grita de espanto (BENJAMIM, 2000, p. 44). Isso remete outra vez à função agonística privilegiada pelas poéticas primitivas. Vale lembrar também que embora não conste que Baudelaire se dedicasse ao jogo, este tratou do tema em seu poema “O jogo”, ainda que, conforme Benjamim, este poema tenha servido mais como definição dos tempos modernos, constituindo dessa forma, a representação do jogador em Baudelaire, uma integração tipicamente moderna da figura arcaica do espadachim. A imagem do esgrimista serve para abrir-lhe um “caminho através da multidão”. A multidão também representa para o poeta a massa dos passantes que circulam pelas calçadas das metrópoles modernas, assim como também “é a multidão espiritual das palavras, dos fragmentos, dos inícios de versos com os quais o poeta combate, nas ruas abandonadas, sua luta pela presa poética” (p. 46). Mais uma vez, denota-se o elemento agonístico instalado a partir da luta que o poeta trava com as palavras e com as imagens poéticas.

Outra característica da poesia moderna (em especial a de Baudelaire) apontada por Friedrich que desperta interesse no âmbito de nossas observações é a relação da poesia com a magia, ou melhor, da linguagem poética com as noções de magia, ou ainda, com a magia da linguagem. A partir da poética de Baudelaire e Novalis, o aspecto sonoro da poesia, assim como a relevância da forma sobre o conteúdo poético, adquirem novas contextualizações. No cerne dessas novas contextualizações instaura-se a questão do misticismo. Dentro dessa vertente, vamos nos deparar com elementos que remetem a esse questionamento místico, entre os quais destacam-se conceitos como “ardente espiritualidade”, “ideal”, “ascensão”, todos instauradores de um misticismo que se mescla à sensualidade.

O soneto “Correspondências” por exemplo, retrata a natureza como um templo, um lugar sagrado, que cabe ao homem descobrir, onde os símbolos observam o homem com

“olhos familiares”. A sinestesia restabelece a magia ao provocar uma analogia e uma reunião íntima entre as cores, os sons e os perfumes.

Diversos motivos da poesia de Baudelaire nos remetem às noções do jogo e, principalmente, do sagrado, porém, determo-nos em cada um deles seria assunto demasiadamente extenso. Portanto, antes de iniciarmos nossas elucidações a respeito da poesia de Mallarmé, gostaríamos de lembrar que Hugo Friedrich (p. 50), nos chama a atenção para a presença marcante do elemento mágico da linguagem em vários instantes da poesia moderna e que a partir da valorização do material sonoro da língua:

Descobre-se a possibilidade de criar um poema por meio de um processo combinatório que opere com os elementos sonoros e rítmicos da língua como com fórmulas mágicas. Seu significado surge não do esquema temático desta combinação um significado oscilante, impreciso, cujo mistério ganha corpo não tanto pelas significações essenciais das palavras como por suas forças sonoras e marginalidades semânticas. Esta possibilidade se converte em praxe dominante na poesia moderna. O lírico se converte em mágico do som.

Notamos a presença, na poesia de Poe, Novalis e Baudelaire, da teoria de que a palavra poética funciona como um contato mágico, religando aquele que a pronuncia às origens do ser, remetendo, assim, às questões que envolvem a magia e o encantamento, estabelecendo mais uma vez o contato com o “sagrado”, com o ato da criação. Conforme afirma Friedrich, a lírica moderna, ao renunciar à ordem objetiva, lógica, afetiva e também gramatical em favor das forças sonoras mágicas, estabelece uma poesia que, ao fazer uso de palavras imbuídas de conteúdo anormal e estranho, provoca uma sensação de mistério e de obscuridade. Essas sensações despertam os elementos lúdicos e sagrados inerentes à poesia moderna, ainda que o termo “sagrado” não revele, necessariamente, um espaço/processo seguro ao elemento humano.

Da lírica da modernidade destacaremos a poética de Stéphane Mallarmé, sobre a qual gostaríamos de tecer algumas considerações. Tomaremos como parâmetros para nossas

análises, a ultima fase de criação poética de Mallarmé, especificamente aquela em que se insere o poema “Un Coup de Dés”.

A partir dessa fase o poeta passará a anunciar “um novo campo de relações e possibilidades do uso da linguagem, para o qual convergem a experiência da música e da pintura e os modernos meios de comunicação, do ‘mosaico do jornal’ ao cinema (ao qual Walter Benjamin atribui, justificadamente, tão grande importância) e às técnicas publicitárias” (CAMPOS, 1974, p. 27). Sem dúvida também, é a partir dessa fase que poderemos vislumbrar a prevalência do aspecto lúdico, enfatizando, a importância do espaço em branco da página como recurso metamórfico.

Mallarmé, segundo nos relata Friedrich, “gostava de falar do ‘ilusionismo’ da arte”. Pretendia com isto, referir-se “a versos nascidos de um jogo secreto de combinações da linguagem; mesmo se o leitor chega a descobrir o truque, este fato não prejudica a dignidade do verso, porquanto este poeta joga, de qualquer forma, um grande jogo” (1991, p.106).

Neste contexto, retomaremos ainda uma vez, a prevalência das noções do jogo e do sagrado defendidas por Huizinga, como constatação de que a poesia traz ainda em seu bojo as marcas da criação original. Primeiramente, destacaremos o elemento lúdico da poética mallarmeana. Em “Un Coup de Dés” Mallarmé levará ao extremo esse brincar com a linguagem vinculado às poéticas da modernidade. O poeta libertar-se-á progressivamente dos ornatos discursivos, caminhando para a extrema elipse e concisão. As fragmentações, as interrupções, a descontinuidade da linguagem, destroem-na e exigem novas técnicas como a redução ou abolição da pontuação ou, ainda, o uso abusivo de substantivos. Há que se destacar também os jogos vocabulares instaurados a partir de paronomásias, anagramas, assonâncias e aliterações. Além disso, no tocante à estrutura sintática do poema, pode-se observar que as formas verbais progridem como se fossem dados rolando. Sem dúvida, o

poema é um jogo de palavras, sons e imagens, um ritmo cíclico onde “o final é também o recomeço, o impulso para uma re-capitulação do lance e de tudo” (CAMPOS, 1974, p.143).

As noções de jogo estão presentes também no campo semântico do poema, em que se observa o sintagma “*écarté*”, do qual um dos significados é “um jogo de cartas”, assim como o termo francês “*hasard*”, originário da língua árabe cujo o significado pode ser também “jogos de cartas”.

Outro ponto que nos interessa da poética mallarmiana é o da correspondência entre magia e poesia. Não obstante este já tenha sido defendido por poetas anteriores, como Baudelaire, podemos observar que:

Mallarmé participa da necessidade que a poesia moderna sente de unir uma poesia altamente refletida a estratos da alma mágico-arcaicos. A magia lingüística de seus versos constitui muito particularmente o meio para exercer, muito particularmente o meio para escrever, aquela sugestão com a qual o poeta gostaria de haver substituído a compreensibilidade simples (FRIEDRICH, 1991, p. 134).

A magia se estabelece na criação poética de Mallarmé, principalmente no âmbito da forma, no uso particular que faz do espaço em branco da folha de papel e na distribuição não linear das palavras no suporte em que estão inseridas. Palavras “obscuras” e transfiguradas, cintilam pelo espaço do “poema-constelação” dando ênfase a um traço quase esotérico, em que o sentido não tem relevância, pois como nos diz o poeta: “versos não se fazem com idéias, mas com palavras” (conforme citado por Paul Valéry em “Poesia e pensamento abstrato”, 1991, p. 208) uma vez que estas encerram forças mais poderosas do que aquelas. Por isto, enfatizamos mais uma vez, “*Un Coup de Dés*” é um poema sobre o poema, em que (uma vez que a palavra escrita, deserdada do espaço que lhe era peculiar: o livro, fora lançada nas ruas e forçada à exposição fria do jornal, ao turbilhão da propaganda do cartaz) se criam novas possibilidades de expressão para a palavra poética.

“Un Coup de Dés” é sem dúvida “música para o entendimento e não para o ouvido”, porém, “um entendimento que ouve e vê com os sentidos interiores” (PAZ, 1982, p.103). O poema de Marllarmé é um exemplo primordial da crença defendida por Octávio Paz de que a poesia será cada vez mais uma partitura. “Un Coup de Dés” valoriza a relação entre a criação poética e a musical. Mallarmé, entretanto, não nos oferece uma renúncia à poesia, como poderão pensar alguns críticos, mas o modelo de um novo gênero poético. A escritura poética alcança neste contexto outras significações, ao mesmo tempo em que estabelece o apogeu da página como espaço literário, anuncia o surgimento de outros espaços. As frases e os sintagmas no cerne dessa escritura criam um domínio próprio para si, sem, contudo perder as relações com o outro, como em um universo em que os sistemas solares possuem relações uns com os outros sem, no entanto, perderem seu domínio particular. Deste fato, extrai-se a razão de o poema ter sido chamado “poema-constelação”.

Devido a tudo o que foi exposto a cima sobre “Un Coup...”, alguns estudiosos das poéticas digitais, dos quais destacamos Arlindo Machado, costumam classificar esse poema como um precursor do hipertexto digital. O hipertexto digital consiste em um modelo textual desenvolvido a partir das tecnologias digitais possibilitando um sistema de leitura não linear e a conexão entre várias partes de um texto ou entre textos múltiplos. Se a premissa apresentada por Machado for verdadeira, pode-se intuir que faltaram a Mallarmé somente os meios necessários à realização de seu “*Livre*”, em que seria possível criar novas formas de escritura? Seria o “*Livre*” o hipertexto digital ou, ainda, seria o hipertexto digital a realização do sonho de Mallarmé?

Antes de esboçar uma possível resposta a essa questão, faz-se necessário comentar o que seria o sonho desse poeta.

Mallarmé morreu sem, contudo, ter chegado a concluir a grande obra de sua vida. A Grande Obra, com letra maiúscula, consiste em um projeto revelado pelo poeta em

correspondência aos amigos. A Grande Obra, no sentido quase alquímico da palavra, ou “*le Livre*”, seria um livro em vários volumes, que totalizasse o mistério órfico da terra. Apresentaria a estrutura de uma obra arquitetônica em sintonia com o universo. O sonho de Mallarmé, no entanto, não era reunir todos os seus escritos em uma única obra, mas escrever uma nova obra. O poeta, ao tentar explicar o que seria essa “Grande Obra”, confessa a dificuldade do intento:

É difícil de dizer: um livro, a bem dizer, em muitos volumes, um livro que seja um livro, arquitetural e premeditado, e não uma coletânea de inspirações casuais ainda que maravilhosas... Eu iria mais longe, eu diria: o Livro, persuadido de que no fundo só existe um, perseguido sem consciência por aquele que o escreve, mesmo os Gênios. A explicação órfica da terra, que é o único dever do poeta e o jogo literário por excelência: pois o próprio ritmo do livro, mesmo que impessoal e vivo, até na sua paginação, se justapõe às equações desse sonho, ou Ode (MALLARMÉ, 1953, P. 142-143).³

Embora talvez muito distante do sonho alquímico, parece-nos que o hipertexto pode contribuir para a realização de algo no mínimo similar ao projeto mallarmeano, como sugerem Arlindo Machado (2001) e Fernando Fábio Fiorese Furtado (2005), para quem “*Un coup de dés* e *Le Livre* sonham e antecipam o hipertexto pela recíproca contaminação da obra e dos meios e pelo multilingüismo mallarmaico”.

Essas questões serão retomadas no decorrer de nossas reflexões. Por ora, gostaríamos de nos deter em um modelo constitutivo dessas novas formas de criação digital que nos permitirá discutir as questões abordadas anteriormente referentes às noções do lúdico e do sagrado no cerne da poesia contemporânea. Procurando nesse contexto restabelecer o diálogo com a obra de Huizinga, gostaríamos de tecer algumas considerações em torno do jogo poético *Arteroids*, de Jim Andrews, e suas implicações no contexto por nós abordado.

³ Conforme no original: “c’est difficile à dire: un livre, tout bonnement, en maints tomes, un livre qui soit un livre, architectural et prémédité, et non un recueil des inspirations de hasard fussent-elles merveilleuses... J’irais plus loin, je dirai: le Livre, persuadé qu’au fond il n’y en a qu’un, tenté à son insu par quinconque a écrit, même les Génies. L’explication orphique de la Terre, qui est le seul devoir du poète et le jeu littéraire par excellence: car le rythme même du livre, alors impersonnel et vivant, jusque dans sa pagination, se juxtapose aux équations de ce revê, ou Ode” (MALLARMÉ, c1953, p. 142-143).

1.2 Arteroids: uma metáfora digital do Homo Ludens.

Após a revolução industrial, presenciamos o crescimento vertiginoso dos meios de comunicação como a fotografia, a televisão, os jornais, o cinema, o rádio e o computador. O ser humano, que sempre recorreu a diversas maneiras de expressão, desde a linguagem verbal, desenho, danças, músicas, cerimônias, jogos, esculturas, pintura, teatro, vê nessas novas formas de comunicação um meio cativante para se expressar. Percebemos o cruzamento de estilos, de textos, de artes, imbricados nesse novo contexto cultural. Essa mistura de gêneros e de textos irá implantar os genes de uma arte que privilegia a heterogeneidade e a diferença como forças libertadoras das formas de disseminação cultural. A literatura, portanto, vale-se desses novos recursos para aumentar ou melhorar o grau de expressividade e de “artisticidade”.

Todavia, o fator que nos interessa dentro desse contexto pós-moderno é aquele expresso pela arte e pela literatura. Gostaríamos, neste momento, de remeter o leitor às idéias pós-modernas de que a arte se converteu na “antiarte”, pois, em muitos casos, abandonou os museus, as galerias, os teatros, para ser lançada às ruas, numa linguagem voltada ao público. Trata-se de uma arte participativa em que o público reage pelo envolvimento sensorial e corporal. Apóia-se nos objetos e na matéria, no momento, no riso. Tende ao niilismo, à “morte da arte” na visão de Baudrillard (1997).

Na literatura pós-moderna, acentuando traços do modernismo, conforme as palavras de Jair Ferreira dos Santos, “não é para se acreditar no que está sendo dito, não é um retrato da realidade, mas um jogo com a própria literatura, suas formas a serem destruídas, sua história a ser retomada de maneira irônica e alegre” (1988, p.39).

De um modo geral o texto pós-moderno é fragmentado⁴ e a leitura é sem rumo e sem um fio condutor. Há uma hibridação de estilos convivendo concomitantemente. Na poesia, afirma Santos, percebe-se o rompimento do compromisso com a realidade, com o intelectualismo e hermetismo da tendência modernista. Nesta vertente, aflora a poesia marginal, em que os poemas tendem à espontaneidade, à ironia, são escritos em linguagem coloquial, e tratam basicamente do cotidiano, num estilo solto, sem paixão e grandes imagens. Ainda neste momento despontam mais duas correntes poéticas: o poema processo e a arte postal. Para os “poetas-processos”, “o poema precisa assimilar a imagem, a publicidade, os signos do cotidiano, abolindo o verso (...). O poema consiste em criações em cima de mensagens já veiculadas” (p. 66)

Mergulhados ainda nesse oceano pós-moderno, presenciamos o vertiginoso crescimento dos meios de comunicação, principalmente em associação com a informática. Com o advento da Internet por volta dos anos 90 e com o desenvolvimento científico-tecnológico, outras formas de expressão cultural passaram a se desenvolver nos novos suportes digitais. Como era de se esperar, a literatura também se apropriou desses suportes de expressão lingüística.

Um prefixo passa a nortear todas as formas de produção engendradas nos meios tecnológicos. Segundo nos diz o Houaiss (2001) trata-se do prefixo *cyber*, da língua inglesa, que originou o prefixo decalcado em português (*ciber-*) e cujas derivações vêm todas de analogia com cibernética, termo introduzido no inglês em 1948 pelo matemático norte-americano Norbert Wiener (1894-1964) e depois aceito por todas as línguas de cultura.

Com o referido prefixo se delineiam os gêneros denominados ciberliteratura,

⁴ Como exemplo dessa fragmentação textual remetemos à obra de Valêncio Xavier, principalmente, ao livro *O mês da gripe* (1981). Este livro apresenta uma escritura não linear, nem convencional. Uma narrativa composta da justaposição de fragmentos de notícias e manchetes de jornais, anúncios, relatórios, estatísticas, tudo convergindo para a epidemia da gripe, tendo ao longe o cenário devastador da Primeira Grande Guerra Mundial. *O mês da gripe* é uma espécie de montagem característica das artes do cinema. Um livro para ser lido, mas também para ser visto.

ciberpoesia, cibercultura, ciberespaço, etc. Aquele que nos interessa no momento é o da ciberpoesia. Esse termo compreende o gênero poético criado a partir dos meios tecnológicos, principalmente aquela poesia que circula na Internet. Várias são as terminologias empregadas para nomear a poesia que circula no meio eletrônico-digital, dentre os quais podemos destacar **ciberpoesia, infopoesia, poesia permutacional**, e muitos outros. Entretanto, escolhemos para nossas discussões aquele que acreditamos ser mais abrangente. Por ciberpoesia se entende o gênero poético que apresenta como características principais a hibridação da linguagem verbal e não verbal, a partir das novas tecnologias (imagem sintética e escrita eletrônica), acrescidas de interação. Devido a essa hibridação, pode parecer insuficiente o termo “poesia” aplicado a essa construção que insinua uma nova arte.

Posteriormente voltaremos a tecer considerações mais completas a respeito da ciberpoesia. Por ora, fizemos essa pequena introdução para que possamos adentrar em nosso objetivo primeiro. Retomando as noções do jogo e do sagrado abordadas desde o início de nossa exploração, gostaríamos de discutir se nos dias atuais, no cerne dessa nova vertente poética ainda prevalece o caráter lúdico e sagrado instaurado pelas poéticas arcaicas. Para tanto remetemos novamente à questão exposta por Huizinga. Até que ponto se mantém essa qualidade lúdica da poesia, à medida que a civilização se vai tornando mais complexa?

Como pudemos verificar, essa qualidade lúdica e sagrada da poesia não se diluiu na criação poética da vertente modernista, apenas adquiriu outras contextualizações. O elemento lúdico se instaurou na poesia moderna principalmente com o jogo com a linguagem, por meio do uso especial dado às palavras e à folha de papel. Acreditamos que os suportes tecnológicos vêm contribuir para a prevalência do aspecto lúdico nas criações poéticas digitais, uma vez que a linguagem da hipermídia é o próprio jogo.

A comunicação da multimídia se apresenta como um jogo, pois como este, é o “sujeito” de si mesma. Nesse jogo multimidiático, não importa saber quem “joga o jogo”,

como declara Gadamer (1976, p. 29), ao falar das diversas conotações da palavra “jogo” a idéia principal, apontada por tais usos é a de “um movimento central de vai-e-vem que não se liga a nenhum fim e onde o jogo encontra o seu termo”. Para a hermenêutica gadameriana o jogo é por excelência auto-representação. Dar-se em representação é um aspecto universal do ser da natureza. Desta forma, todo jogador é mais do que aquilo que joga, uma vez que se representa, na medida em que joga qualquer coisa. O ato de representar é o objetivo visado pelo jogo e consiste em representar qualquer coisa. Por isso, o jogo encanta tanto às crianças quanto aos adultos, pois possibilita um estar presente fora do tempo, uma liberdade e alegria propícia a um ambiente festivo. Todo jogo é passível de repetição, e por isso comporta qualquer coisa de permanente.

Sendo assim,

o maior desafio da hipermídia frente ao jogo está em, por um lado, superlativar, de forma inédita, num meio de comunicação, todas as características do ato de jogar e, por outro lado, explorar no desenrolar da compreensão enquanto jogo, o frutífero encontro que por vezes já vemos acontecendo entre conhecimento e diversão (BAIRON, 2003).

Foi visando esses preceitos que Jim Andrews criou o jogo poético *Arteroids*. Esta arte do software possibilita a hibridação entre o jogo e a poesia, entre o conhecimento e o divertimento, pois, além de ser um jogo de computador, é “também uma nova perspectiva para a poesia digital” (ANDREWS, 2001), bem como uma discussão a respeito do fazer poético. A página de abertura do jogo-poema construída por Andrews, conforme podemos ver na Figura 1, merece de nossa parte maior atenção no contexto da teoria literária. Percebemos logo numa primeira leitura o tom metapoético ou metalingüístico.

É possível notar a presença de termos significativos no contexto literário como, por exemplo, o emprego da palavra “ensaio”, que pode ser interpretada como remissão ao fazer poético e à crítica ao poético. Também podemos perceber uma referência explícita à arte da

modernidade quando Andrews afirma que o jogo é uma “batalha da poesia contra o tédio”, remetendo à poesia de Baudelaire, mais especificamente ao *spleen* baudelairiano. Ao dizer para atirmos fora nossas pré-concepções de poesia, o autor nos pede para deixarmos os preconceitos e adentrarmos nos domínios de *Arteroids* imbuídos da vontade de desbravar novos horizontes poéticos.

Andrews nos convoca a explorarmos o lado lúdico do poético, nos fornece sugestões para tornarmos o jogo-poema mais agradável. Nos fala ser possível controlar a velocidade ou aumentar o tamanho das letras, viabilizando, por meio desses recursos, nossa interação com os procedimentos poéticos de *Arteroids*. Aconselha-nos a fazermos o que nossas mães nos dizem. A quem ou a que se refere essa ordem, quem é essa mãe?

É provável que o signo “mãe” nos remeta ao próprio criador do jogo quando nos indica caminhos para tornar nossa incursão em *Arteroids* algo agradável e acolhedor. Ao contrário de um certo arquétipo da mãe repressora ligada ao temor que os pais sentem da relação de seus filhos com *games* eletrônicos em geral, Andrews, com divertida ironia, instaura uma figura materna acolhedora que não só nos permite jogar como também nos incentiva ao jogo, oferecendo-nos instruções para um melhor desempenho.

Arteroids consiste em um jogo poético cibernético inspirado em um game dos anos 80 de nome *Asteroides* cujo principal objetivo para o jogador era atingir os asteróides que vinham se chocar contra sua nave. Jim Andrews, escritor, locutor de rádio, técnico em computação e poeta cibernético, criou *Arteroids* inspirado no game dos anos 80. *Arteroids* é um filme em Macromedia Shockwave na Internet, um jogo de computador de 216 níveis. O jogo-poema tem também como principal objetivo destruir os textos verdes e azuis que flutuam em direção à nave de “entidade id vermelha” (que pode ser qualquer palavra escolhida pelo jogador). Há dois modos de jogos conforme podemos observar na Figura 2. Em um deles o jogador só tem uma “vida” e a meta é maximizar o medidor de significados (uma espécie de

barra de rolagem que vai sendo preenchida na medida em que os textos são atingidos). Este modo se chama “modo de jogo”. O outro modo denomina-se “modo jogar”. Neste segundo modo, o jogador tem mais controle sobre o jogo e pode repetir o nível quantas vezes o desejar. Segundo Andrews, no primeiro modo se compete, no segundo se verifica melhor as questões inerentes à poesia, pois não se está muito preocupado em vencer, mas, antes, em verificar a literariedade implícita no jogo. No “modo jogar”, conforme podemos ver na Figura 3, pode-se alterar a velocidade com que os textos deslizam na tela, determinar a densidade, uma vez que, quanto maior for a densidade, mais textos serão agrupados contra o jogador. Pode-se ainda, neste modo, alterar a situação do jogador de “mortal” para “imortal”. Quando o jogador é mortal, o *Arteroids* matará por colisão a entidade id; se o jogador é imortal, então o *Arteroids* não poderá explodi-lo. São esses dados que tornarão os textos mais ou menos legíveis. Outra questão interessante é que toda vez que o jogador é atingido ou passa de um nível a outro, o jogo apresenta alguns avisos de mortes, denominados por Andrews de enigmas. Estes são uma mistura de sugestões desenvolvidas pelo programa do *Arteroids*. No “modo jogar” pode se fazer uso de um programa chamado “*Word For Weirdos*” para criar e salvar textos. O jogador pode desta forma, jogar com os textos de sua criação ou com textos de autores já consagrados. Segundo nos fala Andrews (2003): “o *Arteroids* combina as poesias sonoras, visuais e escritas, arte visual, regras de jogos de computador, tipos de áudio, e, em breve, irá combinar todas essas formas com comunicação via Internet”.

Desta maneira, podemos dizer que as palavras de Friedrich nos remetem ao *Arteroids*, pois nele as palavras não importam por seu conteúdo semântico, como nas fórmulas mágicas, o que realmente interessa é o seu conteúdo visual. Não interessa qual palavra ou signo lingüístico seja indexado ao jogo, este será destruído pelo poeta/jogador independentemente de seu significado lingüístico, entretanto, sua explosão engendrará uma forma de poesia sonora, em que prevalece o som que se extrai desta. Sendo assim, *Arteroids* se converte, como

o lírico da modernidade, em mágico do som operando com elementos sonoros e visuais da linguagem digital, convertendo em magia os signos binários da linguagem matemática do computador, estabelecendo, assim, o reconhecimento do parentesco entre poesia, magia e jogo, na verdade muito antigo, que, todavia, ainda persiste na era da ciberpoesia.

Todavia o aspecto que nos interessa neste instante é especificamente essa hibridação de jogo e poesia, ou ainda o da instauração do elemento lúdico na criação poética digital. O elemento agonístico, presente na poesia medieval, ganha nova roupagem em *Arteroids*, uma vez que a “luta” com as palavras ou com os versos é um dos principais objetivos do jogo-poema.

Dá-se ainda a luta do poeta com as palavras, em que ou ele as destrói ou é destruído por elas. Essa destruição acontece toda vez que o poeta luta com sua “nave sitiada de entidade id” contra os versos que navegam ou flutuam lentamente ou rapidamente (dependendo de certas opções oferecidas pelo jogo) na tela, conforme podemos verificar na Figura 4. Essa “nave” que atira contra as palavras, nada mais é do que outra palavra escolhida pelo usuário e que possuiu algum significado importante para ele. Assim como acontecia nas primeiras formas de poesia oral, trava-se um “duelo”, duelo este que se dá entre o jogador e as palavras ou entre o jogador e/ou o programa do computador. Quando uma determinada quantidade de textos é destruída pelo jogador-poeta, o jogo muda de fase e apresenta alguns “enigmas” que nada mais são do que uma mistura de sugestões com o desenvolvimento das questões que o *Arteroids* propõe, como por exemplo: “A idéia é dirigir a poesia para perigosas direções”; “Arte, jogar e o jogo”; “Nós gostamos de música e jogos por razões parecidas”. Outro exemplo de enigma pode ser observado ainda na Figura 5 onde visualizamos o momento em que o jogador é atingido pelos textos durante o nível 53 do modo de jogo.

A luta travada pelo poeta jogador com as palavras se repete na própria estrutura do jogo, uma vez que os textos explodem-se uns aos outros, originando um “universo de signos”

na tela do computador. Para melhor esclarecer esse processo tomemos emprestadas as palavras de Andrews:

Cada texto criado e salvo consiste de seis textos. os Exteriores Verdes, os Internos Verdes, os Exteriores Azuis, os Internos Azuis, a id entidade, e o nome que você dá ao texto como um todo. A forma de um texto que você salva, então, é múltipla e, idealmente, com relações interessantes entre os textos. A forma indica um conflito entre a “id entity” e os textos azuis e verdes. E o texto Verde Interno é o que aparece quando o texto Verde Exterior explode, então o Interno Verde é o texto Verde Exterior explodido. Tipo de forma contemporânea de soneto. Uma invenção de uma forma literária apropriada para “estranhos” (2005).

Arteroids é sem dúvida uma forma literária apropriada aos novos suportes tecnológicos que enfatizam o elemento lúdico da criação poética.

“A poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 136). Sendo assim, *Arteroids* transporta a poesia para sua origem enquanto jogo, tendo como relevância o aspecto lúdico da linguagem. Parte da filosofia de *Arteroids* consiste basicamente na destruição dos textos verdes e azuis pela *entidade id* comandada pelo poeta-jogador. A cada explosão deparamo-nos com um universo semiótico em erupção na tela do monitor. Ao serem explodidas, as palavras transformam-se em letras e formam um quadro repleto de luz, movimento e cores, conforme podemos notar na Figura 6. Os signos são destituídos de seus significados, os sintagmas são destruídos abrindo um leque de novas possibilidades poética. Esta destruição ocasiona uma dinâmica forma de linguagem, um amálgama entre o jogo e a poesia.

Ao jogarmos/lermos *Arteroids* não podemos esquecer a referência feita ao jogo por Regina Célia Pinto, uma de suas tradutoras para o português. A tradutora nos fala que para ela o nome *Arteroids* lembra-lhe “Peirce e a Semiótica: o céu à noite, com asteróides, estrelas e outras maravilhas”. Para ela é uma empreitada semiótica; para nós, o sintagma assim como o próprio jogo nos remete aos fogos de artifícios, sendo que as palavras convertem-se nesses

fogos explodindo no céu, desmanchando-se em cascatas de letras e símbolos coloridos. Mais uma vez, a poesia é jogo, brinquedo, diversão.

Arteroids nos faz viajar pelo “universo poético” da *web* e esse navegar nos conduz por “caminhos que se bifurcam”. Percorrendo essas veredas, em algum ponto do poético, nos deparamos com Paz. Em *O arco e a lira* (1982), o autor tece algumas considerações sobre as transformações ocorridas no cerne da criação poética em decorrência do surgimento da imprensa. Para ele, a tipografia, apesar de comportar recursos eficientes poucas vezes conseguiu estabelecer uma fusão entre o significado e a sua representação do poema na página. Isto se deve, na opinião do autor, à incapacidade das letras da imprensa de desenharem. Em *Arteroids* essa dificuldade é amenizada, pois as letras nesse suporte poético desenharam e redesenharam possibilitando, entre outras coisas, a explosão da linguagem liberta, uma vez que “os sentidos fundamentais da escrita não são mais simplesmente letras do alfabeto ou outras marcas tipográficas” (ANDREWS, 2003). Este “desenhar” das letras na tela, remete mais uma vez à magia das palavras, ou como pensava Novalis (conforme comentado por FRIEDRICH, 1991) na possibilidade do poema se converter em um instrumento mágico, pois não importa o significado das palavras, e sim, como nas fórmulas mágicas, o efeito que estas provocam.

Continuando por essa vereda poética, novamente nos deparamos com Paz, e nesse encontro outra consideração interessante a respeito da criação poética desperta nossa atenção: “Ao imaginar o poema como uma configuração de signos sobre o espaço animado, não penso na página do livro: penso na Ilha dos Açores (...). Constelações: ideogramas. Penso em uma música nunca ouvida, música para os olhos, uma música nunca vista. Penso em “Un Coup de Dés” (p 330).

Nós pensamos em *Arteroids*. “Uma configuração de signos sobre o espaço animado”. Um espaço mágico, virtual, caracterizado pela ubiquidade, pela conexão em tempo real: o

ciberespaço. *Arteroids* é também “música para os olhos”; poesia para ser ouvida. Uma constelação de signos, sons e cores; criação poética da “era dos computadores. Presenciamos a reunião do novo e do velho em um único universo. Vivemos atualmente num tempo em que diversos ramos do conhecimento estão adotando procedimentos não lineares. Todas essas características são próprias do jogo, do ritual, e se repetem no ambiente criativo do ciberespaço, o espaço do *Arteroids*. O jogo poema vem confirmar a teoria de Huizinga (2000, p. 7) de que a poesia e a religião na figura do sagrado, “têm suas raízes no solo primevo do jogo”.

Dando continuidade as nossas reflexões em torno das noções do jogo na poesia, não podemos esquecer de Fernando Pessoa quando nos diz que “o poeta é um fingidor”. Parafraseando-o podemos dizer que o poeta é um jogador, uma vez que os verbos “jogar” e “fingir” possuem afinidades semânticas, pois ao fingir uma experiência ou uma emoção, o poeta cria uma imagem idealizada a partir de um conhecimento vivenciado ou então de uma noção abstrata, mas instauradora de uma vivência. O poema instaura assim, seu próprio espaço, seu próprio tempo; tempos de sons e ritmos, criando outra realidade possibilitada pela alternativa do “fingir” inerente à natureza do poético. A linguagem do jogo presente na criação poética permite que brinquemos ou joguemos com alguma coisa ou ainda por alguma coisa.

A valorização do aspecto lúdico ganha relevância na concepção poética da hipermídia. “Na continuidade da ludicidade infantil, a hipermídia deve supervalorizar o adivinhar, o ouvir, o tocar, o mover caminhos, ícones e ambientes imagéticos que atijam o envolvimento de qualquer um que se permitir imergir em seu mundo” (BAIRON, 2003).

Envolvido por essas idéias, Andrews criou seu universo de faz-de-conta, permitindo tanto às crianças como aos adultos vivenciarem um drama simbólico, pois o jogo, assim como a arte, nos permite executar nossa maneira de ser no mundo porquanto, “representar, jogar e

contar histórias estão intimamente ligados. Tal como a linguagem, são componentes ancestrais e definidores de nossa humanidade” (MURRAY, 2003, p. 11).

Os artefatos digitais têm seus “próprios padrões de desejos”, suas próprias características para despertar o belo, o mistério: cabe a nós observar como esses novos artefatos contribuem para a capacidade criadora do ser humano, como eles nos ajudarão a descobrir novas belezas e novas verdades sobre o mundo e sobre nós mesmos. E, para aqueles que vêm no ciberespaço um artefato destinado ao espetáculo, Murray nos lembra que esse artefato está intimamente ligado às antigas formas de entretenimento. Os espetáculos que marcavam na antiguidade a descida de um ser divino à Terra, foram um meio de prolongar e prender a atenção à experiência imersiva. Como podemos observar, o jogo relaciona-se intimamente com a narrativa e com outras formas de expressão cultural como a poesia. Por isso, tanto o jogo como a poesia, terão sempre, como nos diz a autora, “o poder de um canto-de-sereia”, não importando o meio de expressão a ser utilizado.

Para enfatizar as observações iniciais inseridas no âmbito de nossa dissertação, gostaríamos de retomar algumas considerações de Paz no primeiro capítulo de *O arco e a lira*. Paz inicia fazendo algumas distinções ente poesia e poema. Dentre as muitas qualificações que o autor atribui à poesia, algumas parecem-nos especialmente significativas para nossas investigações a respeito do fazer poético. Afirma ele, que a poesia “é a arte de falar em forma superior; linguagem primitiva” (p. 15). Essa linguagem primitiva, todavia, não se refere somente à linguagem escrita, mas também se estende a outras linguagens e artes. Já que uma tela, uma escultura, uma dança são, à sua maneira, poemas porquanto, “a diversidade das artes não impede sua unidade. Ao contrário destaca-a” (p. 22). Em suas considerações, prossegue afirmando que, ao contrário do que querem alguns teóricos, “cores, sons e imagens também possuem sentidos”, por isso, uma tela, uma estátua ou uma música também são geradores de significados, uma vez que “tudo é linguagem” (p. 23). Há poesia em todas essas

representações. O que diferencia a obra de arte - nos dizeres de Paz - de um utensílio é o uso que o poeta ou artista dá a matéria; “a matéria vencida ou deformada no utensílio recupera seu esplendor na obra de arte” (p. 26).

O poema por sua vez não é apenas uma forma literária, “mas o lugar de encontro entre a poesia e o homem” (p. 17), assim como o “poeta é alguém que transcende os limites de sua linguagem” (p. 27), não importando qual o suporte dessa linguagem ou a técnica empregada para vinculá-la. Vale ressaltar ainda que “toda criação equivale a utilizar de maneira original elementos preexistentes. Todo uso criativo, ao descobrir novas possibilidades, atinge o plano da criação” (LÉVY, 1993, p. 58). Jim Andrews utilizou os recursos de seu tempo para construir seu engenho poético. Com seu instrumento de magia *Arteroids* transcendeu os limites da linguagem digital; como muitos outros poetas cibernéticos, fez do computador mais que uma simples máquina de calcular, viu nele “um símbolo de inesgotabilidade da mente humana: uma proliferação sem fim de pensamentos rodopiando por vastas redes intensamente atuais, sejam elas de neurônios ou de elétrons” (MURRAY, 2003, p. 94). Trouxe a poesia de volta para o reino do indizível. Serviu-se da técnica como seus antepassados das fórmulas mágicas. Seu jogo-poema nos permite concluir que a poesia é sempre poesia, eterna busca de algo, seja esse algo a “Outridade” de que nos fala Paz ou o retorno às origens da vida, ou então para os mais religiosos a busca pelo “Ser Supremo”. Independentemente do veículo em que se propaga, a criação poética não foge a essa procura.

É necessário ressaltar que com a conquista tecnológica foi possível ao poeta fazer uso de outros suportes além da folha de papel. Nos atuais tempos da multimídia, principalmente depois da proliferação do ciberespaço e do desenvolvimento do hipertexto digital e da criação poética inserida nesse contexto, percebem-se, todavia, as marcas da tradição poética impregnadas nessas novas realizações literárias. No ato da criação poemática, o poeta talvez

ainda se apresente na imaginação de alguns como o ser solitário, entretanto, solitário ou não ele

não pode mais colocar-se entre os deuses e os homens, como intermediário deles, mas cumpra-lhe manter-se entre a dupla infidelidade, manter-se na interseção desse duplo retorno divino, humano, duplo e recíproco, movimento pelo qual se abre um hiato, um vazio que deve constituir doravante a relação essencial dos dois mundos (BLANCHOT, 1987, p. 275).

Jim Andrews criou *Arteroids* para que funcionasse como um veículo propício à poesia, para que esta pudesse ocupar seu espaço nas criações artísticas das redes digitais. Por isso, *Arteroids* situa-se entre entretenimento, cultura popular e arte. No entanto, os jogos são largamente associados a entretenimento e não à arte. Mas qual a diferença entre ambos uma vez que os dois envolvem a ficção, o imaginário, a simulação, a brincadeira: ambos envolvem histórias e narrativa?

A diferença, então, se situa no grau em que a obra confronta os assuntos problemáticos que ela levanta, o grau no qual ela questiona as concepções mundanas que cria ou simula, as sombras cinzas que é capaz de distinguir, a intensidade de seu compromisso com o mundo e com a linguagem, a intensidade e consequência do drama humano que ela revela, as visões que ela descreve do social e do individual. (ANDREWS, 2004).

Resta-nos refletir sobre o que vem a ser arte e quais as implicações inseridas neste conceito, uma vez que “foi só no Renascimento que o conceito de artista se tornou central” (SANTAELLA, 2003, p. 322). Depois, resta-nos ainda lembrar que os objetos adquirem novas contextualizações a cada nova época.

A ciberpoesia e as criações artísticas cibernéticas, de um modo geral, revelam não o desaparecimento das artes e da cultura como pretendem alguns teóricos como Baudrillard e Virilio, mas, sim, metamorfoses indiciais de um renascimento que apontam para grandes transformações da palavra, da linguagem e da criação artística. Arte e ciência sofrem uma hibridação na era do digital, pois a arte dos tempos atuais “é duplamente motivada pela

técnica e pelo imaginário e nasce do diálogo produtivo que o artista-engenheiro trava com as máquinas” (MACHADO, 2000, p. 16). É nisto que consiste *Arteroids*.

Essa metamorfose da palavra e acima de tudo da linguagem é o assunto norteador de nosso próximo capítulo e também pólo norteador de nossa dissertação.

II

Da escrita ao hipertexto digital: outras possibilidades poéticas

Lado a lado com o fascínio da literatura tradicional estamos vivendo uma febre literária virtual. Apesar das acaloradas discussões entre integrados e apocalípticos, as criações literárias vêm conquistando um espaço relevante no universo das novas tecnologias digitais. Desta maneira, acreditamos não poder passar despercebidas as transformações que essas recentes formas de criação literária têm gerado. Como acontece com toda nova tecnologia, o acelerado crescimento da tecnologia digital e suas conseqüências sobre a cultura contemporânea têm provocado intensas discussões. Ressaltamos, portanto, a necessidade da existência de uma “crítica como forma coletiva, aberta, múltipla, admitindo as oposições, as diferenças, as considerações, mas necessariamente especializada” (FILHO, 2002, p. 23). Ou ainda, como enfatiza Barthes (1995, p. 104), uma crítica que seja “uma atividade de decifração do texto”, abrangendo as diversas concepções de textualidade.

Partindo desses pressupostos, procuraremos tecer algumas considerações que possam contribuir para o entendimento desse novo universo cultural, estabelecendo relações com as formas tradicionais. O mundo das letras expandiu seus limites até o ciberespaço, “já não gravita apenas em torno de livros impressos, prontos e acabados, nem se vincula, atavicamente, a crivos acadêmicos, aos filtros da grande mídia e às injunções do capital” (MORAES, 2004).

Embora concordemos em parte com o pensamento de Moraes, acreditamos ser bastante discutível que o espaço da Internet e seus produtos não se vinculem às “Injunções de capital”. Todavia aqui não é o local mais propício a essa discussão. Preferimos lançar um olhar para esse universo e investigar aquilo que ele oferece aos criadores e estudiosos de literatura.

A *web* encontra-se repleta de *sites* literários, sendo estes depositários da literatura tradicional com seus conceituados representantes, mas, também, da nova expressão literária que agrega jovens e desconhecidos poetas e prosadores que contribuem para a ebulição dessa

febre literária digital. Neste ambiente telemático, podemos nos deparar com variadas bibliotecas eletrônicas que oferecem obras de William Shakespeare, Carlos Drummond de Andrade, Jorge Luis Borges e muitos outros autores pertencentes ao cânone literário mundial. Há ainda os grupos de discussões, fóruns, conferências, *chats* onde se presenciam variadas permutas literárias. A ciberliteratura não se sobrepõe à literatura tradicional, mas convive com ela sublinhando “a emergência de um ecossistema com intersecções comunicacionais que possibilitam intercâmbios entre emissores-produtores e receptores-consumidores” (MORAES, 2004), de modo que esse novo suporte literário, faz surgir em torno de suas leituras outros questionamentos e desafios.

Um dos termos decorrentes dos estudos da ciberliteratura é o de hipertexto. O termo hipertexto foi cunhado por Theodore H. Nelson em uma conferência proferida num congresso nacional da Associação de Maquinaria Informática em 1966, conforme nos informa Mourão (2005). Contudo, foi a partir do uso das tecnologias digitais para a criação literária e com a expansão da rede mundial de comunicação que o hipertexto obteve relevância. Desde então, muitas são as classificações atribuídas ao termo, umas mais científicas, outras mais poéticas, mas todas com a finalidade de conceituar melhor esse novo tipo de texto, arquétipo da escrita baseada na linguagem binária do computador.

Para Pierre Lévy, “o hipertexto é constituído por nós (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens, seqüências musicais, etc.) e por *links* entre esses nós, referências, notas, ponteiros, ‘botões’ indicando a passagem de um nó a outro” (2001, p 56). Trata-se de um texto modular, lido de maneira não regular. Vale ressaltar que o termo hipertexto não se configura como uma característica única e exclusiva do texto digital, uma vez que qualquer texto pode ser demarcado e conter referências a outros textos.

Os textos de autores como Derrida (*Glas*) e Barthes (*S/Z*) já antecipavam as modificações introduzidas pela escrita eletrônica. Mourão (2005) refere-se a *Glas* “como o

mais hipertextual de todos os textos”. Lembra ainda, que Umberto Eco - em seu livro *Obra Aberta* já vislumbrava “a finalidade de demonstrar a polissemia constitutiva da mensagem literária”.

Entretanto, o suporte digital apresenta algumas diferenças em relação aos que o antecederam. Entre elas a velocidade com que o navegador pode passar de um nó a outro, a facilidade das pesquisas nos sumários e o uso dos instrumentos de orientação. A escrita que tem como principais obstáculos ao processo comunicativo, a “separação do emissor e do receptor e a impossibilidade de interagir no contexto para construir um hipertexto comum” (LÉVY, 1993, p. 90), encontra no hipertexto a possibilidade de transcender essas dificuldades, uma vez que agora já é possível a comunicação em tempo real. Trata-se de uma escritura dinâmica concebida como um processo em contínua transformação, um pensamento coletivo elaborado em tempo real. Uma escritura que, conforme anunciou Barthes, deve conceber-se, trabalhar-se, definir-se e redefinir-se juntamente com a leitura, ou ainda, “esmagar-se uma na outra” (1995, p. 157).

Os receios em tornos das novas tecnologias e da utilização do computador para fins literários geram a apreensão quanto ao desaparecimento do livro impresso, a ponto de já ser perceptível um alarmismo inconseqüente dando ênfase aos “horrores” provocados pelos meios de comunicação e suas influências no que se refere à criação literária oriundas dessas novas técnicas. Muitos autores concordam com o fato de que a leitura de um texto no suporte digital, mesmo que se trate de uma releitura de um texto impresso, é algo muito diferente do que ter em mãos um livro folheado página após página.

Faz-se necessário, portanto, recordarmos que o suporte eletrônico é muito recente para que sejam feitas previsões apressadas sobre o fim do livro impresso. É imprescindível prestarmos maior atenção às controvérsias que surgem a respeito de um possível desaparecimento deste. A esse respeito é interessante ressaltarmos também a confusão

instaurada entre o sentido de texto literário e de livro. Como nos lembra Alckmar Luiz dos Santos (2003, p. 22):

Se este [o livro] é linear (nem todos os livros, mas aceite-se a simplificação em nome da imensa maioria), se o livro é então limitado e estável, o mesmo não pode ser dito do texto, qualquer que seja ele, sobretudo o literário. O que ocorre com a mudança da base material, da página impressa para o meio eletrônico, é que, em certo sentido, o livro se aproxima do texto, ele se deixa contaminar pela fluidez, por determinada imprevisibilidade, pela não-linearidade que foram, sempre, as do próprio texto. Aquilo que no texto é intertextualidade, no livro eletrônico encontra correspondência na pluralidade de percursos e na heterogeneidade de materiais (associações de matéria verbal, imagens, sons, etc.).

Se fizermos um retrocesso, veremos que no surgimento da imprensa também houve muitas restrições ao texto impresso em detrimento do manuscrito. Nos dias atuais, porém, continuamos a utilizar a caneta e o lápis para anotações. Ou seja, uma técnica nunca substitui a outra. Conforme surgem novas técnicas ocorre a fusão entre as novas e as antigas práticas, ambas se inter-relacionam e convivem concomitantemente. Por isso, “alguém que condena a informática não pensaria nunca em criticar a impressão e menos ainda a escrita. Isto porque, a impressão e a escrita (que são técnicas!) *o constituem* em demasia para que ele pense em apontá-las como estrangeiras” (LÉVY, 1993, p. 15). Havemos de nos lembrar também, que a fotografia não promoveu o desaparecimento da pintura, assim como o vídeo não acarretou o fim do cinema, ambos convivem juntamente trazendo uns traços característicos dos outros, sem necessariamente, um ter de desaparecer para o outro se sobressair.

Neste contexto é válido lembrar que o hipertexto digital configura-se para Arlindo Machado, um dos estudiosos da cibercultura, como a possibilidade da realização do sonho de Mallarmé, perseguido durante toda sua vida, que “era dar forma a um livro integral, um livro múltiplo que já contivesse potencialmente todos os livros possíveis (...)” (2001, p. 165).

Foi em “Un Coup de Dés” que Mallarmé traçou o esboço do que seria um livro organizado de forma aberta, com mobilidade espacial, uma obra inacabada sempre por fazer-se e em perpétuo movimento. Tal livro apresentaria uma estrutura dinâmica, suas páginas não

teriam uma ordem fixa e suas folhas estariam soltas, mas mesmo assim manteriam coerência discursiva.

Machado lembra ainda, no capítulo “O sonho de Mallarmé”, que não foi possível à realização do *Livre*, pois o poeta não dispunha na época as condições materiais para a realização de seu sonho. O máximo que conseguiu foi esboçar esse livro no poema “Un Coup de Dés”. Contudo, antecipando esquemas típicos da era do virtual, Mallarmé ensejou extrapolar o limite da unidade poética, desvelando a obra como um processo de construção sempre a fazer, inacabado.

A partir do uso do computador para a criação literária foi possível aos poetas cibernéticos utilizar, na criação de poemas e narrativas interativos, recursos que desmontada a visão alquímica, certamente fariam parte do sonho mallarmeano da Grande Obra, uma vez que o hipertexto eletrônico apresenta um campo vasto de possibilidades de leitura e escrita. Uma escrita em forma rizomática ou labiríntica, ou, por que não dizer, um labirinto borgeano. A construção dinâmica do hipertexto à moda da Mallarmé, Borges e tantos outros autores, faz-nos pensar que a arte da escrita não linear está há muito tempo entre nós, como nos lembra Lévy (1996): “a imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais” (p. 20), pois, “desde suas origens mesopotâmicas, o texto é um objeto virtual, abstrato, independente de um suporte específico (p. 35).

Uma vez que a verdadeira obra literária (ou qualquer outro gênero) na verdade nunca está acabada, o computador, devido a sua memória tridimensional, permite-nos “devolver o texto à fase anterior à seleção final” (MACHADO, 2001, p. 191), criando, assim, um modelo mais interessante que o original, curiosamente, dando-nos a impressão de presenciarmos a realização do irrealizado ou irrealizável. Os possíveis remendos que fazemos recriam um

novo texto, portador de múltiplos sentidos, dando ênfase ao caráter polissêmico constitutivo de toda forma textual, independentemente do suporte a que esteja vinculado.

Como exemplo de um texto móvel, caleidoscópico, que gira em várias direções e a todo o momento é destruído e reconstruído, podemos recorrer a *Arteroids*. Segundo Bairon (2003), “a linguagem da reticularidade é o jogo”, por isso acreditamos que Jim Andrews criou um jogo-texto característico das novas formas de escritura digital. Para Andrews (2003) o jogo-poema versa sobre a linguagem liberta, “uma dinâmica linguagem, entre o sentido e a força”. Em *Arteroids*, “a linguagem verdadeiramente explode”, sendo que os símbolos da escrita são algo mais que letras do alfabeto: “a escrita agora tornou-se muito mais abrangente”. A escrita é uma mistura de sons e efeitos visuais; a semiótica do céu estrelado ou dos fogos de artifícios. O texto arteroidal é como um labirinto no qual nos perdemos, sem saber quais perigos nos atingirão ou teremos que enfrentar, quais os inimigos (frases, palavras, símbolos) que teremos de “destruir” para não sermos destruídos. Há dois textos a serem lidos ou destruídos, um visível e o outro não. Um texto invisível construído a partir da linguagem binária do computador que o leitor decifra ao jogar e outro visível, composto de letras e símbolos que ao serem destruídos fazem o jogo evoluir, mas se ao contrário nos destroem recomeçam outro texto, outra escritura. Embora o jogo se repita, caso não consigamos passar de nível, serão outros textos a nos perseguir e a serem perseguidos por nós, uma escritura aberta, um poema em construção permanente. Trata-se de uma base de dados, com significados sempre novos. Existe um algoritmo que explica a inclusão de algumas frases específicas e a exclusão de outras. Porém, o jogo não nos revela esses dados. O leitor-jogador não sabe como essa escolha se mostrará a cada nova leitura, a cada nova passagem de nível. Enquanto as frases flutuam rumo ao nosso avatar⁵ literário, descobrimos associações. Então,

⁵ “Os avatares, (...), são figuras gráficas habitantes dos mundos virtuais. Um avatar é como uma máscara digital que se pode vestir para se identificar a uma vida no ciberespaço” (DOMNGUES, 2002a, p. 119 *apud* SANTAELLA, 2003, p. 203). Como exemplo de avatar tomemos um *nick* (apelido) que utilizamos para conversar em um fórum ou sala de bate-papo na Internet.

destruímos essas frases dando lugar a outras. O sintagma formado por essa série de palavras/associações/significados constrói uma narrativa baseada no algoritmo da interpretação dos jogadores dessa base de dados.

Nessa narrativa prevalece uma linguagem para ser “jogada” ao invés de ser lida, ou “operada” ao invés de assimilada ou entendida. Um texto criado com funções de acordo com um conjunto pré-definido de características, que neste caso são as do clássico jogo de vídeo game *Asteróides*.

O hipertexto eletrônico desencadeou, assim, outros modos de leitura e escritura. Por se tratar de um texto móvel, sem fronteiras, nem limites possíveis, um texto para ser “navegado”, o hipertexto eletrônico exige, além de outros procedimentos de leitura, o redimensionamento das figuras do autor e do leitor. Antes de analisarmos melhor esses conceitos, gostaríamos de recorrer à classificação de leitor feita por Barthes em *O grão da voz*. (1995). O autor classifica o leitor em duas categorias distintas. Um é “o leitor ingênuo que lê o texto espontaneamente, e acha a história interessante e que sente prazer na sua leitura” o outro é o “leitor simbólico que analisa o texto e extrai-lhe a estrutura significante” (p. 103), ou seja, aquele que extrai significado de obra.

Diante dessas duas noções de leitor defendidas por Barthes perguntamos: Qual desses dois tipos de leitores aparece mais freqüentemente na estrutura reticular da hipermídia? Ou será que os dois se comunicam concomitantemente na leitura hipertextual, como ocorre em outras formas de leitura?

Antes de delinear melhor algumas considerações sobre essas questões, gostaríamos de remeter também a Lúcia Santaella e a sua classificação de leitores. Primeiramente, a autora nos lembra que “há uma multiplicidade de modalidade de leitores” fora e além do livro. Pois há o leitor do livro, do jornal, da revista, ou seja, do texto impresso, mas há também o leitor da imagem, desenho, pintura, fotografia, gráficos, mapa e vários

outros tipos de textos. Assim como temos ainda o leitor expectador de cinema, da televisão, do vídeo e agora mais recentemente “o leitor das arquiteturas líquidas da hipermídia” (2005).

A partir desses vários modelos de leitores, Santella faz uma classificação baseada nos tipos de habilidades sensoriais, perceptivas e cognitivas que estão envolvidos nos processos e no ato de ler.

O primeiro leitor a que se refere a semióloga é o “leitor contemplativo, meditativo, da era pré-industrial, o leitor da era do livro e da imagem expositiva”, que nasce com o Renascimento e perdurará até meados do século XIX. O outro modelo, ou seja, o segundo tipo de leitor “é o leitor filho da revolução industrial e do aparecimento dos grandes centros urbanos”. Esse leitor atravessa não só a era industrial, mas mantém suas características básicas na era do apogeu da televisão. O terceiro tipo é aquele que nos interessa mais especificamente, “é o leitor que começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade”, ou seja, o leitor/interator do hipertexto digital.

Na sequência, Santaella nomeia esses três modelos de leitores: o leitor contemplativo, meditativo; o leitor fragmentado, movente e, por último, o leitor virtual.

O primeiro tipo de leitor refere-se àquele que “contempla e medita”, que tem diante de si “objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis e manuseáveis” ou seja, livros, pinturas, gravuras, etc. Esses objetos, por serem imóveis e duráveis, podem ser manuseados a qualquer instante, e podem ser revisitados a todo o momento. Tais objetos “exigem do leitor a lentidão de uma dedicação em que o tempo não conta”. Dos cinco sentidos, o da visão tem maior relevância. O segundo tipo, ou seja, o leitor fragmentado, movente, classifica aquele leitor que surge com o advento do jornal e das multidões, que se depara com linguagens efêmeras, híbridas, misturadas, como a do jornal. Trata-se de um “leitor fugaz, novidadeiro, de memória curta, mas ágil” ou ainda “um leitor de fragmentos”, “leitor de luzes que se acendem e se apagam” num ritmo vertiginoso da cidade que se povoa de signos e é invadida pelas palavras

que crescem vertiginosamente. Este leitor esbarra a todo instante com “signos que vêm ao seu encontro”. Por último, a autora apresenta-nos o terceiro tipo de leitor, o virtual. Este leitor não mais “tropeça ou esbarra em signos físicos, materiais”, como acontecia com o leitor movente, “mas navega numa tela, programando leituras num universo de signos evanescentes, mas eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles”. É o leitor do cibertexto, que se torna co-autor de um texto móvel e não linear.

Contudo, é interessante frisar que, para Santaella, um modelo de leitor não exclui o outro, ao contrário, “existe sim uma convivência e reciprocidade entre os três tipos, embora cada tipo continue, de fato, sendo irreduzível ao outro, exigindo inclusive habilidades perceptivas, sensório-motoras e cognitivas distintas”. Aliás, Santaella deixa sempre em seus artigos essa noção de que modelos e tipos diferentes podem conviver concomitantemente sem que necessariamente um destrua o outro, idéia essa com a qual compactuamos.

O leitor de *Arteroids* (o leitor virtual) que o vê simplesmente como um jogo de computador, por exemplo, não poderá associá-lo facilmente a um texto artístico ou a um jogo poético. Entretanto, para aqueles que, como nós, tendem a se constituir em um “leitor simbólico” ou um “leitor modelo”, será possível extrair outras significações do texto arteroidal. Para exemplificar, gostaríamos de lembrar que *Arteroids* apresenta dois modos de “leitura”: uma que remete à tradicional, linear, quando se faz uso do “modo de jogo” em que não há como voltar ao início sem que se chegue antes ao último nível, a não ser que por algum motivo técnico seja necessário formatar-se o computador (caso em que se perde tudo o que foi jogado). A outra leitura se dá no “modo jogar” em que o jogador/leitor pode mudar o nível quando quiser podendo retroceder ou avançar no jogo, repetindo o mesmo nível quantas vezes desejar. Esses tipos de leituras remetem à estrutura reticular do jogo (uma das características do hipertexto digital), explorada pelo software criado por Andrews. Entretanto, no texto visível na tela do monitor, não é possível estabelecer nem um sentido e nem uma

ordem específica para a leitura, uma vez que as palavras, as frases e os símbolos aparecem aleatoriamente, ainda que na base de programação, os comandos sejam dados pelo autor do *software*, a participação do leitor virtual não é uma ilusão, uma vez que os comandos não são blocos de acontecimentos previsíveis, mas, sim probabilidades matemáticas que garantem a contínua aleatoriedade do jogo. Esperamos que *Arteroids*, em novas edições possa propor outras formas de leituras e textos. Por exemplo, ao destruímos uma palavra, que ela possa gerar outra ou, ainda, construir uma frase. Algo próximo de que acontece em “Un Coup de Dés”, “uma escritura ideal em que frases e palavras se refletiriam umas nas outras e, de certo modo, se contemplariam e se leriam” (PAZ, 1982, p. 333).

Todas essas questões em torno de leitores e de leituras nos fazem percorrer caminhos que nos remetem a Proust quando tece algumas considerações sobre o ato de ler. Nos perguntamos se a leitura no suporte digital pode nos proporcionar o mesmo prazer a que se refere Proust sobre a leitura de um livro que nos é caro? Conterão ainda esses textos digitais o mistério, a doçura, presentes em cada passagem do livro impresso? Será ainda a leitura uma conversação com o autor, como se refere Proust no texto “Sur la lecture” (1987), uma vez que a noção de autor tem suas concepções redimensionadas nos parâmetros da era do digital?

O texto certamente, não tem necessariamente que estar vinculado em um suporte escrito, como o livro, pode ainda estar na forma de um quadro, uma escultura ou uma criação digital. O prazer da leitura poderá ocorrer, independentemente do suporte em que se encontre o texto.

Está claro que talvez a leitura do texto impresso possibilite maior comodidade física, uma vez que se pode ler deitado, recostado ou como se achar mais adequado. Entretanto, a leitura do texto digital proporciona outros recursos, como por exemplo, o fato de podermos entrar no texto a partir de qualquer ponto e seguir para qualquer direção e retornar a qualquer endereço já percorrido, Barthes já fizera referências a essa noção não linear da leitura em *O*

Grão da Voz (1995, p. 158). Ele nos alerta que “será preciso tentar sugerir aos leitores que há vários modos de leitura possíveis, e que não somos obrigados a ler um livro em um desenrolar linear e contínuo”. Há para Barthes livros como *Éden, Éden, Éden* (1970) de Guyotart ou a *Educação Sentimental* (1869) de Flaubert em que não há a necessidade da leitura linear. De um modo geral os leitores não aceitam essa possibilidade, mas, admitem que se leia a Bíblia de forma não linear. Barthes vê aí “problemas de condicionamento de leitura que seria necessário um dia, pelo menos, formular, levantar de uma forma reivindicativa” (1995, p. 158).

Hoje, com o hipertexto digital, essa leitura não linear, sem um começo específico e sem um fim determinado é aceita naturalmente pelos leitores/navegadores, que podem ser tanto o “leitor ingênuo”, como o “leitor simbólico” a que se refere Barthes, mas, sem dúvida, um leitor interessado em extrair do texto e da leitura além do conhecimento cognitivo, o prazer de segurar as rédeas do texto nas mãos, um texto em relação ao qual o leitor não mais se debruça sobre o escrito, mas antes navega ou imerge no tecido que se constitui em hipertexto. Esse leitor é, indubitavelmente, um leitor “para quem a obra é dita de novo, não redita numa repetição contínua, mas mantida em sua decisão de fala nova, inicial” (BLANCHOT, 1987, p. 227). Aquele que extrai o novo daquilo que “parece” pronto, acabado e continua o processo iniciado com o autor na construção de uma obra infinita possível de engendrar mistério e doçura como pretendia Proust. É indubitavelmente o leitor que põe “a obra em movimento”.

No outro pólo, outra questão bastante polêmica em torno dos estudos sobre o hipertexto é a que trata da figura do autor. Antes de nos aprofundarmos nesse assunto, vale a pena lembrarmos as palavras de Lévy (2001) a respeito. Ele menciona formas tradicionais em que não se tem a presença de nenhum autor específico, “a não ser a de um autor mítico”. Nas épocas primitivas, os artistas, de um modo geral, eram antes considerados “intérpretes” de

assuntos ou temas oriundos da tradição. A escrita é que faz essa noção de autor como “demiurgo” ou “inventor” ganhar importância. Entretanto, mesmo a partir da escrita, ainda há obras em que não se reconhece um autor explícito. A mitologia grega apresenta vários modelos que surgiram a partir de criações culturais coletivas, como por exemplo, as obras de Homero e Sófocles, em que todos são apenas “intérpretes célebres” de uma mitologia já existente. Outro exemplo de obra coletiva é a Bíblia, cujos textos podem ter se originado de antigas tradições de vários povos e dos quais não se conhece um autor específico. Para Lévy “a literatura não é o único domínio onde grandes obras são anônimas” (p. 153). Isto ocorre também com a música, a escultura, a arquitetura e várias outras expressões artísticas.

Desta forma, a partir do desenvolvimento da hipermídia a noção de autor-leitor torna-se novamente um dos aspectos preponderantes nas discussões sobre o hipertexto digital. Mais uma vez, discute-se uma possível morte do autor ou o desaparecimento da autoria. Parece-nos necessário repensarmos essa idéia sobre a morte do autor, quer se trate de uma criação em suporte digital ou em qualquer outro.

Alckmar Luiz dos Santos observa que,

Na verdade, todas essas relações entre autor e leitor podem ser enxergadas de modo mais simples, se não nos deixamos levar por certo passionalismo teórico. Se abrirmos mão de opor totalmente escrita à leitura (sem, é claro, identificar totalmente uma a outra), talvez consigamos entender como elas se desdobram e se relacionam (2003, p. 74).

No âmbito dos jogos computadorizados, por exemplo, temos o autor do programa que o jogo precisa para acontecer, como o “Photo Shop” e o “Corel Draw” utilizados para a “confeção” do som e das cores. É tendo esse programa como suporte, que cada jogador criará seu jogo particular, manifesto como uma obra própria, passando o jogador a ser também um autor, dando ênfase a idéia de que em um meio digital a autoria é sem dúvida, coletiva, uma “sinfonia” a várias mãos.

Janet H. Murray em sua obra *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003) tece algumas considerações a respeito dos jogos e do papel do usuário nesse novo conceito de narrativa surgida com os jogos de computador que nos parecem bastantes significativas no âmbito de nossas discussões.

Em um capítulo intitulado “Agência”, a autora nos fala da questão da agência e de sua significação nas narrativas dos referidos jogos. Primeiramente, caracteriza-a como sendo “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (2003, p. 127). Ou seja, quando as coisas que fazemos proporcionam resultados tangíveis. A agência instaura-se também quando de nossa participação em diversas formas de diversão, como cantar, dançar ou compartilhar um banquete. Entretanto, a diferença marcante entre esses rituais de arte popular e interações baseadas em computadores é o fato de que, no computador, encontramos um mundo que pode ser alterado de acordo com nossa participação. Um mundo modelado segundo nossa vontade, no qual podemos assumir o papel de dançarino ou de coreógrafo. A agência é, sobretudo elemento constitutivo da atividade estruturada a que denominamos jogo.

Murray prossegue falando sobre os prazeres da navegação por ambientes digitais, sobre o poder de explorar espaços desconhecidos, sem saídas definidas. Os ambientes eletrônicos fornecem-nos o prazer da orientação em duas configurações, classificados pela autora em: o labirinto solucionável e o rizoma emaranhado. O primeiro fornece estruturas derivadas dos labirintos baseados em narrativas heróicas oriundas da antiguidade, como o labirinto do minotauro. Esse tipo de narrativa leva o interator sempre a uma solução exclusiva, ao encontro de uma única saída. Apresenta um conteúdo muito simplista com histórias não muito ricas literariamente. Mas, segundo Murray, “nas mãos certas, uma história de labirinto, poderia ser uma aventura melodramática com subtextos sociais complexos” (p. 131). Cita como exemplo que seria possível utilizar as narrativas de Kafka como base para o

desenvolvimento de narrativas mais ricas, em que se explorassem escolhas morais e psicológicas, onde o artista poderia propor o confronto moral de um indivíduo com a violência sancionada pelo estado. É claro que a riqueza das narrativas kafkianas não se deve somente à brilhante utilização de conflitos, confrontos e antagonismos, mas, sim, sobretudo aos procedimentos que esse escritor utiliza para dar existência a tais oposições.

O outro tipo de orientação será aquele proporcionado pelo labirinto digital proposto pela autora que se dá na forma do sistema de rizomas que, segundo Gilles Deleuze, “é um sistema de raízes tuberculares no qual qualquer ponto pode estar conectado a qualquer outro ponto” (1987 *apud* MURRAY, 2003, p. 132). Essa é uma das idéias atribuídas ao ciberespaço, ou seja, este se configura como um universo rizomático, que não apresenta nem um ponto final e nem um começo definido.

Murray lembra-nos que, dentro deste modelo rizomático em que se estrutura o hipertexto, “a tradição pós-moderna do hipertexto celebra o texto indeterminado como uma liberação da tirania do autor e uma afirmação interpretativa de leitor” (p. 132). Neste contexto, a autora de *Hamlet no Holodeck* discorda da noção defendida por vários autores de que o leitor é, ao mesmo tempo, o autor do texto. Para ela, este é antes um agenciador, uma vez que não é possível “ao leitor navegante nenhum recurso para marcar *links* já visitados (parece-nos que isto já é possível em alguns *sites* como o *Google*), nem marcar *lexias* de tal forma que se possa voltar a elas facilmente” (p. 132-133). Murray acredita que essa falta de ordem de leitura ou modelo interpretativo, não contribui na facilidade da leitura, mas antes privilegiam a própria confusão, causando no interator “uma sensação de impotência para se orientar ou encontrar uma saída” (p. 133). No rizoma, o indivíduo está sempre sob uma ameaça constante, mas também à procura de uma continua inclusão, sempre à procura de algo.

Ou seja, num jogo de computador, ou em qualquer outra forma de narrativa computacional, o interator é o bailarino que executa os passos projetados pelo coreógrafo projetista. “Assim, embora experimentemos o jogo como um meio para adquirir habilidades, somos atraídos para ele pelo conteúdo expressivo implícito na dança”. (p. 142). O interator é ainda, o autor de uma performance em particular dentro de um conjunto de possibilidades pré-estabelecidas. Assim como o autor procedimental é o coreógrafo que fornece os ritmos, o contexto e o conjunto de passos a serem executados. Por isso, Murray defende que o “interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística, a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos” (p. 150).

Todavia podemos constatar que o que sobressai dessas teorias é que está cada vez mais intensa a relação “eu-outro” e a busca pelo prazer do texto. Pela interatividade e ludicidade, a partir desse texto múltiplo e móvel denominado hipertexto chega-se à redescoberta do prazer textual e, quem sabe, dada à proliferação dos rizomas, cada vez mais leitores possam atingir para além do prazer, a descoberta incômoda e deliciosa (embora não para todos) da fruição barthesiana.

Assim, cabe aos autores digitais “inventar novas estruturas discursivas, descobrir as retóricas ainda desconhecidas do esquema dinâmico, do texto de geometria variável e da imagem animada, conceber ideografias nas quais as cores, o som e o movimento irão se associar para significar(...)” (LÉVY, 1993, p. 108). *Arteroids* direciona-se para esse caminho. Com a exploração material do som e das cores promove uma nova forma de linguagem e extrai do texto sentidos poéticos.

As palavras adquirem novas ressonâncias, tornam-se leves como pranchas ao deslizar na tela do computador. Desautomatizadas, são signos de um universo semiótico, pictogramas

de cores e de luz. *Arteroids* é poesia que acentua as possibilidades de uso do som, junção de linguagens múltiplas, poesia feita de símbolos da linguagem dinâmica do software.

Desta forma, podemos apreender que, nos dias atuais, é cada vez mais difícil ao artista colocar-se no papel de criador isolado. No pólo da informática e da mídia eletrônica, os autores da comunicação dividem um mesmo hipertexto. O texto só se realiza com a intervenção de ambos. Se não existe mais um único sujeito, se o leitor tornou-se, como pretendem os teóricos da era digital, o co-leitor, novamente quem ganha relevância é o texto, esse tecido feito a várias mãos e que pode proporcionar fruição e estranhamento independentemente do veículo em que se propaga. Um texto, ou um livro que pareçam encarnações de “*Le livre à venir*” de Blanchot ou “*Le livre*” de Mallarmé.

É viável, como nos lembra Machado (2001), que o livro tão desejado por Blanchot, “não seja mais um objeto que se possa ter às mãos. É possível que ele chegue até nós através da linha telefônica e que o leiamos numa tela eletrônica sobre a qual podemos também escrever, de modo a devolver à circulação o nosso texto, superposto aquele que recebemos” (p. 189). Ou seja, é possível que “*le livre à venir*” esteja circulando no ciberespaço na forma do hipertexto digital.

Acreditamos que esses novos ambientes digitais com textos, jogos, elementos artísticos variados mereçam maior atenção por parte da crítica literária. O crítico deve olhar para essas criações com curiosidade, e com interesse, procurando encontrar nelas o prazer: “o prazer como princípio crítico” a que se refere Barthes (1996, p. 68).

Julgamos estar surgindo uma nova modalidade de arte, composta por outros gêneros poéticos e literários ainda em sua forma embrionária. Nós, como teóricos da literatura, devemos contribuir para o alargamento dessa arte emergente com as possibilidades engendradas pelo computador.

Esses novos suportes literários não irão provocar o fim do livro, ou como pretende Baudrillard o fim da arte, mas antes transformá-lo, modificá-lo convivendo com ele, sendo assim, como sugere Alckmar Luiz dos Santos: “deve-se cultivar e apreciar o plural de que é feito esse livro eletrônico tanto quanto o texto que dele se faz derivar” (2003, p. 22).

Com os suportes digitais e com o uso do hipertexto para criações artísticas a poesia, umas das primeiras formas de representação humana, não ficou imune às transformações oriundas das novas mídias. Surgiram modernos gêneros poéticos que trabalham a linguagem em suas variadas manifestações ou ainda, redimensionam a linguagem para outros contextos poéticos. O estudo desses gêneros ganhará ênfase no próximo capítulo desta dissertação. Pretendemos abordar mais profundamente como se realiza essa criação poética engendrada a partir do desenvolvimento da Internet e do ciberespaço, por onde navegamos como nômades sem endereço definitivo e onde o saber se encontra desterritorializado, como afirma Pierre Lévy, e o conhecimento se dá por meio da simulação permitindo a exploração de modelos mais complexos e em maior número do que permite a memória humana. O conhecimento, a partir do surgimento do ciberespaço não se encontra mais estocado, centralizado em uma pessoa ou instituição, mas, sim, espalhado em uma rede mundial, em tempo presente e acessível a quase todas as pessoas. Por isso, é lícito esperarmos mudanças quanto às formas do saber vinculadas à Internet e aos suportes digitais em geral, pois “traduzir antigos saberes em novas tecnologias intelectuais equivale a produzir novos saberes” (Lévy, 1993, p. 184). Dessa forma, é possível que haja a hibridação de novas e antigas formas de expressão artística sem, contudo, uma precisar se sobrepor à outra, podendo sim, se inter-relacionar e se completar. E não devemos nos esquecer que antigas teorias às vezes são insuficientes para investigar as novas realizações.

III

Arteroids: palavrimagem, um caso de ciberpoesia

3.1 Imagem poética e imagem digital.

A poesia, conforme afirma Octávio Paz, em *O arco e a lira*, “é conhecimento, salvação, poder, abandono. Jogo, trabalho, atividade ascética. Pura e impura, sagrada e maldita, popular e minoritária, coletiva e pessoal” (1982, p. 15). Como se pode constatar, o autor atribui várias concepções à poesia e ao poema. Cada um dos conceitos poderia, sem dúvida, originar uma visão sobre o fazer poético. Isso demonstra, a complexidade engendrada pelos estudos em torno da poesia em geral. Afora essa complexidade, não era de nosso conhecimento, durante a evolução deste trabalho, a existência de muitos livros dedicados ao estudo exclusivo da ciberpoesia. Em sua maioria, o que encontramos para orientar nossa pesquisa foram artigos (impressos e eletrônicos) sobre o assunto, bem como itens ou capítulos referentes a essas produções, mas publicados em obras cujo tema principal era o hipertexto e não a ciberpoesia. Sendo assim, parece-nos que estamos ainda no limiar do que poderíamos denominar uma “abordagem” crítica da ciberpoesia. Cientes das dificuldades próprias de todo início, procuraremos efetuar a análise das poéticas digitais cujos suportes são os computadores, cd-rom e *sites* da Internet, lembrando, num primeiro momento, que “não se pode trabalhar com classificações e tipologias fechadas e definidas, sobretudo com aquelas anteriores ao meio eletrônico” (SANTOS, A., 2003, p. 49).

A partir da efetivação da informática, do computador e da Internet enquanto meios de comunicação, a produção poemática teve seus conceitos ampliados e, em decorrência disso, surgiram novos gêneros poéticos. Outras possibilidades artísticas ganharam relevância no universo da poesia. Todavia, devemos lembrar que a relação homem-máquina não é um fato recente na história da literatura. Desde o Futurismo se preconizava a estreita relação do homem com os artefatos técnicos. Os acessos às novas fontes e canais oriundos das tecnologias digitais, intensificaram o intercâmbio entre a técnica e a arte. Permitiram aos

poetas cibernéticos transgredirem antigos códigos, levando-se em consideração que os suportes impregnam com suas características os textos que veiculam. A poesia digital articula-se em várias realizações e performances, com as artes plásticas, com a fotografia e com a música.

Nanni Balestrini, autor italiano do *Gruppo 63*, que em 1960 elaborou *Tapemak I*, coletânea de poesia realizada com a ajuda do computador, é um dos inauguradores do experimentalismo nesse suporte tecnológico para fins de criação literária. Com um computador IBM, Balestrini conseguiu três mil variações do mesmo grupo de versos, sendo algumas destas de alto nível. Aproveitando-se a idéia do texto fisicamente móvel, são criados textos cuja constituição assenta-se numa estética permutacional, pela troca sucessiva de elementos atuando num conjunto finito de dados lingüísticos, textos abertos que o leitor pode reescrever infinitamente de modos diferentes e os quais remetem à tradição de Joyce em *Finnegan's Wake* e ao Mallarmé de “Un Coup de Dés”.

Mais modernamente o grupo francês conhecido pela sigla Oulipo (*Ouvroir de Littérature Potentielle*), que tem como obra fundante o célebre *Cent Mille Millions de Poèmes* de Raymond Queneau (1961), visa, “basicamente, viabilizar ‘estruturas literárias artificiais’ num esforço de promover um controle criativo sobre todos os aspectos formais da literatura” (MACHADO, 2001, p.177).

Contemporaneamente, o português Pedro Barbosa, um dos muitos poetas cibernéticos, escreveu alguns livros virtuais dentre os quais destacamos *Teoria do Homem Sentado* (1996) e *O motor Textual* (2001). O escritor há bastante tempo faz uso do texto permutativo para criar poemas (poesia permutacional) a partir da linguagem matemática do computador, em que um programa simples de linguagem BASIC permite a sucessão de palavras de modo a proporcionar resultados desconcertantes. A combinação de palavras resulta em modelos aforísticos como: “Acaso Deus é tudo em presença do nada?” “Acaso Deus é nada na

ausência de tudo?” Essas combinações poderiam se desdobrar em muitas outras instauradas na memória do computador. Como nos lembra Machado:

A construção e desconstrução de textos é uma das marcas da literatura contemporânea engajada na perspectiva mallarmaica: a escritura é agora concebida como um processo em contínua transformação, que põe sentidos em movimento e oscila o tempo todo entre uma postura de opacidade e um gesto de transparência em relação ao aparato de significações (2001, p. 175).

Entretanto, a prática permutatória na criação literária foi utilizada desde tempos anteriores ao advento do computador, como por exemplo, no Brasil, na poética de Leminski.

A partir das novas tecnologias digitais e das possibilidades engendradas pelo hipertexto digital surge no cenário literário a “poesia artificial”, a qual se faz com a mediação de processos tecnológicos. No cerne dessa poética, a linguagem verbal se metamorfoseia em outras linguagens, deixa de ser somente verbal para se tornar sonora, visual e digital. A associação da palavra à imagem é condição básica para o estabelecimento desse gênero poético em que há estreita relação entre as poeticidades, em que a palavra e a imagem são trabalhadas em suas polissemias a fim de adquirirem efeitos poéticos.

Jean Baudrillard no seu livro *A arte da desapareição* (1997), nos fala que, vivemos em um mundo onde tudo quer aparecer, repleto de imagens “em que não há nada para ver”(p. 75). Essa profusão de imagens a que se refere Baudrillard atinge também à arte, que segundo o autor torna-se “iconoclasta” (p. 89). A ciberarte, ou a expressão artística engendrada a partir do desenvolvimento dos suportes digitais, trabalha com a imagem em suas múltiplas manifestações. Nesse sentido, gostaríamos de fazer um breve parêntese para que se possam conhecer alguns conceitos atribuídos à imagem no âmbito da invenção poética.

Segundo Octávio Paz:

A palavra imagem possui, como todos os vocábulos, diversas significações. Por exemplo: vulto, representação, como quando falamos de uma imagem ou escultura de Apolo ou da Virgem. Ou figura real ou irreal que evocamos ou produzimos com a imaginação. Nesse sentido, o vocábulo possui um valor psicológico: as imagens são produtos imaginários (1982, p. 119).

Esses certamente não são os únicos significados da palavra imagem. Paz adverte ainda que “designamos com a palavra imagem toda forma verbal, frase ou conjuntos de frases, que o poeta diz e que, unidas, compõem um poema”, ou ainda, “essas expressões verbais foram classificadas pela retórica e se chamam comparações, símiles, metáfora, jogos de palavras (...)” (p. 119).

Existem vários estudos concernentes à imagem, tanto no campo das ciências exatas como no das ciências humanas. O assunto, todavia, é demasiadamente intrincado para se fazer no espaço restrito destas páginas uma abordagem muito complexa. Conforme nos lembra Santaella, “imagens têm sido meios de expressão da cultura humana desde as pinturas pré-históricas das cavernas, milênios antes do aparecimento do registro da palavra pela escritura” (2001, p. 13). Foi por meio da pintura nas cavernas que o homem primitivo pôde narrar suas histórias e registrar sua passagem pelo planeta. Contudo, após o desenvolvimento da imprensa, a palavra adquiriu maior relevância sobre a imagem e o texto impresso tornou-se aos poucos um dispositivo de comunicação e de estocagem do saber.

As pesquisas sobre o tema imagem distribuem-se por diversas áreas como: história da arte, sociologia, estudos das mídias, semiótica visual, etc. Santaella remete-nos a uma divisão na conceituação da imagem a qual parece-nos relevante no contexto de nossa análise. Para a autora o mundo das imagens se divide em dois domínios:

O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. Imagens, nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Nesse domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos, ou, em geral, como representações mentais (p. 15).

É a partir do amálgama desses dois domínios da imagem que buscaremos direcionar este momento de nossa análise. Discutiremos a relação entre a palavra e a imagem no contexto da mídia digital, não nos esquecendo de que, em se tratando de mídias visuais, uma outra relação importante acontece, ou seja, a relação empreendida entre a palavra, a imagem e

o elemento sonoro. Devido à complexidade envolvendo o assunto em discussão orientaremos nossa argumentação pelas obras de teóricos como Jacques Aumont (2001), Lúcia Santaella (2001), Arlindo Machado (2003) e Pierre Lévy (1998). Entretanto, antes de avançar, recordemos que “Em grande parte, a retórica da imagem continua por fazer” (AUMONT, 2001, p. 254).

O binômio imagem-linguagem escrita tem gerado várias discussões e poucas soluções em torno de suas semelhanças e diferenças. Alguns como René Lindeken (*apud* Santaella, 2001, p. 44), acreditam que a imagem pode por si só significar, outros como Aumont defendem que “há a presença ‘em profundidade’ da linguagem na imagem” (2001, p. 250).

No estudo da poesia é importante lembrar Ezra Pound para quem no corpo do poema entrelaçam-se três níveis que são a *melopéia*, a *logopéia* e a *fanopéia*. O primeiro evoca a dimensão sonora do poema, os recursos melódicos que o aproximam da música, da dança (rimas, aliterações, assonâncias, repetições, metrificção); o segundo, a *fanopéia*, leva-nos às imagens que são compostas/propostas pelas palavras ou pelo/no corpo das palavras como acontece com a poesia visual, em que a letra aproxima-se das artes plásticas; a *logopéia*, remete-nos à construção das idéias, dos sentidos, no texto poético. Esses três níveis, intimamente associados, compõem o corpo do poema.

Essa interação entre os três níveis do corpo do poema tem se mostrado freqüente em algumas expressões poéticas produzidas em sistemas audiovisuais cada vez mais híbridos, como o vídeo, o suporte holográfico e a computação gráfica.

Retomando Santaella (2001), ela nos mostra a presença do uso da imagem em diversos contextos artísticos, provando que o artista sempre se preocupou em alcançar a perfeição no que se refere à imagem como elemento de criação poética. A autora faz também uma abordagem histórica em que divide a imagem segundo três paradigmas: o pré-fotográfico, que engloba os três tipos de imagens artesanais (desenho, pintura e escultura); o fotográfico, que

se refere às imagens que pressupõem uma conexão dinâmica entre imagem e objeto, imagens que, de alguma forma, trazem o traço, o rastro do objeto que elas indicam. Essas imagens se estendem da fotografia, cinema, TV e vídeo até o holograma, o pós-fotográfico, que designa as imagens sintéticas ou infográficas, imagens que são inteiramente calculadas por computador.

Num primeiro momento, nossa atenção se voltará para o terceiro paradigma da imagem, ou seja, o da imagem icônica sintética, pois é aquele em que se institui a imagem a partir da qual se criam os ciberpoemas.

O suporte da imagem sintética resulta do “casamento entre um computador e uma tela de vídeo, mediados ambos por uma série de operações abstratas, modelos, programas, cálculos” (p. 166). Trata-se de uma imagem numérica que se processa no interior de uma máquina, a partir da linguagem matemática do computador. Embora a imagem visualizável na tela seja altamente icônica, “tudo o que se passa por trás da tela é radicalmente abstrato”. E é essa imagem também que reúne a “distribuição dos papéis semióticos desempenhados pelas três modalidades sígnicas – símbolo, índice e ícone” (p. 167). O sujeito da imagem do terceiro paradigma é um sujeito manipulador e ubíquo que “representa o pensamento lógico e experimental” (p. 171). Como a música, esse modelo imagético produz um efeito icônico, “funciona sob o signo da metamorfose” em que convergem “a virtualidade, a simulação, funcionalidade e eficácia” (p. 172). A imagem infográfica induz a interação produzindo um “mergulho, a imersão e a navegação do usuário” no interior de suas circunvoluções. “O pós-fotográfico é o universo evanescente, em devir, universo do tempo puro, manipulável, reversível, reiniciável em qualquer tempo” (p. 175).

Essa passagem histórica, porém, não se dá abruptamente; aos poucos vão ocorrendo as transformações entre os paradigmas proporcionando, assim, a hibridação de várias linguagens. Essa hibridação de linguagens, ou ainda, de artes é atributo acentuado nas novas criações

artísticas. Por isso é válido ressaltar mais uma vez que “a computação gráfica herdou caracteres plásticos da pintura e evidentemente da fotografia, ao mesmo tempo que veio produzir uma verdadeira revolução no mundo da fotografia (...)” (p. 184).

Os intercâmbios entre os paradigmas indubitavelmente favoreceram a ampliação dos processos poéticos definidores da poesia digital. Neste novo universo convivem concomitantemente a poesia escrita, visual, sonora e hipertextual em que a palavra é associada à imagem digital de forma analógica. Onde encontramos poemas construídos somente a partir de imagens (transformação de uma matriz de números e pontos elementares – os *pixels* – visualizados sobre uma tela de vídeo ou impressora) e também aqueles em que o texto escrito contribui para a assimilação do sentido. Na ciberpoesia, a materialidade da imagem adquire relevância poética. Os poemas transformam-se em “quadros moventes” que o leitor/navegador pode manipular por meio dos dispositivos de entrada como o *mouse* e o teclado ou ainda em textos para se ler e para se ver.

A discussão em torno do “excesso” de imagens na criação poética digital nos parece um tanto quanto exagerada, uma vez que, muito antes do surgimento dos suportes digitais, a imagem já era objeto de estudos e práticas poéticas. No Brasil, a poesia concreta de um de seus mais emblemáticos representantes, Augusto de Campos, “antecipou também o pulsar dos movimentos em luz ou som de uma poética eletrônica na era da automação” (Santaella, 2001 p. 71).

Como exemplo desse “pulsar em luz ou som” antecipado pela poesia concreta podemos remeter ao poema “Pulsar” (1975) de Augusto de Campos. O referido poema faz referência ao pulsar cósmico. Aborda questões sobre a fugacidade do tempo, a virtualidade, e o desconhecido. O texto em branco sobre o fundo negro lembra-nos o céu estrelado de *Arteroids*, denota também o buraco negro com seus mistérios escondidos. A vogal [o] é representada por uma circunferência numa remissão ao “oco escuro” ou ao “buraco negro”. A

vogal [e] por sua vez é uma estrela, “o pulsar quase mudo” da sinfonia do universo. Caetano Veloso posteriormente (em 1984) musicou o poema de Campos e deu-se assim, a simbiose perfeita entre a palavra e a música.

A maior parte das poesias digitais faz uso da linguagem visual quase sempre acompanhada da escrita e da sonora. Não é raro nos depararmos com antigas criações poéticas que expandiram seus domínios para o suporte digital, das quais podemos destacar vários poemas concretistas como a “Bomba” (1983-1997) e “Cidadecitycité” (1975) entre outros de Augusto de Campos.

Gostaríamos de ressaltar a analogia entre o poema “Bomba” e o jogo-poema *Arteroids*. Ambos remetem ao movimento das palavras. Em *Arteroids* as palavras explodem na tela do monitor produzindo estilhaços de letras e símbolos, numa explosão de luzes e cores. No poema de Campos, como o próprio título indica, as palavras explodem como bombas, mas ao contrário da explosão de *Arteroids*, no poema-bomba esta acontece em um ambiente líquido. Podemos ouvir o barulho das letras explodindo no líquido, igual ao som provocado pelo contato de um objeto ao cair sobre a água. Campos explora sons humanos e não humanos. O elemento sonoro e o visual acontecem ao um só tempo, num mesmo “ritmo”. Como Andrews em *Arteroids*, Campos trabalha no poema “Bomba” os aspectos escritos, visuais e sonoros. Vale ressaltar que nossa análise é feita em torno do poema “Bomba” (1983-1997) em sua versão computadorizada, onde podemos perceber melhor essas questões do movimento e do som.

A preocupação com a imagem é algo que sempre instigou os poetas de todas as épocas. São vários os estudos que buscam estabelecer o diálogo entre a função simbólica da palavra e a icônica da pintura, buscando atingir uma simbiose entre ambas, dentre os quais podemos destacar o *Laookon Revisitado* (1994), de Aguinaldo José Gonçalves. A poesia contemporânea tem procurado colocar em operação a qualidade da palavra escrita de ter uma

funcionalidade icônica, ou seja, ser imagem - antes de qualquer coisa - munida de forma, textura, dimensão e cor, mas juntamente ter uma função simbólica determinada pelos seus significados verbais. Num processo criativo muito próximo do artista plástico, o poeta busca conseguir essa diluição entre as fronteiras semióticas. Os aparatos digitais, indubitavelmente, vieram potencializar essas tentativas artísticas. O ciberpoema ao trabalhar com vários signos exige que se faça uma análise das características polissêmicas de seus constituintes. Assim, a cor, a luz, a forma, e o som fazem parte do poema e devem ser analisados respectivamente na acepção do sentido. O jogo de formas, cores, imagens, etc, remete-nos à semelhança de vozes no texto, as diferentes perspectivas instauradas pelo “eu” na e pela Imagem, ou seja, imagens também podem contar uma história, podem narrar por si próprias, embora, saibamos ser este um aspecto muito polêmico nos estudos sobre a imagem. Todos esses elementos, no ciberpoema, são desenvolvidos a partir de uma mesma fonte, de uma única linguagem, ou seja, a linguagem matemática do computador. É por meio da manipulação de algoritmos combinatórios que se cria tanto a imagem quanto o som.

A imagem não é mais a sombra, o fantasma do objeto (real ou imaginário) a que se refere, não está mais atada a ele “membro a membro”, como dizia Barthes (1980a) a propósito da fotografia, mas se comporta realmente como se fosse o objeto; ela é a sombra que se desprende do objeto e ganhou vida autônoma (MACHADO, 2001, p. 118).

Hoje, com as possibilidades engendradas pelos artefatos digitais, é possível se criar imagens de algo não existente concretamente, ou seja, algo criado a partir dos códigos binários da linguagem computadorizada, uma “sombra com vida própria” conforme pretende Machado.

Na posse dessas facilidades, o poeta cibernético cria imagens dotadas de poeticidade, de visualidade, de sentido. Desenvolve poemas, ou ainda, ciberpoemas em que a materialidade da imagem se torna um dos aspectos distintivos da criação artística. Os tropos, principalmente a metáfora, “materializam-se” por meio das imagens sintéticas. Em torno dessas “imagens materiais” criam-se outras imaginárias, como acontece na poesia textual, em

que ao interagirmos com o poema, estabelecemos sentidos e “visualizamos” os vários significados que as palavras poéticas engendram. As imagens computadorizadas recriam com o manuseio das cores, das formas, das dimensões de proximidade e similaridade, aspectos inerentes às artes plásticas. Em muitos ciberpoemas presenciamos a interdependência entre textos e imagens. Em alguns, entretanto, verificamos a determinação de uns sobre os outros. Todavia, essas criações poemáticas apresentam imagens que se movem por meio da interação do homem com a máquina e com o próprio poema, por isso, se propaga a idéia de um leitor co-autor, que interage diretamente na atribuição de sentido no cerne das criações poemáticas digitais.

Retomando nosso objeto de estudo específico, o jogo *Arteroids*, salientamos que o elemento imagético é muito relevante nessa criação poética. Como já nos referimos anteriormente, a explosão das palavras, frases, ou símbolos na tela parece formar uma abóbada celeste salpicada de estrelas. Um universo em que o astro central é o avatar poesia, palavra em torno da qual circulam os demais signos astrais, numa situação de atração e repulsão, simbologia perfeita das leis da física. As marcas da poesia visual da modernidade estão presentes no poema-jogo *Arteroids*. A linguagem é trabalhada em vários aspectos, mas é no visual que o poema explora mais intensamente as múltiplas possibilidades do signo poético. As palavras são buriladas, tornam-se símbolos ao serem desautomatizadas, não importam seus significados; elas ganham relevância enquanto ícones plásticos. Como naves espaciais ou asteróides, as palavras flutuam em direção ao poeta na intenção de atingi-lo e destruí-lo. Entretanto, em momento algum nos deparamos com a imagem de uma nave espacial, tal nave é representada por uma palavra, que em nosso caso específico é poesia. Esse avatar recebe a designação de nave pelo autor e pelos leitores-jogadores, por se tratar de um *remake* do game dos anos 80, *Asteróides*, em que ocorria uma batalha sideral, onde o jogador tinha como objeto defender o planeta Terra do ataque de alienígenas. Esse jogo foi

desenvolvido no auge da guerra pelo controle do espaço aéreo. Aliás, no jogo-poema de Andrews, não há imagens, apenas símbolos, letras e palavras que nos remetem à imagens como representações visuais. Todavia, num esforço criativo, o poeta luta contra as palavras invasoras e, da destruição destas ou da “morte” do poeta, o resultado é mais uma vez a performance poética, a realização da poesia, enquanto elaboração da linguagem em suas várias dimensões. A imagem criada a partir do uso dos *bytes* e visualizada através dos *pixels* se intercala ao imaginário engendrado pelas realizações poéticas. As letras compõem o “quadro poético em movimento”, são elas que dão forma ao “céu estrelado”, ao universo poético arteroidal. Essa “constelação de signos” ao explodir na tela do monitor remete a outras narrativas, outras contextualizações. A imagem poética instaurada no jogo-poema nos lembra, muito particularmente, àquela gerada pelo “Un Coup...” de Mallarmé, o poema constelação, principalmente pela diluição das palavras em imagens, que no *Arteroids* se dá também a partir da forma, e não somente do conteúdo expresso no significado, como por exemplo, quando o avatar poesia é atingido ou quando destrói as palavras e forma um emaranhado de letras e símbolos, algo próximo do que ocorre no poema “Bomba” de Augusto de Campos. Enfim, conforme podemos ver na figura 6, o poema se esfacela, como em um caleidoscópio, cada vez que “giramos” o jogo (ao explodirmos as palavras ou ao sermos atingidos por elas), visualizamos muitos “estilhaços” de palavras que se (re)juntam para formar outras palavras, outras imagens ou signos pictóricos de um quadro construído de versos que se movem para originar novas realizações poéticas feitas a várias mãos.

Por essas razões, torna-se discutível o predomínio da imagem sobre o texto escrito, uma vez que as palavras se transformam em imagens, assim como as imagens podem ser lidas como aquelas. Defendemos que há uma reciprocidade entre elas. Santaella lembra, em seu livro *Imagem: cognição, semiótica, mídia*, que Barthes (1964c *apud* SANTAELLA, 2001, p.55) diferencia duas formas principais de referência recíproca entre texto e imagem, as quais

ele denomina *ancoragem* e *relais*: no caso da ancoragem, “o texto dirige o leitor através dos significados da imagem e o leva a considerar alguns deles e a deixar de lado outros (...). A imagem dirige o leitor a um significado escolhido antecipadamente”. Na relação de *relais*, “o texto e a imagem se encontram numa relação complementar. As palavras, assim como as imagens, são fragmentos de um sintagma mais geral e a unidade da mensagem se realiza em um nível mais avançado”.

Arteroids envolve mais que os princípios de ancoragem e *relais*. Todavia, o jogo-poema ainda somente insinua a ideografia dinâmica proposta por Lévy (1998). A ideografia dinâmica consiste em uma nova forma de escrita somente possível de se conceber após o desenvolvimento da informática. Uma linguagem ligada à capacidade de memória e interação dos computadores atuais. Não se trata de uma nova forma de imagem para ilustrar ou enfeitar o texto, mas de uma nova escrita já indicada pelas diversas práticas instauradas pela digitalização de imagens e da multimídia interativa.

Essa nova forma de escrita, a ideografia dinâmica, articula-se a partir de uma modelagem espaço-temporal; resulta de uma convergência entre “o homem imaginante e o computador imageante”. Para resumir, a ideografia dinâmica é uma nova forma de escrita dinâmica e interativa, funciona segundo o princípio de uma representação figurativa e animada dos modelos mentais; especialmente pela reduplicação da linguagem fonética num plano visual, como faz o alfabeto. As imagens fornecidas pela ideografia dinâmica são imagens de modelos e não imagens realistas de objetos físicos. Como afirma Lévy: “O projeto da ideografia dinâmica consiste precisamente em mobilizar e multiplicar, graças aos novos poderes da informática, toda a cenografia à base de imagens, diagramas, metáforas e narrativa que animam nossa vida mental (1998, p. 215).

Lévy aponta também algumas vantagens da ideografia dinâmica sobre a escrita alfabética dentre as quais o fato de a imagem animada poder ser percebida mais rapidamente

do que o texto e possibilitar melhor memorização do que as representações verbais. Isto permitirá à ideografia dinâmica “prolongar o raciocínio natural, fornecendo ao sistema cognitivo humano uma memória operacional auxiliar apta a evitar as limitações de capacidade da memória operacional biológica (a atenção)” (p. 162). A ideografia dinâmica combina traços da escrita estática e os da simulação por síntese de imagens animadas.

Arteroids embora possibilite a interatividade e a espacialização da escrita, como sugere a ideografia dinâmica de Lévy, ainda não possibilita a simulação e a construção de modelos mentais. Não permite uma nova forma de escrita capaz de encenar muitos enredos a partir de um modelo. Em *Arteroids* o que se apresenta na tela é somente uma nova maneira de utilização da linguagem escrita, sonora e visual acrescidas da interatividade. Entretanto, está ainda distante de ser uma nova forma de escrita, como sugere Lévy com sua ideografia dinâmica.

Enquanto a concretização da ideografia dinâmica não se viabiliza vale ressaltar que “foi sempre no seio da palavra poética que a imagem, em todas as suas multiformes manifestações (perceptivas, mentais, verbais, sonoras, alegóricas), fez e continua fazendo seu ninho onírico” (SANTAELLA, 2001, p. 71). Como disse Paz (1982, p. 53), “a poesia muda; não progride nem decai”, mudaram os suportes e é claro estes trouxeram suas especificidades, mas a poesia continua ainda sendo a forma de expressão mais característica do ser humano, onde as possibilidades de realizações foram ampliadas *ad infinitum* pelas novas tecnologias.

3.2 *Arteroids*: uma poética de bytes.

“Com a troca social calcada em simulacros, viajamos por um universo fluido e transparente, sem nada por trás, do qual vai sendo banido o fetiche de todas as religiões como da poesia: o mistério” (SANTOS, J., 2003, p. 170).

O autor dessa frase refere-se à poesia e à arte pós-modernas como sendo criações em que “signos e imagens não tem peso nem profundidade” (idem). Refere-se, ainda, às “concorrências dos meios audiovisuais ao livro, como também à concepção cenográfica, midiática, que a arte vem assumindo” (p. 168) como um dos principais motivos para a pouca aceitação do poema ou da poesia na sociedade atual. Defende também, que a criação poética “híbrida e superficial (...) caminha, tudo indica, para o irrisório e o espectral enquanto criação na cultura e produto de mercado” (p. 171). Podemos perceber uma aproximação entre suas idéias e as das de Jean Baudrillard quando, vaticina o fim da Arte e o domínio das imagens “vazias” no universo artístico pós-moderno.

Ao refletirmos sobre o exposto, nos perguntamos? Será que realmente esses signos e imagens não têm “peso nem profundidade?” Será também, que essas criações poéticas não suscitam mais o mistério tendo perdido o poder mágico e encantatório inerentes à poesia de todas as épocas?

Antes de tentarmos responder a essas questões, assunto que nos parece bastante polêmico e difícil de abordar, gostaríamos de lembrar as palavras de Paz quando de sua definição de poesia e poema, conforme já mencionado anteriormente. Dentre muitos atributos conferidos à poesia pelo crítico poeta, gostaríamos de destacar alguns que consideramos relevantes neste contexto.

Paz (1982) fala-nos que a poesia é “inspiração, respiração, exercício muscular” (p. 15) e “oração, litania, epifania, presença” (idem). Lembra ainda, que “cada língua e cada nação engendram a poesia que o momento e o seu gênio particular lhes ditam” (p. 18). Conquanto a arte não precise exercer o imperativo de pertencer a seu tempo, o crítico, no entanto, precisa conhecer muito bem as relações entre a arte e a história, justamente para não se perder numa visão mecanicista dessa relação. Nesse sentido, é interessante lembrarmos, também com Santaella, que:

Não obstante o poder de que se revestem, contra todos os prognósticos, os meios de massa não levaram as formas mais tradicionais de cultura, a cultura superior, erudita, e as culturas populares, ao desaparecimento. Provocaram, isto sim, recomposições nos papéis, cenários sociais e até mesmo no modo de produção dessas formas de cultura, assim como borraram suas fronteiras, mas não apagaram sua existência (2003, p. 56).

Sabemos que a “dificuldade de toda obra reside em sua novidade” (PAZ, p. 53).

Talvez por isso também as atuais criações poéticas causem tantas discussões, desta maneira gostaríamos de recordar mais uma vez as palavras do crítico mexicano ao dizer que “aquilo que o homem toca se tinge de intencionalidade: é um ir em direção a... O mundo do homem é o mundo do sentido” (p. 23). Então, uma vez que os ciberpoemas são feitos ainda por homens (apesar do uso intensivo do computador), acreditamos que não sejam simples “imagens vazias” despossuídas de sentidos e sem mistério. Pensamos que tudo depende do olhar que voltamos aos objetos, sejam eles abstratos ou concretos. É uma questão de analisarmos melhor essas “outras” formas de poesia (mas acima de tudo poesia) que, como em todas as épocas, se constitui na eterna procura do homem pelo “outro” e por si mesmo.

Sendo assim, gostaríamos de dialogar mais de perto com o modelo poético que elegemos como objeto específico de nossa análise: o jogo poético *Arteroids*, procurando demonstrar, ainda uma vez, como se instaura o poético nessa criação digital.

Jim Andrews como escritor, programador, e aficionado por música e poesia tentou fazer de *Arteróids* uma mescla dessas diversas linguagens, centralizando tudo num jogo poético para computador. Podemos dizer que Andrews criou uma “máquina poética” com a intenção de explorar as diversas possibilidades criativas. Com o uso de linguagens computadorizadas trabalha todas as outras linguagens de forma a extrair delas o elemento poético, procurando alcançar algo próximo do que nos fala Francisco Soares (2005) a respeito das poesias digitais, nas quais “pode haver poesia sem nenhuma intenção à partida que não a de produzir beleza”, sendo que a questão do sentido fica a cargo do receptor “que é livre de construir alguns sentidos (ou não) muito mais do que era antes”.

A “produção de beleza” em *Arteroids* se dá em seus procedimentos, como o uso espacial da palavra, ou a transformação de sons ou mesmo ruídos em poesia sonora. A palavra no jogo em questão sugere imagens. A essa nova representação da palavra Jorge Luiz Antonio chama de “palavra-imagem”. Como em qualquer poema, as palavras nesta concepção poética criam imagens que não dependem de seus significados. O sentido se constrói a partir da destruição dos símbolos. Talvez por isso *Arteroids* possibilite ao poeta concretizar sua eterna “luta” travada com as palavras e com a poesia de um modo em geral. Essa “luta” significa, sobretudo, os labores do poeta com os rigores do signo, com a dificuldade de forjar a palavra indomável. A transformação das palavras em símbolos poéticos provoca uma “coisa mágica”, uma alquimia poética.

O movimento ou animação, um dos muitos recursos maravilhosos proporcionados pela criação computadorizada, é utilizado como agente morfológico e sintático, possibilitando a tão almejada liberdade para as palavras, defendida no passado pelos futuristas. Embora em *Arteroids* essa liberdade seja relativa, pois as palavras são “caçadas” pelo jogador-poeta até serem destruídas ou conseguirem atingir o poeta, elas são, entretanto, desautomatizadas, podendo ser como “pranchas leves” a deslizarem pela tela do monitor.

É interessante destacar também o interesse que o autor do jogo-poema demonstra para com as letras. Segundo o mesmo, estas são mais facilmente trabalhadas do que as palavras, porque “visualmente as letras possuem mais caráter individual do que as palavras. Letras e fonemas estão mais próximas da voz, da canção e da poesia do som” (2004). Mas é do amálgama entre ambas que a poesia de *Arteroids* extrai o significado e produz beleza. A velocidade é um dos elementos interferentes na significação poética, pois quanto mais alta, menos legível se tornam as palavras, sendo que o interator pode, no “modo jogar”, inserir quaisquer textos, desde simples símbolos até poemas consagrados ou poemas de autoria desconhecida. Se desejar pode ainda fazer seu próprio poema. Em *Arteroids* “tudo é poesia”

e, como tal, passível de ser destruído e reconstruído. E é a velocidade com que os textos flutuam pela tela que indica o maior ou menor índice de poeticidade, pois disto depende a legibilidade dos textos arteroidais. Literalmente, *Arteroids* representa “a batalha da poesia contra si mesma”, pois num combate mortal o poeta a persegue tentando extrair significados de sua “morte” ou da dissolução dos signos lingüísticos. É preciso lembrar que o termo “*Arteroids*” é uma combinação dos termos “arte” e “asteróides”, resultando num signo que parece indicar os riscos da arte para o sujeito (autor e leitor) como similares aos possíveis riscos dos asteróides à vida no planeta Terra. Além disso, indicia, também, o caráter luminoso, sideral, especial dessa arte, desse jogo. O poeta pode ainda tornar-se “imortal” (somente no modo jogar) e ficar imune aos versos que por sua vez se acoplarão à entidade id como se fossem partículas de metais atraídas pelo imã. Nessas condições o poeta-jogador, de forma muito “traíçoeira”, poderá destruir os elementos pictóricos do jogo. No universo desse jogo poético:

A poesia está batendo para sempre na porta do indizível, para sempre batalhando contra suas próprias limitações, para sempre crescendo e indo para onde nunca esteve antes, para sempre expandindo o seu alcance para o desconhecido e para o indizível, para sempre salvando a si própria da estagnação e do tédio, para sempre profundamente viva e em movimento e para sempre amando. Esta é a batalha da poesia (ANDREWS, 2005).

Visando estabelecer a concretização desses ideais, Andrews fez de *Arteroids* uma mistura de poesia, arte e jogo, na qual um se interrelaciona com o outro, como acontecia nos primórdios da civilização em que o jogo, a religião e a poesia faziam parte de um mesmo dispositivo social. Por essas razões é que verificamos atualmente, nas criações poéticas digitais, uma tendência acentuada para a esfera lúdica da poesia. Talvez seja este um elemento indispensável à poesia para que esta sobreviva na era tecnológica. A exploração do elemento lúdico possibilita, dentre outras coisas, a poesia se tornar mais atraente e despertar a atenção de um número maior de “leitores”.

Mas, retornando ao *Arteroids*, gostaríamos de explorar mais atentamente a outra linguagem trabalhada por Andrews no cerne do jogo poético. Referimo-nos à linguagem sonora, que a partir da revolução tecnológica instaurada pelos suportes digitais adquiriu nova roupagem e outras formas de representação. Como sabemos, tanto a imagem, quanto o texto escrito e o som são tratados de forma semelhante no âmbito da linguagem binária do computador.

A minuciosa digitalização atual nos estúdios de mesa de áudio digital processa o som como o *Word* processa as palavras, de várias maneiras - como símbolos fundamentais e como uma cadeia combinatória concatenada de “letras” e significação, padrão, projeto, composição estendida no espaço e tempo para compreender (ANDREWS, 2003).

O som, assim como a palavra, adquire novas possibilidades poéticas. Por meio do processo de cortes pode-se trabalhar o som a partir de seu comprimento, bem como torná-lo editável. Com a ajuda de *softwares* específicos como o “Cakewalk” (um estúdio de gravação digital de múltiplas trilhas) e “Sound Forge” (para editar áudio), Jim Andrews explora as qualidades materiais do som. “O processo de editar digitalmente um áudio é muito melhor” da mesma maneira que acontece com o texto digitalizado e o datilografado. “O formato da onda” - continua Andrews- “pode ser visto e partes dela podem ser selecionadas e marcadas, então partes de um som podem ser achadas rapidamente” (2004).

Por meio desses processos tecnológicos, a música engendrada pelo jogo poético ou a poesia sonora é construída a partir de sons gerados no computador. Esses sons são, conforme esclarece Andrews, masculinos, femininos, infantis e adultos, humanos e de animais, todos produzidos a partir dos programas já mencionados.

Conforme a entidade id atinge os versos ou é atingida por eles ouvimos os sons que se convertem em fragmentos de uma pequena poesia sonora. Esses sons arteroidais nos remetem para o “escondido”, voltam nosso olhar (sim, pois fazem-nos ver através do som) para o interior através do qual a mente executa as suas próprias imagens. Por meio dos sons que se transformam em “música” o olho cria ou vê imagens. Os sentidos se misturam, a audição e a

visão proporcionam a criação de imagens com significados poéticos à semelhança da palavra nas criações verbais. A música de *Arteroids* recria universos mágicos em que se pode perceber a presença de gritos humanos e não humanos. Distinguimos sons curtos e longos, graves e agudos. Ruídos de tiros, ou de objetos se chocando. Alguns trechos lembram um segmento musical em que se ouve ao fundo uma espécie de batuque. Notamos na sinfonia de *Arteroids*, a presença de algumas onomatopéias como “choc, choc”, ou então, de interjeições como, por exemplo, “ai!”. Podemos verificar, também, sons extraídos da natureza como o barulho do vento, ou o som de um mergulho. Há ainda o ruído de animais remetendo a algum canto primitivo. Toda vez que passamos de nível, percebemos no final um “canto de passagem”, expressão de alegria por ter vencido mais uma etapa.

Enfim, a “música” de *Arteroids* é uma sinfonia feita a várias vozes, ou melhor, a vários sons. Algo muito próximo da música concreta, em que os sons cotidianos são gravados e recortados para originar uma nova forma de “canção”.

Jim Andrews criou um emblemático modelo de poesia virtual, pois proporcionou a hibridação das três formas de poesia, a verbal, a visual e a sonora, ou verbo-voco-visual, todas acrescidas da interatividade. Este último elemento, não podemos nos esquecer, é de suma importância no contexto poético do jogo-poema. Sem ele, como ocorre em quase todas as ciberpoesias, o sentido não se constrói, pois é indispensável a intervenção direta do leitor, ou ainda, do co-autor para que o poema se construa.

Outra observação interessante no que tange à criação de *Arteroids* é a transformação a que é submetida a noção de sujeito. Na criação hipermidiática, acentuando os procedimentos da lírica moderna, a figura do sujeito se dilui, uma vez que não podemos nos referir a um único criador, pois as artes cibernéticas, de um modo geral, implicam a presença de múltiplos sujeitos, de vários autores e co-autores. Como na lírica moderna, o sujeito da cibercultura não mais contempla a criação artística como “algo inatingível”, algo insondável e inspirado pelo

poeta, porta-voz de um objeto de privilegiados, mas antes compartilha o fazer poético com o leitor. A poesia não é um produto final, mas articulação de um processo. A figura do “flâneur”, solitário que passeia pelos objetos da grande cidade apresenta alguma afinidade com a figura do internauta. O primeiro viaja atentamente e desconfiado, apreende o sentido dos objetos além da sua dimensão metodológica, o segundo, navega curioso, cúmplice da agilidade, pesquisador interativo que busca nos objetos virtuais, algo além, de sua condição efêmera e transitória. Um sujeito que busca a si mesmo através do outro. Como Baudelaire, para quem a figura do esgrimista era um dos signos representativos da luta poética, o poeta em *Arteroids* concebe o universo poético como um lugar onde o sujeito tava sua luta contra as palavras, na procura de conduzir a poesia por lugares onde ela nunca esteve. Busca distinguir o toque humano no aparato tecnológico. O sujeito arteroidal conduz o leitor cibernético a descobrir as possibilidades de navegar pelo hipertexto sem perder sua individualidade, se preocupa com a identificação do leitor com o jogo, sendo que este deve ter algum significado importante e pessoal para o jogador. No jogo-poema a participação do “outro” é função preponderante para o processo poético. *Arteroids* reflete as marcas da subjetividade concernente à era da digitalidade. O sujeito se instaura a partir da linguagem, se comunica por meios de *bytes* e faz da linguagem matemática um campo de possibilidades para a realização de uma poética que busca extrair sentido e significação de qualquer instrumento ou processo, ou como defende Alckmar Luiz dos Santos, um projeto de sentido e de significações que trate “da busca de uma interioridade do tecnológico, da busca de teias e tramas de sentido que escapam à exterioridade absoluta, à platitude constante” (2003, p. 31).

Ratificamos mais uma vez que, apesar dos progressos tecnológicos e dos múltiplos recursos instaurados pelas mídias digitais, a poesia ainda é a eterna “procura pelo outro” de que diversos teóricos nos têm falado. Podemos perceber novamente que o poeta cibernético ainda representa o “ser solitário” que todo poeta nunca deixou de ser. Citando outra vez Paz,

constatamos que “a solidão do novo poeta é distinta: não está só diante de seus contemporâneos, mas diante do futuro. E esse sentimento de incerteza ele o compartilha com todos os homens” (p. 346). E nessa incerteza do futuro “o homem quer se identificar com suas criações, se reunir consigo mesmo e com seus semelhantes” (p. 347). Como faziam os nossos antepassados ao se reunirem em volta das fogueiras para contarem suas histórias.

Desta forma, intensifica-se a idéia de que a poesia não regride, mas antes se modificam os suportes e as técnicas. As linguagens adquirem outras possibilidades expressivas, as artes se juntam à ciência para construírem uma nova experiência cognitiva. A escritura amplia seus horizontes e a do poema cibernético “suscita a imagem de uma cerimônia: jogo, recitação, paixão (...)”. Conforme “profetizou” Paz, o poema hoje já é recriado coletivamente. A poesia é ainda “a arte da festa”, uma festa que “aguarda sua ressurreição” (p. 343).

Essa “festa da poesia” se realiza atualmente num:

(...) espaço incorpóreo de *bytes* e luzes, paradoxalmente também tecido com os mesmos sentimentos vibrantes que movem novas vidas, tecido tramado pela esperança e expectativa das buscas, pela frustração dos desencontros e pela satisfação das descobertas (...) (SANTAELLA, 2003, p. 103).

Esse espaço incorpóreo é o ciberespaço, uma selva de *bits*, *bytes*, sons, luzes e imagens. O espaço das procuras, em que o homem continua sua eterna busca pelo “outro”. Concordamos plenamente com Santaella quando infere que “não deve ser por acaso que muitos ‘plugados’ apresentam o sentimento irresistível de colocar o ciberespaço em algum ponto muito próximo de Deus, pois, Deus continua sendo a manifestação mais perfeita e legítima do ‘Outro’” (p. 214-215). Semelhante ao que acontece com a criação poética de todos os tempos, em que o homem busca eternamente pelo “Outro”, numa constante procura pelos tempos primitivos, em que as palavras eram livres e desautomatizadas e não meros instrumentos de nomeação das coisas. Podemos também inferir que “a dispersão da palavra em uma só frase”, ampliou seu contexto para: em torno de um só texto. Este texto denomina-

se, na era da virtualidade, hipertexto digital, e se constitui em um texto móvel, caleidoscópico. Neste modelo textual, as palavras ou imagens podem se refletir uma nas outras e ampliar o espaço de sua performance.

Assim, voltando às questões iniciais deste capítulo, discordamos das idéias apresentadas por Jair Ferreira dos Santos. Acreditamos que encontramos ainda mistério e, por que não dizer, “magia” nas criações artísticas digitais. O “excesso” de imagens não fez com que desaparecesse o mistério, antes proporcionou outras formas para sua instauração. Quando olhamos para a tela de *Arteroids* pressentimos mistérios ocultos naquelas imagens, percebemos encantamento e magia escondida por trás das imagens sugeridas pelas letras e símbolos estilhaçados pelo *écran*. Nosso olhar se fixa diante do “céu estrelado” de signos arteroidais e a imaginação percorre espaços infindáveis. O pensamento viaja pela luz das letras (símbolos) explodidas na tela e nos faz ir a direções inusitadas, desconhecidas. É o olhar que permite a trajetória pelo desconhecido, que possibilita a imersão no espaço infinito da poética de *Arteroids*, que conforme já mencionado, nos remete a “Un Coup de Dés”, o poema constelação de Stéphane Mallarmé, e nos lembra também um brinquedo no qual as imagens se formam a partir de estilhaços de vidros que se movimentam no fundo do tubo de um caleidoscópio.

Importante mencionar neste contexto as palavras de Blanchot ao se referir à arte como “o mundo subvertido” em que “a insubordinação, a exorbitância, a frivolidade, a ignorância, o mal, o absurdo, tudo isso lhe pertence, domínio extenso” (p. 217).

É certo que, como os poetas do passado, o artista da era digital está subvertendo a arte mais tradicional, contando com o auxílio das técnicas de que dispõe e dos meios para veiculá-las, procurando viver o aqui e o agora dessa metamorfose, na busca incessante de compartilhar uma ludicidade em que prevalece o sensível.

As artes da cibercultura estão possibilitando despertar o interesse dos leigos sobre elas. A poesia, passa a atingir um público mais amplo, uma vez que, apesar das restrições, a Internet pode democratizar a produção e a distribuição dessas obras e também popularizar a literatura, assim como a leitura de um modo geral.

Com a popularização da Internet, as artes cibernéticas vão adquirindo maior infiltração no mercado literário, tornando-se acessíveis a um número cada vez maior de pessoas. Obviamente muitos fatores devem ser observados, pois o capitalismo provavelmente expandirá seus domínios até essas novas mídias, exigindo o bom senso de artistas, estudiosos e leitores, uma vez que a melhor postura talvez peça:

Nem euforia, nem desânimo diante das novas tecnologias. É preciso colocar em foco, de forma interdisciplinar a discussão sobre como e quanto esses componentes atuam no consumo e na percepção dos bens culturais. Afinal trata-se da vida contemporânea, que, ao mesmo tempo em que desafia, abre possibilidades para tarefas intelectuais significativas (VIEGAS, 2002, p. 21).

IV

Considerações finais: algumas reflexões sobre cibercultura

Sempre que uma expressão artística sofre mutações, cria-se em torno dela um universo de obras críticas que permitem o seu entendimento e a sua manutenção. Assim, com a expansão das mídias, aos poucos se estruturou um modelo crítico que abrange todos os meios de comunicação. Todavia, quando se fala em crítica dos produtos midiáticos, costuma-se sempre generalizá-la, esquecendo-se de observar o produto em suas especificidades, como acontece, por exemplo, quando se trata da crítica de um livro ou de um filme.

Jorge Luiz Braga afirma que

(...) um dos possíveis estimuladores da interação social ampla em torno do livro, do teatro e do cinema é o fato de que a crítica debate não só o “meio” e seus processos em termos abstratos e gerais, mas sobretudo analisa, comenta e interpreta (inteligentemente) os seus produtos específicos, relacionados a sua formulação, seus objetivos e suas incidências sobre o público usuário (2002, p. 33).

Assim, gostaríamos de tentar restringir ao máximo nossas observações em torno da cultura que surge a partir do advento do computador e do crescimento vertiginoso da Internet, e também das interfaces digitais. Traçaremos algumas considerações a respeito da necessidade de uma crítica que busque analisar de forma inteligente e livre de preconceitos as criações artísticas instauradas a partir da linguagem digital, principalmente àquela que trata da literatura ou mais especificamente da ciberliteratura.

No cerne desse contexto não poderíamos deixar de mencionar a tão propagada disputa entre apocalípticos e integrados. Os primeiros, entre os quais podemos destacar Paul Virilio, defendem que a virtualidade transformou-se na “bomba pós-humana” que exterminará todas as formas de disseminação social, bem como a capacidade criativa do homem. Por outro lado, os integrados só vêem as “maravilhas” proporcionadas pelas atividades baseadas na linguagem virtual e alguns ainda defendem que não seja mais necessária a existência da crítica, uma vez que se trata de uma arte coletiva na qual cada indivíduo seria crítico de si mesmo.

Como já citado, Viegas nos fala que “nem tanta euforia e nem tanto desânimo diante das novas tecnologias”. A crítica, sem dúvida, é necessária, porém é preciso a instauração de “uma crítica atuante imaginativa, voltada para o futuro, que acompanha o movimento social” (LÉVY, 2001, p. 233). Ou ainda, um modelo de crítica que abranja uma parceria ente critérios estéticos e critérios científicos.

Para tanto, cabe aos estudiosos da literatura prestarem maior atenção às formas de expressão literária que surgem em torno do hipertexto digital e procurar entender melhor as especificidades do gênero para somente então elaborar uma teoria crítica consistente. Sem esquecer, entretanto, que “o ciberespaço contém, de fato, aquilo que as pessoas nele colocam” (p.241), portanto, dependem também dos criadores os caminhos que a literatura irá percorrer no contexto da arte telemática.

Não podemos nos esquecer de que o computador, assim como a Internet, são apenas um meio e, como tal, necessita da intervenção do homem para a realização de qualquer criação artística. Todavia, o computador é um suporte diferente dos demais, já que possibilita, entre outras coisas, uma maior interatividade do homem com os instrumentos, com o outro e com a própria criação.

A literatura a partir do hipertexto digital adquiriu outras concepções. Como já vimos, as noções de texto, autor e leitor tiveram seus significados ampliados. O texto é, na era da informática, uma rede de possibilidades infinitas, em que a aura mítica que pairava em torno da figura do autor se dilui dando relevância à do leitor, como já se antevia com os estudiosos da Estética da Recepção, quanquanto estes não considerassem necessariamente o leitor empírico. Surgem em torno dessas novas concepções literárias e a partir do desenvolvimento do hipertexto digital muitas especulações a respeito do fim da literatura, bem como do livro impresso.

O que se pode observar com certeza é que houve uma transformação das antigas formas de disseminação cultural, entre as quais destacamos o livro, a literatura e a arte de um modo geral. O livro desde sua invenção passou por diversas mudanças e certamente passará por muitas outras, pois, como no fala Mourão (2005): “os livros impressos são artefatos tecnológicos e não parte da natureza”.

A literatura igualmente sofreu transformações ao ser inserida nos suportes tecnológicos, “deixou o templo, o cânone e as autoridades, imaterializou-se ao entrar para a Internet no hiperespaço textual eletrônico, mas não morreu” (MOURÃO, 2005). A criação literária que circula pela rede mundial visa a tornar-se mais e mais participativa, pois pretende atingir:

Um público cada vez mais vasto (unidirecionalmente), os ciberartistas experimentam um outro paradigma de produção cultural que consiste em fazer participar o público nessa produção, sendo uma das finalidades criar verdadeiras comunidades virtuais. A interatividade é doravante o motor de uma nova experiência estética (MOURÃO, 2005).

A linguagem passa também por profundas metamorfoses. “Liberta-se de seu espólio cultural quer na supercorreção gramatical, quer ortográfica”. As listas de *e-mails* e as salas de bate papo fizeram surgir uma linguagem muito próxima da oral. Os internautas criaram um vocabulário específico, sem o crivo das gramáticas tradicionais. Podemos agora “criar nossa própria linguagem, os nossos meta-signos visuais próprios, os nossos hieróglifos. Podemos deixar de ser poetas e em vez disso tornar-nos poemas” (MOURÃO, 2005).

Sendo assim, é possível constatar-se que a ciberpoesia veio deslocar a posição do poeta junto dos deuses e a dos leitores de simples admiradores ou de fascinados diante do criador supremo. As noções de ciberautor e ciberleitor tornam obsoletos esses papéis, uma vez que o leitor participa ativamente da construção do poema, como pôde ser observado na análise do jogo-poema *Arteroids*. Todavia, o novo poeta cibernético tem ainda que dominar o suporte a partir do qual faz suas criações, precisa, por exemplo, entender pelo menos um pouco das

especificidades tecnológicas do computador para poder manuseá-lo. Do pólo do autor, esse “dominar” exige noções de programação, do pólo do leitor, todavia, não nos assuste, demasiado o verbo “dominar”, porque, de um modo geral, neste sentido, ele está indicando possibilidades interativas (uso do teclado, *mouse*, capacidade de navegação) comuns a pessoas cada vez mais jovens. Assim como uma criança pode manusear um livro mesmo antes de estar alfabetizada, cada vez mais cedo elas manuseiam aparatos tecnológicos e aprendem, como esses mesmos instrumentos, as especificidades das leituras que eles exigem. Além disso, cada vez mais, são comuns os jovens cujas habilidades tecnológicas incluem, cada vez mais cedo, as linguagens de programação. Fica assim evidente que a necessidade de dominar o instrumento é cada vez menos um obstáculo à democratização da cibermídia. A Internet, portanto, veio facilitar o acesso à poesia. Um número maior de leitores (cibernautas) passa a ter maior contato com a criação poética. Desse modo, a Internet tornou-se um canal de ligação com o outro.

Para que se possa compreender melhor o processo criativo da ciberpoesia e de outros gêneros digitais é necessário aos críticos um maior envolvimento com essas formas de disseminação social e cultural. Torna-se imprescindível “ir a campo” para conhecer as práticas das poéticas digitais, buscando entender melhor esse universo surpreendente da ciberpoesia. É necessário à crítica promover a “decifração do texto”, conforme proclamava Barthes (1995, p. 104). Não importa qual a forma do texto, não interessa em que linguagem ele esteja expresso, em todas as suas concepções é necessário que o decifremos. E para tanto é preciso conhecê-lo, adentrar em seu interior e descobrir suas belezas e mistérios, porque.

Quando novos suportes tecnológicos surgem, são os artistas que sempre tomam a dianteira na exploração das possibilidades que se abrem para a criação. É em razão disso que um filão importante das artes atuais está localizado nas produções que fazem uso das tecnologias digitais, das memórias eletrônicas, das hibridizações dos ecossistemas com os tecnossistemas (SANTAELLA, 2003, p. 326).

Levando em consideração esses preceitos, torna-se necessário analisar mais intensamente as criações poéticas que circulam na Internet, buscando não esquecer de que todo esse processo criativo é algo ainda muito novo e que precisa ser mais bem desenvolvido. Para tanto, há a necessidade de se conhecer melhor as possibilidades oferecidas pelo suporte tecnológico. Neste contexto torna-se importante a união dos artistas com os engenheiros do computador, para que juntos possam estabelecer melhores condições para o desenvolvimento de uma poética que leve em considerações as questões estéticas cerceadoras da poesia. O artista capaz de trabalhar em conjunto com os engenheiros de *software*, por exemplo, parece-nos conter em si, como preconizavam Baudelaire e Valéry, um crítico de seu próprio *métier*.

Jim Andrews buscou com seu jogo-poema *Arteroids* estabelecer um novo conceito de poesia. Utilizando vários recursos oferecidos pela tecnologia digital levou a poesia para “lugares antes nunca sonhados”. A partir do código binário do computador trabalhou a linguagem em diversas manifestações. Como escritor, apresentador de rádio e técnico em computação soube trabalhar as diversas linguagens poéticas, buscando encontrar em todas um efeito estético. Percebemos em *Arteroids* um modelo do que pode ser conseguido quando se aprender a lidar melhor com as possibilidades oferecidas pelo suporte tecnológico, pois como disse Murray,

Cada meio de expressão tem seu próprio padrão de desejos; sua própria maneira de entreter, de criar beleza, de apreender o que sentimos ser verdadeiro a respeito da vida; sua própria estética. Uma das funções dos artefatos iniciais é despertar o público para esses novos desejos, criar a demanda por uma intensificação dos prazeres específicos que o meio tem a oferecer. Conseqüentemente, o próximo passo para compreender que encantos ou perigos a narrativa digital trará consigo é olhar mais de perto seus prazeres característicos, julgar em que aspectos eles dão continuidade às tradições narrativas anteriores e de que maneiras eles oferecem acesso a uma nova beleza e a novas verdades sobre nós mesmos e sobre o mundo em que vivemos (2003, p. 96-97).

Despertar desejos, eis a meta das poesias que circulam pela Internet. Cabe agora, tentar criar uma nova teoria em torno dessas poéticas, para que possamos melhor avaliá-las,

embora, os diálogos entre variadas teorias possam e devam ser traçados para aos poucos se estabelecer novos parâmetros para as análises dos ciberpoemas.

Pierre Lévy nos fala que logicamente haverá problemas referentes à cultura que surge em torno das tecnologias digitais, como não poderia deixar de ser, pois todo novo meio de disseminação social traz consigo características positivas e negativas. Todavia, o filósofo adverte-nos que ao invés de ressaltar os aspectos negativos, que são:

(...) minoritários (a cibercriminalidade, por exemplo), parciais (o ciberespaço a serviço da globalização capitalista da hegemonia americana, de uma nova classe dominante) ou mal compreendidos (o virtual que supostamente substituiu o real, o espaço físico ameaçado de desaparecimento), prefiro realçar as coisas qualitativamente novas que o movimento da cibercultura faz emergir, bem como as oportunidades que ele oferece ao desenvolvimento humano (2001, p. 211).

Na sequência, Lévy afirma ainda que o novo não substitui o antigo apenas convive com ele concomitantemente, como também afirma Santaella quando se refere aos vários períodos da imagem. As estradas, os aviões, o telefone, e a Internet não impediram que os homens continuassem a fazer suas caminhadas, assim como não interferiram no número cada vez maior de viagens, muito pelo contrário, o turismo aumenta num ritmo vertiginoso. No que tange às Artes, os “museus virtuais” não diminuíram as idas aos museus tradicionais, pelo contrário, incentivou-as.

Desta forma, ao invés de nos preocuparmos se o livro, assim como a literatura, irá ou não desaparecer, acreditamos ser imprescindível nossa contribuição como pesquisadores para o desenvolvimento mais produtivo da literatura virtual. Pois, não devemos nos esquecer que quando o livro impresso surgiu, pairavam também sobre ele vaticínios nada animadores. Conforme nos lembra Murray, “Dom Quixote, que viveu 150 (sic) anos antes da invenção da imprensa, exemplifica o perigoso poder dos livros de criar um mundo ‘mais real do que a realidade’” (2003, p. 101).

A narrativa em geral, independentemente do meio a que esteja vinculada, terá sempre o poder de nos enfeitiçar e de nos afastar da realidade da vida cotidiana. Aliás, este é um dos

motivos pelos quais a narrativa exerce verdadeiro fascínio sobre os homens. Se voltarmos no tempo, lembraremos que alguns livros já causaram bastantes polêmicas nas sociedades a que pertenceram. Como exemplo, podemos citar *O sofrimento do jovem Werther* de Goethe (1991) que levou vários jovens ao suicídio, sem contar o famoso romance *Madame Bovary* (1981), de Flaubert, no qual a heroína, Ema Bovary foge do tedioso cotidiano lendo ficções que a inspiram a viver outra realidade diferente da sua.

O computador, com o hipertexto digital e os ambientes ficcionais virtuais, veio apenas redimensionar um aspecto bastante antigo da humanidade que é o prazer de contar e viver histórias, pois “(...) representar, jogar e contar histórias estão intimamente ligados. Tal como a linguagem são componentes ancestrais e definidores de nossa humanidade” (MURRAY, 2003, p. 11).

As especulações que surgem em torno de um possível desaparecimento do livro nos parecem um tanto quanto catastróficas. Está claro que o livro sofrerá transformações, todavia quem sabe em breve teremos telas que se dobrem, permitindo-nos ler tão comodamente como quando lemos um livro impresso, ou talvez, novos equipamentos surgirão para possibilitar concomitantemente as comodidades que o livro escrito nos oferece com as facilidades que o hipertexto digital apresenta. Mesmo assim, o fascínio que o livro desperta em nós, o cheiro do papel, o contato sinestésico que mantemos com o livro, não deverá ser substituído. É mais interessante acreditar que, como aconteceu com várias outras mídias, o livro terá seu lugar reservado no universo cultural.

A literatura também sofreu mudanças ao ser inserida no ambiente das tecnologias digitais. As noções de texto, autor e leitor tiveram seus conceitos ampliados. As ciberpoéticas vieram intensificar a interatividade dos leitores, favorecendo a instrumentalização de seus afazeres e ampliando a importância que já lhes vinham atribuindo as poéticas da modernidade, fazendo com que cada vez mais eles não seja apenas um observador a extrair a

relação de sentido no ato da leitura, mas, antes participando ativamente da construção do poema. Contudo, as artes digitais, nas quais a poesia está inserida, estão apenas iniciando os primeiros passos rumo a esse universo infinito que é o ciberespaço. “A criação de enredos digitais, assim como outros aspectos do meio, ainda está num estágio incunabular” (MURRAY, 2003, p. 201).

Não podemos nos esquecer de que essas criações artísticas são ainda muito recentes e por isso nos assustam tanto. Há que se lembrar também que tudo depende do uso que faremos das novas “ferramentas” disponíveis. Pois é a capacidade do artista em extrair beleza dos artefatos que nos permite reconhecer algo como arte. O mesmo acontece com as novas técnicas digitais, depende dos artistas extraírem delas a beleza e o poético. Murray ao se referir às narrativas digitais nos recorda que a:

(...) beleza narrativa não depende do meio. Contos da tradição oral, histórias ilustradas, peças de teatro, romances, filmes de cinema e programas de televisão, todos podem variar do fraco e sensacionalista ao comovente e brilhante. Precisamos de cada forma de expressão disponível, e de todas as novas que possamos reunir, para que nos ajudem a compreender quem somos e o que estamos fazendo aqui (p. 255).

Destacamos mais uma vez a importância de construirmos uma crítica voltada a cada gênero em específico, para que sejam observados particularmente cada aspecto dos novos gêneros engendrados a partir do hipertexto digital, visto que, somente assim será possível a criação de um sistema crítico mais desenvolvido, passível de se tornar :

(...) competente para fazer distinções refletidas entre tipos e gêneros, relacionadas a seus usos disseminados na sociedade; e finalmente, mais competente em interpretar estruturas e processos (em vez de simples e impressionisticamente “julgar” bem ou mal um produto) (BRAGA, 2002, p. 33).

Somente dessa forma seremos capazes de construir um verdadeiro laço social em que possa haver múltiplas variedades de escolha, onde se instaure a procura por uma ordem estética em que prevaleça não mais o indivíduo solitário, mas o homem como ser coletivo,

uma ordem na qual a criatividade, a estética e a ética funcionem como partes de uma obra em eterna construção.

No espaço restrito destas páginas esperamos ter contribuído de alguma forma para a compreensão desse fenômeno virtual com que nos deparamos atualmente. Buscamos fazer uma breve incursão pela expressão poética surgida com o desenvolvimento do suporte digital, mostrando inicialmente a manutenção de alguns elementos característicos das poéticas anteriormente surgidas, principalmente da lírica moderna na figura de seus dois mais destacados representantes: Baudelaire e Mallarmé. O estudo do hipertexto digital e suas especificidades também foi alvo de nossa pesquisa. Discutimos, entre outras coisas, como se instauram a figura do autor e do leitor no cerne desse novo formato de texto. A partir do objeto eleito o jogo-poema *Arteroids* analisamos o possível predomínio das imagens sobre a linguagem escrita e suas conseqüências para a criação poética na era da digitalidade e também a importância de nosso envolvimento nos estudos das criações artísticas da virtualidade.

Ao chegarmos ao término de nossa análise pudemos constatar que as palavras de Aumont, referentes à revolução da imagem, parecem-nos adequadas para compreendermos melhor esta era da imagem em que vivemos:

Assim, a verdadeira revolução das imagens, se houve alguma, está distante, atrás de nós, na época em que, ao reduzirem-se progressivamente a mero registro – por mais expressivo que fosse – das aparências, perderam a força transcendente que haviam possuído. Pode perceber-se hoje uma retomada da imagem através da multiplicação das imagens: mesmo assim, nossa civilização ainda continua a ser, quer se queira ou não, uma *civilização da linguagem* (2001, p. 314).

Desta forma, ficamos com a certeza de que a poesia embora vinculada a outro suporte, continua a ser a procura eterna do homem pelo seu duplo, pelo “Outro” da criação. E nessa selva de *bytes* e luzes estamos constantemente a procura de nós mesmos e,

Onde houver tendência para aprender, para processos de autocorreção, para mudanças de hábito, onde houver ações direcionadas para um fim, haverá inteligência, onde quer que ela ocorra: no grão do pólen que fertiliza o óvulo de uma planta, no vôo de um pássaro, no sistema imunológico, em um robô, na perversidade do inconsciente, ou na razão e ação humanas. A semiose ou mente é como a trama de um fio que une, através

de graus variados, todas as pontas do universo, desde as mais rudimentares até as mais complexas (SANTAELLA, 2003, p. 331).

A poesia é ainda essencialmente linguagem, embora a linguagem tenha outras dimensões poéticas. No universo do ciberespaço o “eu” se mistura ao “tu” na eterna procura de si mesmo. Na criação poética digital busca-se mais uma vez transcender a própria condição humana. O espaço do poema é, na era da tecnologia cibernética, como nos fala Blanchot “o espaço órfico ao qual o poeta, sem dúvida, não tem acesso, onde só pode penetrar para desaparecer” (1997, p. 140). O poema é uma obra sempre em construção, para ser lida, vista e ouvida. Sua realização, independentemente da época ou do suporte a que está vinculado, depende da intervenção do leitor, que o recria ao interagir com a escritura do poeta.

Diante das novas tecnologias digitais e das possibilidades instauradas por elas na produção e recepção de poemas, nos recordamos de Mallarmé ao mencionar “Un coup de dés” quando nos fala que “sem presumir do futuro o que sairá daqui, NADA, ou quase uma arte” (CAMPOS, 1974, p. 24).

Com essas palavras mallarmeanas encerramos nossa dissertação, na espera de que esta arte emergente de uma nova forma de escritura, implantada a partir do desenvolvimento do computador e do texto digital, possa gerar frutos cada vez mais enriquecedores e que a poesia se torne cada vez mais acessível e feita por todos como pretendia Lautréamont. Que *Arteroids*, este poema feito a várias mãos, seja um caleidoscópio de luzes a refletir o brilho da linguagem poética.

V

Apêndice

Arteroids 2.03_(10/02)

Um jogo literário de computador para a Web—
a batalha da poesia contra ela mesma e contra as forças do tédio.

Jim Andrews

Tradução de Regina Célia Pinto, Carmen Penido

Lançar em tela normal (443 kb)
Lançar em tela cheia IE4+ for PC (443 kb)

Abrir o ensaio:
Jogos, Poesia, Jogar, Arte e Arteroids (700 kb)
(atualmente necessita IE4+)

MP3 de um jogo no nível 216 no Modo Jogar.

Dicas:

Apague as luzes! Aumente o som!
Atire fora suas pré-concepções sobre poesia!
Se estiver muito lento, aumente a "velocidade". Se estiver muito rápido,
diminua a "velocidade" ou aumente o tamanho da tela ou melhore a
resolução do seu monitor. Não abra mais do que um a cópia do jogo
de cada vez. Feche outros aplicativos. Faça o que sua mãe diz para você.

Publicado em

MUSEU DO ESSENCIAL E DO ALÉM DISSO

criado em V I S P O.

Arteroids é patrocinado pelo Canada
Council's Electronic and Spoken Word Program.



Figura 1: Página de abertura do Arteroids

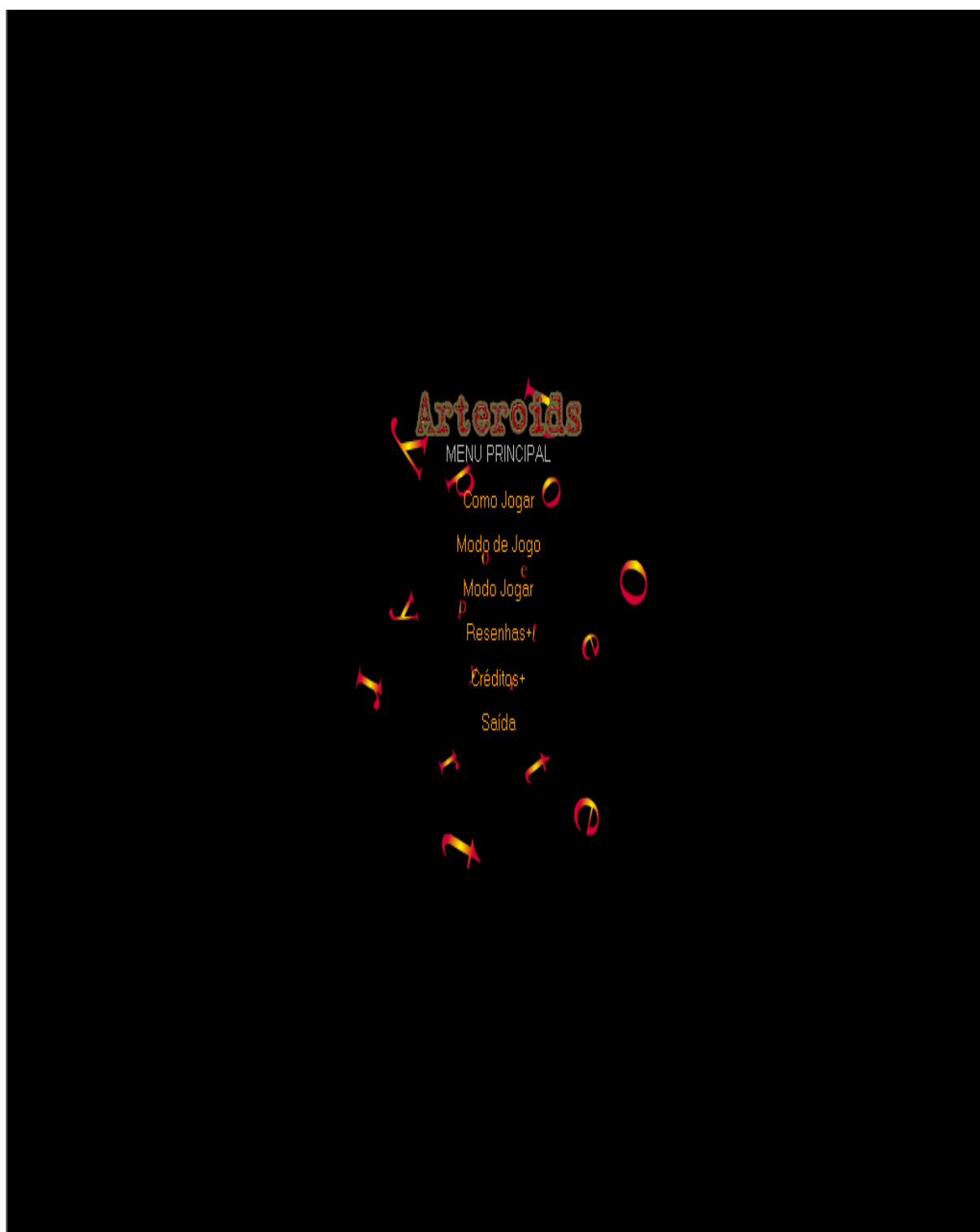


Figura 2: Menu principal do *Arteroids*

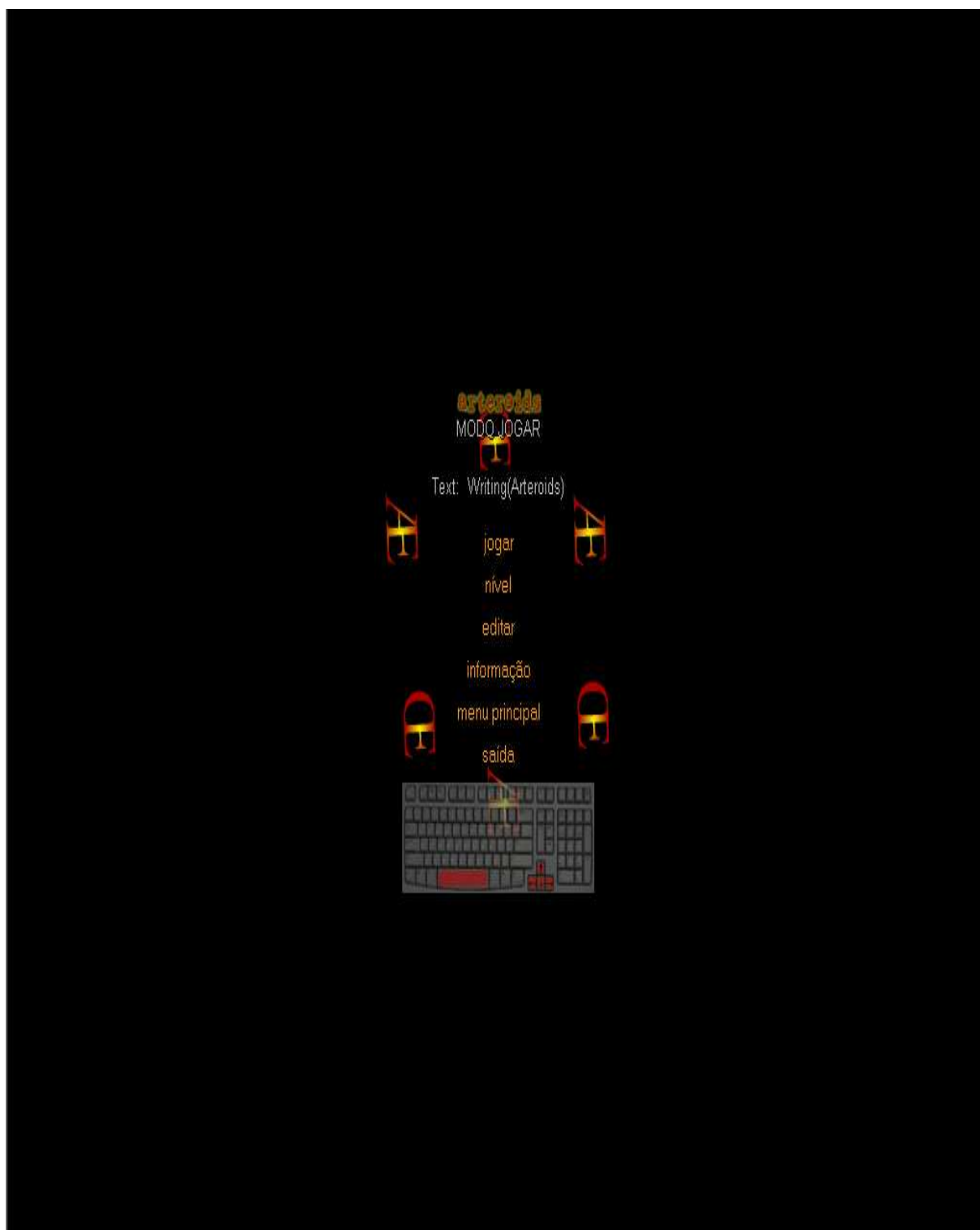


Figura 3: Menu do modo jogar

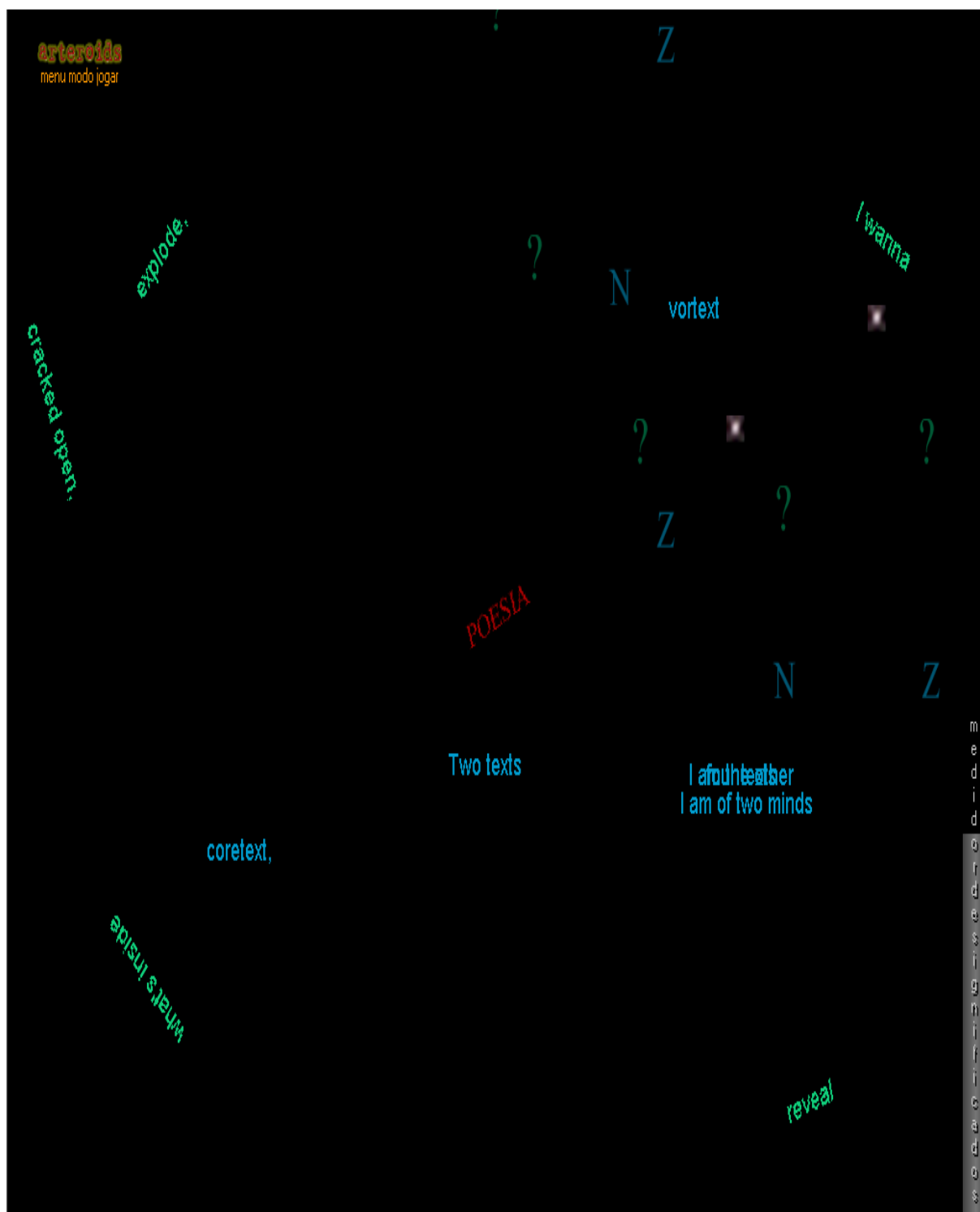


Figura 4: Exemplo da luta do poeta contra as palavras

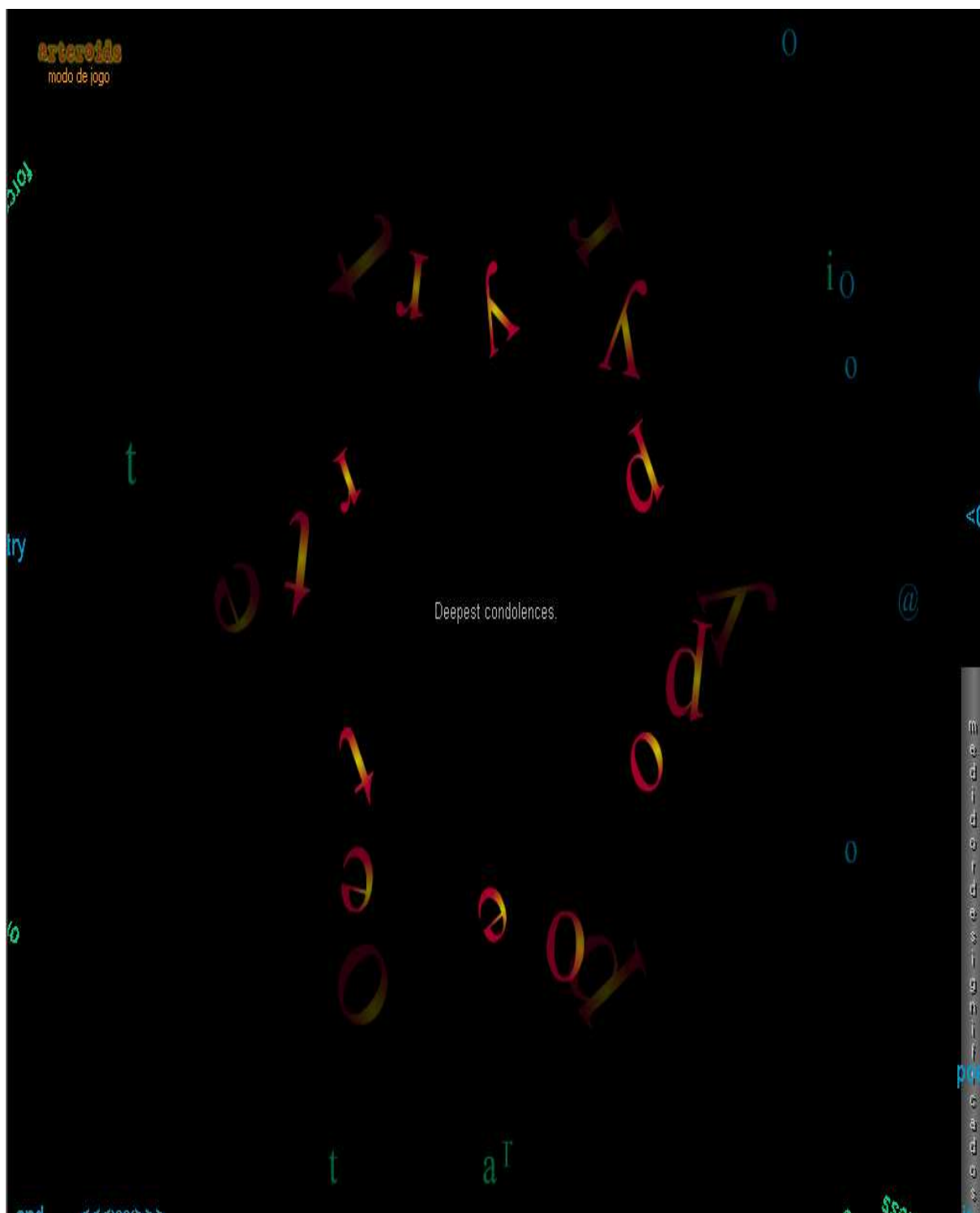


Figura 5: Morte do jogador no modo de jogo – nível 53

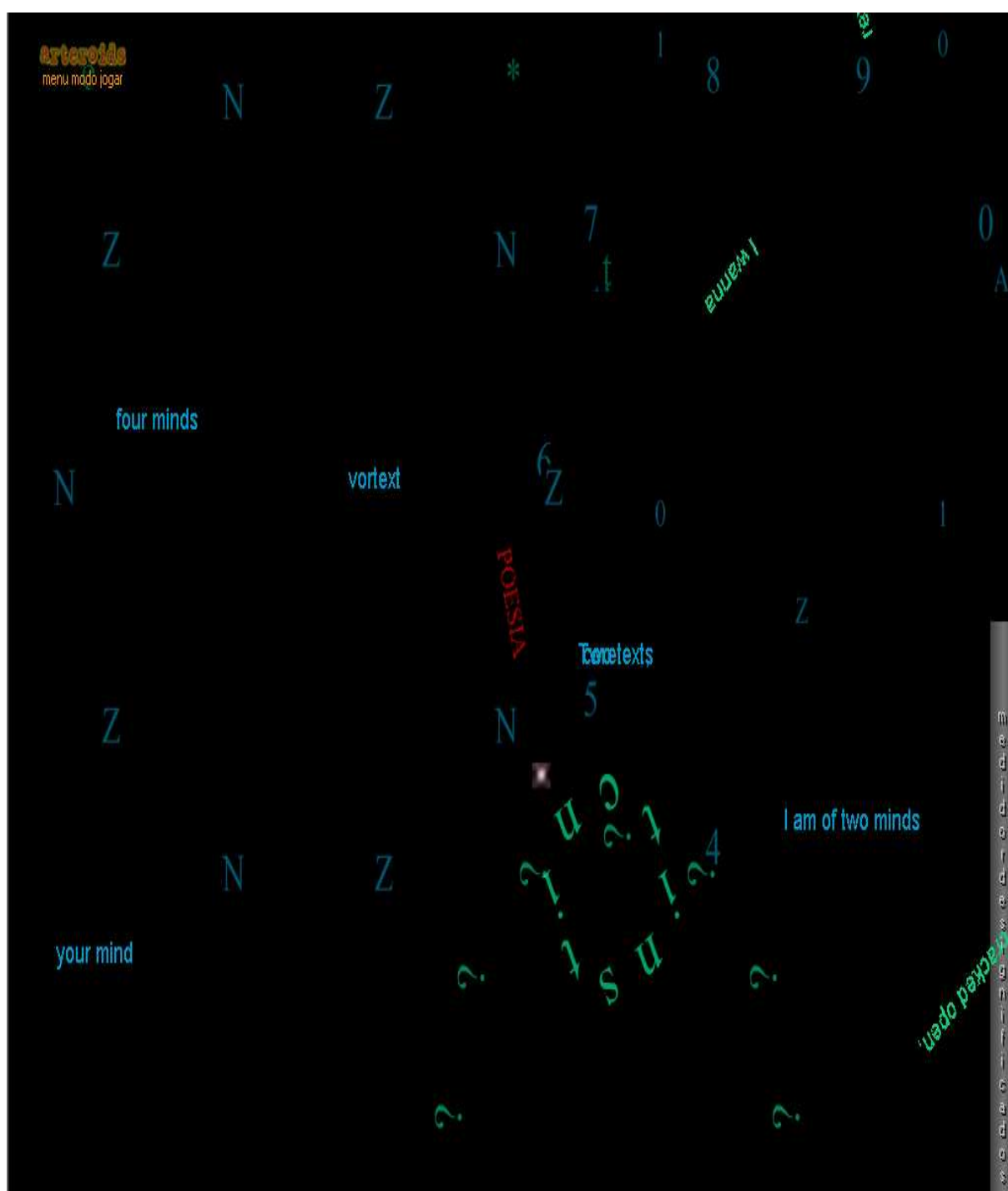


Figura 6: Exemplo de esfacelamento poético

VI

Bibliografia Geral

BIBLIOGRAFIA

ANDREWS, J. *Arteroids*. Disponível em:
<<http://www.vispo.com/arteroids/indexportuguese.htm>> . Acesso em: 13 nov 2003.

_____. *Arteroids, poesia e a falha*. Disponível em:
<http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2003/arteroids/article.htm>. Acesso em: 15 dez 2004.

_____. *Regina Célia Pinto entrevista Jim Andrews*. [out 2002]. Entrevistador: Regina Célia Pinto. Disponível em: <<http://www.arteonline.arq.br/museu/interviews/jimandrewsport.htm>> . Acesso em: 29 jun 2005.

ANTONIO, J. L. *Os gêneros da poesia digital*. Disponível em:
<<http://www.geocities.com/rogelsamuel/poesiadigital2.html>> . Acesso em: 20 jan 2005.

AUMONT, J. *A imagem*. 5.ed. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio César Santoro. Campina: Papyrus, 2001.

BAIRON, S. *A rede e o jogo*. Disponível em:< <http://www.iponet.es/casinada/25rede.htm>> . Acesso em: 06 jan 2003.

BARTHES, R. *O grão da voz*. Trad. Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Francisco Alves: 1995.

_____. *O prazer do texto*. 4.ed. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1996.

_____. *Crítica e verdade*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 1970.

BAUDELAIRE, C. *As flores do mal*. 2.ed. Trad. Jamil Almansur Haddad. São Paulo: Difusão Européia do Livro: 1964.

_____. Études sur Poe. In: _____. *Œuvres complètes*. Paris: Éditions Gallimard (Bibliothèque de La Pléiade), 1975, tome II, p. 247-337.

BAUDRILLARD, J. *A arte da desaparecimento*. Org. Katia Maciel. Trad. Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

BENJAMIN, W. *A modernidade e os modernos*. 2.ed. Trad. Heindrun Krieger Mendes da Silva, Arlete de Brito e Tânia Jatobá. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.

BLANCHOT, M. *O espaço literário*. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

BRAGA, J. L. O Sistema social crítico interpretativo. In: PRADO, J. L. (org.) *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p.27-43.

CAMPOS, A.; PIGNATARI, D ; CAMPOS, H. *Mallarmé*. São Paulo: Perspectiva: 1974

_____. *Poema Bomba*. Disponível em: <<http://www2.uol.com/augustodecampos/poemas.htm>>. Acesso em: 22 set 2005.

_____. *O pulsar*. Disponível em: <<http://www2.uol.com/augustodecampos/poemas.htm>>. Acesso em: 22 set 2005.

CAMPOS, H, de. Preliminares a uma tradução do Coup de Dês de Stéphane Mallarmé. In: *Mallarmé*. São Paulo: Perspectiva: 1974, p. 119-144.

CARPARELLI, S; GRUSZYNKI, A. C.; KMOHAN, G. *Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia*. Disponível em: < <http://www.ciberpoesia.com.br/pesquisa.htm> >. Acesso em: 25 mai 2004.

DERRIDA, Jacques. *A farmácia de Platão*. Trad. Rogério da Costa. São Paulo: Iluminuras, 1991.

_____. *A escritura e a diferença*. 2.ed. Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 1995.

ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. 5.ed. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FILHO, C. M. Mediacriticism ou o dilema do espetáculo de massas. In: PRADO, J. L. A. (org). *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker Editores, 2002. p. 14-26.

FRIEDRICH, H. *Estrutura da lírica moderna: da metade do século XIX a meados do século XX*. 2 ed. Trad. do texto: Marise M. Curioni. Trad. das poesias: Dora F. da Silva. São Paulo: Duas Cidades, 1991.

FURTADO, F. F. F. *Do livro máquina `a máquina livro*. Disponível em: <http://www.palavreiros.org/criticaliteraria_dolivromaquinaamaquinaalivro.htm>. Acesso em: 21 dez 2005.

GADAMER, H.-G. *Vérité et méthode: Les grands lignes d'une herméneutique philosophique*. Trad. Étienne Sacre. Paris: Seuil, 1976.

GERVAIS, B. *Coloque "Nouvelles Technologies, nouvelles textualités"*. Disponível em: <<http://www.fabula.org/actualites/articles5574.php>>. Acesso em: 21 dez 2005.

HADDAD, J. A. Baudelaire e o Brasil. In: BAUDELAIRE, C. *As flores do mal*. 2. ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1964, p. 5-63.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4.ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LEMOS, A. *O imaginário da cibercultura: entre neo-ludismo, tecno-utopia, tecnorealismo e tecnosurrealismo*. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/imaginario.htm>>. Acesso em: 22 dez 2005.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1993.

_____. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?* Trad. Marcos Marcionilo e Saulo Krieger. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 2.ed. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1999.

_____. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2001.

LYOTARD, J. F. *A condição pós-moderna*. 6.ed. Rio de Janeiro: José Olympo, 2000.

MALLARMÉ, S. *Propôs sur la poésie*. Monaco: Editions du Rocher, c1953.

MACHADO, A. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. 3.ed. São Paulo: Edusp, 2001.

MORAES, D. de. *A literatura no compasso do virtual*. Revista Eletrônica Ciberlegenda, 3, 2000. Disponível em: < <http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/sala-de-leitura/denis-moraes-literatura-compaso-virtual.htm> >. Acesso em: 12 jun 2004.

MOURÃO, J. A. *Para uma poética do hipertexto*. Disponível em: <<http://www.triplov.com/hipert/index.htm>>. Acesso em: 14 mai 2005.

MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

NEITZEL, A.de A. Do texto ao hipertexto. Disponível em: < <http://geocities.yahoo.com.br/ciberliteratura/literatura/hipertexto.html> >. Acesso em: 21 dez 2005.

NOVAES, A. *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

NUÑEZ, C. F. P. *O jogo do jogo: considerações sobre o retorno do jogo à cena filosófica e seu rendimento estético*. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/fale/pos/historiadaliteratura/gt/carlinda.php> >. Acesso em: 21 dez 2005.

PAZ, O. *O arco e a lira*. Trad. Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

PROUST, M. Sur la Lecture. In: RUSKIN, J. *Sésame et les Lys*. Traduction et notes de M. Proust. Paris. Éditions Complexe, 1987. p. 35-97 .

SANTAELLA, L. *Cultura e artes de pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*, São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *A leitura fora do livro*. Disponível em: <http://www.pucsp.br/pos/cos/epe/mostra/santaell.htm>. Acesso em: 15 jun 2005.

_____; NÖTH, W. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

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

SANTOS, J. F. dos. *O que é pós-moderno*. 5.ed. São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____. *Breve, o pós-humano: ensaios contemporâneos*, 2.ed. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S/A, 2003.

SOARES, F. *Arte literária, globalização e Informática: hermenêutico, escolha e técnica*. Disponível em: <http://www.ensino.uevora.pt/mel/disc_diferenciacao.htm>. Acesso em: 14 mai 2005.

VALÉRY, P. Poesia e pensamento abstrato. In: _____. *Variedades*. Trad. Maiza Martins de Siqueira, Org. João Alexandre Barbosa. São Paulo: Iluminuras, 1991, p. 201-219.

VIEGAS, A. C. C. Uma aventura literária por novas tecnologias. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*. n. 1. Rio de Janeiro: Abralic, 2002, p. 9-22.

XAVIER, V. *O mês da gripe*. Curitiba: Fundação Cultural de Curitiba, 1981.

AUTORIZAÇÃO PARA REPRODUÇÃO

Autorizo a reprodução deste trabalho.

São José do Rio Preto, 22 de Fevereiro de 2006.

DINORÁ GARCIA RODRIGUES